LITORALPRESS

Fecha: 11-11-2024
Medio: La Segunda
Supl. : La Segunda
Tipo: Especiales
Título: Gamificación en Educación Financiera, el aprendizaje en juego

Pág. : 7
Cm2: 734,6

Tiraje: 11.692
Lectoría: 33.709
Favorabilidad: No Definida

Especiales laSegunda

Lunes 11 de noviembre 2024

Seminario Internacional de Educación Financiera del Banco Central de Chile

Gamificación en Educación Financiera, transformando el aprendizaje en juego

En la cuarta versión del encuentro, el instituto emisor destacó el uso de herramientas lúdicas como herramienta clave para enseñar economía y finanzas a los escolares.

FOTOS: BANCO CENTRAL DE CHILE

Rosanna Costa, presidenta del Banco Central, destacó el videojuego "Acción Inflación".

Promover la gamificación como un recurso educativo para acercar a los escolares a los temas de la economía y de las finanzas que están en los planes educativos chilenos fue el objetivo de la cuarta versión del Seminario Internacional de Educación Financiera, organizado por el Banco Central de Chile y que se realiza desde 2021.

La idea es que, a partir de metodologías lúdicas relacionadas a herramientas de juegos de mesa y digitales, se fortalezca el aprendizaje sobre educación financiera, para mejorar la calidad de vida de los chilenos.

Consciente de la importancia que tiene para la economía que las personas manejen conceptos asociados y que existan de nuevas herramientas y metodologías de aprendizaje de cara a la ciudadanía, Rosanna Costa, presidenta del Banco Central, afirmó que el seminario invita a "profundizar en el ámbito de las innovaciones, tendencia que ha entrado con fuerza no solo en el mundo educativo, sino también en el desarrollo organizacional y otros espacios de aprendizaje. Esto es la gamificación, que consiste en incorporar estrategias, lógicas, técnicas y elementos propios de los juegos para motivar y enseñar a los alumnos de manera lúdica y, así, obtener mejores resultados en este proceso formativo".

En la ocasión, se lanzó el nuevo videojuego "Acción Inflación", proyecto del Banco Central de Chile destinado a familias y estudiantes de todas las edades, que se suma al juego de mesa Económicamente, creado en 2017.

"Este es nuestro recurso pedagógico más reciente, que estamos orgullos de disponer para ustedes, la comunidad educativa, una herramienta para ser utilizada en las salas de clases para continuar entregando a los estudiantes conocimientos claves sobre economía", explicó Costa.

El videojuego invita a las personas a vivir en "Centralia", una ciudad ficticia, en la cual se debe gestionar ingresos, adquirir créditos, ahorrar recursos, comprar bienes y servicios, o tomar decisiones, en medio de un mundo donde la variación de precios y la tasa de interés junto con una serie de eventos aleatorios, influyen en el juego.

ANÁLISIS

En el encuentro, que se desarrolló en el marco del Mes de la Educación Financiera, destacados expositores analizaron la realidad de la cómo se abordan las finanzas personales en la región y el impacto de los juegos en la materia.

Así, en el primer panel "Persiana Americana: Una mirada a la educación financiera en el continente" participaron Verónica Frisancho, economista jefe del Banco de Desarrollo de América Latina y el Caribe (CAF); Graham Long, director de Currículum e Instrucción de la New York Federal Reserve de Estados Unidos, y Adam Young, especialista en Educación y Evaluación del Banco Central de Canadá.

Más tarde, Eduardo Ferry, director creativo de Pawtech, compartió con los asistentes las experiencias de aprendizaje lúdico a través de juegos y videojuegos.

La jornada siguió con un taller de experiencia sobre el juego "Acción Inflación", a cargo de Eduardo Ferry y dirigido a profesores y estudiantes de Pedagogía asistentes al seminario.

El evento tuvo una importante participación tanto de manera presencial como remota, a través del canal YouTube del Banco Central y la transmisión vía streaming de Emol.