

El papel de la gamificación en la educación financiera

EL DATO

Sólo el 18% de los ciudadanos de la UE muestran un alto nivel de conocimientos financierosⁱ. La gamificación del aprendizaje de conceptos financieros puede ayudar a elevar este porcentaje.

Gamificación

La gamificación es el proceso de aplicar elementos y principios de diseño de juegos en otros contextos, como la educación, el trabajo, la salud o el marketing, para motivar y comprometer a las personas en ciertas actividades. La gamificación tiene el potencial de mejorar significativamente la educación financiera. Los enfoques que se suelen emplear para abordar la educación financiera no siempre captan la atención de la población objetivo. La gamificación busca que los usuarios aprendan pero en un ecosistema más motivador. En el contexto de la educación financiera, puede ser una herramienta poderosa para mejorar los niveles de conocimiento y comprensiónⁱⁱ.



¿Por qué usar la gamificación para mejorar la educación financiera?

Al hacer que el aprendizaje sobre finanzas sea interactivo y divertido, se puede aumentar la participación y el compromiso de las personas. Además, el uso de juegos puede ayudar a simular situaciones financieras reales, permitiendo a los jugadores experimentar las consecuencias (simuladas) de sus decisiones en un entorno seguro. Esto facilita el aprendizaje práctico y la comprensión de los conceptos financieros. En este sentido, a diferencia de otras herramientas, los juegos ofrecen una retroalimentación instantánea sobre las acciones tomadas, lo que permite a los jugadores comprender rápidamente las implicaciones de sus

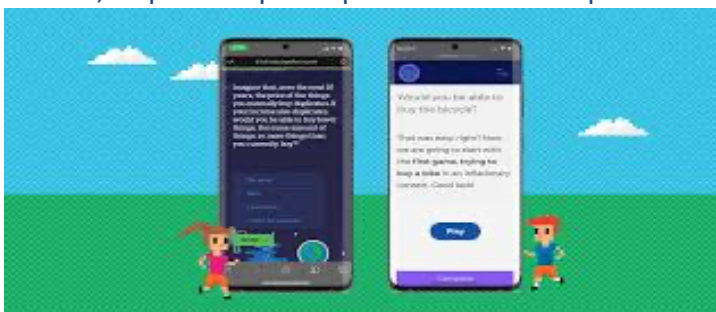


decisiones financieras. También es importante señalar que algunos juegos pueden adaptarse al nivel de conocimiento y habilidades de cada individuo, ofreciendo una experiencia personalizada. Esto permite a los usuarios aprender a su propio ritmo y enfocarse en áreas donde necesitan más práctica.

Los retos de la gamificación aplicada a la educación financiera

Aunque el aprendizaje basado en juegos puede revolucionar la educación financiera, también es importante reconocer los obstáculos potenciales que podrían dificultar su acción. El principal desafío es diseñar juegos que sean educativos y atractivos. Si un juego es demasiado simple o aburrido, es posible que se pierda el interés rápidamente.

Por el contrario, si es demasiado complejo, es posible que el usuario se sienta abrumado y desista. Además, no todo el mundo aprende de la misma forma. Algunas personas pueden tener dificultades con el



aprendizaje gamificado. También deben tenerse en cuenta cuestiones como la accesibilidad y asequibilidad de la tecnología necesaria. Mientras que la gamificación puede ser una herramienta útil para mejorar los niveles de educación financiera de población joven, quizás dicha estrategia sea menos eficaz en segmentos de población sénior, menos acostumbrada al uso de la tecnología.

Nuevas tecnologías aplicadas a la gamificación

El desarrollo de un conjunto de nuevas tecnologías - como la inteligencia artificial, la realidad virtual o el metaverso -, amplia el potencial para la educación financiera gamificada. Pueden ser utilizadas para crear experiencias de juego más inmersivas y educativas, permitiendo a los usuarios interactuar con conceptos financieros de manera más práctica y realista. Además, la integración con redes sociales permite la competencia y colaboración entre amigos o comunidades, lo que puede aumentar la motivación para aprender sobre la gestión de las finanzas.

ⁱ Monitoring the level of financial literacy in the EU. Eurobarómetro. Julio 2023. <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/2953>

ⁱⁱ Harnessing Gamification in Financial Education and Engagement. Finance Magnates. 20 abril 2023. <https://www.financemagnates.com/fintech/education-centre/harnessing-gamification-in-financial-education-and-engagement/>