



Aprender jugando:

Evidencia experimental
sobre educación
financiera



**Stockholm
University**

Leopoldo Lazcano Maturana

Universidad de Estocolmo

Marzo 2026

Agradecimientos

Este reporte fue elaborado como parte de una tesis doctoral en Economía de la Universidad de Estocolmo. La intervención está registrada en el AEA RCT Registry (ID Estudio AEARCTR-0015717). El estudio fue aprobado por el Comité Ético Científico de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades de la Pontificia Universidad Católica de Chile (ID Protocolo 250510005). Además, reconocer el apoyo financiero de la Fundación Jan Wallander y Tom Hedelius.

El desarrollo de este proyecto se realizó en colaboración con la Fundación Entrepreneur, dentro del marco del programa “FinanCity: Juega y Aprende a Manejar tus Finanzas” desarrollado durante el año 2025 en las regiones de Maule, Biobío y Ñuble, financiado por la iniciativa ScotiaINSPIRA de Banco Scotiabank. Agradecer en particular a Isidora Rojas, Jorge Morales y Kenneth Gent por su gestión, apoyo y valiosos comentarios.

Por último, un reconocimiento especial a los colegios participantes. Agradecer a directores, por facilitar que sus profesores y estudiantes participaran del programa, potenciando así la educación financiera en sus colegios; profesores, por su entrega y motivación para con la mejora continua en la educación de sus alumnos; y estudiantes, cuyas respuestas son fundamentales para llevar a cabo este estudio.

Muchas gracias a toda la comunidad de los establecimientos colaboradores: Escuela República de Argentina, Colegio Alessandri, Escuela Isla de Marchant, Escuela Holanda, Centro Educacional Bicentenario Altos de Tomé, Colegio Amanecer de Coronel, Colegio Polivalente Nuevos Horizontes, Colegio República de Italia, Colegio Santa Luisa, Escuela Lautaro, Liceo Politécnico Carampangue, Colegio San Agustín de Chillán, Escuela Arturo Merino Benítez, Escuela La Loma, Liceo Bicentenario de Excelencia Polivalente San Nicolás, y Liceo Bicentenario de Excelencia Técnico Puente Ñuble.



Leopoldo Luis Lazcano Maturana

Índice

1. Introducción y Motivación	2
2. Descripción del Estudio	3
3. Principales resultados	6
4. Conclusiones	9

1. Introducción y Motivación

La educación financiera puede definirse como un conjunto de habilidades que combinan conocimientos financieros, comportamientos y actitudes que permiten a las personas tomar decisiones financieras informadas (OECD, 2023), y es fundamental para alcanzar el bienestar financiero. A pesar de su importancia, la evidencia documenta bajos niveles de educación financiera en la población de manera consistente: solo el 34 % de los adultos alcanza el puntaje mínimo objetivo medido por la OCDE, y los estudiantes obtienen en promedio 505 de 1000 puntos en la evaluación de educación financiera de PISA 2018 (OECD, 2020).¹ En respuesta, muchos países han incorporado la educación financiera en los planes de estudio escolares, y los estudios generalmente encuentran efectos positivos sobre los resultados financieros de los estudiantes (Frisancho, 2020; Bruhn et al., 2016). Sin embargo, esta literatura se ha centrado principalmente en métodos de enseñanza tradicionales y pasivos, dirigidos sobre todo a estudiantes de educación secundaria. En contraste, una creciente evidencia proveniente de la literatura sobre aprendizaje basado en juegos sugiere que las herramientas de aprendizaje interactivo pueden aumentar sustancialmente la participación de los estudiantes y mejorar los resultados de aprendizaje (Noda et al., 2019; Alan and Mumcu, 2024). No obstante, la aplicación de enfoques basados en juegos a la educación financiera sigue siendo en gran medida inexplorada, ya que hasta la fecha solo unos pocos estudios han analizado esta temática (Ahmed, 2019; Kurniasari, 2021; Reisdorfer-da-Silva et al., 2025).

Este estudio combina variación exógena en la exposición a educación financiera con el uso de actividades interactivas como herramienta de aprendizaje. Se hace uso de la variación experimental en el acceso a un juego de mesa sobre educación financiera para estudiar los efectos de corto plazo del aprendizaje basado en juegos sobre los resultados de educación financiera de estudiantes tanto de educación básica como media.

La investigación se lleva a cabo en Chile, un país que muestra un considerable rezago en temas de educación financiera. De acuerdo con el informe de ABIF (2022), Chile se encuentra dentro de los últimos países de la OCDE respecto de las mediciones de alfabetización financiera para adultos (tres preguntas estandarizadas). El escenario es similar al comparar a los estudiantes chilenos con sus pares de otros países: el informe de CPP-UC (2024) revela las preocupantes cifras que presenta Chile en las mediciones del módulo de educación financiera de la prueba PISA aplicada en 2 instancias a alumnos de octavo básico en todo el país. En 2015, Chile ocupaba el puesto número 13 de 15 países, y en 2018 se ubicó en el puesto 14 de 20, lo que deja

¹El puntaje mínimo objetivo se define en 70 sobre 100 puntos y se compone de conocimientos financieros, comportamientos financieros y actitudes financieras.

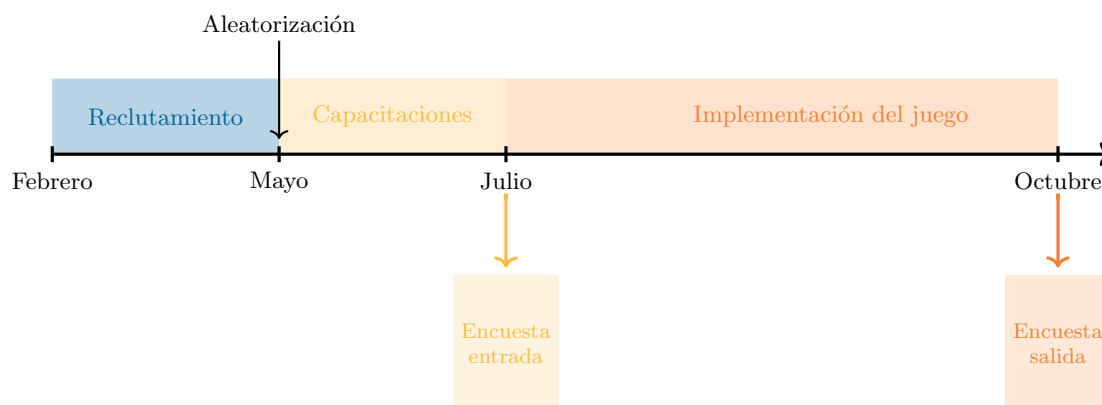
amplio espacio para mejorar en este aspecto.

El trabajo se realizó junto con Fundación Entrepreneur (F-entrepreneur), que busca desarrollar en las personas las competencias y habilidades que les permitan convivir en el siglo XXI. Uno de sus pilares es el de Finanzas Personales, centrado en estimular la educación financiera como una forma de abrir espacios de oportunidad y equidad.² Dentro de las metodologías, estrategias y herramientas que han utilizado, se encuentra el juego *FinanCity*: “Un juego de finanzas personales en donde gana quien equilibra de mejor manera el bienestar y el dinero”. Por más de 10 años, F-entrepreneur se ha encargado de capacitar profesores para que aprendan a jugar y luego le enseñen a sus alumnos. Para incentivar que los profesores transmitan los conocimientos, la fundación ha organizado campeonatos interescolares a nivel regional, nacional e internacional, lo que además ha permitido observar el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, hasta ahora no se ha realizado una intervención que busque medir el impacto del juego en estudiantes.

2. Descripción del Estudio

Para llevar a cabo la investigación, se siguió la planificación descrita por el cronograma:

Figura 1: Línea del tiempo del estudio



Reclutamiento: Entre Febrero y Mayo, la fundación hizo un llamado a profesores de las regiones de Maule, Ñuble y Biobío que quisieran participar del programa “FinanCity: Juega y Aprende a Manejar tus Finanzas”. Los profesores fueron consultados acerca de los cursos que tenían y la cantidad de alumnos de cada curso.

Aleatorización: Con la información proporcionada, cada curso fue aleatoriamente asignado

²Ver sitio web de la fundación: <https://www.fentrepreneur.org/>

para todos los profesores participantes. Todos contaban con un curso asignado con el que tenían que jugar, curso *tratado*. Además, a aquellos profesores con más de un curso, se les asignó un curso con el que no tenían que jugar, curso *control*.

Capacitación: Entre Mayo y Julio la fundación capacitó a los profesores. Se realizó una reunión presencial en cada región, y ésta consistía en aprender a jugar el juego *FinanCity*. Luego, los profesores debían realizar los cursos de “Mentalidad Lúdica y Aprender Jugando” y “Facilitadores ABJ FinanCity”.

Encuesta de entrada: Entre Julio y Agosto, después de terminada la etapa de capacitación y antes de empezar a jugar con sus cursos asignados, los profesores realizaron una primera encuesta a ambos cursos (control y tratado) para medir los niveles iniciales las variables de interés de los alumnos.

Implementación del juego: Entre Agosto y Octubre se realizó la implementación del juego, en que los profesores jugaron *FinanCity* solamente con el curso asignado (el curso control siguió con su rutina habitual). Los alumnos reportaron haber jugado en promedio 4 veces.

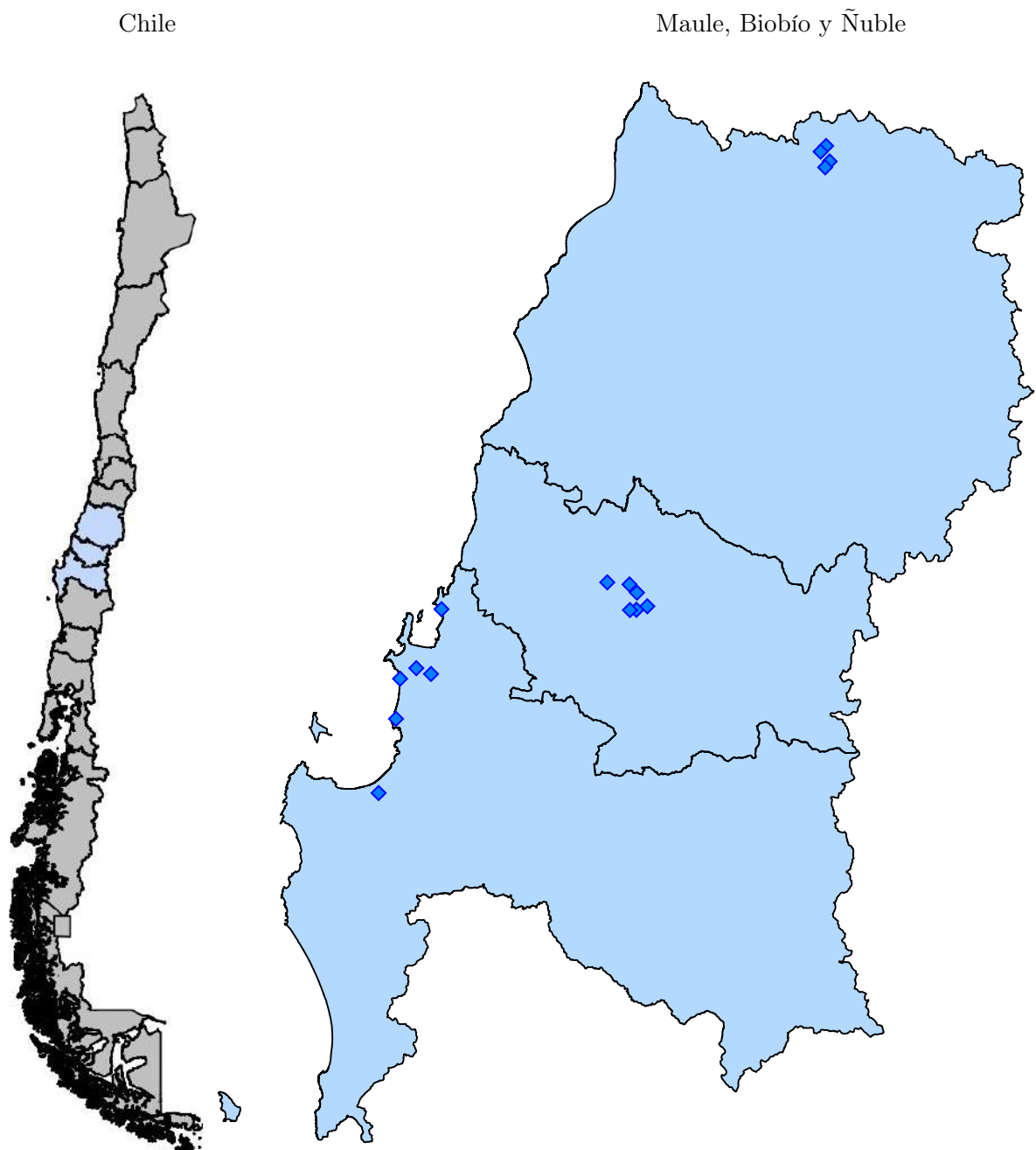
Encuesta de salida: Para finalizar la intervención, entre Octubre y Noviembre, los profesores tomaron una segunda encuesta a ambos cursos (control y tratado) para volver a medir las variables de interés.

En un principio el estudio contaba con 60 profesores de 30 colegios, lo que equivalía a potencialmente 2,500 estudiantes participantes. Dado que algunos profesores no pudieron seguir participando —o no terminaron los cursos de la capacitación— la muestra se redujo a 33 profesores de 16 colegios que le tomaron la encuesta de entrada a 942 alumnos. Luego, 4 profesores no siguieron hasta el final del estudio, pero los 29 restantes levantaron datos de la encuesta de salida para 768 estudiantes. Sin embargo, hubo alumnos que no calzaban con aquellos de la encuesta de entrada, por lo que al hacer el cruce de aquellos alumnos que respondieron tanto la encuesta de entrada como la de salida, queda conformada **una muestra definitiva de 510 alumnos de 29 profesores en 16 colegios**. La distribución de los colegios participantes se puede observar en la Figura 2.

Cuadro 1: Levantamiento de datos

	Plan	Entrada	Salida	Ambas
Colegios	30	16	16	16
Profesores	60	33	29	29
Estudiantes	2,500	942	768	510

Figura 2: Mapa del estudio



Notas: Las regiones intervenidas están destacadas en azul. Los diamantes azules representan la geolocalización de los colegios participantes.

3. Principales resultados

Los aprendizajes que busca transmitir el juego *FinanCity* son el equilibrio entre dinero y bienestar, uso responsable del dinero, elaboración de presupuesto, riesgos del sobre-endeudamiento, compra responsable, relación con las entidades financieras y la importancia del ahorro. Para medir esto, se desarrollaron una serie de índices y variables de interés:

El rol del dinero en la felicidad: Se sugirió a los estudiantes que piensen en una persona cercana que sea muy feliz. Luego se les preguntó ¿Cuánto crees que importa el dinero en su felicidad? (Mucho; Bastante; Algo; Poco; Nada).

La relación entre dinero y bienestar: Se les pidió que imaginen que tienen que elegir solo una de cinco opciones que van desde tener mucho dinero, pero no sentirse nada feliz hasta no tener dinero, pero sentirse súper feliz.

La disposición a aceptar compensación para dejar una actividad: Los estudiantes deben imaginar que están disfrutando haciendo su actividad favorita. Si alguien le pidiera que dejara de hacer esa actividad para hacer algo que no le gusta, ¿cuánto dinero tendrían que darle? Las opciones van entre 0, 10.000, 50.000, 100.000 y no dejar la actividad ni por mucho dinero.

Índice de ahorro: Está compuesto por seis preguntas que indican si el estudiante elige el ahorro como el principal uso de sus ingresos laborales y de los ingresos de sus padres, si tiene metas de ahorro, si cuenta con algún ahorro, si se siente seguro al ahorrar y si piensa que ahorrar es fácil.

Índice de comportamiento: Se agregan seis resultados binarios: planificar los gastos antes de usar el dinero, llevar un registro de ingresos y gastos, sentirse preparado para afrontar un evento imprevisto, comparar precios, negociar precios y devolver a tiempo lo que se ha pedido prestado.

Índice de conocimiento: Éste recoge las respuestas individuales a preguntas sobre deuda, seguros e inversión. Para cada una los alumnos tienen 4 alternativas y deben elegir la que describa correctamente el concepto.

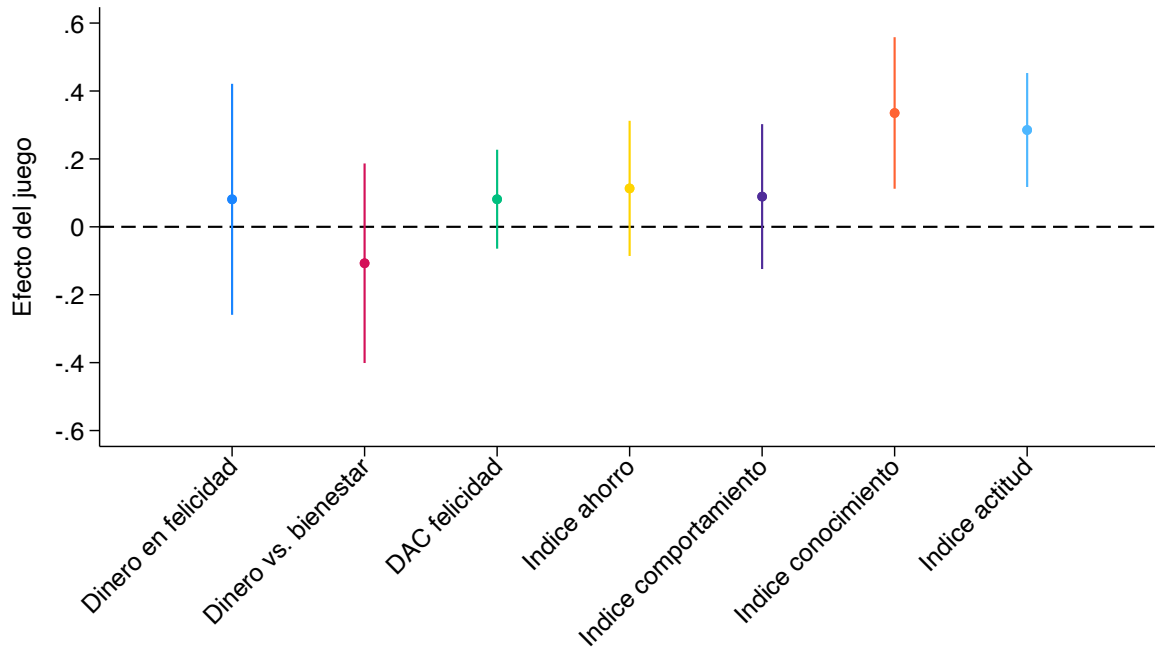
Índice de actitud: La actitud financiera como un índice que agrega tres resultados binarios: estar de acuerdo con mantener un presupuesto, pagar las deudas a tiempo y aprender sobre finanzas desde una edad temprana.

Todas las variables fueron estandarizadas con respecto de su valor en la encuesta de entrada.³ Esto se hace dado que cada índice tiene distintos valores y de esta forma podemos compararlos e interpretar los resultados más fácilmente.

Los resultados nos muestran cuál es la diferencia de las variables antes y después de jugar

³La estandarización corresponde a tomar el valor final de cada variable, sustraer el valor promedio inicial y dividir por la desviación estándar.

Figura 3: Resultados Principales



el juego, al comparar a los estudiantes que jugaron con aquellos que no jugaron. La medición nos permite observar que el tratamiento muestra efectos pequeños y no estadísticamente significativos para las medidas que relacionan el dinero y el bienestar, y los índices de ahorro y comportamiento.

En cambio, los resultados indican que **el grupo que estuvo expuesto al juego muestra un aumento estadísticamente significativo en su índice de conocimiento financiero y su índice de actitud financiera**, en comparación con el grupo control. En otras palabras, el grupo que jugó *FinanCity* aumentó en 14.7% sus conocimientos financieros y en 9.7% sus actitudes financieras. Estos resultados sugieren que el juego de mesa tiene un impacto considerable en variables de corto plazo como el conocimiento y las actitudes financieras, pero que no genera cambios significativos en medidas de más largo plazo, como comportamientos, ahorro y percepción de la relación entre dinero y felicidad.

Con el fin de seguir explorando los efectos de jugar *FinanCity*, separamos los resultados por distintos grupos de interés. En primer lugar, las columnas (2) y (3) del Cuadro 2 muestran los efectos para aquellos alumnos de básica y media, respectivamente. Por una parte, tenemos que **los alumnos de básica muestran un aumento en su disposición a aceptar compensación por dejar de realizar una actividad que les gusta, un mayor índice de conocimiento y de actitud financiera**. En cambio, los alumnos de media no muestran cambios en comparación a su respectivo grupo control, salvo una menor importancia del dinero en la felicidad y una menor

Cuadro 2: Resultados por características de los estudiantes

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	Res.	Curso		Género		N° juegos	
	Ppal	Básica	Media	Mujer	Hombre	0-2	3+
Dinero en felicidad	0.081 (0.165)	0.152 (0.223)	-0.139* (0.075)	0.207 (0.225)	0.042 (0.214)	0.084 (0.193)	0.137 (0.173)
Dinero vs bienestar	-0.107 (0.143)	-0.012 (0.170)	-0.360* (0.188)	-0.053 (0.224)	-0.144 (0.152)	0.056 (0.200)	-0.202 (0.205)
DAC felicidad	0.081 (0.071)	0.168** (0.073)	-0.146 (0.108)	0.012 (0.115)	0.339** (0.150)	-0.032 (0.069)	0.158 (0.104)
Indice ahorro	0.113 (0.097)	0.113 (0.127)	-0.027 (0.091)	0.052 (0.129)	0.117 (0.126)	-0.112 (0.171)	0.226** (0.098)
Indice comportamiento	0.089 (0.104)	0.072 (0.139)	0.177 (0.162)	0.246 (0.156)	-0.133 (0.104)	-0.245* (0.136)	0.300*** (0.098)
Indice conocimiento	0.335*** (0.109)	0.456*** (0.142)	0.096 (0.120)	0.247 (0.209)	0.517*** (0.126)	0.259** (0.122)	0.384** (0.155)
Indice actitud	0.285*** (0.082)	0.296*** (0.085)	0.250 (0.249)	0.218 (0.169)	0.392*** (0.098)	0.206 (0.123)	0.314** (0.130)
N° Observaciones	508	352	156	237	253	316	375

preferencia por el bienestar (y mayor importancia del dinero).

Luego, las columnas (4) y (5) corresponden a la división de la muestra entre mujeres y hombres. Observamos que las mujeres del grupo tratado no muestran diferencias con las mujeres del grupo control. Sin embargo, para **los hombres, aquellos que jugaron muestran un aumento en su disposición a aceptar compensación por dejar de realizar una actividad que les gusta, un mayor índice de conocimiento y de actitud financiera.**

Finalmente, separamos entre aquellos estudiantes que reportan haber jugado máximo 2 veces y aquellos que jugaron al menos 3 veces. En este caso, los resultados indican que **los estudiantes que jugaron más, tienen aumentos estadísticamente significativos en su índice de**

ahorro, de comportamiento financiero y actitudes financieras, lo que indica que a mayor repetición del juego, el efecto es mayor.

En suma, tenemos que el efecto principal del juego se enfoca en el conocimiento y las actitudes financieras. Además, el impacto es más pronunciado en aquellos alumnos hombres, más jóvenes (de básica), y además es más significativo a medida que se juega una mayor cantidad de veces.

4. Conclusiones

Este estudio realizado durante el año 2025 permitió identificar el impacto causal del juego *FinanCity* en la alfabetización financiera de los estudiantes. Se pudo establecer que existe un efecto significativo en el conocimiento y las actitudes financieras de los estudiantes que jugaron el juego, en comparación a aquellos que no jugaron. Más aún, los resultados indican que el juego tiene un mayor impacto en hombres, en estudiantes de básica y también el efecto es mayor para aquellos que juegan más veces.

Si bien el estudio entrega resultados significativos, quedan ciertos aspectos a mejorar en estudios futuros. Por ejemplo, ajustar ciertas preguntas de la encuesta para las cuales no se observa variación debido a las respuestas ofrecidas. En la misma línea, resulta importante incorporar nuevas preguntas que midan de mejor manera los resultados de interés. Más aún, con el fin de analizar más aspectos del juego, se podría incluir un mayor número de colegios participantes, de esta forma, observar el efecto de chorreo que podría existir entre los compañeros dentro de un mismo colegio. Por último, evaluar la posibilidad de realizar un seguimiento a largo plazo de los estudiantes, para así establecer en qué medida los efectos del juego persisten en el tiempo.

Referencias

- ABIF, 2022. Educación financiera en Chile Diagnóstico e iniciativas. Technical Report. Asociación de Bancos e Instituciones Financieras.
- Ahmed, H.N., 2019. How effective is board gamification, using nudging principles, in promoting financial literacy among children. *Bulletin of Business and Economics* .
- Alan, S., Mumcu, I., 2024. Nurturing childhood curiosity to enhance learning: Evidence from a randomized pedagogical intervention. *American Economic Review* 114(4).
- Bruhn, M., de Souza Leão, L., Legovini, A., Marchetti, R., Zia, B., 2016. The impact of high school financial education: Evidence from a large-scale evaluation in brazil. *American Economic Journal: Applied Economics* .
- CPP-UC, 2024. Brechas de la educación financiera: ¿qué proyectos colaborativos podrían contribuir a cerrarlas? Technical Report. Centro de Políticas Públicas UC.
- Frisancho, V., 2020. The impact of financial education for youth. *Economics of Education Review* 78.
- Kurniasari, F., 2021. Implementation of gasing stock gamification to increase financial literacy for high school students. *International Journal of Finance Research* .
- Noda, S., Shiotsuki, K., Nakao, M., 2019. The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine* .
- OECD, 2020. PISA 2018 Results (Volume IV) Are Students smart about money. Technical Report. PISA, OECD.
- OECD, 2023. International Survey of Adult Financial Literacy. Technical Report. OECD/INFE.
- Reisdorfer-da-Silva, R.C., Becker, K.L., Vieira, K.M., 2025. The impact of board games on the financial literacy of public-school students. *Journal of Behavioral and Experimental Economics* .