



TORNEO INTERESCOLAR DE EDUCACIÓN FINANCIERA: FINANCITY USS

07 de agosto
2026



09:00 a 13:00 hrs.

Universidad San Sebastián
Puerto Montt

BASES DE LA COMPETENCIA

I. INTRODUCCIÓN

La educación financiera constituye una competencia fundamental para el desarrollo vital e inserción social; sin embargo, la evidencia señala la existencia de una significativa brecha de analfabetismo financiero desde etapas tempranas en nuestro país (Lusardi & Mitchell, 2014; OCDE, 2020). El desarrollo de habilidades operativas e instrumentales, como la gestión del presupuesto, el fomento del ahorro sistemático y la toma de decisiones de inversión responsables, resultan esenciales para los jóvenes que se encuentran en etapa de transición hacia la educación superior (Amagir et al., 2018).

En este contexto, y bajo la premisa del aprendizaje experiencial (#JUGANDOAPRENDO), la implementación de metodologías lúdicas y de gamificación se posiciona como una estrategia pedagógica altamente efectiva. Este enfoque participativo no solo mejora la retención del conocimiento, sino que responde de manera adaptativa a las dinámicas de la realidad social y global actual (Kapp, 2012).

En respuesta a este escenario, se propone la realización de este torneo mediante el uso de la herramienta lúdico-educativa FinanCity. Este juego de mesa actúa como un simulador que proyecta 10 años de decisiones económicas, facilitando la asimilación de conceptos financieros complejos de manera práctica. A través de la simulación, los estudiantes aprenden de forma activa a optimizar el equilibrio entre sus ingresos, niveles de ahorro, bienestar personal y la gestión responsable de la deuda.

II. ORGANIZADORES

Este interescolar es organizado por:

- Facultad de Economía, Negocios y Gobierno
 - Carrera de Ingeniería Comercial - Sede De la Patagonia
 - Preuniversitario PreUSS
-

III. OBJETIVOS

Objetivo General:

- Promover el conocimiento de las finanzas personales y el desarrollo de habilidades para la vida en un espacio de interacción e integración para jóvenes, utilizando la metodología "aprender jugando".

Objetivos Específicos:

- Contribuir a acortar la brecha de analfabetismo financiero en estudiantes de enseñanza media a través de herramientas lúdicas.
 - Impulsar nuevas formas de enseñanza-aprendizaje participativa.
 - Promover la meritocracia como un valor social que diferencia positivamente a las personas.
-

IV. PARTICIPANTES, MODALIDAD, CATEGORÍAS, CUPOS

El interescolar está dirigido a estudiantes de 3° a 4° medio, pertenecientes a establecimientos particulares, subvencionados o públicos de la Región de Los Lagos.

Cada establecimiento podrá participar con un máximo de 6 estudiantes.

Modalidad: Presencial.

Cupos disponibles: 120 estudiantes, hasta completar cupos.

Restricción de cupos: Se consideran 20 establecimientos participantes, permitiendo un máximo de 6 participantes por cada institución.

Delegación: Cada institución debe contar con un profesor/a, tutor/a o Delegado(a) oficial, quien representará a la institución y será el contacto oficial vía correo electrónico. Además, será el responsable de la inscripción de los estudiantes en el formulario de inscripción.

La vestimenta sugerida para los diferentes días del torneo será con el uniforme oficial de cada institución, ya que competirán en representación a la institución de la cual forman parte.

V. FECHA DE LA COMPETENCIA

- Viernes 07 de agosto – Universidad San Sebastián.
 - Horario: 9:00 a 13:00 horas.
 - Dirección: Lago Panguipulli 1390, Pichi Pelluco Alto. Puerto Montt.
-

VI. INSCRIPCIONES

Las inscripciones serán gratuitas y se realizarán en el enlace oficial de la competencia <https://orienta.uss.cl/interescolares/financityuss>

El/la profesor/a tutor/a o Delegado(a) oficial deberá inscribir a su delegación.

La sola inscripción no garantiza la participación; se enviará un correo de confirmación. Los inscritos fuera del límite de 120 cupos quedarán en lista de espera.

Consultas, dudas u obtener más información, escribir a: interescolares@uss.cl

VII. RESTRICCIONES

Solo podrán participar estudiantes regulares de los establecimientos debidamente acreditados.

Es obligatorio que el/la profesor/a tutor/a o Delegado(a) oficial certifique la identidad de cada integrante en la mesa de acreditación (con Cédula de Identidad, pase escolar, etc.). Quien no acredite su identidad no podrá participar.

Los participantes deben contar con salud compatible con la actividad. La gestión de seguros escolares o contra accidentes es responsabilidad exclusiva de cada establecimiento.

VIII. DESCRIPCIÓN Y REGLAMENTO DE LA COMPETENCIA

Herramienta de juego

Se utilizará el juego de mesa FinanCity Bilingüe - Español e Inglés (o su versión FinanCity Organiza tu Dinero).

Las reglas oficiales corresponden al manual del juego.

Dinámica general

Previo al inicio del torneo, los participantes deberán acreditarse. En esta instancia se definirán los 6 jugadores oficiales. Quién no acredite su identidad, no podrá participar.

La distribución de los participantes en las mesas será sorteada previo al inicio del torneo. En primera instancia se sorteará la mesa de los monitores que ocuparán el rol de “banco”.

Posterior a ello, se presentará la distribución de los jugadores en cada mesa. No podrán los jugadores reubicarse en otra mesa que no sea la sorteada y sancionada por la organización.

No podrá, en ninguna circunstancia, existir una mesa con más de 2 jugadores de un mismo equipo.

Cada ronda del juego representa un "año" (el juego dura 10 años en total, finalizando al sacar la décima tarjeta de imprevistos). Los jugadores pasarán por fases de planificación, ingresos, ahorros, horas extra, tiempo libre, educación/inversión, compras, gastos, pago de deudas e imprevistos.

El torneo considera dos rondas para determinar al ganador(a).

Determinación del Ganador

Al finalizar una ronda, se sumarán los puntajes de quienes cumplan los requisitos mínimos (ej. 300 puntos de bienestar, \$500 en ahorro, ninguna deuda/pagaré y al menos una tarjeta de inversión/educación).

El ganador será el que obtenga el mayor puntaje sumando: $(\text{Puntos de Bienestar} \times 2) + \text{Dinero en efectivo} + \text{Ahorro}$, después de las dos rondas.

Desempate: En caso de empate, gana el jugador con mayor número de tarjetas de inversión/educación. Si persiste, ganará quien tenga más dinero ahorrado.

IX. PENALIDADES Y PUNTAJE

Puntualidad e inasistencia: Quienes no se presenten o lleguen atrasados respecto de la hora de inicio, quedarán automáticamente eliminados.

Faltas graves: Se descalificará inmediatamente a cualquier participante sorprendido con elementos del juego (dinero, fichas, tarjetas) que no pertenezcan al ejemplar de su mesa.

Dispositivos y ayudas: No está permitido el uso de teléfonos celulares, calculadoras o relojes inteligentes durante el juego. Cualquier traspaso de información será motivo de eliminación automática.

Comportamiento: No se aceptarán alimentos ni bebestibles sobre las mesas de juego. Cualquier infractor de las reglas, si persiste tras ser corregido, será expulsado por un monitor (parte de la organización del torneo).

X. PREMIOS

Se premiará a los 3 mejores puntajes totales, acumulados en las dos rondas. Y se premiará al establecimiento que haya obtenido la mayor cantidad de puntos acumulados entre todos sus estudiantes.

Premio Individual

- **1er Lugar:** Galardón, diploma y gift card de \$100.000
- **2do Lugar:** Galardón, diploma y gift card de \$70.000
- **3er Lugar:** Galardón, diploma y gift card de \$50.000
- Todos los participantes recibirán diploma de participación.

Premio Delegación

- **1er Lugar:** Copa “Campeón Financity 2026”, otorgada al equipo ganador.
- **2do Lugar:** Copa de reconocimiento al equipo que obtiene el segundo lugar.
- **3er Lugar:** Copa de reconocimiento al equipo que obtiene el tercer lugar.

XI. COMISIÓN ORGANIZADORA (JURADO, DISCIPLINA U OTROS)

Académico y estudiantes de la carrera Ingeniería Comercial.

XII. NORMAS GENERALES FINALES

La Organización tiene la facultad y se reserva el derecho de resolver cualquier contingencia, duda, sugerencia o reclamo, aplicando las medidas necesarias que no estén explícitamente detalladas en estas bases.

La Organización no se hace responsable por hurtos o pérdidas durante el evento.

En caso de lesión o accidente, la Organización apoyará la gestión determinada por el/la profesor/a tutor/a o Delegado(a) oficial del estudiante.

XIII. IMPORTANTE

La Universidad San Sebastián se reserva el derecho de utilizar material gráfico (fotografías, videos, etc.) obtenido durante el desarrollo del evento, para fines de difusión institucional. Al inscribirse y participar, tanto estudiantes como profesores/as tutores/as aceptan automáticamente el uso de su imagen con fines promocionales.