

# Postulación

## El Futuro es Ahorra

**Categoría:** Categoría 2 Sustentabilidad – 2.3  
Sustentabilidad en educación - General

**Compañía:** Banco Santander

**Departamento:** Banca Responsable –  
Comunicaciones corporativas

**Persona responsable del plan de  
comunicación:** Roberto Sapag, Gerente de  
Comunicaciones de Banco Santander Chile

**Twitter:** @santanderchile

## Enunciado

El proyecto “Educación Financiera en la Escuela”, liderado por el Centro de Políticas Públicas UC en colaboración con Banco Santander, nace en 2016 como respuesta a los bajos niveles de alfabetización financiera de la población chilena. Convencidos de la importancia de impartir estos conocimientos desde temprana edad, este proyecto se enfocó en promover la educación financiera en toda la comunidad escolar, con el propósito de aportar en la formación de ciudadanos y agentes económicos informados y responsables.

Dentro de estas iniciativas se encuentra “El Futuro es Ahorra”, plataforma web que facilita el aprendizaje de conceptos, procesos económicos y técnicas financieras en los alumnos de 1º medio de todo el país.

En 2019, Grupo Santander definió una serie de compromisos para adherir a los Objetivos de Desarrollo Sostenibles impulsados por las Naciones Unidas. Entre ellos, la inclusión y el empoderamiento financiero de las personas: “Ayudar a más personas a progresar y disfrutar de los beneficios del crecimiento con inclusión financiera: proporcionándoles acceso a productos y servicios financieros personalizados y mejorando su conocimiento financiero mediante la educación. Por tanto, tenemos como objetivo la inclusión financiera de 10 millones de personas entre 2019 y 2025”.



## Metodología

En un comienzo se invitó a participar a algunos establecimientos educacionales de distintas comunas de la Región Metropolitana y de la Región de Valparaíso. Sin embargo, producto de la situación derivada de la crisis sanitaria, se determinó liberar el acceso a esta plataforma para todos los colegios de Chile, con un cupo máximo de 10.000 alumnos.

Para motivar a los alumnos, esta iniciativa que contempla 17 horas pedagógicas, utiliza el juego como herramienta de aprendizaje, con preguntas y respuestas, con incentivos y reconocimientos. También cuenta con 12 videos, un glosario y un simulador para desarrollar presupuestos. Considera una evaluación al inicio y otra al final.

La metodología de la iniciativa es autoinstruccional, esto quiere decir que el estudiante se hará cargo de su propio proceso de aprendizaje y será responsable de realizar las actividades programadas en la plataforma a través de la gamificación.

### Programa 2020

Mayo a diciembre

**3.955** Alumnos impactados

**72** Profesores impactados

**33** Colegios

**9** Regiones del país