

Finanzas en Alerta: La Misión Anti-Fraude

Gamificación de Contenido | Economía, Administración & Contaduría | Banca y finanzas | Tema: Riesgo y delitos financieros

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos al año 2030, en una metrópolis global llamada "NeoCapital", donde la economía digital y los mercados financieros avanzados conviven con desafíos crecientes en materia de delitos financieros y blanqueo de capitales. NeoCapital es un centro financiero que alberga bancos, empresas de inversión, firmas tecnológicas y entidades no financieras que manejan grandes volúmenes de capital. Sin embargo, esta ciudad futurista enfrenta una amenaza constante: redes clandestinas que intentan lavar dinero proveniente de actividades ilícitas, como tráfico de drogas, corrupción, fraude, y evasión fiscal.

Las autoridades financieras y agencias reguladoras han puesto en marcha la "Unidad de Prevención Financiera" (UPF), un equipo élite conformado por expertos en banca, administración y contaduría, con la misión de proteger la integridad financiera de NeoCapital y garantizar que las operaciones sean transparentes y legales.

Roles de los Estudiantes

Los estudiantes asumirán el rol de *Agentes Financieros de la UPF*, especialistas en identificar riesgos y delitos financieros dentro de diversas instituciones sujetas a regulación. Cada estudiante o equipo representará una unidad operativa encargada de monitorizar actividades sospechosas, analizar reportes, y tomar decisiones estratégicas para prevenir y detectar blanqueo de capitales y otros delitos financieros.

Los roles específicos dentro de los equipos pueden incluir:

- **Analista de Riesgo:** Responsable de evaluar riesgos y categorizar sujetos obligados (financieros y no financieros).
- **Investigador de Operaciones Sospechosas:** Encargado de identificar señales de alerta en las transacciones.
- **Especialista en Reportes:** Diseña y gestiona los reportes que se deben remitir a las autoridades competentes.
- **Coordinador de Cumplimiento:** Supervisa que todas las acciones se alineen con las normativas vigentes y protocolos internos.

Misión Principal

La misión de los estudiantes es convertirse en expertos en gestión integral del riesgo financiero y prevención de delitos. Para lograrlo, deberán:

- Identificar y clasificar correctamente los sujetos obligados financieros y no financieros dentro de escenarios reales simulados.
- Detectar y analizar señales de alerta que indiquen posibles operaciones sospechosas de blanqueo de capitales.
- Aplicar conocimientos sobre los diferentes tipos de reportes que debe remitir una entidad para cumplir con la prevención de delitos financieros.

- Tomar decisiones estratégicas para minimizar riesgos y proteger la integridad del sistema financiero de NeoCapital.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta experiencia gamificada integra el contenido teórico-práctico del curso de Banca y Finanzas en un entorno inmersivo donde el aprendizaje ocurre a través de la resolución de problemas reales y simulados. Al adoptar roles activos y participar en misiones concretas, los estudiantes internalizan conceptos complejos como el enfoque basado en riesgo, la identificación de delitos precedentes, y la elaboración de reportes, todo ello bajo la amenaza constante de un entorno financiero vulnerable.

Además, la narrativa fomenta el desarrollo de habilidades del siglo XXI: pensamiento crítico para analizar riesgos, creatividad para diseñar estrategias, colaboración para trabajar en equipo, adaptabilidad para responder a escenarios cambiantes, y responsabilidad al gestionar información sensible y tomar decisiones éticas.

En definitiva, la historia de NeoCapital y la Unidad de Prevención Financiera crea un marco significativo y motivador que transforma el contenido tradicional en una aventura educativa con impacto real y palpable.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Sistema de Puntos

Cada acción acertada dentro de la experiencia otorga puntos a los equipos o estudiantes. Por ejemplo:

- **Identificación correcta de sujetos obligados:** 10 puntos.
- **Detección de señales de alerta válidas:** 15 puntos.
- **Elaboración correcta de reportes:** 20 puntos.
- **Participación activa en debates y reflexiones:** 5 puntos.

Los puntos se registran en una tabla visible para todos, promoviendo competencia sana y motivación.

Niveles y Progresión

La experiencia está dividida en tres niveles, cada uno representando una etapa de mayor dificultad y complejidad:

- **Nivel 1 - Explorador Financiero:** Aprendizaje y familiarización con conceptos básicos y clasificación de sujetos obligados.
- **Nivel 2 - Analista de Riesgos:** Detección y análisis de señales de alerta y operaciones sospechosas.
- **Nivel 3 - Experto en Reportes y Cumplimiento:** Elaboración de reportes y toma de decisiones estratégicas.

Para avanzar de nivel, los estudiantes deben acumular un mínimo de puntos y superar retos específicos.

Insignias y Logros

Se entregan insignias digitales o físicas al alcanzar hitos clave, tales como:

- *Detective de Fraudes*: Por detectar todas las señales de alerta en un caso.
- *Maestro de Reportes*: Por elaborar reportes impecables.
- *Guardianes de la Integridad*: Por completar todos los niveles con éxito.

Estas insignias fomentan el reconocimiento y la motivación.

Retos y Misiones

Cada nivel incluye retos específicos que requieren aplicar el conocimiento para resolver casos simulados. Por ejemplo, analizar transacciones sospechosas, revisar documentos de clientes, o decidir el curso de acción ante un riesgo detectado.

Retroalimentación Inmediata

Después de cada actividad o reto, se proporciona retroalimentación inmediata. Esto puede ser a través de:

- Comentarios del docente o facilitador.
- Indicadores visuales (semáforo verde, amarillo o rojo).
- Tablas con errores comunes y buenas prácticas.

Esta retroalimentación ayuda a los estudiantes a corregir errores y consolidar aprendizajes.

Colaboración y Competencia

Se promueve el trabajo en equipos para resolver retos complejos, fomentando la colaboración. Al mismo tiempo, la tabla de puntos y los logros generan competencia sana entre equipos y estudiantes.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Mapeo de Sujetos Obligados

Objetivo: Identificar y clasificar sujetos obligados financieros y no financieros basados en escenarios reales.

Duración: 60 minutos.

Materiales: Fichas con casos escritos, plantillas de clasificación, acceso a normativas básicas (en PDF o impresas).

Instrucciones:

- Dividir la clase en equipos de 4 estudiantes.
- Entregar a cada equipo un conjunto de fichas con descripciones de instituciones y empresas (bancos, casas de cambio, inmobiliarias, joyerías, etc.).
- Los equipos deben analizar cada ficha y decidir si la entidad es un sujeto obligado financiero o no financiero, justificando su decisión.

- Completar una tabla de clasificación con la entidad, tipo de sujeto obligado y delitos precedentes asociados.
- Al final, cada equipo presenta brevemente sus resultados y el docente proporciona retroalimentación inmediata.

Integración con mecánicas: Por cada clasificación correcta, el equipo recibe 10 puntos. El docente otorga una insignia “Explorador Financiero” al equipo que clasifique más entidades correctamente y con mejores justificaciones.

Actividad 2: Detectives de Operaciones Sospechosas

Objetivo: Identificar señales de alerta en operaciones financieras simuladas.

Duración: 90 minutos.

Materiales: Casos simulados de transacciones financieras, listas de señales de alerta, hojas de trabajo para análisis.

Instrucciones:

- Los equipos reciben 3 casos con transacciones sospechosas (ejemplo: transferencias elevadas, operaciones estructuradas, clientes con actividad inusual).
- Debaten y marcan posibles señales de alerta en cada caso, fundamentando su análisis con indicadores oficiales.
- Elaboran un reporte preliminar de detección que incluye descripción de la señal, riesgo asociado y recomendación de seguimiento.
- Presentan su reporte ante la clase, explicando el razonamiento.

Integración con mecánicas: Cada señal detectada correctamente otorga 15 puntos. El equipo que elabore el mejor reporte recibe la insignia “Detective de Fraudes”. El docente ofrece retroalimentación y discute casos complejos para profundizar el aprendizaje.

Actividad 3: Simulación de Reportes a Autoridades

Objetivo: Elaborar y remitir reportes correctos sobre operaciones sospechosas, cumpliendo con normativas vigentes.

Duración: 90 minutos.

Materiales: Formatos oficiales de reportes, casos prácticos, normativa básica resumida, computadoras o tablets para redactar.

Instrucciones:

- Los equipos reciben un caso complejo con varias señales de alerta identificadas.
- Deben elaborar un reporte formal para la autoridad financiera, siguiendo los lineamientos de contenido, formato y plazos.
- Presentan el reporte al docente y a otros equipos, que actúan como autoridades para evaluar la calidad del documento.
- Discuten en plenaria las mejores prácticas y errores comunes en la elaboración de reportes.

Integración con mecánicas: La elaboración exitosa del reporte otorga 20 puntos. Los reportes destacados reciben la insignia “Maestro de Reportes”. El docente brinda retroalimentación detallada para mejorar la comprensión normativa.

Actividad 4: Reto Final - Operación “Blindaje Financiero”

Objetivo: Aplicar todos los conocimientos para analizar un caso integral y tomar decisiones estratégicas para prevenir delitos financieros.

Duración: 120 minutos.

Materiales: Caso complejo con documentos, transacciones, perfiles de clientes, informes previos; acceso a herramientas digitales para presentación.

Instrucciones:

- Los equipos reciben un expediente completo que simula una entidad financiera bajo sospecha.
- Deben identificar sujetos obligados, detectar señales de alerta, y elaborar un plan de acción que incluya reportes, medidas preventivas y recomendaciones.
- Preparan una presentación oral y visual para defender su plan ante un “Comité de Supervisión” (docente y compañeros).
- Reciben retroalimentación en tiempo real y deben ajustar su estrategia si es necesario.

Integración con mecánicas: Completar con éxito el reto otorga puntos extra, insignias “Guardianes de la Integridad” y reconocimiento especial. El reto promueve colaboración, pensamiento crítico y creatividad.

Actividad 5: Reflexión Final y Foro de Discusión

Objetivo: Reflexionar sobre la experiencia, aprendizajes, y la importancia social de la prevención de delitos financieros.

Duración: 45 minutos.

Materiales: Plataforma digital o espacio físico para debate.

Instrucciones:

- En grupo o plenaria, discutir preguntas clave como:
 - ¿Qué habilidades desarrollaron?
 - ¿Cómo aplicarían este conocimiento en su futuro profesional?
 - ¿Qué desafíos enfrentaron y cómo los superaron?
- Escribir una reflexión individual breve que será parte de la evaluación.

Integración con mecánicas: Participar en la reflexión otorga puntos adicionales y refuerza la responsabilidad y adaptabilidad.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria

Gana el equipo o estudiante que:

- Acumule la mayor cantidad de puntos al finalizar todos los niveles y actividades.
- Demuestre comprensión profunda en la detección de riesgos y elaboración de reportes.
- Obtenga al menos dos insignias clave (“Detective de Fraudes” y “Maestro de Reportes”).

Penalizaciones

- Clasificación errónea de sujetos obligados: -5 puntos por error.
- Reportes incompletos o con errores graves: -10 puntos.
- Falta de participación o actitudes disruptivas: -5 a -15 puntos según gravedad.
- Plagio o copia de trabajos: descalificación automática del reto respectivo.

Turnos y Roles

En actividades grupales, cada rol debe cumplir sus responsabilidades. El docente facilitará y supervisará para asegurar equidad y participación.

Restricciones

- Se debe respetar el tiempo asignado para cada actividad.
- Los recursos deben utilizarse sólo para fines del juego (no ayuda externa no autorizada).
- Se fomenta la honestidad y trabajo colaborativo; cualquier incumplimiento será sancionado.

Tabla de Puntos

Acción	Puntos
Clasificación correcta de sujeto obligado	10
Identificación correcta de señal de alerta	15
Elaboración correcta de reporte	20
Participación en debates/reflexiones	5
Penalización por error en clasificación	-5
Penalización por reporte incompleto	-10

Sistema de Logros

- “Explorador Financiero”: 10 sujetos obligados correctamente clasificados en Nivel 1.
- “Detective de Fraudes”: Identificación del 90% de señales de alerta en Nivel 2.

- “Maestro de Reportes”: Reporte sin errores en Nivel 3.
- “Guardianes de la Integridad”: Completar todos los niveles y retos con más de 80% de puntos posibles.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Conocimiento conceptual:** Precisión en la identificación de sujetos obligados, delitos precedentes y señales de alerta.
- **Aplicación práctica:** Calidad y pertinencia en la elaboración de reportes y análisis de casos.
- **Colaboración:** Participación activa y efectiva dentro del equipo.
- **Creatividad y pensamiento crítico:** Estrategias innovadoras para resolver retos.
- **Responsabilidad:** Cumplimiento de plazos, ética y rigor en el trabajo.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Identificación de sujetos obligados	100% correcta y justificada	90-99% correcta	75-89% correcta	75% correcta
Detección de señales de alerta	Detecta todas las señales y explica riesgos	Detecta mayoría con explicación adecuada	Detecta algunas señales con explicación parcial	Detecta pocas o sin explicación
Elaboración de reportes	Reporte completo, claro y normativamente correcto	Reporte claro con pequeños errores	Reporte incompleto o confuso	Reporte erróneo o ausente
Trabajo en equipo y participación	Participa activamente y coopera plenamente	Participa con contribuciones valiosas	Participa mínimamente	No participa o dificulta el trabajo
Creatividad y pensamiento crítico	Ofrece soluciones innovadoras y bien fundamentadas	Ofrece soluciones adecuadas	Soluciones básicas o poco fundamentadas	No ofrece soluciones o incorrectas

Evidencias de Aprendizaje

- Tablas de clasificación de sujetos obligados.
- Reportes elaborados y presentados.
- Actas o registros de participación en debates y reflexiones.

- Presentación y defensa del Reto Final.
- Reflexión escrita individual.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa

Al concluir la experiencia, los estudiantes compartirán sus aprendizajes y sensaciones sobre la importancia del control de riesgos y la prevención de delitos financieros en el mundo real. La narrativa de NeoCapital se cierra con un mensaje de esperanza y responsabilidad: gracias al trabajo colectivo y conocimiento aplicado, la ciudad sigue siendo un bastión financiero seguro contra el crimen.

Este cierre busca consolidar la conexión emocional y cognitiva con los objetivos de aprendizaje y motivar la aplicación futura de estos conocimientos en su vida profesional.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para Implementación

Tiempo Necesario

Se recomienda distribuir la experiencia en 5 sesiones de 2 horas cada una, para un total aproximado de 10 horas, permitiendo reflexión y retroalimentación entre actividades.

Espacio Físico

Un aula amplia con disposición flexible para trabajo en equipo (mesas redondas o agrupadas). Espacio para presentaciones y debates. Acceso a pizarras o pantallas para mostrar resultados y puntajes.

Materiales y Herramientas TIC

- Fichas impresas con casos y normativas.
- Computadoras, tablets o celulares para redactar reportes y presentar.
- Software básico de presentaciones (PowerPoint, Google Slides).
- Plataforma digital para registro de puntos y comunicación (Google Classroom, Moodle, o similar).
- Insignias digitales (se pueden crear con herramientas gratuitas como Canva).

Tamaño del Grupo

Idealmente grupos de 16 a 24 estudiantes, organizados en equipos de 4 participantes para fomentar colaboración y manejo eficiente del aula.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con los casos y normativas pertinentes.
- Preparar materiales impresos y digitales.
- Establecer criterios claros de evaluación y sistema de puntuación.
- Diseñar tablas y plataformas para seguimiento de puntajes y logros.
- Preparar estrategias para facilitar debates y resolver dudas.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Desigual participación:** Asignar roles claros y rotativos para asegurar la contribución de todos.
- **Falta de recursos tecnológicos:** Alternar actividades con materiales impresos y presentaciones orales.
- **Dificultad para comprender normativas:** Simplificar normativas en lenguaje accesible y usar ejemplos concretos.
- **Gestión del tiempo:** Ajustar duración de actividades según dinámica del grupo y priorizar objetivos clave.
- **Resistencia a la gamificación:** Explicar beneficios y vincular la experiencia con casos reales y futuros profesionales.