

ContabiliQuest: La Misión del Guardián Financiero

Gamificación de Evaluación | Economía, Administración & Contaduría | Contaduría pública | Tema: marco conceptual de la contabilidad y nómina

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos a *ContabiliQuest*, un universo donde el conocimiento contable se convierte en la llave para salvar la economía de la ficticia República de Econópolis. Esta ciudad-estado, próspera pero vulnerable, enfrenta una crisis económica provocada por la corrupción financiera y la mala gestión de sus recursos públicos y privados. Los estudiantes son convocados como **Guardianes Financieros**, expertos en contabilidad y nómina, para restaurar el equilibrio y la transparencia económica.

La ambientación combina un escenario futurista con elementos clásicos, donde las tecnologías avanzadas conviven con principios contables tradicionales. Las aulas se transforman en el "Centro de Operaciones Económicas" de Econópolis, con estaciones de trabajo que simulan departamentos de contabilidad, auditoría y administración de nómina.

Roles de los Estudiantes

Cada estudiante o equipo asume un rol especializado dentro del equipo de Guardianes Financieros, lo que favorece la colaboración y el desarrollo de competencias específicas:

- **Contador Analista:** Responsable de la interpretación de estados financieros y elaboración de registros contables.
- **Especialista en Nómina:** Encargado de calcular y gestionar las remuneraciones, deducciones y prestaciones laborales.
- **Auditor Interno:** Evalúa la precisión y legalidad de los procesos contables y de nómina.
- **Comunicador Financiero:** Responsable de presentar informes claros y efectivos, facilitando la comunicación entre los miembros y hacia la dirección de Econópolis.

Misión Principal

La misión de los Guardianes Financieros es identificar, analizar y corregir errores en los registros contables y procesos de nómina que amenazan la estabilidad económica de Econópolis. A través de una serie de misiones y desafíos, deberán aplicar el marco conceptual de la contabilidad y nómina para asegurar la transparencia, eficiencia y cumplimiento legal.

El objetivo final es elaborar un informe de auditoría y un balance financiero realista que permita al gobierno de Econópolis tomar decisiones acertadas para salir de la crisis.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Este universo narrativo permite que los estudiantes se sumerjan en situaciones reales y simuladas de la contabilidad pública y nómina, aplicando conceptos teóricos en escenarios prácticos que requieren análisis crítico, comunicación

efectiva y curiosidad para resolver problemas complejos.

La narrativa promueve el desarrollo de habilidades del siglo XXI, pues no solo deben saber la teoría, sino aplicarla, comunicar resultados y cuestionar procedimientos, fomentando un aprendizaje significativo y duradero.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

Sistema de Puntos (Puntos Econópolis - PE)

- Los estudiantes ganan PE al completar tareas con precisión, resolver retos y colaborar efectivamente.
- Los puntos se asignan por complejidad y calidad: desde 10 PE por actividades básicas hasta 50 PE por informes elaborados y presentaciones.
- La acumulación de PE permite subir de nivel y desbloquear recursos adicionales.

Niveles de Guardianes Financieros

- Los niveles representan el avance en dominio del tema: Novato (0-100 PE), Aprendiz (101-250 PE), Experto (251-400 PE) y Maestro Guardián (401+ PE).
- Subir de nivel otorga insignias digitales y acceso a misiones especiales.

Insignias y Logros

- Insignias temáticas por competencias: “Maestro del Balance”, “Experto en Nómina”, “Comunicador Estrella”, “Auditor Preciso”.
- Se otorgan al cumplir retos específicos o mostrar habilidades destacadas.
- Las insignias se exhiben en un “tablero de logros” visible para todo el grupo.

Retos y Misiones

- Las misiones son conjuntos de actividades vinculadas a problemas reales o simulados.
- Cada misión presenta un reto final que debe resolverse en equipo, fomentando la colaboración.
- Los retos son cronometrados para agregar dinamismo y sentido de urgencia.

Progresión y Feedback Inmediato

- Al finalizar cada actividad o reto, el docente entrega retroalimentación inmediata, destacando aciertos y áreas de mejora.
- Se utiliza una pizarra digital o plataforma para actualizar en tiempo real puntos, niveles y logros.
- El feedback incluye recomendaciones para mejorar y preguntas que motivan reflexión.

Recompensas y Motivación

- Además de puntos e insignias, se ofrecen “recursos secretos” como plantillas, ejemplos de documentos profesionales y asesorías rápidas con el docente.
- Se promueven reconocimientos públicos en clase para aumentar la motivación.

Actividades Gamificadas

Actividades Específicas Gamificadas

1. Misión 1: “La Auditoría Inicial”

Descripción: Los estudiantes reciben un conjunto de estados financieros y registros de nómina con errores intencionales. Deben identificar y corregir los errores aplicando el marco conceptual contable y normatividad laboral.

Instrucciones paso a paso:

1. Formar equipos de 4 estudiantes, asignar roles.
2. Entregar paquete de documentos con errores (papel o digital).
3. Explorar documentos en 40 minutos, anotando errores y justificando correcciones.
4. Cada equipo presenta sus hallazgos en 10 minutos.
5. El docente otorga puntos según precisión, claridad y trabajo en equipo.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Paquetes impresos o PDFs, pizarra digital, hojas de trabajo.

Integración con mecánicas: Otorga puntos PE, permite subir nivel de “Auditor Interno”, otorga insignia “Auditor Preciso”.

2. Misión 2: “Cálculo y Gestión de Nómina”

Descripción: Como Especialistas en Nómina, deben calcular sueldos netos, deducciones y prestaciones para un grupo de empleados, siguiendo la legislación vigente.

Instrucciones paso a paso:

1. Revisar reglamentos y tablas salariales entregadas.
2. Calcular en Excel o papel la nómina de 5 empleados con diferentes condiciones laborales.
3. Identificar errores en una nómina modelo incorrecta proporcionada y corregirla.
4. Preparar un resumen ejecutivo para el Comunicador Financiero.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Computadoras con Excel, tablas salariales, calculadora, hojas de trabajo.

Integración con mecánicas: Puntos PE, insignia “Experto en Nómina”, nivel “Aprendiz” a “Experto”.

3. Misión 3: “El Informe del Guardián”

Descripción: El equipo elabora un informe final que incluye el análisis del balance general, estado de resultados y nómina, presentándolo a un “Consejo Económico” simulado (la clase o docentes).

Instrucciones paso a paso:

1. Recolectar los datos corregidos y analizados en misiones previas.
2. El Contador Analista y el Auditor preparan el contenido técnico.
3. El Comunicador Financiero diseña y presenta el informe en PowerPoint o similar.
4. Presentar ante la clase en 15 minutos.
5. Recibir preguntas y defender el informe.

Tiempo estimado: 120 minutos (preparación y presentación)

Materiales: Computadoras, proyector, software de presentación, documentos previos.

Integración con mecánicas: Alta cantidad de PE, insignias “Maestro del Balance” y “Comunicador Estrella”, aumento a nivel “Maestro Guardián”.

4. Desafío Exprés: “El Reto del Día”

Descripción: En cada sesión, se presenta un problema rápido relacionado con contabilidad o nómina para resolver en equipo en 15 minutos.

Instrucciones paso a paso:

1. El docente presenta el problema (por ejemplo, un asiento contable incompleto, un cálculo de deducción incorrecto).
2. Los equipos discuten y entregan una respuesta rápida.
3. Se otorgan puntos extra para el equipo ganador.

Tiempo estimado: 15 minutos por sesión

Materiales: Pizarra, dispositivos para consulta rápida, materiales impresos o digitales.

Integración con mecánicas: Refuerzo de puntos, mantiene motivación y atención constante.

5. Actividad de Comunicación: “Debate Financiero”

Descripción: Los estudiantes debaten sobre un caso polémico relacionado con ética en la contabilidad o nómina, defendiendo sus puntos con base en el marco conceptual y legislación.

Instrucciones paso a paso:

1. Dividir la clase en dos grupos con posturas opuestas.
2. Preparar argumentos en 30 minutos.
3. Realizar el debate estructurado en 20 minutos.
4. Evaluar la calidad de argumentación y comunicación.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Documentos de referencia, espacio para debate, sistema de puntuación.

Integración con mecánicas: Puntos PE, insignia “Comunicador Estrella”, fomenta pensamiento crítico y comunicación.

Estas actividades, combinadas, aseguran un recorrido completo por los contenidos, fomentando la participación activa y el aprendizaje profundo.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de Victoria:** El equipo o estudiante que alcance el nivel “Maestro Guardián” con el mayor puntaje PE y logros al final del ciclo gana el reconocimiento “Gran Guardián Financiero”.
- **Penalizaciones:** Restar 10 PE por respuestas incorrectas en retos, 20 PE por entrega tardía o falta de colaboración.
- **Turnos y Roles:** En actividades grupales, cada rol debe cumplir sus funciones. El incumplimiento puede implicar pérdida de puntos para todo el equipo.
- **Restricciones:** No se permite el plagio ni la deshonestidad; se fomentará el trabajo colaborativo y la consulta responsable.
- **Tabla de Puntos:**
 - Actividad básica correcta: 10 PE
 - Actividad compleja o reto: 30 PE
 - Presentación o informe: 50 PE
 - Respuesta en desafío exprés ganadora: 15 PE
 - Penalización por error grave: -20 PE
- **Sistema de Logros:** Los logros se otorgan al obtener ciertas combinaciones de puntos y demostrar competencias específicas, visibles para todos.

Evaluación Gamificada

Evaluación Integrada en la Gamificación

Criterios de Evaluación

- **Dominio Conceptual:** Correcta aplicación del marco conceptual de contabilidad y nómina.
- **Calidad Técnica:** Precisión en cálculos, registros y presentación de informes.
- **Trabajo en Equipo:** Colaboración efectiva, cumplimiento de roles y apoyo mutuo.
- **Comunicación:** Claridad y coherencia en presentaciones orales y escritas.
- **Pensamiento Crítico:** Capacidad para identificar errores, proponer soluciones y argumentar con fundamento.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Insuficiente (1)
Dominio Conceptual	Aplica todos los conceptos con precisión y profundidad.	Aplica la mayoría de los conceptos correctamente.	Aplica algunos conceptos, con errores menores.	No aplica conceptos o con errores graves.
Calidad Técnica	Cálculos y registros sin errores.	Errores mínimos que no afectan resultados.	Errores que afectan parcialmente resultados.	Errores graves o incompletitud.
Trabajo en Equipo	Colabora activamente y cumple rol.	Colabora con mínimas fallas.	Colabora de forma limitada.	No colabora o afecta equipo.
Comunicación	Presenta con claridad y convicción.	Presenta con algunos vacíos o dudas.	Presentación poco clara.	Presentación confusa o incompleta.
Pensamiento Crítico	Identifica problemas y propone soluciones sólidas.	Identifica problemas con soluciones básicas.	Identifica problemas superficiales.	No identifica problemas o soluciones.

Evidencias de Aprendizaje

- Documentos corregidos y analizados.
- Hojas de cálculo de nómina.
- Informes escritos y presentaciones orales.
- Participación en debates y retos exprés.
- Reflexión escrita final sobre el aprendizaje y experiencia.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa

Al concluir la experiencia, cada estudiante redacta una reflexión personal sobre su rol como Guardián Financiero, los aprendizajes clave y cómo aplicará estos conocimientos en su futuro profesional. Se realiza una sesión de cierre donde se comparte la importancia de la contabilidad y nómina para la salud económica de organizaciones y sociedades, reforzando la narrativa de ser agentes de cambio en Econópolis y en el mundo real.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para Implementación

- **Tiempo Necesario:** Se recomienda distribuir la experiencia en 4 a 6 sesiones de 2 horas cada una para cubrir todas las misiones con profundidad.

- **Espacio Físico:** Aula amplia con estaciones de trabajo, acceso a proyector y pizarras digitales o físicas. Espacio para debates y presentaciones.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Computadoras con Excel o software similar.
 - Proyector y sistema de audio.
 - Documentos impresos y digitales con ejercicios y casos.
 - Plataforma digital para seguimiento de puntos y logros (opcional: Google Classroom, Kahoot, Classcraft).
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 12 y 24 estudiantes para formar equipos de 3-4 integrantes, favoreciendo interacción y gestión.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Diseñar y preparar los paquetes de documentos con errores y casos.
 - Familiarizarse con el sistema de puntos y rúbricas.
 - Configurar plataforma digital para seguimiento (si se usa).
 - Preparar briefing introductorio y materiales de apoyo.
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
 - *Dificultad técnica en cálculo o uso de software:* Ofrecer tutoriales previos y apoyo en clase.
 - *Desigual participación en equipos:* Supervisar roles, fomentar responsabilidad y rotación si es necesario.
 - *Falta de motivación:* Utilizar retos exprés y recompensas inmediatas para mantener interés.
 - *Limitaciones de tiempo:* Ajustar actividades, priorizar misiones esenciales y ofrecer actividades complementarias opcionales.

Siguiendo estas recomendaciones, la experiencia gamificada será viable, efectiva y enriquecedora para los estudiantes de contaduría pública, integrando de manera auténtica el juego y la evaluación formativa.