

ContabiliQuest: La Aventura Épica de los Guardianes del Libro Mayor

Gamificación Estructural | Economía, Administración & Contaduría | Contaduría pública | Tema: Contabilidad

Contexto Narrativo

Bienvenidos a **ContabiliQuest**, una experiencia inmersiva donde los estudiantes universitarios se convierten en valientes *Guardianes del Libro Mayor*, encargados de restaurar el equilibrio financiero en un imperio económico en crisis. La ambientación se sitúa en una metrópoli ficticia llamada **Numeria**, un centro económico vibrante que enfrenta serios problemas contables que amenazan su estabilidad y desarrollo. La ciudad está dividida en cinco distritos comerciales: Manufactura, Servicios, Comercio, Tecnología y Finanzas.

Los estudiantes adoptan roles especializados dentro del equipo de Guardianes: *Analista de Datos Financieros*, *Auditor de Transacciones*, *Gestor de Cuentas*, *Especialista en Normas Contables* y *Consultor de Estrategias*. Cada rol tiene responsabilidades específicas que se reflejan en las actividades y desafíos que deberán afrontar, promoviendo el trabajo colaborativo y la interdependencia.

La **misión principal** es guiar a Numeria para que recupere su salud financiera mediante la correcta aplicación de principios contables, análisis de estados financieros, auditoría de registros y propuesta de soluciones estratégicas. A lo largo del camino, los Guardianes deberán resolver retos relacionados con la contabilidad pública, como conciliaciones bancarias, registro de operaciones, elaboración de estados financieros y detección de errores o fraudes.

La narrativa conecta con el aprendizaje porque cada desafío representa una situación realista y significativa para los estudiantes: desde la elaboración de asientos contables hasta la interpretación de informes financieros. Los Guardianes no solo aprenden los conceptos teóricos, sino que los aplican a problemas concretos, tomando decisiones fundamentadas que afectan el destino del imperio económico. Además, la historia incorpora elementos de creatividad y pensamiento crítico al plantear escenarios donde la responsabilidad y el juicio ético son clave para el éxito.

Durante la aventura, los estudiantes se enfrentan a una serie de eventos imprevistos, como auditorías sorpresa, crisis económicas simuladas y cambios en las normativas fiscales, que requieren adaptabilidad y colaboración. Este contexto dinámico fomenta el desarrollo de competencias del siglo XXI, como la creatividad para resolver problemas complejos, el pensamiento crítico para analizar información financiera y la responsabilidad para cumplir con los estándares contables y éticos.

Al final de la experiencia, los Guardianes del Libro Mayor habrán consolidado una comprensión profunda y aplicada de la contabilidad pública, así como habilidades sociales y cognitivas que los preparan para su desempeño profesional.

Mecánicas de Juego

La experiencia **ContabiliQuest** está estructurada en torno a un sistema de gamificación que utiliza las siguientes mecánicas:

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad y reto completado otorga puntos que representan el progreso y la efectividad del equipo. Los puntos se obtienen mediante la correcta resolución de ejercicios, la calidad de las propuestas y la colaboración demostrada. Por ejemplo, un asiento contable bien elaborado puede valer 50 puntos, mientras que un análisis financiero detallado vale 100 puntos.
- **Niveles:** A medida que los equipos acumulan puntos, avanzan por niveles que simbolizan su experticia como Guardianes. Los niveles van de *Aprendiz Contable* a *Maestro del Libro Mayor*. Cada nivel desbloquea nuevos desafíos, insignias especiales y recursos complementarios.
- **Insignias:** Se otorgan insignias digitales por logros específicos, como *Detective de Errores* para quienes encuentren inconsistencias en los registros, o *Maestro de Conciliaciones* para quienes completen conciliaciones bancarias con precisión. Estas insignias se muestran en un tablero personal y fomentan la motivación y el reconocimiento.
- **Retos:** Los retos son actividades gamificadas con objetivos claros y limitaciones temporales o de recursos. Por ejemplo, “Auditoría Rápida” requiere encontrar errores en un conjunto de datos en 20 minutos. Los retos están diseñados para estimular el pensamiento crítico y la responsabilidad.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, los equipos pueden obtener recompensas como “Pistas” para resolver retos difíciles, o “Tiempo Extra” para actividades cronometradas. Estas recompensas se pueden canjear con puntos acumulados, incentivando la gestión estratégica de recursos.
- **Progresión:** La experiencia tiene una progresión clara y visible mediante barras de avance en el tablero de juego, que muestran el porcentaje completado de cada nivel y las metas para alcanzar el siguiente. Esto genera un sentido constante de logro y dirección.
- **Retroalimentación Inmediata:** Cada actividad y reto incluye mecanismos para entregar retroalimentación inmediata, como corrección automática en ejercicios digitales, comentarios del docente en tiempo real, y discusiones grupales para analizar resultados. La retroalimentación está vinculada a los puntos otorgados, fortaleciendo el aprendizaje y la motivación.

Estas mecánicas están integradas en una plataforma digital sencilla (puede ser Google Classroom o una combinación de Google Forms, Sheets y Slides) y complementadas con materiales físicos como hojas de trabajo, tarjetas de rol y tableros de seguimiento visuales en el aula.

Actividades Gamificadas

1. Misión: Registro de Operaciones Comerciales

Descripción: Los Guardianes reciben un conjunto de transacciones comerciales ficticias del distrito de Manufactura y deben registrar correctamente los asientos contables en el libro diario.

Instrucciones paso a paso:

- Formar equipos de 4-5 estudiantes, asignar roles.
- Entregar un paquete con 10 transacciones (compras, ventas, pagos, cobros).

- Explicar brevemente las reglas para elaborar asientos contables (debe estar balanceado débito y crédito).
- Los equipos registran los asientos en hojas de trabajo o en formato digital.
- Al concluir, entregan sus registros para evaluación.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Hojas de trabajo, lápices, computadora/tablet opcional, plantilla en Google Sheets.

Integración con mecánicas: Cada asiento correcto otorga 50 puntos. Si el equipo completa todos correctamente, gana la insignia *Maestro del Registro*. Se ofrece retroalimentación inmediata mediante revisión rápida del docente.

2. Reto: Auditoría Express

Descripción: Los Guardianes deben revisar un extracto bancario y las conciliaciones para identificar errores o inconsistencias.

Instrucciones paso a paso:

- Presentar un caso con extracto bancario simulado y conciliación con errores intencionales.
- Dar 20 minutos para que los equipos analicen y marquen errores detectados.
- Discusión grupal para compartir hallazgos.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Impresiones del extracto y conciliación, marcadores.

Integración con mecánicas: Cada error identificado vale 30 puntos. Completar el reto otorga la insignia *Detective de Errores*. Se puede canjear puntos para pedir una pista.

3. Actividad: Elaboración del Estado de Resultados

Descripción: Con la información financiera registrada, los Guardianes elaboran el estado de resultados del trimestre para el distrito de Servicios.

Instrucciones paso a paso:

- Proporcionar un conjunto de datos financieros (ingresos, costos, gastos).
- Guiar a los equipos para clasificar adecuadamente cuentas y calcular utilidad bruta, gastos operativos y utilidad neta.
- Presentar resultados en una plantilla predefinida.
- Entregar para evaluación.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Plantillas impresas o digitales, calculadora.

Integración con mecánicas: Puntos por precisión (100 puntos), nivel alcanzado desbloquea acceso a recurso especial sobre análisis financiero. Insignia *Analista Financiero* para quienes logren resultados excelentes.

4. Reto: Simulación de Auditoría Forense

Descripción: Los Guardianes investigan un caso simulado de posible fraude en el distrito Comercio, analizando documentos y proponiendo conclusiones.

Instrucciones paso a paso:

- Entregar dossier con documentos (facturas, registros, notas de crédito).
- Dar 40 minutos para revisar y detectar anomalías.
- Preparar un informe breve con hallazgos y recomendaciones.
- Presentar informe al resto del grupo.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Documentos impresos, hojas para informe.

Integración con mecánicas: Puntos por detección de anomalías y calidad del informe (hasta 150 puntos). Insignia *Guardianes Éticos* para equipos que propongan soluciones responsables.

5. Actividad Final: Estrategia de Mejora Contable

Descripción: En equipo, los Guardianes diseñan una propuesta estratégica para optimizar la contabilidad y gestión financiera en el distrito Tecnología.

Instrucciones paso a paso:

- Analizar información previa y aprendizajes de retos anteriores.
- Identificar puntos débiles y oportunidades de mejora.
- Crear un plan estratégico con acciones específicas y responsables.
- Presentar la propuesta en formato digital o físico.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Computadora/tablet, hojas, recursos digitales.

Integración con mecánicas: Puntos por creatividad, viabilidad y responsabilidad (hasta 200 puntos). Insignia *Estrategia Innovador*. El avance final determina si el equipo alcanza el nivel *Maestro del Libro Mayor*.

6. Seguimiento y Tablero de Progreso

Durante toda la experiencia, el docente actualiza un tablero visible con:

- Puntos acumulados por equipo.
- Insignias obtenidas.
- Niveles alcanzados.
- Progresión hacia la misión final.

Esto genera competitividad saludable y motivación constante.

En total, estas actividades suman más de 6 horas de trabajo gamificado que integran contenidos clave de contabilidad pública con desarrollo de competencias blandas y técnicas.

Reglas y Condiciones

Para que **ContabiliQuest** funcione de manera fluida y justa, se establecen las siguientes reglas:

- **Condiciones de Victoria:** El equipo que alcance el nivel *Maestro del Libro Mayor* con al menos 800 puntos y obtenga las insignias clave (*Maestro del Registro*, *Detective de Errores*, *Analista Financiero*, *Guardianes Éticos*, *Estratega Innovador*) gana la experiencia y reconocimiento especial.
- **Penalizaciones:** Errores graves en registros o informes pueden restar puntos (máximo 10% del total ganado en la actividad). Retrasos injustificados en la entrega de tareas restan 20 puntos.
- **Turnos:** En actividades grupales con roles, cada estudiante debe cumplir su función. El docente facilitará la rotación de roles en actividades sucesivas para que todos experimenten diferentes responsabilidades.
- **Restricciones:** Se prohíbe copiar respuestas de otros equipos. Toda colaboración externa debe ser aprobada por el docente y documentada.
- **Tabla de Puntos:**
 - Asiento contable correcto: 50 puntos c/u
 - Error detectado en auditoría: 30 puntos c/u
 - Estado de resultados correcto: 100 puntos
 - Informe de auditoría forense: hasta 150 puntos
 - Propuesta estratégica: hasta 200 puntos
- **Sistema de Logros:** Las insignias se otorgan al cumplir criterios específicos, visibles en el tablero y en portafolio digital. Se pueden canjear puntos para ayudas o pistas en retos.

Evaluación Gamificada

La evaluación en **ContabiliQuest** es integral y continua, combinando criterios cuantitativos y cualitativos:

- **Criterios de Evaluación:**
 - Precisión y corrección técnica en registros contables y estados financieros.
 - Capacidad analítica en auditorías y detección de errores.
 - Creatividad y viabilidad en propuestas estratégicas.
 - Responsabilidad en cumplimiento de roles y entrega de tareas.
 - Colaboración y comunicación efectiva en equipo.
- **Rúbricas Integradas:** Se proveen rúbricas detalladas para cada actividad donde se califican aspectos técnicos, presentación, argumentación y trabajo en equipo. Por ejemplo, la rúbrica para el informe de auditoría contiene indicadores para identificar errores relevantes, claridad en la exposición y propuestas éticas.
- **Evidencias de Aprendizaje:** Los puntos acumulados, insignias obtenidas, informes entregados y presentaciones realizadas conforman el portafolio digital de cada equipo, que documenta el aprendizaje y progreso.

- **Reflexión Final:** Al concluir la aventura, cada equipo realiza una reflexión escrita o audiovisual donde identifican aprendizajes clave, dificultades superadas y cómo aplicarían lo aprendido en contextos reales.
- **Cierre de la Narrativa:** El docente realiza una ceremonia simbólica donde se reconocen los logros de cada equipo, se entrega un certificado digital de Guardianes del Libro Mayor y se discute cómo la contabilidad pública es fundamental para el desarrollo sostenible de las sociedades, enlazando la experiencia con la realidad profesional.

Recomendaciones Logísticas

Para implementar **ContabiliQuest** con éxito, se recomienda considerar los siguientes aspectos logísticos:

- **Tiempo Necesario:** La experiencia puede desarrollarse en 4-6 sesiones de 90 minutos cada una, totalizando entre 6 y 9 horas, ajustable según el ritmo del grupo.
- **Espacio Físico:** Aula espaciosa con mesas para trabajo en equipo, pizarras para seguimiento visual y zona para exposiciones. Se sugiere disponer las mesas en islas para facilitar la colaboración.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets con acceso a Google Workspace (Forms, Sheets, Slides).
 - Impresiones de documentos para auditorías y conciliaciones.
 - Hojas de trabajo, marcadores y material de papelería.
 - Tablero visible para seguimiento de puntos, niveles e insignias (puede ser físico o digital).
- **Tamaño del Grupo:** Ideal de 20 a 30 estudiantes, divididos en equipos de 4-5 participantes para favorecer la interacción y participación activa.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarizarse con los conceptos de contabilidad pública y las actividades preparadas.
 - Configurar las plantillas digitales y materiales impresos.
 - Planificar la gestión del tiempo y los turnos de roles.
 - Preparar retroalimentación constructiva y motivadora.
- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**
 - *Desconocimiento técnico:* Ofrecer sesiones introductorias breves y recursos de apoyo.
 - *Desigualdad en la participación:* Rotar roles y promover la responsabilidad individual.
 - *Falta de motivación:* Usar el sistema de recompensas y reconocimiento para incentivar.
 - *Problemas técnicos:* Tener versiones impresas como respaldo y soporte TIC disponible.

Con estas recomendaciones, el docente puede garantizar una experiencia de aprendizaje gamificada efectiva, significativa y disfrutable.