

Presupuesto Challenge: La Aventura Financiera Empresarial

Gamificación Estructural | Economía, Administración & Contaduría | Administración | Tema: PRESUPUESTOS

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos a "Presupuesto Challenge: La Aventura Financiera Empresarial", una experiencia educativa donde los estudiantes se convierten en gerentes financieros novatos de una empresa emergente que busca consolidarse en un mercado competitivo. La ambientación se sitúa en un mundo empresarial moderno, donde las decisiones acertadas en la administración de presupuestos son cruciales para el éxito y la supervivencia corporativa.

Los estudiantes asumirán roles como Gerente de Finanzas, Analista de Costos, Responsable de Proyectos y Coordinador de Ventas, formando equipos multidisciplinarios. Cada rol tiene responsabilidades específicas que contribuyen al manejo integral del presupuesto empresarial.

La misión principal es llevar a la empresa ficticia "EcoInnovate S.A." desde su etapa inicial hasta convertirse en un referente del sector, gestionando eficazmente sus presupuestos, tomando decisiones estratégicas y enfrentando desafíos financieros reales que simulan situaciones del mundo empresarial.

Este juego conecta directamente con el tema de PRESUPUESTOS en la asignatura de Administración, ya que los estudiantes deberán aplicar conceptos teóricos para elaborar, analizar y ajustar presupuestos, entender la importancia del control financiero, y desarrollar habilidades de negociación y toma de decisiones bajo presión.

Roles de los Estudiantes

- **Gerente de Finanzas:** Lidera la estrategia presupuestaria general, supervisa el flujo de caja y toma decisiones finales sobre asignación de recursos.
- **Analista de Costos:** Evalúa los costos de producción y operativos, propone ajustes para optimizar gastos.
- **Responsable de Proyectos:** Planifica y presenta propuestas de proyectos, estimando sus necesidades presupuestarias y beneficios esperados.
- **Coordinador de Ventas:** Estima ingresos proyectados, realiza negociaciones con clientes y ajusta estrategias comerciales según el presupuesto disponible.

Cada equipo trabajará colaborativamente para elaborar presupuestos anuales, responder a imprevistos financieros, negociar con proveedores y clientes, y presentar reportes que reflejen la salud financiera de la empresa.

Conexión con el Aprendizaje y Competencias del Siglo XXI

Esta narrativa permite a los estudiantes desarrollar pensamiento crítico al analizar información financiera, resolver problemas prácticos al enfrentar situaciones inesperadas, negociar internamente y con actores externos, asumir responsabilidad en sus roles y ejercer autonomía en la toma de decisiones. De esta manera, se integran competencias

esenciales para su formación profesional y personal.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Para garantizar una experiencia inmersiva y motivadora, se implementarán las siguientes mecánicas:

- **Sistema de Puntos:** Los equipos ganan puntos al completar actividades con precisión, presentar presupuestos completos, negociar exitosamente y resolver retos financieros. Los puntos se asignan según complejidad y calidad.
- **Niveles:** La experiencia está dividida en cuatro niveles: *Inicio (Diseño del Presupuesto)*, *Desarrollo (Análisis y Ajustes)*, *Desafíos (Resolución de Problemas)* y *Maestría (Presentación y Evaluación Final)*. Cada nivel desbloquea nuevas actividades y retos.
- **Insignias:** Se otorgan insignias digitales o físicas por logros específicos, tales como "Maestro del Presupuesto", "Negociador Experto", "Analista Preciso" y "Líder Responsable". Estas insignias reconocen habilidades y motivan la participación.
- **Retos:** Situaciones imprevistas financieras que deben ser resueltas bajo tiempo limitado, como recortes presupuestarios, aumento de costos imprevistos o cambios en ingresos proyectados.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, los equipos pueden ganar "bonos" que les permiten obtener ventajas estratégicas, por ejemplo, tiempo extra en actividades o la posibilidad de negociar con el "juez" (docente) para influir en ciertas decisiones.
- **Progresión:** Los equipos avanzan de nivel al acumular cierta cantidad de puntos y cumplir actividades clave. El avance es visible en una tabla de clasificación actualizada semanalmente.
- **Retroalimentación Inmediata:** Al concluir cada actividad, el docente proporciona retroalimentación inmediata, resaltando aciertos y áreas de mejora, fomentando la reflexión y el aprendizaje continuo.

Estas mecánicas fomentan la motivación intrínseca y extrínseca, el trabajo colaborativo y el compromiso con el aprendizaje.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Actividad: "Construyendo el Presupuesto Inicial"

Descripción: Cada equipo diseña el presupuesto inicial anual de "Ecolnnovate S.A." basado en datos proporcionados sobre costos fijos, variables, ingresos estimados y objetivos estratégicos.

Instrucciones:

1. Recibir la plantilla de presupuesto con categorías predefinidas.
2. Revisar y discutir roles para asignar responsabilidades.

3. Calcular y asignar valores en cada categoría, justificando cada asignación.

4. Preparar una presentación breve con la estrategia presupuestaria.

Tiempo estimado: 2 horas

Materiales: Plantilla en Excel o Google Sheets, calculadora, datos base impresos o digitales.

Integración con mecánicas: Completar esta actividad otorga puntos iniciales y desbloquea el nivel 2. La calidad y coherencia del presupuesto serán evaluadas para asignar puntos.

2. Actividad: "Análisis y Ajustes Presupuestarios"

Descripción: Se presentan escenarios con variaciones en costos o ingresos que requieren ajustar el presupuesto sin afectar la rentabilidad.

Instrucciones:

1. Recibir un escenario (ejemplo: aumento del 10% en costos de materia prima).
2. Discutir en equipo y proponer ajustes en otras partidas para compensar.
3. Modificar la plantilla presupuestaria y calcular el impacto final.
4. Presentar las modificaciones y defender la estrategia ante el docente.

Tiempo estimado: 1.5 horas

Materiales: Plantilla de presupuesto, escenarios impresos, calculadora.

Integración con mecánicas: Esta actividad otorga puntos por rapidez en la solución y calidad del análisis. Además, se puede ganar la insignia "Analista Preciso" si el equipo cumple con criterios de efectividad y creatividad.

3. Actividad: "Reto Financiero: La Crisis Inesperada"

Descripción: Se simula un imprevisto financiero donde la empresa debe recortar gastos urgentemente para no caer en pérdidas.

Instrucciones:

1. Recibir el reto con un tiempo límite de 45 minutos.
2. Debatir opciones y acordar medidas de recorte.
3. Actualizar el presupuesto según las decisiones.
4. Presentar la solución y justificarla ante el grupo.

Tiempo estimado: 1 hora

Materiales: Escenario de crisis impreso, plantilla de presupuesto, cronómetro.

Integración con mecánicas: Los equipos que resuelvan dentro del tiempo y con soluciones viables ganan puntos extra y la insignia "Maestro del Presupuesto".

4. Actividad: "Negociación con Proveedores y Clientes"

Descripción: Los equipos desarrollan habilidades de negociación para obtener mejores condiciones que afecten positivamente el presupuesto.

Instrucciones:

1. Simular negociaciones con otros equipos que actúan como proveedores o clientes.
2. Preparar argumentos basados en datos presupuestarios para negociar descuentos, plazos o condiciones.
3. Registrar acuerdos y ajustar presupuesto final.
4. Reflexionar sobre la experiencia y su impacto en la empresa.

Tiempo estimado: 2 horas

Materiales: Fichas de roles para negociación, plantilla de presupuesto, hojas para registro de acuerdos.

Integración con mecánicas: Éxito en la negociación otorga puntos, bonos y la insignia "Negociador Experto".

5. Actividad: "Presentación Final y Defensa del Presupuesto"

Descripción: Cada equipo presenta el presupuesto final ajustado, los retos superados y las estrategias aplicadas, defendiendo sus decisiones ante el docente y compañeros.

Instrucciones:

1. Preparar una presentación con diapositivas que incluya resumen financiero, retos enfrentados y resultados.
2. Responder preguntas y recibir retroalimentación.
3. Autoevaluar y reflexionar sobre el aprendizaje.

Tiempo estimado: 2 horas

Materiales: Computadora, proyector, plantilla de presentación.

Integración con mecánicas: Presentar y defender con éxito otorga puntos finales, desbloquea la insignia "Líder Responsable" y determina la posición en la tabla de clasificación.

Estas actividades, con instrucciones claras y materiales accesibles, permiten cubrir el contenido de presupuestos en administración de forma práctica, dinámica y motivadora, integrando las mecánicas de juego para potenciar el aprendizaje.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de Victoria:** Gana el equipo que acumule más puntos al final del nivel 4, habiendo completado todas las actividades, obtenido al menos tres insignias y demostrado comprensión práctica del manejo presupuestario.
- **Penalizaciones:**
 - Entrega tardía de actividades: -10% de puntos asignados.
 - Presentación incompleta o con errores graves: reducción de puntos proporcional.

- Falta de participación o incumplimiento de roles: penalización de puntos y posible pérdida de insignias.
- **Turnos y Roles:** Cada equipo organiza internamente los turnos para la presentación y la negociación. El docente será el árbitro y moderador de las actividades en grupo.
- **Restricciones:**
 - No se permite copiar presupuestos de otros equipos.
 - El trabajo debe ser original y basado en los criterios aprendidos.
 - Los equipos deben respetar el tiempo asignado para cada actividad.
- **Tabla de Puntos:** Se dispone de una tabla visible para todos, actualizada semanalmente, que muestra:
 - Puntos acumulados por equipo.
 - Insignias obtenidas.
 - Bonos disponibles y usados.
 - Posición en el ranking.
- **Sistema de Logros:** Para desbloquear ciertos niveles y obtener bonificaciones, los equipos deben cumplir retos específicos y demostrar dominio en las actividades previas.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Exactitud y coherencia del presupuesto:** Evaluar si los cálculos y asignaciones son correctos y congruentes con la información dada.
- **Capacidad de análisis y ajuste:** Valorar la habilidad para interpretar escenarios y hacer modificaciones efectivas.
- **Habilidades de negociación:** Medir la capacidad para argumentar, llegar a acuerdos y mejorar condiciones financieras.
- **Trabajo en equipo y roles:** Observar la colaboración, cumplimiento de roles y responsabilidad individual.
- **Presentación y defensa:** Evaluar claridad, argumentación y respuesta a preguntas.

Rúbricas Integradas

Se utilizarán rúbricas detalladas para cada actividad, con puntuaciones que van desde 1 (deficiente) a 5 (excelente) en aspectos como:

- Precisión en cálculos
- Creatividad en soluciones
- Claridad en comunicación

- Participación activa
- Cumplimiento de tiempos

Evidencias de Aprendizaje

Las evidencias incluyen:

- Presupuestos elaborados y ajustados en plantilla digital.
- Registros de negociaciones y acuerdos.
- Presentaciones finales grabadas o en vivo.
- Reflexiones escritas individuales y grupales.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de reflexión donde cada equipo comparte aprendizajes, retos enfrentados y cómo aplicarán el conocimiento en contextos reales. El docente cierra la narrativa destacando el desarrollo de competencias clave y la importancia del manejo presupuestario en la administración.

Se entregan reconocimientos simbólicos y se promueve la autoevaluación para consolidar el aprendizaje.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia puede desarrollarse en 4 a 5 sesiones de 2 a 3 horas cada una, dependiendo del ritmo del grupo.
- **Espacio físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipo, acceso a pizarras o pantallas para presentaciones.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets con software de hojas de cálculo (Excel, Google Sheets).
 - Proyector y sistema de audio para presentaciones.
 - Conexión a internet estable para acceso a recursos.
 - Plantillas digitales y documentos impresos para escenarios y roles.
- **Tamaño del grupo:** Idealmente de 16 a 24 estudiantes, organizados en equipos de 4 integrantes para facilitar la colaboración.
- **Preparación previa del docente:**
 - Familiarizarse con los conceptos de presupuestos y herramientas digitales.
 - Preparar y adaptar materiales según características del grupo.
 - Definir criterios claros para evaluación y retroalimentación.
 - Configurar la tabla de clasificación y sistema de puntos.

- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**

- *Resistencia al trabajo en equipo:* Fomentar dinámicas de integración previas y aclarar la importancia del rol de cada integrante.
- *Dificultades técnicas:* Tener soporte técnico o recursos alternativos en caso de fallas TIC.
- *Desigualdad en participación:* Supervisar roles y promover la responsabilidad individual mediante autoevaluaciones.
- *Falta de motivación:* Destacar la relevancia práctica y dar retroalimentación positiva constante.