

MEMORIA JUSTIFICATIVA

PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE ID2022/038

**“APRENDER JUGANDO: GAMIFICACIÓN EN
CONTABILIDAD”**

Beatriz Cuadrado-Ballesteros

(Universidad de Salamanca)

Salamanca, mayo 2023

1. DATOS DEL PROYECTO

Código y título: ID2022/038 - APRENDER JUGANDO: GAMIFICACIÓN EN CONTABILIDAD

Modalidad y financiación: B – proyectos con financiación (750€)

Responsable: Beatriz Cuadrado Ballesteros, profesora titular del Departamento de Administración y Economía de la Empresa (Universidad de Salamanca).

Asignatura implicada: Análisis de Operaciones Económicas, 2º curso Grado en Administración y Dirección de Empresas (GADE), Facultad de Economía y Empresa (Universidad de Salamanca).

- *Departamento:* Administración y Dirección de Empresas
- *Área:* Economía Financiera y Contabilidad (perfil: Contabilidad)
- *Tipología:* Obligatoria
- *Periodicidad:* Primer semestre
- *Profesorado:* Beatriz Cuadrado Ballesteros (responsable de la asignatura y del proyecto de innovación y mejora docente)
- *Carga lectiva:* 6 ECTS, repartidos de la siguiente forma:
 - *Clases teóricas:* 1 hora/semana.
 - *Clases prácticas:* 1.5 horas/semana.
 - *Tutorías presenciales obligatorias:* 1 hora/semestre.
- *Estudiantes:* 173 matriculados (Grupo 1: 56; Grupo 2: 59; Grupo 3: 58) en el curso 2022/2023
- *Objetivos:* se introduce al estudiante en el marco normativo utilizado para la elaboración y publicación de la información económica y financiera de las empresas. Concretamente:

- Conocer la normativa relativa a la elaboración y emisión de la información financiera a la que están sujetas las empresas en el contexto nacional e internacional.
- Conocer las diferencias fundamentales existentes entre la normativa contable representada por el PGC y sus correspondientes desarrollos y las Normas Internacionales de Información Financiera.
- Comprender los principales hechos económicos que relacionan a la empresa con su entorno, analizándoles desde la perspectiva contable del Patrimonio y Resultado.
- Conocer los criterios de valoración específicos y adecuados a las distintas operaciones económicas de la empresa que afecten a la estructura económica, estructura financiera o resultado.
- Conocer las alternativas de valoración existentes para los diferentes elementos integrantes de las cuentas anuales y las implicaciones que de su aplicación pudieran derivarse.
- Conocer las implicaciones fiscales que los criterios de valoración pueden producir en la actividad de la empresa analizando la diferencia de tratamiento entre la normativa contable y la normativa fiscal en determinadas operaciones económicas.
- Saber utilizar de forma precisa los conceptos, mecanismos e instrumentos contables para desarrollar correctamente el registro de operaciones a fin de elaborar adecuadamente la información financiera.
- Aplicar correctamente las normas y criterios de valoración atendiendo a las características particulares de cada operación económica.

- Saber analizar y valorar las distintas alternativas que pudieran ser aplicadas en la valoración de operaciones económicas, teniendo en cuenta las implicaciones económicas que pudieran sucederse.
- Saber elaborar los Estados Financieros: Balance, Cuenta de Pérdidas y Ganancias, Estado de Cambios en el Patrimonio Neto y Estado de Flujos de Efectivo, de acuerdo con las normas de elaboración específicas.
- Ser capaz de identificar las obligaciones que en materia de información financiera están sujetas las empresas.
- Ser capaz de identificar las principales fuentes donde acudir para obtener información financiera de las empresas.

2. OBJETIVOS DEL PROYECTO

El objetivo general del proyecto ha sido llevar a cabo un *breakout* educativo, en formato presencial, en la asignatura “Análisis de Operaciones Económicas”, impartida en 2º curso del GADE en la Facultad de Economía y Empresa de la Universidad de Salamanca. Este objetivo general se concreta en determinados objetivos específicos:

- (i) Incrementar la motivación de los estudiantes en las asignaturas de contabilidad.
- (ii) Impulsar la participación del estudiante en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.
- (iii) Trabajar determinados conocimientos y competencias de la asignatura. Entre los conocimientos y competencias que se pretenden trabajar, se establecen concretamente los siguientes:

- Autoevaluación de los temas impartidos hasta el momento, concretamente los relacionados con inmovilizados.
- Autoevaluación del uso del cuadro de cuenta como herramienta fundamental en el proceso contable.
- Practicar la resolución de cuestionarios cerrados de opción múltiple, que son una herramienta fundamental en las pruebas de evaluación de la asignatura.
- Practicar la resolución de problemas y registro de operaciones contables, que son una parte esencial de las pruebas de evaluación de la asignatura.
- Desarrollar las competencias de cooperación y trabajo en equipo.
- Desarrollar la competencia de competitividad y *fair play*.
- Desarrollar la competencia de liderazgo.
- Desarrollar el pensamiento crítico y la creatividad.
- Desarrollar la competencia deductiva y la lógica.
- Desarrollar habilidades para buscar solución a problemas.
- Desarrollar habilidades para una correcta gestión del tiempo.
- Desarrollar habilidades para seguir una serie de normas y reglas establecidas.

3. FASES DE DESARROLLO

FASE 1. Planteamiento (julio 2022 – septiembre 2022)

El planteamiento de la actividad es una de las fases más importantes, que requiere tomar una serie de decisiones sobre los siguientes aspectos:

a) **Tipo de actividad dentro de la programación didáctica:** será una actividad enmarcada dentro de las horas de acción tutorial que debemos impartir obligatoriamente en las asignaturas de la Facultad de Economía y Empresa. Dichas tutorías se encuentran coordinadas entre todas las asignaturas impartidas en segundo curso del GADE. Concretamente, la fecha finalmente asignada para la asignatura Análisis de Operaciones Económicas fue el 28 de octubre de 2022, en horario de mañana y tarde. Dicha actividad no tendrá repercusión en la calificación final del estudiante, puesto que no contamos con evidencias previas sobre *breakout* presenciales, que nos ayuden a tomar decisiones sobre la forma más adecuada de calificar estas actividades. En función de la experiencia de este año, se decidirá incluir esta actividad como parte de la evaluación continua en futuros cursos. No obstante, se concederá un premio simbólico a los estudiantes que consigan abrir todas las cajas. Será algo poco valioso, porque en otro caso la victoria sería lo más importante, por encima del propio aprendizaje. Sin embargo, es conveniente mantener un premio para los vencedores, ya que esto les motivará a participar.

b) **Duración de la actividad:** la actividad se considera una prueba de autoevaluación y se desarrollará dentro de las horas de acción tutorial asignadas a las asignaturas de la Facultad de Economía y Empresa. Cada estudiante debe recibir una hora de acción tutorial, que será, por tanto, el tiempo límite del que disponemos para realizar la actividad.

c) **Tipo de participación:** se trata de una actividad voluntaria, por lo que los estudiantes interesados se deben inscribir a través de un formulario de Google habilitado para ello entre 13 y 19 de octubre. En total se recibieron 81

inscripciones, lo que supone una participación de alrededor del 50%. En la valoración de este porcentaje, debemos tener en cuenta que la actividad se desarrolló el viernes 28 de octubre, justo antes del festivo 1 de noviembre, lo que ha afectado a los niveles de participación. Además, los viernes no se imparten clases presenciales de ninguna asignatura en segundo del GADE, lo que también podría haber contribuido a frenar la participación de más estudiantes. No obstante, teniendo en cuenta todos estos hándicaps, se considera un porcentaje de participación bastante aceptable, que además permitirá desarrollar la actividad de manera más relajada para el docente.

d) Tareas o pruebas: el objetivo del juego consistirá en abrir varias cajas, cerradas por varios candados. Cada candado se abrirá con un código numérico que los estudiantes conseguirán tras completar de determinadas pruebas relacionadas con los contenidos de la materia. Las pruebas que finalmente fueron planteadas se detallan y describen de manera más concreta en otro epígrafe más adelante. Todas ellas se realizarán por equipos de unas 3 o 4 personas, compitiendo 4 grupos a la vez. El ganador no será el primero que consiga abrir todas las cajas, aunque la presión por ser los primeros puede motivarles aún más en el desarrollo de las pruebas. Los ganadores serán todos aquellos que consigan abrir todas las cajas antes que de transcurra el tiempo límite fijado en 60 minutos.

e) Entorno y temática: la actividad se realiza de manera presencial, en un aula con mesas y sillas movibles, creando un espacio adecuado para la correcta cooperación entre los miembros del equipo. Debe tener capacidad suficiente para que puedan competir varios equipos a la vez. La temática elegida para ambientar la sala y toda la actividad se basaba en una historia de piratas.

FASE 2. Desarrollo (septiembre 2022 – octubre 2022)

Tal como se ha señalado anteriormente, la actividad se desarrolla durante la segunda tutoría grupal asignada por la coordinadora de 2º GADE, para el día 28 de octubre de 2022. A cada equipo, compuesto por 3 o 4 personas, se le asigna una franja horaria a lo largo de todo el día para realizar la actividad. Dispondrán de 60 minutos para abrir las cajas, y si tras ese periodo no lo han logrado, la actividad terminará sin conseguir su premio simbólico que se encuentra dentro. Compiten 4 equipos a la vez, lo que supondrá tener en el aula entre 12 y 16 estudiantes aproximadamente, un número adecuada para poder resolver las dudas y preguntas que van surgiendo. Entre cada tanda, se deja un margen de 30 minutos para volver a organizar todos los elementos y dejarlos preparados para los siguientes equipos.

FASE 3. Control de satisfacción y resultados (noviembre 2022 – enero 2023)

Tras el desarrollo del juego, y antes de salir del aula, cada estudiante puede participar voluntariamente en una encuesta de satisfacción, que cumplimentan directamente allí de manera anónima y depositan en una caja preparada para ello. De esta forma se puede conocer la utilidad del juego a la hora de desarrollar competencias y conocimientos y, por supuesto, también la satisfacción general con este tipo de actividades. Así, la encuesta pregunta no sólo por el proceso de enseñanza-aprendizaje como tal, sino también por sus impresiones personales, emociones y sensaciones durante el desarrollo del juego. El objetivo es conocer los puntos fuertes y débiles, y las posibles mejoras de cara a su aplicación en el próximo curso.

Además de la encuesta de satisfacción, se comparan las calificaciones de evaluación continua y final entre los estudiantes que han participado en la actividad y los que no lo

han hecho, para conocer cómo le ha afectado al desarrollo de los conocimientos y competencias.

FASE 4. Difusión de resultados (febrero 2023 – junio 2023)

Tras analizar la satisfacción y los resultados, se elabora un pequeño informe/estudio donde se describe el proceso de planificación y ejecución del juego y los resultados alcanzados. Este informe será presentado en tantos congresos, jornadas o encuentros posibles, en función de la financiación conseguida en este proyecto. En base a experiencias pasadas, esta fase es de suma importancia, puesto que los comentarios y opiniones de compañeros de otras Universidades e incluso de otras ramas de conocimiento son esenciales para poder mejorar la actividad y, asimismo, generar nuevas ideas para el futuro.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Entre el 13 y 19 de octubre de 2022, los estudiantes interesados se inscribieron en la actividad, a través de este link ([pinchar aquí](#)). El vídeo les da una pista de la temática de la actividad, aunque no le deja ver del todo en qué consistirá. Ese halo de misterio también es importante para incitarles a inscribirse y participar.

El día 20 de octubre, una vez cerrado el formulario de inscripción, se procede a realizar pequeños grupos, de entre 12 y 16 personas, asignándoles una franja horaria concreta, pero no se realizan los equipos todavía. De esta forma, se podrán distribuir el mismo día de la actividad, justo antes de entrar en la sala, para que así podamos saber los asistentes reales. Las franjas horarias establecidas son: 9:30 – 10:30; 11:00 – 12:00; 12:30 – 13:30;

15:00 – 16:00; y 17:30 – 18:30. Se ha tenido en cuenta la organización de la actividad de otra asignatura (Microeconomía II) ese mismo día, ajustando los horarios para que todos los estudiantes interesados pudieran asistir a ambas actividades sin presentar incompatibilidades.

Días antes de la actividad, concretamente el 26 de octubre de 2022, se envía un correo a estudiantes que se han inscrito, para recordarles la hora asignada, el aula, y pedirles puntualidad máxima, puesto que una vez que la actividad comience, no se podrá entrar ni salir de la sala hasta que se termine. Para dicho recordatorio, también se utilizó un vídeo, que puede verse pinchando [aquí](#). De nuevo, la temática es semejante a la empleada anteriormente para la propia inscripción, para dar continuidad.

El día de la actividad (28 de octubre de 2022), los estudiantes llegan gradualmente al aula asignada, encontrándose la puerta cerrada, con un cartel que indica que deben esperar fuera hasta que la profesora salga a recogerles. De los 81 inscritos, asistieron finalmente 61. A la hora asignada, la profesora sale del aula, dejando dentro todo preparado, y con música de ambiente puesta; registra a los estudiantes que han asistido; y, procede a hacer grupos aleatoriamente, de 3 o 4 personas. Una vez formados los grupos, da una serie de instrucciones:

- Cuando entren en el aula deberán sentarse por grupos alrededor de las mesas preparadas para ello.
- Se pueden consultar apuntes, libros, dispositivos electrónicos, etc. El material es completamente libre, incluso se puede pedir pistas a la profesora.
- Se deben cuidar los materiales que encontrarán en la sala, puesto que deben ser utilizados por más compañeros.
- Se explica la dinámica del juego, el objetivo y la duración del mismo.

- Se advierte que no se puede tocar ningún elemento que encontrarán en la sala hasta que no hayan visualizado un video introductorio y el cronómetro se haya puesto en marcha.
- Se explica cómo abrir candados con códigos.

Una vez aclaradas las dudas y preguntas, se abre la sala y los estudiantes se van agrupando por equipos alrededor de las mesas preparadas para ello. La imagen 1 muestra cómo se ambientó la sala, en base a la temática elegida, que como se indicó anteriormente fue sobre piratas.

Cuando todos los estudiantes han entrado y se han sentado con el resto de miembros del equipo alrededor de una de las mesas preparadas, se cierra la puerta con llave, colocando un cartel por fuera que indica que nadie puede entrar hasta la siguiente franja horaria (si se permite entrar y salir libremente, se perdería la “magia” del ambiente creada dentro). Inmediatamente después, sin dar más explicaciones, se reproduce el vídeo introductorio, que puede verse pinchando [aquí](#). En él se cuenta brevemente la historia de la pirata Grace O'Malley, que fue quien mandó a su loro Hoock en busca de ayuda semanas atrás (recordando el vídeo de inscripción en la actividad). La pirata ha conseguido quitarle un botín al Capitán Kidd, quien en un último intento desesperado metió el tesoro en un cofre y lo cerró con varios candados, mientras decía: “Si mi botín queréis tener, verdaderos contables debéis ser”. La pirata accede a entregarle parte del botín a quien le ayude a abrir el cofre en menos de 60 minutos.

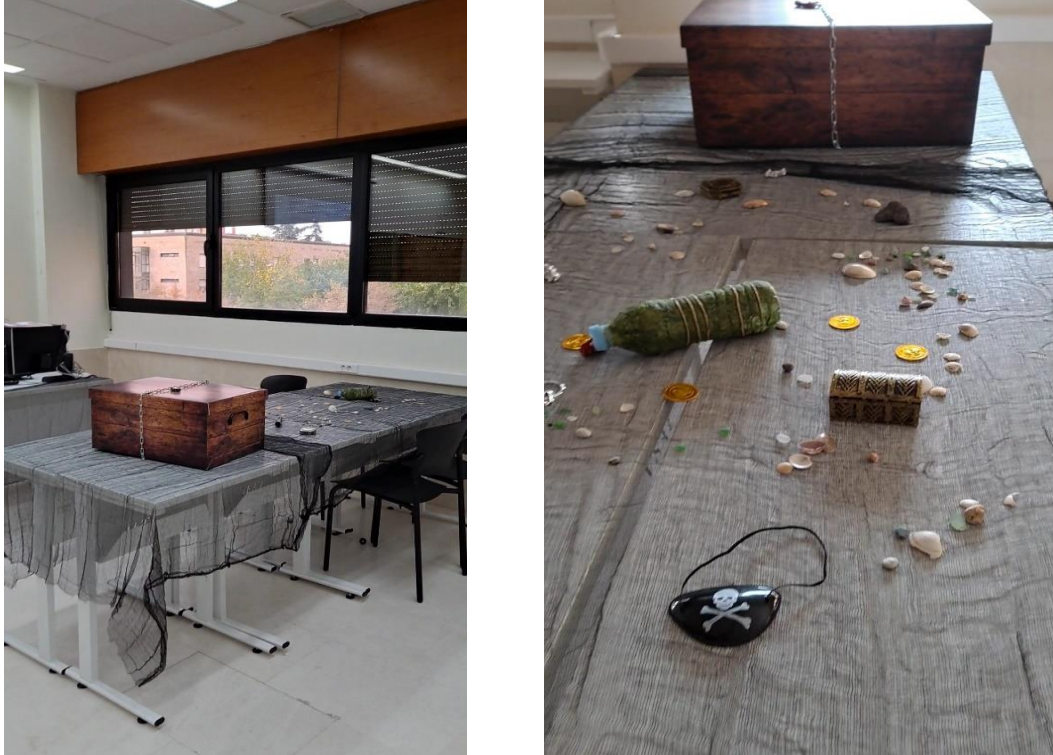
Imagen 1. Ambientación de la sala



Tras la visualización del video, se reproduce un reloj digital con una cuenta atrás y música de ambiente pirata, que puede verse pinchando [aquí](#). Los estudiantes comienzan la actividad, al principio un poco asustados y sentados en las sillas, y revisando todos los objetos que tienen encima de la mesa (Imagen 2). Pero, a medida que pasa el tiempo, en menos de 5 minutos, la mayoría se levanta para juntarse con el resto de los miembros de

su equipo. Comienzan a hablar cada vez más y a meterse en la actividad, “discutiendo” e intentando aportar soluciones, con energía y rapidez.

Imagen 2. Mesas de trabajo



En total, el juego consiste en 5 pruebas que se describen a continuación. Todas ellas están encadenadas, es decir, hasta que no superen la primera y abran el primer candado, no podrán abrir los siguientes.

Prueba 1. Sobre la mesa hay muchos objetos relacionados con piratas (un cofre grande de madera, una botella, un parche, un catalejo, una brújula, conchas, monedas, etc.). Dentro de la brújula tienen escondido un trozo de pergamino con un laberinto (ver Imagen 3). Al resolverlo y unir las letras que se van encontrando por el camino del laberinto, encontrarán indicaciones sobre el código que necesitan para abrir el primer candado (“número de cuenta de arrendamientos y cánones”). El código que necesitan es, por tanto, el número que tiene asignado la cuenta “arrendamientos y cánones” en el cuadro de cuentas del Plan General Contable. Ese número (621) abrirá uno de los dos candados que

presentan dos elementos que están sobre la mesa (botella y caja grande). Concretamente abrirá el candado que cierra la botella (ver Imagen 3).

Imagen 3. Prueba 1



Prueba 2. Cuando abren la botella, se encuentran un pergamino dentro con una historia que describe una permuta (ver Imagen 4).

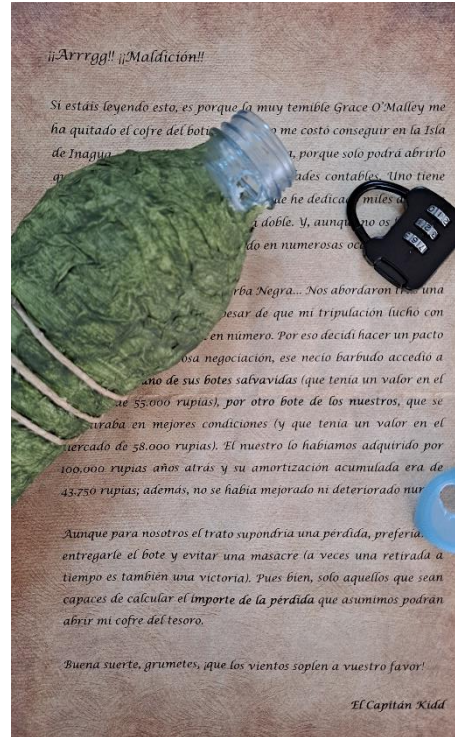
¡¡Arrrgg!! ¡¡Maldición!!

Sí estáis leyendo esto, es porque la muy temible Grace O'Malley me ha quitado el cofre del botín que tanto me costó conseguir en la Isla de Inagua... Pero no se saldrá con la suya, porque sólo podrá abrirlo quien demuestre unas excelentes habilidades contables. Uno tiene mucho tiempo libre en alta mar, así que he dedicado miles de horas a entender el método de la partida doble. Y, aunque no os lo creáis, ¡esos conocimientos me han servido en numerosas ocasiones!

Recuerdo una lucha contra Barba Negra... Nos abordaron tras una tormenta en el Caribe y, a pesar de que mi tripulación luchó con gran valía, nos superaban en número. Por eso decidí hacer un pacto con él. Tras una costosa negociación, ese necio barbudo accedió a intercambiar uno de sus botes salvavidas (que tenía un valor en el mercado de 55.000 rupias), por otro de los nuestros, que se encontraba en mejores condiciones (y que tenía un valor en el mercado de 58.000 rupias). Nuestro bote lo habíamos adquirido por 100.000 rupias años atrás y su amortización acumulada era de 53.750 rupias en total. Aunque para nosotros el trato supondría una pérdida, preferíamos entregarle el bote y evitar una masacre (a veces una retirada a tiempo es también una victoria). Pues bien, sólo aquellos que sean capaces de calcular el importe de la pérdida que asumimos podrán abrir mi cofre del tesoro.

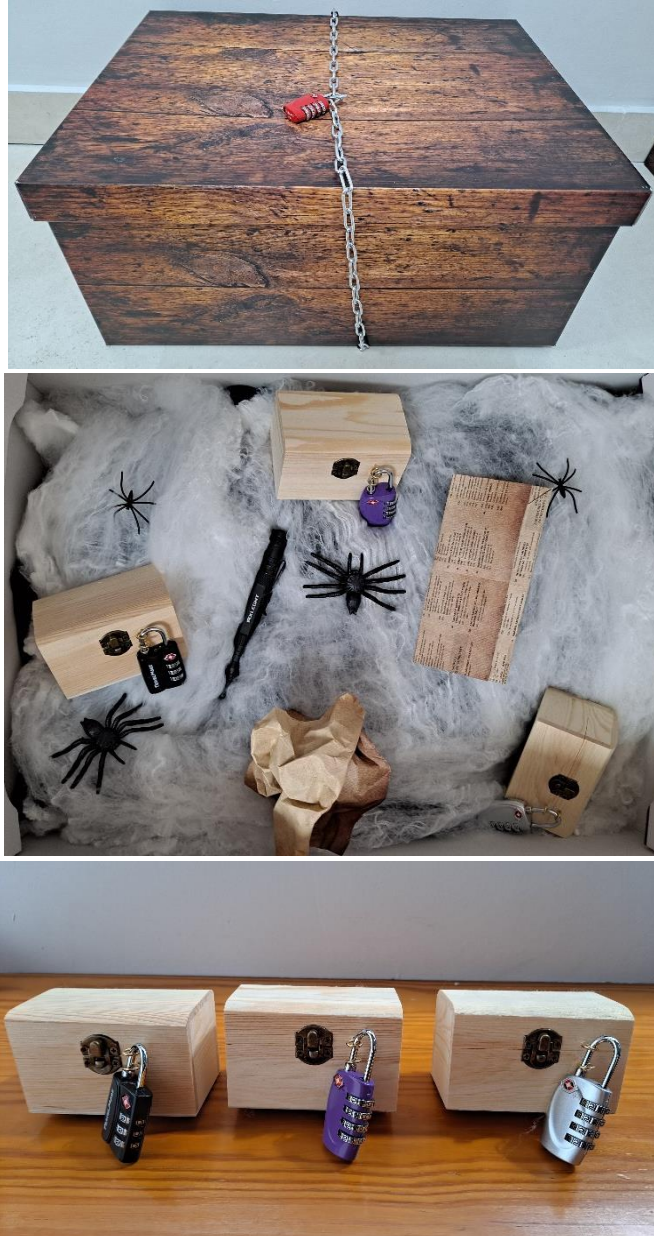
*Buena suerte, grumetes, ¡que los vientos soplen a vuestro favor!
El Capitán Kidd*

Imagen 4. Prueba 2



Según se indica, el importe de la pérdida es el código que les permitirá abrir el siguiente candado. Por lo tanto, deben contabilizar la permuta que se describe en la historia para poder continuar. Una vez que lo han hecho, consiguen abrir la caja grande que tienen sobre la mesa, y dentro de ella encuentran numerosos elementos, tal como muestra la Imagen 5: 3 cajas pequeñas con candados; una linterna de luz ultravioleta; un trozo de pergamino arrugado; y un sobre artesanal que contiene un trozo de cartón. Las cajas pequeñas contienen más pruebas, y deben ir las abriendo una tras otra.

Imagen 5. Cajas con enigmas



Prueba 3. Dentro del sobre artesanal encuentran un trozo de cartón, que parece estar en blanco, pero que realmente contiene una palabra escrita con un rotular transparente, que solo puede leerse iluminando el cartón con la linterna (ver Imagen 6).

Imagen 6. Prueba 3



Cada grupo tiene una palabra distinta, que además está escrita con símbolos:

Grupo 1: ▲ ← ∪ ∩ ◊ ▼ ← ∩ ◊ ←

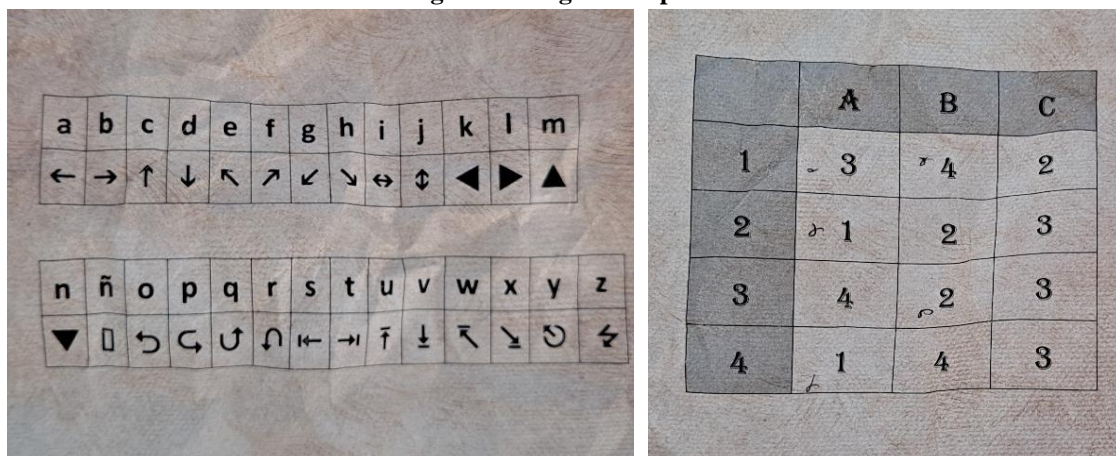
Grupo 2: ∩ → ∩ ◊ ▶ ▶ ◊ ← ◊ ↖

Grupo 3: ▲ ↵ → ◊ ▶ ◊ ← ∩ ◊ ↵

Grupo 4: → ↖ ∩ ∩ ↖ ▼ ↵ ←

Esos símbolos los pueden encontrar en el pergamino arrugado que se encuentra también dentro de la caja grande. Tal como muestra la Imagen 7, cada letra del alfabeto tiene un símbolo asociado, que les permitirá transcribir la palabra que tienen escrita en el cartón.

Imagen 7. Códigos encriptados



Todas son elementos patrimoniales, cuyo número de cuenta será el código que abre uno de los candados de las cajas pequeñas de madera:

Grupo 1: ▲ ← ∪ ∫ ↔ ▼ ← ∩ ↔ ← **SOLUCIÓN:** maquinaria (213)

Grupo 2: ∫ → ∩ ↔ ▶ ▶ ← ∫ ↖ **SOLUCIÓN:** utillaje (214)

Grupo 3: ▲ ∫ → ↔ ▶ ↔ ← ∩ ↔ ∫ **SOLUCIÓN:** mobiliario (216)

Grupo 4: → ∩ ∩ ∩ ↖ ▼ ∫ ← **SOLUCIÓN:** terrenos (210)

Prueba 4: Al abrir la caja pequeña de madera correspondiente a la prueba anterior, encontrarán otro pergamino con un cuestionario teórico:

¡¡Por mi pata de palo!!

¿Cómo habéis llegado hasta aquí?

Vamos a ver qué tal se os dan los interrogatorios...

1. *Un contrato de renting es:*
 - a. *Un contrato de arrendamiento financiero sin opción de compra.*
 - b. *Un contrato de arrendamiento operativo sin opción de compra.*
 - c. *Ninguna de las anteriores es correcta.*

2. *Las correcciones de valor por la depreciación del inmovilizado material que se realizan de acuerdo con un plan sistemático se contabilizan en la cuenta:*
 - a. *(281). Amortización Acumulada del Inmovilizado Material.*
 - b. *(291). Deterioro de Valor del Inmovilizado Material.*
 - c. *Ninguna de las anteriores es correcta.*

3. *Los utensilios y herramientas se consideran un inmovilizado si:*
 - a. *Se encuentran incorporados en elementos mecánicos y van a estar en la empresa menos de un año.*
 - b. *No se encuentran incorporados en elementos mecánicos y van a estar en la empresa más de un año.*
 - c. *Ninguna de las anteriores es correcta.*

4. *En la cuenta (206). Aplicaciones informáticas:*
 - a. *Se incluyen los costes de desarrollo de páginas web, pero no se incluyen los costes de mantenimiento de esas páginas.*
 - b. *Se incluyen los costes de desarrollo de páginas web, y también los costes de mantenimiento de esas páginas.*
 - c. *Ninguna de las anteriores es correcta.*

La combinación de pregunta-solución puede buscarse en el cuadro de coordenadas que se encontraba junto con los símbolos del alfabeto en el pergamino arrugado (ver Imagen 7). La combinación correcta les proporciona el código que abre el candado de otra de las cajas pequeñas de madera.

Prueba 5. Dentro de la caja pequeña de madera que acaban de abrir encontrarán un código QR (Imagen 8). Al escanearlo podrán visualizar un vídeo en el que se describe una operación de leasing. Según se indica en la historia, el código que necesitan es el importe de los intereses de la tercera cuota de alquiler.

Imagen 8. Prueba 5



Con dicho código se abre la última caja pequeña de madera, donde encontrarán un puñado de monedas de chocolate como premio simbólico (Imagen 9)

Imagen 9. Caja final con premio



5. RESULTADOS

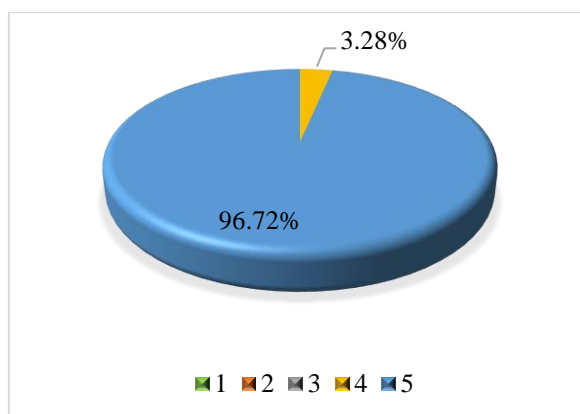
Durante la realización de la actividad, se fueron observando el comportamiento de los estudiantes, pudiendo apreciar una actitud muy positiva, de diversión y agrado, que iba incluso incrementándose a medida que iban superando las pruebas y abriendo candados. Al entrar en la sala se apreciaba una cierta desconfianza, puesto que muchos estudiantes no habían participado nunca en actividades de este tipo (ni dentro ni fuera del aula). Tras la visualización del vídeo comenzaban a involucrarse en la actividad, aunque todos ellos permanecían sentados alrededor de la mesa. Sin embargo, en cuanto encontraban la

primera pista y resolvían la primera prueba que les permitía abrir el primer candado, la motivación crecía exponencialmente; su lenguaje corporal denotaba satisfacción; se levantaban de las sillas y se juntaban en un lado de la mesa para poder cooperar mejor con el resto de compañeros.

No obstante, además de la mera observación, tras la realización de la actividad, se les invitó a cumplimentar una encuesta de satisfacción. Dicha encuesta consistía en cuatro simples preguntas de valoración según una escala Likert (de 1 a 5) más un par de apartados de respuesta libre para que indicaran los aspectos positivos y negativos que quisieran reseñar.

Respecto a la primera cuestión, que preguntaba por la valoración general de la actividad, el Gráfico 1 muestra que un 96,72% de los participantes la valoraron con 5 puntos (máxima calificación) y un 3,28% la puntuaron con un 4. Estos resultados reflejan una gran satisfacción general por parte de los participantes.

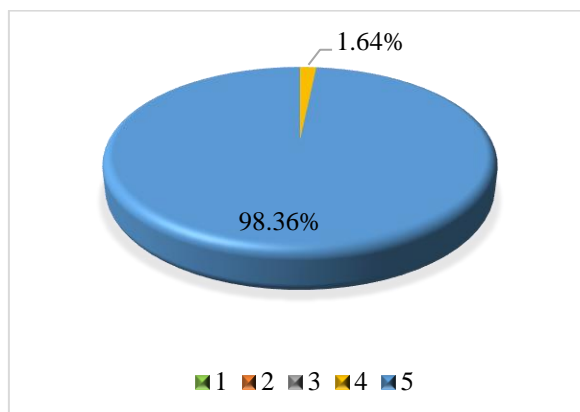
Gráfico 1. Valoración general de la actividad



En el Gráfico 2 se pueden observar las respuestas de los participantes respecto a la segunda cuestión, que preguntaba por cuán entretenida había resultado la actividad. Al 98,36% le resultó extremadamente entretenida, puesto que la valoraron con 5 puntos

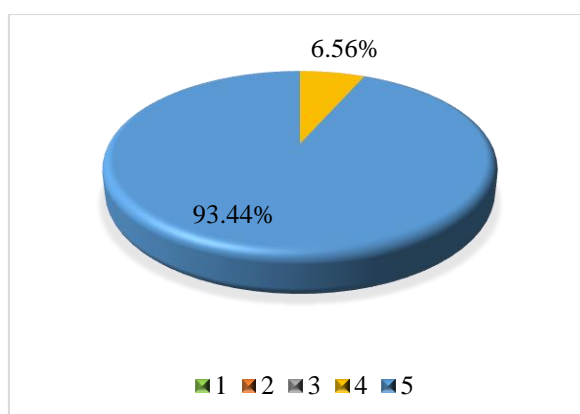
(máxima puntuación), y un 1,64% otorgó 4 puntos. En cualquier caso, los resultados sugieren que los estudiantes se divirtieron participando en la actividad.

Gráfico 2. ¿La actividad te ha resultado entretenida?



Respecto a la tercera cuestión, que preguntaba por la utilidad de la actividad para repasar los contenidos y habilidades de la asignatura, en el Gráfico 2 se puede observar que un 93,44% de los estudiantes respondieron con la máxima puntuación, indicando que les resultó extremadamente útil; y, un 6,56% valoró la utilidad con 4 puntos. En cualquier caso, estos resultados sugieren que la actividad fue extremadamente útil desde el punto de vista didáctico, que era uno de los objetivos principales.

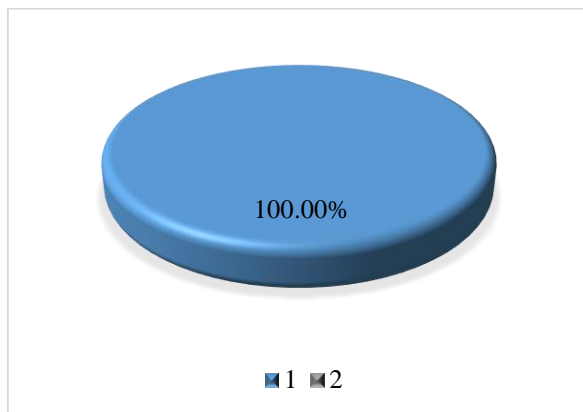
Gráfico 3. ¿Crees que la actividad es útil para repasar la asignatura?



En definitiva, podemos decir que se consiguió los estudiantes “aprendieron divirtiéndose”. Tanto es así, que el 100% de los participantes respondió afirmativamente

a la cuarta pregunta (Gráfico 4), que indagaba sobre la probabilidad de que volvieran a participar en actividades de este tipo.

Gráfico 4. ¿Te gustaría volver a participar en alguna actividad de este tipo?



Finalmente, cabe destacar la gran cantidad de comentarios positivos que se obtuvieron en la pregunta de respuesta libre, en la que se permitía reseñar cualquier cuestión tanto positiva como negativa. En el Anexo se han incorporado todas las respuestas recopiladas. Entre los aspectos positivos, los asistentes valoraron la originalidad y creatividad, considerando la actividad amena, interactiva, entretenida, dinámica, divertida, motivadora, innovadora y diferente, a la vez que ayuda a repasar y a poner en práctica los conocimientos, y fomenta el aprendizaje; también se valoró positivamente el trabajo cooperativo por equipos. Además, se obtuvieron muchos comentarios positivos sobre la decoración, ambientación, preparación y organización general de la actividad.

Entre los aspectos negativos, lo único remarcable es el día y la hora. En cuanto al día, se trataba de un viernes en el que no había clases presenciales, y justo teniendo un día festivo a comienzos de la semana siguiente; y respecto a la hora, quizás haya sido algún estudiante que asistió a las 9:30, o bien alguien que tenía otras actividades a lo largo del día y no se ajustaba bien a sus horarios personales. No obstante, cabe indicar, que se permitió cambiar de horario por causa justificada.

6. EJECUCIÓN DEL PRESUPUESTO

El proyecto obtuvo una dotación presupuestaria de 750€ que han sido invertidos en las siguientes cuestiones:

CONCEPTO	IMPORTE
Licencia Genially Edu Pro	59,90€
II Congreso Internacional: Educación y Conocimiento (Alicante, 1-2 junio)	
• Inscripción	175€
• Alojamiento	286,16€
• Transporte Salamanca-Madrid-Alicante (ida y vuelta)	141,60€
• Manutención	73,32€
TOTAL	735,98€

7. CONCLUSIONES

Tras la realización del *breakout* podemos concluir que se han conseguido los tres objetivos planteados inicialmente: se incrementó la motivación de los estudiantes y su interés por la materia contable, tal como muchos de ellos indicaron expresamente en la encuesta de satisfacción; también se impulsó la participación del estudiante en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo que buscar soluciones a pruebas y acertijos de diversa índole; y se trabajaron determinados conocimientos y competencias de la asignatura. Concretamente, los participantes resolvieron dos ejercicios completos sobre inmovilizado (permuta y leasing), resolvieron un cuestionario cerrado de opción múltiple con preguntas teóricas sobre el inmovilizado, y practicaron el uso del cuadro de cuentas, que es una herramienta fundamental en la labor contable. Todo esto les habría llevado más tiempo si hubiéramos empleado herramientas tradicionales para la docencia, y además, no habrían podido trabajar otra serie de competencias transversales, que sí consiguieron poner en práctica en el *breakout*, por ejemplo, trabajo en equipo, competición con cooperación, aplicar la lógica y el pensamiento deductivo, desarrollar la

creatividad, buscar información y recursos para resolver problemas de diversa índole, gestionar el tiempo y cumplir una serie de normas y reglas para desarrollar la actividad.

A pesar de los resultados tan satisfactorios, la experiencia también muestra algunas limitaciones. La primera de ellas es el gran consumo de tiempo y esfuerzo por parte del docente a la hora de planificar y preparar la actividad, además de los recursos económicos para hacerse con todos los materiales necesarios (cajas, candados, linternas, papeles especiales, decoración, etc.). No obstante, todos estos recursos (tanto económicos como de tiempo) pueden considerarse una “inversión”, puesto que la actividad puede volver a realizarse en cursos posteriores, pudiendo reutilizar todos los materiales.

La segunda limitación está relacionada con el número de estudiantes matriculados en la asignatura. Aunque finalmente el número de participantes fue bastante manejable para poder crear grupos de 3-4 personas, esto no hubiera sido posible si todos los alumnos matriculados hubieran participado en la actividad. Por ello, se tuvo que plantear como una actividad voluntaria, aunque el objetivo es ir incluyendo este tipo de juegos como parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. El elevado número de estudiantes implica que la actividad tenga que repetirse en numerosas ocasiones, para que puedan participar el mayor número de alumnos. Con los participantes de este año, la repetición no fue excesiva, pero si hubieran participado todos los matriculados, se tendría que haber realizado en varios días. Esta situación deberá ser tenida en cuenta en futuros cursos, y buscar soluciones adecuadas.

ANEXO. Respuestas a las preguntas libres

Aspectos positivos que quieras señalar:

El ambiente y la implicación de la profesora

La originalidad, creatividad y el currazo que tiene detrás, además del interés en que repasemos la asignatura de una manera tan amena e interactiva. Muchas gracias por invertir tiempo y dinero en actividades así. Ya podían ser todos la mitad de creativos e interesados por nuestro aprendizaje.

Muy creativo y diferente. Algo que no te esperas en la Universidad. Ha sido entretenido y a la vez didáctico.

Aprendes los conceptos de manera entretenida

Muy dinámica y divertida

Es muy original y el último scape room me resultó útil para estudiar y preparar el control 1

Ayuda a repasar de manera divertida

Una forma muy entretenida de practicar. Ayuda a enganchar a los alumnos a esta asignatura

Muy dinámico y entretenido

Forma divertida de reforzar.

Es más entretenido que el método habitual de repaso de la asignatura y te anima a coger con más ganas la asignatura. A parte de poder aprender por equipos cosas que no sabes del temario y otra persona sí que conoce

La dinámica del juego es entretenida y te anima a hacer un "ejercicio" que podía ser muy aburrido de manera incsciente. Muy chula la idea y decoración, muy detallada.

Actividad muy dinámica, ayuda a repasar conceptos clave de la asignatura.

Es una actividad muy entretenida, ya que permite refrescar y poner en práctica tus conocimientos de una forma muy amena.

Me ha gustado, no solo porque aprendemos, sino también porque estamos con los compañeros.

La utilidad de las pruebas por repasar el contenido del examen pasando un buen rato.

El trabajo que hay detrás de la actividad, la temática, la diversión de aprender mientras se juega, ya que te hace ver la asignatura desde otro punto de vista.

Útil para el interés de la asignatura y divertida

Muy trabajado

El caso bien ambientado; lo bien organizado todo.

Aprendemos mientras nos divertimos, fomenta el aprendizaje y las ganas de aprender y participar

Muy interactivo

Actividad muy entretenida, ayuda mucho a repasar y está muy chulo usar la contabilidad para jugar

Manera entretenida de aprender, dinámica y diferente. Se agradecen actividades así, que no todos los profesores lo hacen. Tienes mucho interés en los alumnos y eso fomenta que queramos aprender.

Originalidad, amena y divertida.

La dinámica de equipo para la actividad

Muy original y entretenida. No me esperaba algo así. Puedes relacionarte con compañeros con los que antes no lo habías hecho

Muy cooperativa y dinámica

Muy fácil y divertido de repasar y ver dónde se necesita más estudio, muy innovador

Muy entretenida y amena. Se repasa bastante

Creatividad

Muy original y te hace pensar y repasar de otra manera

Diferente y muy bien preparado.

Son actividades entretenidas, que hacen pensar y darnos cuenta de lo bien o mal que llevamos la asignatura.

Manera entretenida y didáctica de aprender. Ayuda a repasar conocimientos

Originalidad

Aprendes pasando un rato divertido. Muy innovador :)

Repasar lo dado en clase

Muy interactiva y muy original, me parece una forma muy entretenida para motivar a los alumnos a aprender sobre la asignatura.

Muy elaborada, muy bien preparada.

Muy entretenido y creativa

Mucha creatividad y una forma dinámica de repasar los conceptos de la asignatura.

Se agradecen actividades como esta para repasar la asignatura.

Es una forma entretenida de aprender la asignatura.

Es entretenido y rápido. Nos anima a volver a repasar la asignatura.

Muy entretenido

Muy amena e interactiva

Me ha encantado trabajar en equipo, nunca había realizado un juego de este tipo, me costó arrancar, pero una vez que lo pillé me encantó.

La profesora ha trabajado mucho en la actividad y nos hemos entretenido mucho.

Está muy trabajada y pensada, pienso que es algo que nos motiva e incentiva a que nos guste la asignatura.

Es una actividad muy chula y superdivertida. ¡Enhorabuena!

Me ha gustado la manera de hacer algo divertido para aprender

Me ha parecido una manera muy positiva de aprender y repasar de forma entretenida

Es entretenido y estudias mejor la actividad.

Es una forma de seguir manteniendo el interés en la asignatura. Me ha encantado

Aspectos negativos o de mejora que quieras señalar:

Nada

Es viernes y muy temprano

Ninguno

Ninguno :)

Ninguno

Ninguno

Ninguno

El horario fue un poco ajustado para mí.

Ninguno

Horario y día

Ninguno

Ninguno

Ninguno

Ninguno

Nada.

Nada

Ninguno en especial.

Ningun

Ninguno

Nada de nada

Nada que mejorar