

**MEMORIA JUSTIFICATIVA DEL
PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE
ID2018/031
LUDIFICACIÓN DE LAS ASIGNATURAS DE
CONTABILIDAD EN ENSEÑANZAS UNIVERSITARIAS**

Beatriz Cuadrado Ballesteros

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

Facultad de Economía y Empresa

Departamento de Administración y Economía de la Empresa



Salamanca, Junio 2019

1. DATOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE

TÍTULO: Ludificación de las Asignaturas de Contabilidad en Enseñanzas Universitarias

CÓDIGO: ID2018/031

LÍNEA DE ACTUACIÓN: Acción 1. Innovación en metodologías docentes para clases teóricas y prácticas.

COORDINADOR: Beatriz Cuadrado Ballesteros, profesora responsable de la asignatura Análisis de Operaciones Económicas, 2º Grado en ADE.

OTROS MIEMBROS: Dado que el proyecto se ha desarrollado sobre una asignatura concreta, impartida por una única profesora, no hay otros miembros involucrados.

2. CONTEXTO EN EL QUE SE HA DESARROLLADO EL PROYECTO: ASIGNATURA BENEFICIARIA

El proyecto de innovación y mejora docente se desarrolló en el contexto de la asignatura “Análisis de Operaciones Económicas” de segundo curso del Grado en Administración y Dirección de Empresas (ADE), que tiene las siguientes características:

- *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:* 179 matriculados (Grupo 1: 57; Grupo 2: 51; Grupo 3: 71)
- *Objetivos:* según se establece en la ficha de la asignatura, introduce al alumno en el marco normativo utilizado para la elaboración y publicación de la información económica y financiera de las empresas, especialmente de las cuentas anuales.

- *Competencias específicas de conocimiento:*
 - CEAOE1. 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.
 - CEAOE2. Conocer las diferencias fundamentales existentes entre la normativa contable representada por el PGC y sus correspondientes desarrollos y las Normas Internacionales de Información Financiera.
 - CEAOE3. Comprender los principales hechos económicos que relacionan a la empresa con su entorno, analizándoles desde la perspectiva contable del Patrimonio y Resultado.
 - CEAOE4. 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.
 - CEAOE5. Conocer las alternativas de valoración existentes para los diferentes elementos integrantes de las cuentas anuales y las implicaciones que de su aplicación pudieran derivarse.
 - CEAOE6. 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.

- *Competencias específicas de habilidad:*
 - CEAOE7. 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.
 - CEAOE8. Aplicar correctamente las normas y criterios de valoración atendiendo a las características particulares de cada operación económica.
 - CEAOE9. 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.
 - CEAOE10. 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 a las normas de elaboración específicas.
 - CEAOE11. Ser capaz de identificar las obligaciones que en materia de información financiera están sujetas las empresas.

- CEAOE12. Ser capaz de identificar las principales fuentes donde acudir para obtener información financiera de las empresas.

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

Tal como se indicó en la solicitud del proyecto, el **objetivo principal** es introducir ciertas actividades lúdico-didácticas en la asignatura “Análisis de las Operaciones Económicas” de 2º curso del Grado en Administración y Dirección de Empresas, para mejorar la motivación de los estudiantes (Simoes et al, 2012).

Durante varios cursos impartiendo esta misma asignatura, y otras varias de la rama de contabilidad (que es al área de conocimiento al que yo pertenezco), me llama la atención la idea negativa de los estudiantes sobre las asignaturas de contabilidad en particular. Esta idea es preconcebida, se podría decir que se trata de un prejuicio, que muchas veces marca ya su actitud y falta de interés hacia la asignatura desde el primer momento. Esos prejuicios vienen asociados a la idea seriedad, formalidad, y rectitud que la sociedad en general, y los estudiantes en particular, le otorgan a la práctica contable. Estas ideas les infunden cierto aburrimiento y desmotivación, que precisamente este proyecto de innovación y mejora docente ha tratado de desvirtuar.

Para ello, se ha acudido a actividades lúdicas, o juegos, que en primer momento no se asocian con una asignatura de contabilidad. Aunque los juegos suelen asociarse con las edades tempranas del ser humano, la realidad es que nos acompañan también durante nuestra vida adulta. En un contexto caracterizado por la continua interacción entre los agentes de la sociedad, el desarrollo de las tecnologías de la información y las redes sociales, las actividades lúdicas forman parte de nuestro día a día.

Los juegos específicamente relacionados con los contenidos pueden ayudar a los estudiantes a interactuar con una asignatura de forma más actual, compleja y variada, adoptando una visión distinta hacia la rigidez característica de la educación tradicional (Johnson et al., 2012). El uso del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite hacer más agradable y discernido el momento de la enseñanza, dotando de mayor libertad y espacio para la participación de ambas partes del proceso (estudiantes-profesor). Además, es una forma de adquirir y practicar ciertas competencias, de forma poco común en las aulas, por ejemplo, el juego es una forma esencial para enseñar el respeto a las normas (reglas del juego) y así formar para una vida en sociedad armónica. Según Granato et al. (1992), el juego genera placer, moviliza a los agentes,

desarrolla la creatividad e imaginación, activa el pensamiento divergente, favorece la comunicación, y facilita la integración grupal.

En definitiva, el objetivo principal de este proyecto se concreta en diversos **objetivos específicos**, tal como se indicó en la solicitud, que se pueden resumir en los siguientes puntos:

- Incrementar la motivación de los estudiantes en la asignatura Análisis de Operaciones Económicas.
- Mejorar la cooperación y trabajo en equipo, fomentando un ambiente colaborativo.
- Desarrollar valores de solidaridad y sociabilidad.
- Compartir la capacidad de enseñanza, hasta ahora monopolizada por el docente.
- Crear espacios de intercambio de conocimientos.
- Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje

4. ACTIVIDADES DESARROLLADAS PARA LA CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS

La ludificación se viene aplicando en la enseñanza primaria y secundaria, pero es de escasa aplicación en enseñanzas superiores hasta el momento. Además, la mayoría se han basado en juegos de simulación y videojuegos (Johnson et al., 2012), lo que se denomina *gamificación*, olvidando otro tipo de actividades lúdicas, que se pueden realizar con materiales más comunes y sencillos, sin necesidad requerir software especializado, ni dispositivos específicos.

Antes de implementar (incluso solicitar) el proyecto de innovación y mejora docente, se dedicó tiempo al planteamiento de las distintas actividades. Esto es muy importante, puesto que ludificar el proceso de enseñanza-aprendizaje requiere, no sólo introducir juegos, sino también que esos juegos tengan un alto componente didáctico. En caso contrario carecerían de sentido dentro del aula.

Al tratarse de la primera vez que se implanta esta metodología, se han realizado actividades puntuales que permitan evaluar los avances conseguidos, y así poder implantar más actividades en futuros cursos académicos, si se cree conveniente. Concretamente, se han realizado diversos juegos en 4 momentos puntuales, en base a los contenidos que se deben desarrollar a lo largo de semestre, tal como se describe a continuación.

Actividad 1. Juego de roles

Semana 2, clase práctica 17 y 19 de septiembre

Una de las actividades básicas de un contable es la elaboración y registro de facturas de compra y venta. La primera semana lectiva se explicaron los conceptos básicos para poder elaborar una factura. La semana siguiente, en la clase de práctica, se formaron parejas y se asignó un rol a cada uno de los estudiantes aleatoriamente, que cambiaron a la mitad de la actividad. Cada uno de los estudiantes representaba a una empresa distinta entre las cuales había operaciones económicas (compras y ventas). Se dio libertad para que cada pareja decidiera el hecho económico concreto, en función de la empresa que eligieran representar; pero en total deberían representar 10 hechos económicos. Cada pareja elaboró la factura correspondiente a cada uno de ellos, desde el punto de vista del personaje que representaba (comprador/vendedor).

Actividad 2. Definición de las cuentas contables y uso del cuadro de cuentas

Tutoría obligatoria, 28 de septiembre

El registro mediante asientos contables se realizará utilizando el cuadro de cuentas del Plan General Contable. Para ello, es imprescindible que los estudiantes conozcan los grupos de cuentas y sepan manejar el cuadro. En la primera tutoría obligatoria (28 de septiembre) tras explicar en las clases anteriores el uso del cuadro de cuentas, se desarrollaron tres juegos que pusieron a prueba los conocimientos adquiridos. Todos ellos se realizaron en grupos de 5 personas, compitiendo dos grupos a la vez.

Juego 1, consiste en relacionar definiciones de elementos contables con sus respectivas cuentas del cuadro de cuentas. Para ello, se proporciona un panel que se coloca en la pared, donde se mostrarán 10 definiciones contables. A la derecha, se proporcionan 20 nombres de cuentas (por lo tanto sobrarán 10) en post-it; cada grupo debe ir pegando al lado de la definición, el post-it con la cuenta correspondiente, con un tiempo máximo de 5 minutos.

Juego 2, consiste en colocar distintas cuentas en un balance y en una cuenta de pérdidas de ganancias, que vendrán representados en dos paneles grandes colocados en la pared del aula. A cada grupo se proporcionan los nombres de 20 cuentas contables en post-it, disponiendo de 5 minutos para colocarlos en los paneles.

Juego 3, consiste en indicar la respuesta correcta de una batería de preguntas que se van pasando en diapositivas power-point. Comienza a responder el equipo que más post-it haya colocado correctamente en las dos actividades anteriores. Se muestra la pregunta en la pizarra digital, se deja un minuto para que debatan en equipo, y uno de los miembros debe decir cuál es la respuesta correcta. Se ofrecen 3 posibles respuestas para cada pregunta. Si el equipo acierta, continúa con la siguiente pregunta; en el momento que falle la respuesta pasa el turno al otro equipo, y así sucesivamente. Ganará el equipo que llegue antes a las 5 preguntas correctamente contestadas. El grupo ganador recibirá una pequeña caja con bombones, como un premio simbólico.

El premio de los ganadores es simbólico, concretamente fueron caramelos, con el fin de que el esfuerzo sea intrínseco y no dirigido a ganar la competición. Si se ofrece una recompensa muy valiosa, se hace que la victoria sea lo más importante, relegando el aprendizaje a un segundo plano. Sin embargo, es conveniente mantener un premio para los vencedores, ya que esto les motivará a participar (Cantador, 2016).

Actividad 3. Practicar respuestas de cuestionarios.

Segunda tutoría obligatoria, 23 de noviembre

Entre las actividades de evaluación continua, se han diseñado dos controles que tienen el mismo formato que la prueba de evaluación final. La parte teórica de estas pruebas se pregunta en forma de cuestionario con tres posibles respuestas. Este tipo de pruebas generan amor y odio por igual entre los estudiantes, así que la manera más sencilla de acostumbrarse es practicando previamente. Para ello, se volvieron a formar grupos de entre 5 y 6 estudiantes, y a cada grupo se les entregó una batería de 30 preguntas cerradas de opción múltiple (3 posibles respuestas). Cada equipo tenía un panel de papel pegado en la pared con forma de "hoja de respuesta", y se les entregó un paquete de post-it pequeños para que pegaran uno en la casilla que creían correcta. Tras explicar las reglas del juego, se dispuso 15 minutos para que contestaran de la manera descrita. Trascurrido el tiempo se facilitaron las respuestas correctas, explicando los fallos que cada grupo hubiera tenido. Esa explicación fue realizada por el equipo contrario, en el caso de que ellos la tuvieran bien respondida.

En la solicitud del proyecto se planteó una actividad adicional, que tuvo que ser suspendida por falta de tiempo para su realización. Nótese, que los juegos son siempre actividades

complementarias, de refuerzo y asimilación de contenidos, pero no sustituyen por el momento a las clases teóricas y prácticas más tradicionales.

5. RESULTADOS OBTENIDOS TRAS EL DESARROLLO DEL PROYECTO

La *ludificación* y *gamificación* se ha utilizado especialmente en centros de educación primaria y secundaria, pero no es una práctica muy habitual en el ámbito universitario. Por lo tanto, este proyecto supone una innovación al respecto, implantando esta técnica en una asignatura de un Grado Universitario.

Adicionalmente a esta innovación, de manera más concreta el proyecto ha conseguido:

- Se ha mejorado de manera importante la motivación de los estudiantes.
- Desarrollo de las competencias de trabajo en equipo, cooperación y colaboración.
- Creación de espacios de intercambio de conocimientos, donde interactúen estudiantes y profesor al mismo nivel.
- Creación de un ambiente más discernido, confortable, y familiar para que los alumnos se vean integren mejor en el grupo.
- Se ha compartido el proceso de enseñanza, hasta ahora monopolizada por el profesor.
- Se ha promovido valores y competencias sociales.

Finalmente, además de todos estos resultados, se han conseguido mejoras en las calificaciones finales de los estudiantes, tal como se explica a continuación. Para ello, primero se debe conocer el sistema de evaluación de la asignatura “Análisis de Operaciones Económicas” (2º Grado ADE). Se constituye de dos partes:

Evaluación continua (4 puntos): Controles parciales, 2 punto cada uno, con dos partes:

- TEORÍA (25%): Cuestionario con 10 preguntas de respuesta múltiple
- PRÁCTICA (75%): Supuestos prácticos breves para contabilizar operaciones concretas

Evaluación final (6 puntos): Prueba escrita con dos partes:

- TEORÍA (25%): Cuestionario con 15 preguntas de respuesta múltiple
- PRÁCTICA (75%): Supuestos prácticos breves para contabilizar operaciones concretas

Los resultados finales obtenidos se resumen en la tabla 1.

Tabla 1. Resultados curso 2018-2019			
	EVALUACIÓN CONTINUA	EVALUACIÓN FINAL Primera convocatoria	EVALUACIÓN FINAL Segunda convocatoria
GRUPO 1 57 estudiantes matriculados	Suspensos = 15 (26.31%) Aprobados = 42 (73.68%)	Suspensos = 7 (12.28%) Aprobados = 21 (36.84%) Notables = 20 (35.09%) Sobresalientes = 3 (5.26%) <i>6 no presentados</i>	Suspensos = 5 (38.46%) Aprobados = 3 (23.07%) Notables = - Sobresalientes = - <i>5 no presentados</i>
GRUPO 2 51 estudiantes matriculados	Suspensos = 15 (29.41%) Aprobados = 36 (70.59%)	Suspensos = 13 (25.49%) Aprobados = 10 (19.6%) Notables = 17 (33.33%) Sobresalientes = 7 (13.72%) <i>4 no presentados</i>	Suspensos = 5 (29.41%) Aprobados = 9 (52.94%) Notables = - Sobresalientes = - <i>3 no presentados</i>
GRUPO 3 71 estudiantes matriculados	Suspensos = 21 (29.58%) Aprobados = 50 (70.42%)	Suspensos = 16 (20.25%) Aprobados = 26 (36.61%) Notables = 19 (26.76%) Sobresalientes = 3 (4.22%) <i>7 no presentados</i>	Suspensos = 8 (34.78%) Aprobados = 7 (30.43%) Notables = 3 (13.04%) Sobresalientes = - <i>5 no presentados</i>

Como se puede observar, en general el porcentaje de estudiantes que superaron la evaluación continua es elevado, superando en todos los grupos el 70%. Respecto a la evaluación final, se puede observar que el porcentaje de aprobados (incluyendo notales y sobresalientes) en primera convocatoria supera en todos los casos el 65%, llegando incluso al 77% en el grupo 1. Se puede deducir, en definitiva, unas tasas de aprobados muy adecuadas.

Pero tan importante como los resultados obtenidos, es también la satisfacción de los estudiantes. Para ello, la última semana lectiva se recopiló la opinión de los alumnos/as en forma de encuesta, para conocer sus impresiones personales, emociones y sensaciones durante el curso, haciendo hincapié en las actividades que conciernen a este proyecto. La encuesta fue totalmente abierta y anónima, para que los estudiantes indicaran libremente los puntos fuertes y débiles de la actividad. En general, los estudiantes que participaron mostraron una opinión muy positiva sobre las actividades desarrolladas, destacando:

- Desde el desarrollo de la primera actividad lúdica, mejoró su motivación y su predisposición hacia la asignatura.
- Muchos de ellos cambiaron su opinión sobre la contabilidad en general.
- Se divirtieron a la vez que refrescaron conceptos importantes.
- Conocieron a nuevos compañeros y socializaron en un contexto al que no acostumbran en clase.

Como opiniones negativas, destacaría que algunos estudiantes se sintieron "incómodos" porque no les gustan ese tipo de actividades; también indicaron que el tiempo dedicado a los juegos fue limitado y no pudieron participar tanto como les hubiera gustado.

REFERENCIAS CITADAS Y OTRAS ADICIONALES

Cantador, I. (2016). La competición como mecánica de gamificación en el aula: Una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo. En Contreras Espinosa, R., Eguia, J.L. (Eds). Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació: Universitat Autònoma de Barcelona, p. 68-97.

Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. In CHI 2011 gamification workshop proceedings. Vancouver BC, Canada.

Granato, M. A. G., Rotelli, M. R. T., y Batista, E. L. (1992). El juego en el proceso de aprendizaje: capacitación y perfeccionamiento docente. Humanitas.

Johnson, L., Adams, S. y Cummins, M. (2012). Informe Horizon del NMC: Edición para la enseñanza universitaria 2012. Austin: The New Media Consortium

Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill.

Simoës, J., Días-Redondo, R.D., y Fernández-Vilas, A.F. (2012). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29(2): 345-353.