

**MEMORIA JUSTIFICATIVA DEL
PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA
DOCENTE**

ID2022/106

**“Motivando a través de recompensas. Aplicación
a la docencia en Contabilidad”**

Jennifer Martínez Ferrero

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

Facultad de Economía y Empresa
Departamento de Administración y Economía de la Empresa

Salamanca, 2023

DATOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE

Título: Motivando a través de recompensas. Aplicación a la docencia en Contabilidad

Código: ID2022/106

Modalidad A

Miembros del equipo:

- Jennifer Martínez Ferrero, profesora responsable de la asignatura Fundamentos de Contabilidad, 1º Grado en Gestión de PYMES

1. JUSTIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN

Durante mi experiencia docente en contabilidad, he observado que gran parte de los estudiantes tienen una predisposición negativa hacia las asignaturas de nuestra rama de conocimiento. Parte de esos prejuicios y desmotivación se debe a un excesivo rol pasivo de los estudiantes y por el uso de herramientas no adaptadas a la sociedad digital del S.XXI. La evolución de los modelos educativos ha convertido al alumno en el gran protagonista y verdadero responsable de su aprendizaje. Así pues, cabe preguntarse, ¿están los universitarios españoles de hoy en día preparados para asumir con éxito un aprendizaje más autónomo? Ciertamente, en muchos casos es tarea compleja y ardua dada la falta de motivación de los estudiantes, quienes, en muchos casos, asumen un rol excesivamente pasivo, en especial, en las primeras fases de la enseñanza universitaria.

En este sentido y aunque la orientación educativa de un profesor es importante para mantener a los alumnos en la tarea y motivados, permitir que los estudiantes tengan alguna opción y control sobre lo que sucede en el aula es en realidad una de las mejores maneras de mantenerlos comprometidos.

Al respecto, Romero-Ariza y Pérez-Ferra (2009), realizan una interesante aportación sobre cómo la percepción de los estudiantes sobre sus capacidades, competencias, habilidades y desarrollo afecta a su autoestima y creencia de éxito. Así, un estudiante puede ver reforzada su autoestima si el profesor valora, además de sus competencias y habilidades, su esfuerzo por desarrollarlas y mejorarlas, su esfuerzo por aprender de manera continuada. Es clave, en este sentido, el rol que asumen el docente para transmitir la percepción sobre el estudiante y su desarrollo, influyendo así en su motivación.

Dentro de las actividades u opciones al alcance del docente para motivar a los estudiantes, el uso de recompensas es factible, generalmente a coste cero y una herramienta fácil de emplear con independencia de la materia a impartir. A todo el mundo le gusta recibir recompensas, y ofrecer a tus alumnos la posibilidad de ganarlas es una excelente fuente de motivación. Cosas como regalar una sudadera de máxima calidad del centro de formación a los 5 mejores alumnos que han desarrollado un proyecto, fomenta una alta competitividad y motivación entre los estudiantes.

Y, ¿qué permiten además las recompensas? Que los estudiantes sean partícipes de la clase; tienen que poder preguntar y opinar sin ningún miedo, ni sentirse cohibidos. Un feedback activo, donde todos, en la medida de sus posibilidades, puedan aportar algo hará las clases mucho más amenas,

interesantes y provechosas. Así, las insignias se han convertido en un elemento motivacional para alcanzar metas

En las experiencias de aprendizaje que utilizan gamificación en la enseñanza primaria, el uso de recompensas tipo puntos, medallas, recursos... es habitual. Sin embargo, parece que este uso se reduce a medida que avanzamos en la etapa educativa ya que se consideran infantiles y poco habituales. Pero, comienzan a utilizarse de nuevo y ganar adeptos ya que es un reconocimiento realmente estimulante.

El objetivo de este proyecto no era premiar al azar cualquier actividad realizada en el aula, sino reforzar la motivación, mediante el uso de recompensas o premios; recompensas que serían percibidas por los estudiantes como una invitación al logro, a reforzar su autoestima.

2. OBJETIVOS DEL PROYECTO

El objetivo general fue implementar un juego de recompensas e insignias en una asignatura de la rama de contabilidad en el que los estudiantes asumirán el rol activo y participativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo necesario que el docente “premie” con ciertos beneficios (e.g. tiempo extra en pruebas de evaluación, calificación extra en dichas pruebas, etc.) en función de su participación.

Este objetivo general se concretaba en varios objetivos específicos (OE):

OE1. Impulsar la participación del estudiante dentro de las sesiones teóricas y prácticas de la asignatura.

OE2. Incrementar la motivación de los estudiantes de las asignaturas obligatorias de la rama de contabilidad.

OE3. Fomentar la autoestima del estudiante al percibir cómo el docente valora sus logros y competencias adquiridas.

3. CONTEXTO EN EL QUE SE HA DESARROLLADO EL PROYECTO

El proyecto de innovación y mejora docente se ha desarrollado en el contexto de la asignatura “**Fundamentos de Contabilidad**” de primer curso del Grado en Gestión de Pequeñas y Medianas Empresas (GPYMES), que presenta las siguientes características:

- *Departamento:* Administración y Dirección de Empresas
- *Área:* Economía Financiera y Contabilidad (perfil: Contabilidad)
- *Tipología:* Obligatoria
- *Periodicidad:* Primer semestre
- *Profesorado:* Jennifer Martínez Ferrero (responsable de la asignatura y miembro 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:* 178 matriculados (Grupo 1: 93; Grupo 2: 85)
- *Objetivos:* según se establece en la ficha de la asignatura, los objetivos son los siguientes:
 - Conocer la estructura y contenido de las Cuentas Anuales de la empresa como instrumento de comunicación de la información económico-financiera y su importancia en el entorno empresarial
 - Conocer la utilidad que reporta la información contable externa a los diversos grupos de interés (usuarios) para la racionalización de la toma de decisiones
 - Conocer los conceptos, instrumentos y objetivos básicos de la contabilidad financiera
 - Comprender el proceso contable completo desde la creación de una empresa hasta el cierre del ejercicio, pasando por las operaciones propias de la actividad empresarial y su incidencia en la información económico-financiera emitida por la empresa.
 - Conocer la normativa nacional que regula la elaboración y emisión de la información económico-financiera y sus implicaciones en las obligaciones empresariales, así como su vinculación en la normativa de carácter fiscal.
 - Identificar los hechos económicos a partir de documentos mercantiles reales y aplicar correctamente las normas de valoración adecuadas.
 - 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.
 - Realizar y dominar el proceso del ciclo contable en consonancia con las obligaciones a las que están sujetas las empresas.
 - Elaborar información económico-financiera, en particular las Cuentas Anuales, de acuerdo con las normas reguladoras aplicables, atendiendo a las características de la empresa.
 - Saber elaborar, regularizar y depositar los libros contables obligatorios de acuerdo con las disposiciones que le son aplicables.
- *Competencias específicas:*
 - CEFC1. Conocer y comprender la forma de diseñar e implementar sistemas de información contables externos e internos capaces de suministrar información relevante y fiable para los distintos grupos de interés en sus procesos de toma de decisiones.
 - CEFC2. Conocer y comprender los objetivos básicos de la contabilidad financiera, el proceso contable, conceptos, instrumentos a aplicar para la obtención de información sintetizada relevante, fiable, objetiva y comparable que refleje la imagen fiel de la Empresa de su situación económico-financiera y del resultado de sus operaciones.
 - CEFC10. Diseñar e implementar sistemas de información contable internos y externos adecuados a las características de una empresa y al entorno en el que ésta desarrolla su actividad.
 - CEFC11. Saber elaborar información económico-financiera de acuerdo a las normas reguladoras aplicables, así como elaborar, regularizar y depositar los libros contables obligatorios de acuerdo a las disposiciones aplicables atendiendo a las características de la empresa.
- *Competencias transversales:*
 - CTFC17. Tener capacidad para evaluar críticamente los argumentos y adaptar la teoría a la realidad empresarial.
 - CTFC18. Tener capacidad para analizar y diseñar conclusiones razonadas bien estructuradas y, de una forma más limitada, problemas no estructurados a partir

de un conjunto de datos proporcionados y a partir de datos que deben ser adquiridos por los estudiantes.

- CTFC19. Habilidades en el uso de las tecnologías de la comunicación y la información para adquirir, analizar y comunicar la información.
- CTFC20. Habilidades de comunicación, incluyendo la capacidad de presentar información cuantitativa y cualitativa junto con su análisis, con argumentos y comentarios de forma apropiada para diferentes audiencias.
- CTFC21. Capacidades para llevar a cabo un aprendizaje independiente y auto dirigido.
- CTFC22. Experiencia de trabajo en grupo desarrollada con normalidad, y otras habilidades interpersonales, con capacidad de presentar los resultados de su trabajo de forma oral y escrita.

4. ACTIVIDADES DESARROLLADAS PARA LA CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS

FASE 1. PLANTEAMIENTO

Durante los meses de julio y septiembre, previamente al inicio del curso académico, se diseñó el planteamiento de la recompensa como gamificación dentro de la asignatura. Al respecto, hay que indicar que el mismo consistía en otorgar en cada clase teórica y práctica una tarjeta de diferente color a aquellos estudiantes que:

- (i) hayan respondido con la “Respuesta Correcta” (Tarjeta Verde)
- (ii) hayan realizado una “Aportación Relevante” (Tarjeta Naranja)
- (iii) hayan formulado una “Pregunta Interesante” (Tarjeta Morada)

En cada clase, uno o varios estudiantes pueden recibir una o varias tarjetas físicas, las cuales son acumulativas a lo largo de la asignatura de tal forma que, en función del número de tarjetas, en la prueba de evaluación final con independencia de la convocatoria (ordinaria o extraordinaria), puedan optar a:

- Más tiempo para la realización del examen (A)
- Un extra de 0,50 puntos en la calificación de la parte teórica (B)
- Un extra de 0,50 puntos en la calificación de la parte práctica (C)
- Un extra de 1 punto en la calificación global de la prueba (D)

La siguiente tabla refleja cuántas y qué tarjetas tener para beneficiarse de cada recompensa de tal forma que puedan ser combinadas y:

A	B	C	D
Mínimo de 2 Tarjetas Verdes	Mínimo de 3 Tarjetas Verdes	Mínimo de 4 Tarjetas Verdes	Mínimo de 10 Tarjetas Verdes
Mínimo de 3 Tarjetas Naranjas	Mínimo de 1 Tarjetas Verdes y 2 Tarjetas Naranjas	Mínimo de 2 Tarjetas Verdes y 2 Tarjetas Naranjas	Mínimo de 8 Tarjetas Verdes y 2 Tarjetas Naranjas

Mínimo de 3 Tarjetas Morada	Mínimo de 1 Tarjetas Verdes, 1 Naranja y 1 Morada	Mínimo de 2 Tarjetas Verdes, 1 Naranja y 1 Morada	Mínimo de 7 Tarjetas Verdes, 1 Naranja y 1 Morada
-----------------------------	---	---	---

Hay que indicar que, se trataba de una actividad voluntaria, de refuerzo, que en ningún caso implicaba penalización alguna para aquellos estudiantes que no lograron obtener ninguna tarjeta o recompensa. Se buscaba afianzar los conocimientos y competencias desarrolladas en las sesiones teóricas y prácticas y motivar a que el estudiante mantenga un rol activo y participativo en las sesiones. Además de entregar de manera física la tarjeta, se realizaba un control del tipo y número de tarjetas entregadas a cada estudiante de tal modo que se tenía monitorizado el juego en todo momento y para cada estudiante. Este juego de recompensas se desarrolló durante todo el primer semestre en el que se imparte la asignatura, implicando, además, una participación individual.

FASE 2. DESARROLLO

El desarrollo e implementación del juego se llevó a cabo durante todo el primer semestre del curso 2022-2023 en el que se impartió la asignatura implicada.

Al finalizar el semestre, se notificó vía Studium del total y tipología de tarjetas que tiene cada estudiante, así como de la recompensa asociada, la cual, en el caso de calificación, fue incluida automáticamente por el docente en el libro de calificaciones individuales de cada estudiante.

5. RESULTADOS OBTENIDOS

A lo largo del primer semestre la asignatura fue impartida por el docente, empleando en las tradicionales clases teóricas y prácticas el juego por recompensas. En general, la aceptación y actitud hacia las “tarjetas” recompensa fue mayor en las primeras semanas del semestre, donde las actividades y problemas planteados eran más sencillos. A medida que la complejidad de la asignatura se incrementó, la participación se redujo, a lo cual también se le une, la baja tasa de asistencia a clases teóricas y prácticas, en torno a un 30% del total de estudiantes. Es una cifra recurrente en los últimos años del grado, y, lamentablemente, común al resto de asignaturas de primer curso del grado.

Aun así, la mayor recompensa y participación se concentra en unos pocos estudiantes, los cuales consiguen principalmente tarjetas verdes que, optan por cambiar por calificación extra en teoría o en práctica.

La siguiente tabla representa las tarjetas obtenidas por cada estudiante del grupo 1 y 2, categorizadas por verde, naranja y morada.

GRUPO 1			
	VERDE	NARANJA	ROSA
Y5080902D			
Y1689011C	2,5		

161656986			
49839354X			
71063602L			
71040392Q			
78815864Q		1	
70914417N		3	
70960859V			
72106360A			
70828231F			
71051102P			
70925164H		0,5	
70974632J		3	
087037217			
EJ2994815			
70960829X		0,5	
70926364E			
R674997			
ED5159691		1,5	
N01647326			
71048049Z			
70916733M			
EF4645513			
EJ3000101			
EA5141938			
71047193D			
13173997B			
70922798K			
70941380L			
70968184M			
04236491Y			
70971915X			
70829700G			
EF8511554			
70942314X			
70917868J			
FZ032407			
Y8968369Q			
70942537A			
P10050751			
70968266H			
120594669			
118502485			
71736852J		1	
77971279Z			
14870984N			
71477861W			
70840416W			
70922278F			
44443650Z			
70944573S		0,5	
03939905M			
73267588F		0,5	

13174658M			
72857200P		2	
70943088W			
70961392K			
R656758			
73034556B			
49540672Y			
71045146D			
Y9006290X			
76054841M			
02343325Q			
71094910R			
EA0964140			
71048105R			
70941362R		1	
45575031W			
71564113G			
70840702N		0,5	
Y8817913A			
70919525Z		0,5	
Y0320858E			
Y6911239Y			
EJ2997855			
ED6932286			
71704206G		3,5	1
70925245F			
02415568Q			
49691488B			
45188122E			
70916526M		0,5	
70974229R		2,5	
78994935D		1	
70910785Z			
N00029704			
35611485X			
71044703A			
70909751S			
70904951E			
ED5157401			
71038748M			
70916572M			
79249141L		3	
71095389C			
44414971Q			

GRUPO 2			
	VERDE	NARANJA	ROSA
16635646E	1,5		
16626770R			
70832751L	1		

12432537W			
Y6558685L	0,5		
70839788H	0,5		
71711692S			
CA12122LV			
35610968E	5		1
71041030X			
72535934Y			
45619382D	1		
70965889X	0,5		
72195905D	4		
70835356W	0,5		
39488443L			
49540499V	0,5		
70839310T	1		
21125069Y			
70922782M			
71571509V	1		
71212437K			
77549705F	2,5		
45334697H			
70941673J	1,5		
02319251T	2,5		
18069061P	1,5		
70973018D			
78116476N			
P10048825			
45690410J			
70922161M			
53199848C			
70899352N			
71042114J	2		
70920715P			
54189562K	0,5		
70958371J			
21697846Z			
09224464S			
16646805A			
70960988P	3		
71744463B			
71970901Z			
70958722L			
70942490W			
52417531W	1,5		
78818430Y	0,5		
12425535S			
70919513W			
02755927K			
70974391W			
70830444N			
49963903Z			
70834933Q			1

70925584R			
73479420D			
71046592Y			
70921623L			
72848924N			
70970269C			
72281578F			
120383278			
71041381Q			
80249627M			
EH4962114			
21120300K	0,5		
45578441P			
72546868S			
71045374F			
72103747N	0,5		
21742429T			
70940494F			
E80764345			
EA8865879			
EJ3000127			
X5836862Z	1		
EJ3001084			
EJ2883689			
70911220N			
70835030K			
EJ4869054			
E98886936			
EJ5068150			
EE7999834			
EC9473154			
EG4259986			
EH4062203			

Y, la siguiente tabla, cómo los estudiantes, tras ser notificados de las tarjetas (número y tipo) que poseían tras el semestre, muestra el extra de calificación del cual se beneficiaron. Hay que indicar que, en todo caso, el extra no penaliza a aquellos estudiantes que no han participado activamente en las clases teóricas y prácticas.

Tan solo 8 estudiantes del total (178 en ambos grupos) consiguieron el máximo de calificación extra de 0,50 puntos (ninguno de ellos optó por el tiempo extra en el examen). Dato significativo y prueba de la falta de asistencia y compromiso de una gran parte del estudiantado es que tan solo 48 estudiantes obtuvieron algún tipo de calificación, de tal forma que 130 estudiantes no obtuvieron en todo un semestre ninguna recompensa por participación, dato preocupante y alarmante a partes iguales.

GRUPO 1	
DNI/PAS	TARJETAS (EXTRA)
Y5080902D	
Y1689011C	0,50
161656986	
49839354X	
71063602L	
71040392Q	
78815864Q	0,40
70914417N	0,50
70960859V	
72106360A	
70828231F	0,05
71051102P	
70925164H	0,05
70974632J	0,30
087037217	
EJ2994815	
70960829X	
70926364E	
R674997	0,15
ED5159691	0,30
N01647326	
71048049Z	
70916733M	
EF4645513	
EJ3000101	
EA5141938	
71047193D	
13173997B	
70922798K	
70941380L	
04236491Y	
70971915X	
70829700G	
EF8511554	
70942314X	
70917868J	
FZ032407	
Y8968369Q	
70942537A	0,05
P10050751	
70968266H	
71736852J	0,10
77971279Z	
14870984N	0,10
71477861W	
70840416W	
70922278F	
44443650Z	
70944573S	0,25

03939905M	
73267588F	
13174658M	
72857200P	0,35
70943088W	
70961392K	
R656758	
73034556B	
49540672Y	
71045146D	
Y9006290X	
76054841M	
02343325Q	
71094910R	
EA0964140	
71048105R	
70941362R	0,05
45575031W	
71564113G	
70840702N	0,05
Y8817913A	
70919525Z	0,05
Y0320858E	
Y6911239Y	
EJ2997855	
ED6932286	
71704206G	0,50
70925245F	
02415568Q	
49691488B	
45188122E	
70916526M	0,05
70974229R	0,50
78994935D	0,10
70910785Z	
N00029704	
35611485X	
71044703A	
70909751S	
70904951E	
ED5157401	
71038748M	
70916572M	
79249141L	0,50
71095389C	
44414971Q	
GRUPO 2	
Documento*	TARJETAS
16635646E	0,25

16626770R	
70832751L	0,30
12432537W	
Y6558685L	0,05
70839788H	0,20
71711692S	
CA12122LV	
35610968E	0,50
71041030X	0,20
72535934Y	
45619382D	
72195905D	0,50
70835356W	0,06
39488443L	
49540499V	0,05
70839310T	0,15
21125069Y	
70922782M	
71571509V	0,10
71212437K	
77549705F	0,40
45334697H	
70941673J	0,20
02319251T	0,40
18069061P	0,50
70973018D	
78116476N	
P10048825	
45690410J	
70922161M	
53199848C	
70899352N	
71042114J	0,20
70920715P	
54189562K	0,05
70958371J	
21697846Z	
09224464S	
16646805A	0,05
70960988P	0,45
71744463B	
71970901Z	
70958722L	
70942490W	
52417531W	0,20
78818430Y	0,05
12425535S	
70919513W	
02755927K	
70974391W	
70830444N	
49963903Z	

70834933Q	
70925584R	
73479420D	
71046592Y	0,05
70921623L	0,05
72848924N	
70970269C	
72281578F	
120383278	0,20
71041381Q	
80249627M	
EH4962114	
21120300K	0,10
45578441P	
72546868S	
71045374F	
72103747N	0,05
21742429T	
70940494F	
E80764345	
EA8865879	
EJ3000127	
X5836862Z	0,25
EJ3001084	
EJ2883689	
70911220N	
70835030K	
EJ4869054	
E98886936	
EJ5068150	
EE7999834	
EC9473154	
EG4259986	
EH4062203	

En general, se ha evidenciado una mayor motivación del estudiante hacia la asignatura y el desarrollo de esta al vincular recompensas con extra de tiempo en prueba de evaluación o extra en calificación.

No obstante, debido a (i) la falta de asistencia a clase y, (ii) la baja tasa de éxito de la asignatura y el riesgo de abandono, los estudiantes que mostraron una mayor aceptación al juego de recompensas son aquellos que asistían de manera regular a clases teóricas y prácticas, que realizaban de manera periódica los ejercicios de ejecución laboral que se requerían para el correcto seguimiento de la asignatura.

Es por ello por lo que a pesar de la satisfacción de los estudiantes que acudían de manera regular y participaron de manera activa, todavía existe un sesgo o una falta de motivación difícil de conseguir dada la baja asistencia y participación del resto del estudiantado. A futuro, no solo como docente quiero continuar avanzando en estrategias de gamificación que mejoren la motivación y actitud hacia asignaturas de contabilidad, sino también, tratar de paliar la baja tasa de éxito de la asignatura y fomentar la asistencia a clase del estudiantado.