

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

**ID2021/031**

**JUEGO DE ROLES PARA LA ADQUISICIÓN DE  
COMPETENCIAS EN CONTABILIDAD**

*Beatriz Cuadrado Ballesteros*

*Jennifer Martínez Ferrero*

**UNIVERSIDAD DE SALAMANCA**

Facultad de Economía y Empresa

Departamento de Administración y Economía de la Empresa

**Salamanca, junio 2022**

## **DATOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE**

**Título:** JUEGO DE ROLES PARA LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS EN CONTABILIDAD

**Código:** ID2021/031

**Línea de actuación:** Acción 2. Innovación en la gestión y desarrollo on-line de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### **Miembros del equipo:**

- Beatriz Cuadrado Ballesteros (Coord.), profesora responsable de la asignatura Análisis de Operaciones Económicas, 2º Grado en ADE.
- Jennifer Martínez Ferrero, profesora responsable de la asignatura Fundamentos de Contabilidad, 1º Grado en Gestión de PYMES.

## **1. JUSTIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN**

Durante nuestra experiencia docente en contabilidad, hemos 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 al excesivo rol pasivo de los estudiantes y al uso de herramientas no adaptadas a la sociedad digital del S.XXI. Para tratar de paliar esta situación, llevamos varios años realizando diversas acciones con el objetivo de incrementar la motivación de nuestros estudiantes, las cuales han sido reconocidas en proyectos de innovación y mejora docente. Entre ellas, destacamos los resultados obtenidos con el uso de distintos tipos de juegos, tanto físicos como virtuales.

Dada la satisfacción con el uso de juegos en el entorno docente, este proyecto pretende avanzar en lo que se conoce como gamificación (Deterding et al., 2011; Gallego-Durán et al., 2014). Concretamente, en este caso hemos combinado dos herramientas docentes no excluyentes, implementando un “juego de roles”, pero de forma gamificada. El juego de roles consiste en simular situaciones laborales en el contexto educativo. Es decir, se representa la realidad que los estudiantes encontrarán en su futuro laboral, permitiéndoles poner en práctica las competencias adquiridas en las aulas (Gaete-Quezada, 2011). De esta forma, se desarrollan competencias profesionales y se transfiere el aprendizaje al mundo laboral (Cobo González y Valdivia Cañotte, 2017). El juego de roles es una metodología de aprendizaje activo donde el estudiante participa en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje (Gaete-Quezada, 2011).

Otro de los beneficios de este juego es el desarrollo de la creatividad, pensamiento divergente y crítica reflexiva, así como de competencias comunicativas y colaborativas (Kapp, 2012; Granato et al., 1992). Además, dado que los juegos generan placer y diversión, permiten captar el interés de los estudiantes (Oliva, 2017), e incrementar su motivación (Simoés et al., 2012), lo que es esencial para un adecuado rendimiento académico (Tejedor y García Valcárcel, 2007).

En este caso concreto, el juego de roles se ha gamificado, dotándole de un entorno propio de juego virtual. La gamificación en enseñanzas universitarias no es muy común. Destaca el uso de juegos de escape en titulaciones de ciencias y ciencias de la salud (Fotaris y Mastoras, 2019), pero la gamificación es muy escasa en las ramas de economía y empresa, y concretamente en la rama de contabilidad (Calabor et al., 2018; Craig y Amernic, 1994). Este proyecto contribuirá mostrando las consecuencias del uso del “juego” sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en asignaturas de esta rama.

Otra de las innovaciones de este proyecto es el uso de herramientas digitales, lo cual es especialmente relevante en el contexto en el que nos encontramos, donde lo virtual le ha ido ganando terreno a lo presencial. De esta forma, los estudiantes podrán trabajar la competencia digital, escasamente desarrollada hasta el momento en las aulas, pero extremadamente demandada en el mercado laboral (Martínez-Ferrero et al., 2017). Con ello, utilizaremos técnicas adaptadas a nuestros estudiantes, que son nativos digitales, y que están poco motivados por las herramientas docente tradicionales.

## **2. METODOLOGÍA**

### **2.1. Gamificación**

Aunque los juegos suelen asociarse con las edades tempranas del ser humano, la realidad es que nos acompañan también durante nuestra vida adulta. Tanto es así, que han sido aplicados en contextos que no tienen nada que ver con el juego, como es el proceso de enseñanza-aprendizaje, a lo que se conoce como gamificación (Deterding et al., 2011; Gallego-Durán et al., 2014). Estos juegos aplicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje se conocen como “juegos serios”, ya que su objetivo no es “divertir” simplemente, sino desarrollar conocimientos y competencias propias de una materia en un entorno de diversión, para captar su atención y volver más atractivo el proceso de enseñanza-aprendizaje (Gallego-Durán et al., 2014).

Entre los beneficios del uso de la gamificación en las enseñanzas universitarias se pueden destacar los siguientes:

- Ayuda a reducir la rigidez que caracteriza la educación tradicional (Johnson et al., 2012), consiguiendo promover el aprendizaje activo (Kapp, 2012; Zichermann y Cunningham, 2011).
- Permite desarrollar la creatividad, el ingenio, y la imaginación, activar el pensamiento y razonamiento crítico y divergente (Granato et al., 1992).
- Capta el interés de los estudiantes (Oliva, 2017), siendo la motivación uno de los principales beneficios de la gamificación (Simoes et al., 2012).

La motivación es fundamental para el desarrollo de cualquier actividad, pero mucho más cuando esa actividad no es elegida libremente, como puede ser el hecho de cursar ciertas asignaturas que son obligatorias en el itinerario de un Grado Universitario. Efectivamente, la desmotivación es una de las razones que explican el bajo rendimiento del alumnado en las últimas décadas (Tejedor y García-Valcárcel, 2007). Para luchar contra ello, la gamificación es muy relevante, convirtiendo una actividad, en principio aburrida o poco motivante, en algo atractivo y emocionante (Pérez-López et al., 2017).

## **2.2. Juego de roles**

El juego de roles es una metodología de participación activa, que favorece el desarrollo de determinadas competencias transversales, como la improvisación, creatividad, ingenio e iniciativa propia (Cha-cha-Supe y Rosero-Morales, 2020). Se ha demostrado que los juegos de roles permiten trabajar la comprensión y análisis de problemas, así como los procesos mentales y materiales para resolverlos (Rodríguez-Alaníz et al., 2016). Asimismo, estas actividades permiten conectar los conocimientos con la realidad laboral, y conectar también los dos agentes del proceso enseñanza-aprendizaje, es decir, el docente y el estudiante (Farrach-Úbeda, 2017; Baro-Cálciz, 2011), lo que redundará finalmente en una mejora de la motivación del estudiante.

La motivación es fundamental para el desarrollo de cualquier actividad, pero mucho más cuando esa actividad no se elige libremente, como puede ser el hecho de cursar ciertas asignaturas que son obligatorias en el itinerario de un Grado Universitario. Desde hace décadas se ha comprobado que la desmotivación es una de las razones que explican el bajo rendimiento del alumnado (Tejedor y García-Valcárcel, 2007), de forma que los docentes han adaptado las metodologías para poder luchar contra esta situación. En esta lucha, la gamificación es un arma cardinal, ya que permite convertir una actividad que en principio es aburrida o poco motivadora, en algo atractivo y divertido, o al menos más interesante (Pérez-López et al., 2017).

El uso del juego en enseñanzas no universitarias es muy común, pero se va perdiendo a medida que incrementamos de nivel educativo. No obstante, en las dos últimas décadas, la gamificación ha aumentado su importancia en las enseñanzas universitarias, destacando en las titulaciones de ciencias y ciencias de la salud (Fotaris y Mastoras, 2019). Sin embargo, la gamificación en la rama de contabilidad es muy escasa, o al menos los docentes no difunden sus resultados, existiendo escasas evidencias en la literatura. Podemos destacar el reciente trabajo de Calabor et al. (2018), donde los autores exponen su experiencia sobre la implementación de un juego de simulación en una asignatura de contabilidad de gestión. Sin embargo, la orientación es completamente diferente a nuestro proyecto, puesto que ellos se basan en un juego ya desarrollado en una plataforma a nivel internacional y, además, el rol que toma el estudiante se focaliza, principalmente, en la toma de decisiones. Este objetivo (la toma de decisiones) ha sido el principal en los juegos de simulación y los juegos de roles. De hecho, existen experiencias en Escuelas de Negocios a nivel internacional, donde se han conseguido resultados muy satisfactorios a la hora de desarrollar las competencias de liderazgo, negociación, y toma de decisiones (Kerr et al., 2003; Guenther y Moore, 2005; Gaete-Quezada, 2011; Andrew y Meligrana, 2012). Sin embargo, no hemos encontrado experiencias previas sobre la simulación de las tareas propias de un profesional contable, que desarrollaría su labor en una asesoría, gestoría, o en el área de contabilidad y finanzas de una empresa.

Otra de las contribuciones de este proyecto es el uso de herramientas digitales, lo cual es especialmente relevante en la actualidad, dado que en el último año hemos tenido que virtualizar la mayor parte de nuestras asignaturas, como consecuencia de la pandemia mundial. El uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha extendido por todos los niveles educativos en la última década, observándose ciertos beneficios. Entre ellos, se puede destacar la flexibilización de la enseñanza, la facilidad para acceder a grandes cantidades de información en cualquier momento, y la mejora en la comunicación entre los docentes y los estudiantes, entre otros beneficios (Arkorful y Abaidoo, 2015). Sin embargo, Martínez-Ferrero et al. (2017) evidenciaron un insuficiente desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes de la Facultad de Economía y Empresa de la Universidad de Salamanca. Sus resultados sugieren una gran demanda de habilidades digitales, tanto por parte de los propios egresados como del propio tejido empresarial al que se dirigen; pero, a la vez, los autores encontraron que dichas competencias se trabajan de manera muy limitada en la oferta académica actual. Este proyecto pretende contribuir al respecto, trabajando las competencias digitales de los estudiantes, a través de la implementación de un juego de roles virtual.

### 3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

El objetivo general es implementar un juego de roles en dos asignaturas de la rama de contabilidad: “Fundamentos Contabilidad Financiera”, de primer curso del Grado en Gestión de PYMES (en adelante, GPYMES) y “Análisis de Operaciones Económicas”, de segundo curso del Grado en Administración y Dirección de Empresas (en adelante, GADE). Ambas asignaturas son de 6 ECTS, y se imparten durante el primer cuatrimestre en la Facultad de Economía y Empresa de la Universidad de Salamanca. En ambos casos, el número de matriculados es elevado, superando los 150 estudiantes, que se dividen en tres grupos en el GADE y en dos grupos en el GPYMES.

Concretamente, los estudiantes asumirán el rol propio de un profesional contable y tendrán que realizar tareas y tomar decisiones propias de este puesto de trabajo. Para ello, se simulará una oficina virtual, a través de la cual el estudiante dispondrá de diferentes documentos y recursos con los que deberá trabajar a lo largo del cuatrimestre.

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

- OE1. Impulsar la metodología activa que permita desarrollar competencias reales demandadas por el mercado laboral.
- OE2. Impulsar el uso de herramientas digitales que permitan la adecuación a los recursos tecnológicos.
- OE3. Impulsar la participación activa del estudiante en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.
- OE4. Incrementar la motivación de los estudiantes de las asignaturas obligatorias de la rama de contabilidad.
- OE5. Introducir innovaciones docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permitan adaptarlo a la modalidad híbrida (presencial-online) para el curso 2021-2022.
- OE6. Fomentar la colaboración docente entre distintas titulaciones en general, y asignaturas en particular, creando equipos docentes que colaboren para mejorar la docencia en la Universidad de Salamanca.

### 4. CONTEXTO

Este proyecto se ha desarrollado en el contexto de dos asignaturas de dos de los grados ofertados en la Facultad de Economía y Empresa. La primera es “**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: 171 matriculados (Grupo 1: 83; Grupo 2: 88)
- 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.

La segunda de las asignaturas implicadas es “**Análisis de Operaciones Económicas**” de segundo curso del Grado en Administración y Dirección de Empresas (GADE), que presenta 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: 170 matriculados (Grupo 1: 72; Grupo 2: 53; Grupo 3: 45)
- 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.

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.

Nos gustaría destacar el elevado número de alumnos que presentan ambas asignaturas, para lo cual el uso del entorno virtual ha facilitado mucho el desarrollo de la actividad.

## 5. ACTIVIDADES DESARROLLADAS PARA LA CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS

El proyecto que estamos describiendo se ha desarrollado en 5 fases, desde el planteamiento, hasta el propio desarrollo en sí mismo, y su posterior evaluación. A continuación, se describen cada una de las fases:

**Fase 1. Planteamiento:** Durante los meses de julio y septiembre, previamente al inicio del curso académico, se diseñó el juego como tal, tomando las siguientes decisiones:

- Tipo de actividad dentro de la programación didáctica: se decide considerarla una actividad voluntaria, de refuerzo, para afianzar los conocimientos y competencias desarrolladas en las sesiones teóricas y prácticas y que permita una transferencia del aula al mundo laboral. En principio nos planteamos que esta actividad formara parte de la evaluación continua, pero dado que no tenemos evidencias ni experiencias previas, hemos decidido no otorgarle calificación en este curso académico.
- Duración de la actividad: el juego se desarrolla durante el primer cuatrimestre, puesto que es el periodo en el que se imparten ambas asignaturas. Concretamente, los estudiantes disponen de una actualización todos los viernes cada 14 días, pudiendo encontrar nuevas tareas a desarrollar.
- Tipo de participación: individual, aunque se permite la colaboración grupal. No obstante, cada estudiante tiene que presentar el resultado final de la actividad, independientemente de que haya trabajado de manera individual o grupal.
- Control de los resultados: el último viernes lectivo del primer cuatrimestre, cada estudiante tiene que presentar un informe donde haya recogido todas las tareas propuestas en el juego. La entrega será virtual, a través de la plataforma Studium.
- Tareas o actividades propias del juego: el estudiante toma el rol de un contable, un asesor, o un gestor administrativo, y tendrá que registrar una serie de documentos que tendrán disponibles a medida que transcurra el curso y vayan adquiriendo conocimientos y competencias en la materia.
- Entorno: a través de la herramienta Genial.ly se simulará una oficina virtual. En ella, los estudiantes tendrán acceso a los diferentes documentos, así como audios que simulen mensajes de voz y llamadas telefónicas, correos electrónicos, mensajes de WhatsApp, etc. Genial.ly permite generar una URL que dará acceso a todos los estudiantes a la oficina virtual. Esa URL se deja disponible en el campus virtual Studium, y se actualiza a medida que se vayan dejando nuevos documentos.

**Fase 2. Desarrollo:** Tal como se ha comentado anteriormente, y como se puede apreciar en el cronograma incluido al final de esta sección, el desarrollo e implementación del juego se ha llevado a cabo durante el primer cuatrimestre del curso 2021-2022. Cada 14 días y coincidiendo en viernes, se actualiza la oficina virtual a la que los estudiantes tienen acceso libre. A continuación, se dejan disponibles los links que permiten el acceso a la propia actividad, para que el lector pueda por sí mismo conocerla:

- *Semana 1:* <https://cutt.ly/lKIPOMM>
- *Semana 3:* <https://cutt.ly/3KIPDyi>
- *Semana 5:* <https://cutt.ly/QKIPG4s>
- *Semana 7:* <https://cutt.ly/XKIPKCs>
- *Semana 9:* <https://cutt.ly/nKIPXuP>
- *Semana 11:* <https://cutt.ly/4KIPVRE>

Los estudiantes no son avisados sobre dichas actualizaciones, puesto que otra de las competencias que pretendemos trabajar con esta actividad es la responsabilidad de las funciones laborales. Así, tomando el rol de asesor contable o gestor administrativo, tienen que decidir qué hacer con todos los recursos disponibles. No obstante, dispondrán de un canal de ayuda, a través de tutorías voluntarias. Por lo tanto, esta actividad permitirá poner en práctica los propios conocimientos que van adquiriendo a lo largo del cuatrimestre y, además, permitirá desarrollar también una serie de competencias transversales, como son:

- Identificar un problema y sintetizarlo.
- Explorar estrategias que permitan afrontar un problema.
- Asumir responsabilidades y tomar decisiones, asumiendo sus consecuencias.
- Razonar y justificar las decisiones tomadas.
- Planificar tareas, llevarlas a cabo y delegarlas.
- Organizar información y documentos.
- Pensamiento crítico y divergente.
- Tomar la iniciativa.
- Capacidad para pedir ayuda.
- Gestión del tiempo y flexibilidad ante cambios imprevistos.
- Aplicación de conocimientos a situaciones prácticas.
- Competencia digital, puesto que la actividad se desarrollará en el entorno virtual.

**Fase 3. Control de satisfacción:** Tras el desarrollo del juego, cada estudiante recibe un mensaje para participar en una encuesta de satisfacción, una vez terminado el periodo lectivo de la asignatura y previo a la realización de la prueba de evaluación final para evitar resultados sesgados por la calificación obtenida. De esta forma se puede conocer la utilidad del juego a la hora de desarrollar competencias y conocimientos. La encuesta sondea sobre el grado de satisfacción con el proceso de enseñanza-aprendizaje y también sobre sus impresiones personales, emociones y sensaciones durante el desarrollo del juego. El objetivo fue conocer la utilidad de esta herramienta, los puntos débiles, y las posibles mejoras para aplicarla de nuevo el próximo curso, quizás como parte de la evaluación continua.

**Fase 4. Evaluación de resultados:** Tras la evaluación final, se procedió a comparar las calificaciones obtenidas por los estudiantes con las medias de otros cursos pasados para conocer si la herramienta ha mejorado la tasa de éxito de la asignatura.

**Fase 5. Difusión de resultados:** Tras analizar la satisfacción y la evaluación de resultados, se elaboró un pequeño informe/estudio donde se describe el proceso de planificación y ejecución del proyecto. Con este informe, se pretendió compartir con la comunidad docente la experiencia sobre el uso del juego en enseñanzas de educación superior, generando posibles ideas que puedan adaptarse y replicarse en otras asignaturas.

Las fases descritas anteriormente, se han desarrollado desde Julio de 2021 hasta la actualidad, tal como se muestra en el siguiente cronograma.

**TABLA 1. Cronograma de implementación**

	Julio 2021	Septiembre 2021	Octubre 2021	Noviembre 2021	Diciembre 2021	Enero 2022	Febrero – Junio 2022
1. Planteamiento	FC AOE	FC AOE					
2. Desarrollo			FC AOE	FC AOE	FC AOE		
3. Satisfacción						FC AOE	
4. Resultados						FC AOE	
5. Difusión							FC AOE

NOTAS: FC = Fundamentos de Contabilidad; AOE = Análisis de Operaciones Económicas

## 6. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO DE ROLES

Tal como se ha comentado previamente, la oficina se construyó en un entorno virtual, utilizando la herramienta Genially, que permite generar una URL a través de la cual los estudiantes pueden acceder al entorno virtual. Se trata de un entorno completamente interactivo, que nos sitúa a las puertas de un edificio de oficinas, por el que debemos movernos hasta llegar a la zona de trabajo (ver Figura 1). Además del despacho en el que encontrarán un ordenador y un teléfono, pueden acceder a más salas ubicadas a lo largo de un pasillo, por ejemplo, la zona habilitada para comer, una sala de reuniones, equipo de ayuda, etc. (ver Figura 2). En estas ubicaciones se dejan disponibles algunos recursos adicionales, que pueden serles de utilidad, como videos de refuerzo de determinados conocimientos, documentos contables informativos, etc. El objetivo es dotar al entorno del mayor realismo posible.

Al entrar en el edificio se muestra la recepción, tal como se mostró en las imágenes anteriores, y allí pueden encontrar un icono “verde” que representa el casillero (ver Figura 3) donde hallarán los documentos que les haya dejado su “cliente” imaginario. Concretamente, se trata de dos socios (Luis y Rocío) que dirigen y trabajan en la empresa DULCE FRUTA S.L., dedicada a la compraventa de frutas y verduras. Todos los documentos que los clientes dejan disponibles están alojados en una carpeta de Google Drive, a la que tienen acceso a través del icono que aparece sobre las carpetas. Los documentos se actualizan cada 14 días, en función de los conocimientos desarrollados en clase, por ejemplo: factura de compra de una furgoneta, servicio de transporte furgoneta, compra aire acondicionado, facturas de gasolina, recibos de agua, luz, teléfono y alarma, compra de productos mascarillas, ticket restaurante, compra de ropa de trabajo, compra de productos de limpieza, recibo de ITV, recibo del seguro, gasto de publicidad en un periódico, factura de instalación de remolque, factura de reparación de una rueda, factura de revisión de furgoneta, factura de venta de furgoneta, contrato de permuta, recibos de alquiler del local, recibos de alquiler de la máquina registradora, contrato de leasing, extractos bancarios, numerosas compras de existencias, y numerosas ventas de existencias.

Además, se han simulado llamadas telefónicas, correos electrónicos, incluso mensajes de WhatsApp enviados por sus clientes, para intentar representar la realidad lo mejor posible. En la Figura 4 se muestran algunos ejemplos.

FIGURA 1. Entorno general de la oficina simulada

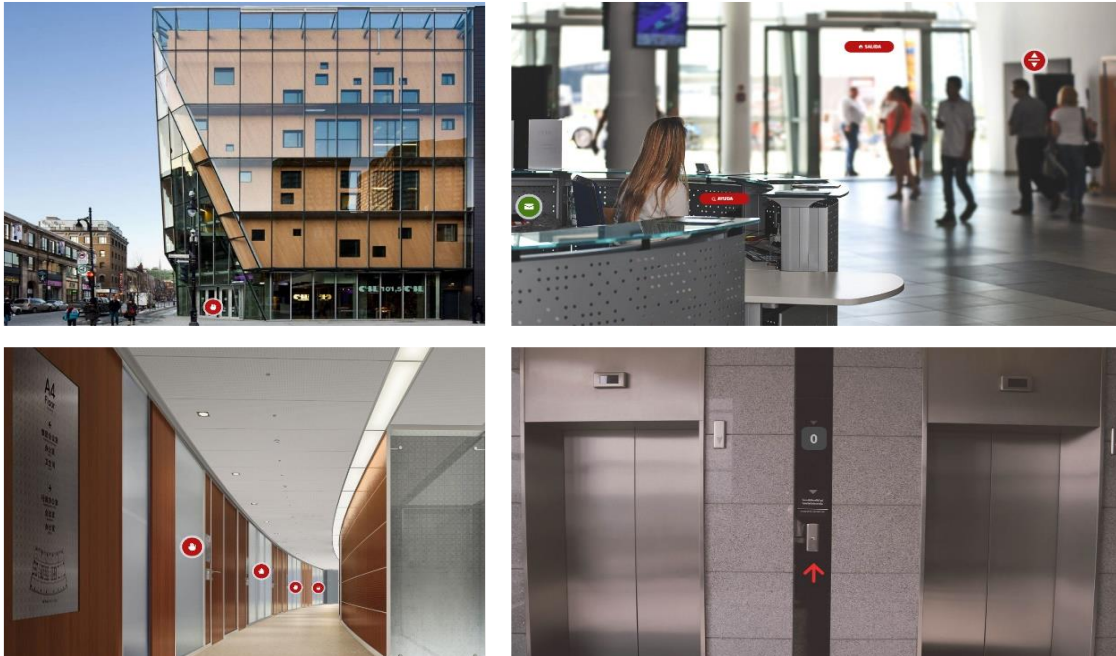
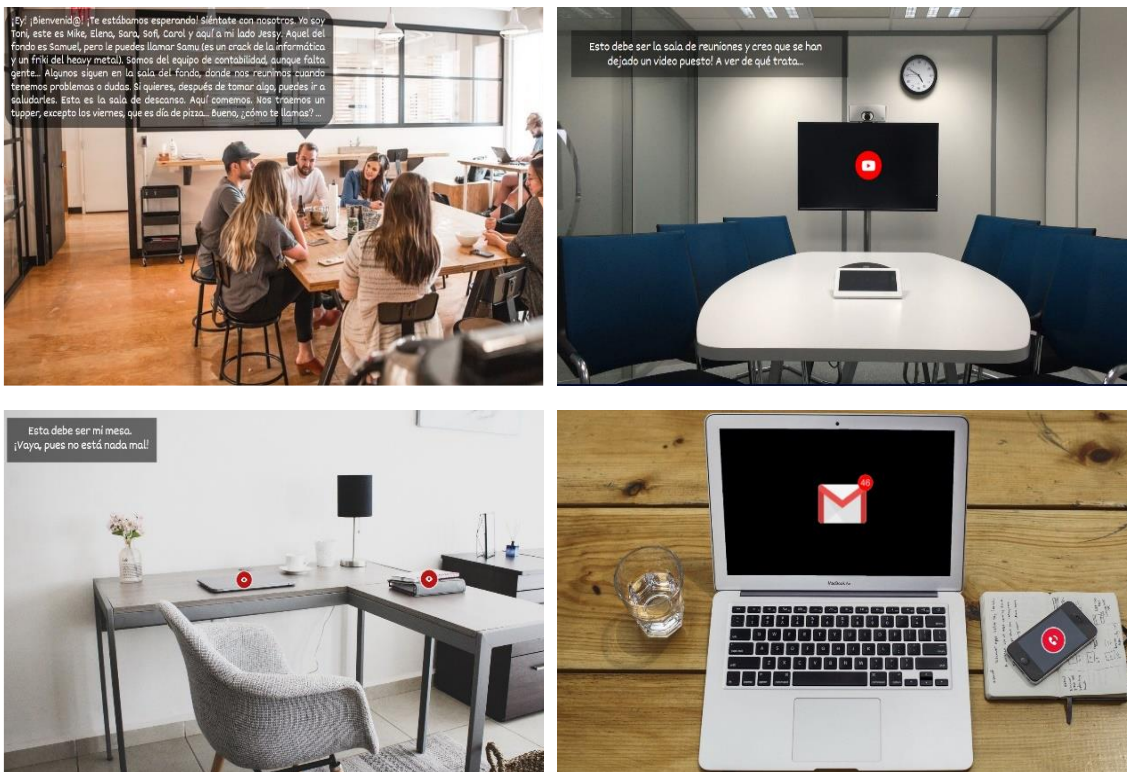
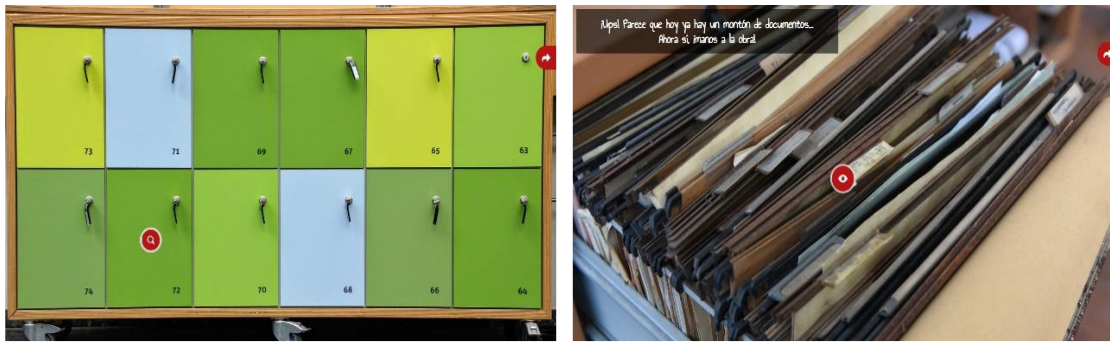


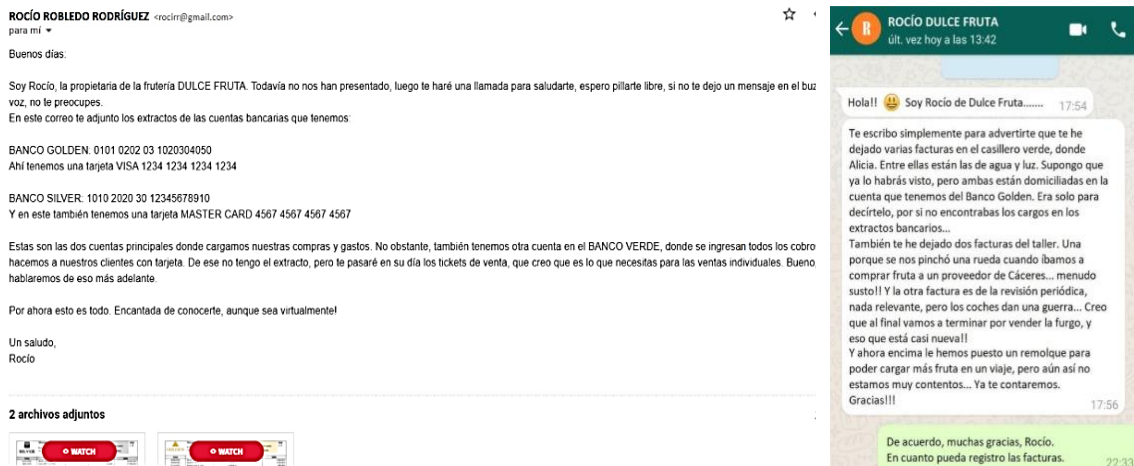
FIGURA 2. Ejemplos de las salas de la oficina simulada



**FIGURA 3. Recepción de documentos**



**FIGURA 4. Medios de comunicación de clientes simulados**



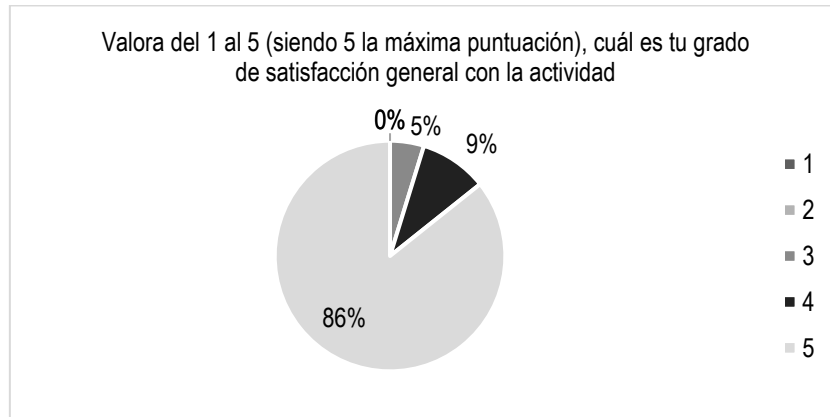
## 7. RESULTADOS OBTENIDOS

El proyecto se presentó en la convocatoria de “Ayudas a Proyectos de Innovación y Mejora Docente para el curso 2021-2022” de la Universidad de Salamanca. La resolución fue favorable, obteniendo una puntuación de 74,5 puntos sobre 100, y el reconocimiento de la Universidad por el esfuerzo innovador con una dotación económica.

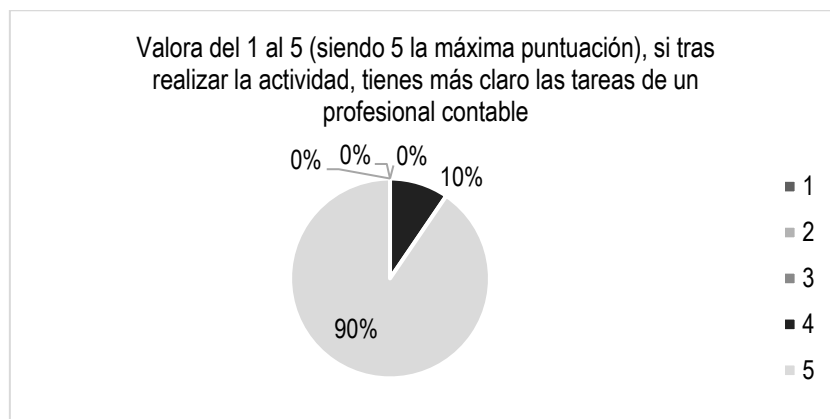
Esa es una primera fuente de evaluación, pero otra muy importante es la encuesta de satisfacción de los estudiantes que han participado en esta actividad. En dicha encuesta, se propusieron diferentes ítems que deberían valorar entre 1 y 5 (siendo 5 la máxima puntuación). Concretamente, en el Gráfico 1 se puede observar que un 86% otorgó la máxima puntuación a la pregunta relativa a su grado de satisfacción general, y un 9% otorgó una puntuación de 4. Por lo tanto, podemos concluir que los participantes resultaron satisfechos con la realización de esta actividad (recordemos que, además, es voluntaria). Asimismo, el 90% de los estudiantes encontraron la actividad muy útil (puntuación 5) para conocer mejor las tareas reales de un contable en el mundo laboral, tal como se puede observar en el gráfico 2. Igualmente,

destacamos la utilidad de la actividad para repasar los contenidos de la asignatura, ya que un 81% de los estudiantes otorgaron una puntuación de 5, según se muestra en el gráfico 3.

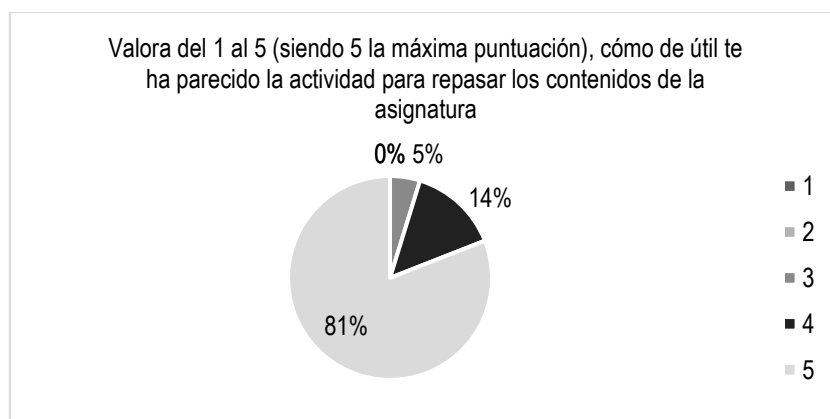
**GRÁFICO 1. Grado de satisfacción general con la actividad**



**GRÁFICO 2. Utilidad del juego para conocer la profesión contable**



**GRÁFICO 3. Utilidad del juego para repasar los contenidos de la asignatura**





Finalmente, cabe destacar los comentarios positivos que se obtuvieron en respuestas libres que se proporcionaba en la encuesta. Todos ellos denotaban una gran motivación y entretenimiento, así como una visión de la realidad que suele dejarse de lado dentro de las aulas universitarias. Respecto a los aspectos negativos, algunos estudiantes indicaron que ciertas semanas realizar la actividad suponía un esfuerzo considerable por la gran cantidad de documentos disponibles.

## 8. EJECUCIÓN DEL PRESUPUESTO

El proyecto ID2021/031 tuvo una dotación presupuestaria de 640€ que han sido invertidos en las siguientes cuestiones, con un excedente de 30,10€ no ejecutados:

CONCEPTO	IMPORTE
Inscripción INNOVAGOGIA 2022 (Online, 25-27 mayo) Jennifer Martínez Ferrero	72€
Inscripción INNOVAGOGIA 2022 (Online, 25-27 mayo) Beatriz Cuadrado Ballesteros	72€
Inscripción CIINECO 2022 (Online, 7-8 julio) Jennifer Martínez Ferrero	150€
Inscripción CIINECO 2022 (Online, 7-8 julio) Beatriz Cuadrado Ballesteros	150€
Inscripción II INNDOC (Online, 16-17 junio) Jennifer Martínez Ferrero	30€
Inscripción II INNDOC (Online, 16-17 junio) Beatriz Cuadrado Ballesteros	30€
Licencia Genially Edu Pro	59,90€
<b>TOTAL</b>	<b>563,90€</b>

## 9. CONCLUSIONES Y PROPUESTA DE MEJORAS

Tras los resultados obtenidos, podemos concluir que la actividad ha sido un éxito, desde el punto de vista tanto de los estudiantes como de los propios docentes. Las encuestas de satisfacción han relevado la utilidad de la actividad, no sólo como instrumento de motivación, sino también como forma de llevar a la práctica los conocimientos y competencias que se desarrollan dentro del aula. Por lo tanto, los objetivos propuestos inicialmente han sido acometidos en su mayor parte:

- Se ha impulsado una metodología activa que permite desarrollar competencias reales demandadas por el mercado laboral a un profesional contable.

- Se ha impulsado el uso de herramientas virtuales, desarrollando la competencia digital, tan demandada en el mundo laboral hoy en día, permitiendo también desarrollar una modalidad de enseñanza híbrida (presencial-virtual)
- Se ha impulsado la participación activa del estudiante en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, asumiendo responsabilidades sobre las actualizaciones puntuales de la actividad.
- Se ha mejorado la motivación de gran parte de los estudiantes de ambas asignaturas, tal como muestran los resultados de las encuestas de satisfacción.
- Se ha fomentado la colaboración docente entre dos titulaciones de Grado diferentes y dos asignaturas distintas, pero muy semejantes en cuanto a contenidos y competencias a desarrollar.

A pesar de la consecución de los objetivos, hemos detectado algunos puntos que pueden mejorarse en el futuro. En primer lugar, consideramos esencial la formación del profesorado en el uso de las nuevas tecnologías, para apoyar la virtualización de la enseñanza universitaria. La formación en herramientas virtuales es muy relevante hoy en día para poder captar la atención de los estudiantes, que pueden considerarse nativos digitales (Prensky, 2001). También es muy importante la formación en gamificación, para liderar un verdadero cambio metodológico y, por ende, un cambio en los objetivos de aprendizaje, orientados a desarrollar competencias transversales, como la negociación, la toma de decisiones, el análisis e interpretación de información, la comunicación o la reflexión (Gallego-Durán et al., 2014).

En segundo lugar, nuestro objetivo es impulsar este tipo de “juegos serios” más allá de tutorías o actividades de seguimiento. Un juego correctamente diseñado e implementado puede concebirse como herramienta de evaluación, pero requiere una gran inversión de tiempo por parte del docente, para asegurarse que su uso es adecuado en el ámbito académico (Hernández-Fernández, 2020). Nuestro objetivo próximo es utilizar los “juegos serios” como una herramienta de evaluación más, dentro de una metodología híbrida, teniendo en cuenta el binomio coste (tiempo) - beneficio (resultados del proceso enseñanza-aprendizaje).

## REFERENCIAS

- ANDREW, J., Y MELIGRANA, J. (2012). EVALUATING THE USE OF ROLE PLAYING SIMULATIONS IN TEACHING NEGOTIATION SKILLS TO UNIVERSITY STUDENTS. *CREATIVE EDUCATION*, 3(06), 696.
- ARKORFUL, V. Y ABAIDOO, N. (2015). THE ROLE OF E-LEARNING, ADVANTAGES AND DISADVANTAGES OF ITS ADOPTION IN HIGHER EDUCATION. *INTERNATIONAL JOURNAL OF INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY AND DISTANCE LEARNING*, 12(1), 29-42.

- BARO-CÁLCIZ, A. (2011). METODOLOGÍAS ACTIVAS Y APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO. *REVISTA DIGITAL INNOVACIÓN Y EXPERIENCIAS EDUCATIVAS*, 7(40), 1-11.
- CALABOR, M. S., MORA, A., Y MOYA, S. (2018). ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS A TRAVÉS DE JUEGOS SERIOS EN EL ÁREA CONTABLE: UN ANÁLISIS EMPÍRICO. *REVISTA DE CONTABILIDAD-SPANISH ACCOUNTING REVIEW*, 21(1), 38-47.
- CHACHA-SUPE, M. M. Y ROSERO-MORALES, E. R. (2020). PROCESOS INICIALES DE ENSEÑANZA—APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL DE PREPARATORIA. *REVISTA ARBITRADA INTERDISCIPLINARIA KOINONÍA*, 5(9), 311-336.
- COBO GONZALES, G. Y VALDIVIA CAÑOTTE, S. M. (2017). *JUEGO DE ROLES. COLECCIÓN MATERIALES DE APOYO A LA DOCENCIA*, INSTITUTO DE DOCENCIA UNIVERSITARIA, PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ. <https://cutt.ly/VHPFxZh>
- CRAIG, R. Y AMERNIC, J. (1994). ROLEPLAYING IN A CONFLICT RESOLUTION SETTING: DESCRIPTION AND SOME IMPLICATIONS FOR ACCOUNTING. *ISSUES IN ACCOUNTING EDUCATION*, 9(1), 28.
- DETERDING, S., KHALED, R., NACKE, L. E., Y DIXON, D. (2011, 7 DE MAYO). *GAMIFICATION: TOWARD A DEFINITION* [PONENCIA]. CHI 2011 GAMIFICATION WORKSHOP PROCEEDINGS, VANCOUVER, CANADA.
- FARRACH-ÚBEDA, G. A. (2016). ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA FOMENTAR LA COMPRESIÓN LECTORA. *REVISTA CIENTÍFICA DE FAREM-ESTELÍ*, 20(5), 5-19.
- FOTARIS, P. Y MASTORAS, T. (2019, 3-4 DE OCTUBRE). *ESCAPE ROOMS FOR LEARNING: A SYSTEMATIC REVIEW* [PONENCIA]. ECGBL 2019 13TH EUROPEAN CONFERENCE ON GAME-BASED LEARNING, ODENSE, DINAMARCA.
- GAETE-QUEZADA, R. A. (2011). EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES UNIVERSITARIOS. *EDUCACIÓN Y EDUCADORES*, 14(2), 289-307.
- GALLEGO-DURÁN, F. J., VILLAGRÁ-ARNEDO, C. J., SATORRE CUERDA, R., COMPAÑ, P., MOLINA-CARMONA, R., Y LLORENS LARGO, F. (2014). PANORÁMICA: SERIOUS GAMES, GAMIFICATION Y MUCHO MÁS. *REVISION*, 7(2), 13-23
- 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.
- GUENTHNER, J. F., Y MOORE, L. L. (2005). ROLE PLAYING AS A LEADERSHIP DEVELOPMENT TOOL. *JOURNAL OF LEADERSHIP EDUCATION*, 4(2), 59-65.
- HERNÁNDEZ-FERNÁNDEZ, A. (2020). EVALUAR CON JUEGOS. HERRAMIENTAS Y MÉTODOS PARA UNA EVALUACIÓN DIVERSIFICADA EN LA LUDIFICACIÓN. *ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS DE LA TIERRA*, 28(1), 107-118.
- JOHNSON, L., ADAMS, S., Y CUMMINS, M. (2012). *INFORME HORIZON DEL NMC: EDICIÓN PARA LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA 2012*. THE NEW MEDIA CONSORTIUM.
- KAPP, K. M. (2012). *THE GAMIFICATION OF LEARNING AND INSTRUCTION: GAME-BASED METHODS AND STRATEGIES FOR TRAINING AND EDUCATION*. JOHN WILEY.

- KERR, D., TROTH, A., Y PICKERING, A. (2003). THE USE OF ROLE-PLAYING TO HELP STUDENTS UNDERSTAND INFORMATION SYSTEMS CASE STUDIES. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS EDUCATION*, 14(2), 167-172.
- MARTÍNEZ FERRERO, J., GONZÁLEZ BENITO, J., Y LANNELONGUE NIETO, G. (2017). COMPETENCIAS Y EMPLEABILIDAD: UN ESTUDIO EN LA FACULTAD DE ECONOMÍA Y EMPRESA DE LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA. FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DE SALAMANCA. <https://cutt.ly/ng384PM>
- OLIVA, H. A. (2017). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL CONTEXTO EDUCATIVO UNIVERSITARIO. *REALIDAD Y REFLEXIÓN*, 44, 29-47.
- PÉREZ-LÓPEZ, I.J., RIVERA GARCÍA, E., Y TRIGUEROS CERVANTES, C. (2017). LA PROFECÍA DE LOS ELEGIDOS: UN EJEMPLO DE GAMIFICACIÓN APLICADO A LA DOCENCIA UNIVERSITARIA. *REVISTA INTERNACIONAL DE MEDICINA Y CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE*, 17(66), 243-260.
- PRENSKY, M. (2001). *DIGITAL GAME-BASED LEARNING*. MCGRAW-HILL.
- RODRÍGUEZ-ALANÍZ, F., GARZA-MOYA, L., Y DELGADILLO-ALVARADO, J. (2016). EL JUEGO DE ROL, DIDÁCTICA ACTIVA GENERADORA DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN ESTUDIANTES. EN F. MERCADER-TREJO (ED.). *MEMORIAS DEL CONGRESO INTERNACIONAL LA UNIVERSIDAD PÚBLICA DEL SIGLO XXI FORMANDO CIUDADANOS DEL MUNDO* (PP. 28-34). UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE SANTA ROSA JÁUREGUI.
- SIMÕES, 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.
- TEJEDOR, F.J. Y GARCÍA-VALCÁRCEL, A. (2007). CAUSAS DEL BAJO RENDIMIENTO DEL ESTUDIANTE UNIVERSITARIO (EN OPINIÓN DE LOS PROFESORES Y ALUMNOS). PROPUESTAS DE MEJORA EN EL MARCO DEL EEES. *REVISTA DE EDUCACIÓN*, 342, 443-473.
- ZICHERMANN, G. Y CUNNINGHAM, C. (2011). *GAMIFICATION BY DESIGN: IMPLEMENTING GAME MECHANICS IN WEB AND MOBILE APPS*. O'REILLY MEDIA.