



## Aplicación de actividades de gamificación y uso de infografías en asignaturas del área contable-fiscal

### *Application of gamification activities and use of infographics in subjects of the accounting-tax area*

Helena María Bollas-Araya<sup>a</sup>

<sup>a</sup> CEGEA, Universitat Politècnica de València, [hebolar@cegea.upv.es](mailto:hebolar@cegea.upv.es),  <https://orcid.org/0000-0001-8266-3622>.

**How to cite:** Bollas-Araya, H.M. 2022. Aplicación de actividades de gamificación y uso de infografías en asignaturas del área contable-fiscal. En libro de actas: *VIII Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red*. Valencia, 6 - 8 de julio de 2022. <https://doi.org/10.4995/INRED2022.2022.15810>

---

### **Abstract**

*Traditional teaching is complemented by other methodologies that promote more active student participation. Gamification in classrooms has spread in recent years. This work is an exploratory study about students' perception regarding the use of gamification and infographics in the teaching-learning process of subjects in the accounting-tax area of the Degree in Business Administration and Management. To this end, the students who participated in the different gamification activities suggested and used the infographic material answered a questionnaire. The results show that most students perceive that these activities and support material are advantageous to reviewing the subjects' concepts, increasing interest in them, and preparing for exams. In addition, they find them enjoyable and value their experience positively.*

**Keywords:** *gamification, infographics, learning, teaching, accounting, taxation.*

---

### **Resumen**

*La docencia tradicional se está complementando con otras metodologías que promueven una participación más activa de los estudiantes. La gamificación en las aulas se ha extendido durante los últimos años. Este trabajo es un estudio exploratorio sobre la percepción que el alumnado tiene con respecto al uso de la gamificación y de infografías en el proceso de enseñanza-aprendizaje de materias del área contable-fiscal en el Grado en Administración y Dirección de Empresas. Para ello, se suministró un cuestionario a los alumnos que participaron en las distintas actividades de gamificación planteadas e hicieron uso del material infográfico. Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes perciben que este tipo de actividades y material de apoyo resultan de gran utilidad para repasar los conceptos de las asignaturas, aumentar el interés por las mismas y preparar los exámenes. Además, las encuentran amenas y valoran su experiencia de forma positiva.*

**Palabras clave:** *gamificación, infografías, aprendizaje, enseñanza, contabilidad, fiscalidad.*

## 1. Introducción

Este trabajo muestra el resultado de la experiencia docente de la aplicación de actividades de gamificación y del uso de infografías en las asignaturas del área contable-fiscal del Grado en Administración y Dirección de Empresas, impartidas durante el primer semestre del curso 2021-2022, en el Campus de Alcoy de la Universitat Politècnica de València (UPV).

La titulación cuenta con un total de 240 créditos distribuidos en cuatro cursos académicos. Las asignaturas se agrupan en cuatro módulos: materias básicas, materias obligatorias, materias optativas (transversales o de intensificaciones), y Trabajo Fin de Grado.

Por otra parte, los alumnos deben adquirir las siguientes competencias transversales: CT (01) Comprensión e integración, CT (02) Aplicación y pensamiento práctico, CT (03) Análisis y resolución de problemas, CT (04) Innovación, creatividad y emprendimiento, CT (05) Diseño y proyecto, CT (06) Trabajo en equipo y liderazgo, CT (07) Responsabilidad ética, medioambiental y profesional, CT (08) Comunicación efectiva, CT (09) Pensamiento crítico, CT (10) Conocimiento de problemas contemporáneos, CT (11) Aprendizaje permanente, CT (12) Planificación y gestión del tiempo, y CT (13) Instrumental específica.

Las asignaturas implicadas en el estudio son “Análisis y Consolidación Contable”, “Gestión Fiscal de la Empresa” y “Práctica Contable”. La asignatura de “Análisis y Consolidación Contable”, de 6 créditos ECTS, es una materia obligatoria, y se imparte en el semestre A del tercer curso. La competencia transversal a evaluar durante el desarrollo de la misma es la (09) Pensamiento crítico. El número de alumnos matriculados durante el curso 2021-2022 fue de 78. La asignatura de “Gestión Fiscal de la Empresa”, de 6 créditos ECTS, tiene un carácter obligatorio, y se imparte en el semestre A del tercer curso. La competencia transversal a evaluar durante su desarrollo es la (02) Aplicación y pensamiento práctico. Durante el curso 2021-2022, el número de alumnos matriculados fue de 72. Por otro lado, la asignatura de “Práctica Contable”, de 4,5 créditos ECTS, es una materia optativa de la intensificación de Asesoría y Finanzas, y se imparte en el semestre A del cuarto curso. La competencia transversal a evaluar durante el transcurso de la misma es la (11) Aprendizaje permanente. En el presente curso, había 9 alumnos matriculados.

## 2. Objetivos

Según Zabalza (2003), el profesorado universitario debe aceptar nuevas competencias que atañen a conceptos y actitudes sobre la enseñanza y el aprendizaje. No obstante, el alumnado debe ocupar un papel protagonista en el proceso formativo, a través de un aprendizaje autónomo, significativo y cooperativo (Mateos-Ronco et al., 2011).

Las metodologías docentes tradicionales están siendo sustituidas por otras que promueven una participación más activa del estudiante (Beltrán et al., 2011). Son diversos los estudios que han mostrado experiencias docentes de aplicar diferentes metodologías de enseñanza-aprendizaje distintas a las tradicionales en materias relacionadas con la Contabilidad en varias universidades españolas. Monclús-Salamero (2010) confirmó que la técnica del portfolio aplicada a la asignatura de Consolidación de estados contables aportó un alto grado de satisfacción, tanto en lo que se refiere al resultado académico obtenido como a la experiencia personal de los estudiantes. Beltrán et al. (2011) mostraron que las técnicas del *one minute paper*, la realización de trabajos resumen y la realización de trabajos en equipo aplicadas en la asignatura de Contabilidad Financiera son percibidas por los alumnos como una ayuda relevante, constituyendo un instrumento útil para mejorar el aprendizaje y aumentar la participación activa en las clases y la motivación.

Vivel-Búa et al. (2014) también demostró que la técnica del *one minute paper* aplicada en la asignatura de Contabilidad financiera II mejoró la interacción en el aula e incrementó la tasa de éxito en el examen. Corral-Lage e Ipiñazar-Petralanda (2014) señalaron que la metodología ABP aplicada a la asignatura de Contabilidad Financiera Superior es más recomendable para que los estudiantes estén mejor preparados ante un examen. Delgado-Hurtado y Catillo-Lara (2015) aplicaron el aprendizaje cooperativo a la asignatura Introducción a la Contabilidad, corroborando su efectividad en cuanto a aplicación y análisis. Camacho-Miñano et al. (2016) señalaron que los estudiantes de segundo curso de los grados en ADE y Economía encontraron la utilización de recursos multimedia (vídeos, tests, ejercicios prácticos relacionados, casos particulares, trabajos en equipo colaborativo, blog, lecturas...) satisfactorios y motivadores para el aprendizaje de la Contabilidad. En general, los distintos trabajos apuntan a que la aplicación de nuevas técnicas docentes contribuye positivamente al aprendizaje, potenciando una mayor interacción entre profesor y alumno (Vivel-Búa et al., 2014).

En los últimos años se ha extendido el uso de la gamificación en las aulas como metodología complementaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La gamificación es un método eficaz y motivador, orientado a un aprendizaje autónomo (Papastergiou, 2009; Erhel y Jamet, 2013; Llorens-Largo et al., 2016; Sierra y Fernández-Sánchez, 2019). Perrotta et al. (2013) establece como principios del aprendizaje basado en juegos la motivación intrínseca, el aprendizaje mediante el disfrute intenso, la autosuficiencia y la autonomía, el aprendizaje experimental y la autenticidad. Según Calvo-Roselló y López-Rodríguez (2021), la gamificación es capaz de optimizar la calidad del aprendizaje, pues implica a los estudiantes en su proceso de enseñanza de forma lúdica proporcionándoles un inmediato disfrute. Además, requiere trabajo en equipo, comunicación, colaboración, pensamiento crítico y resolución de problemas. Por otra parte, los trabajos de Álvaro-Tordesillas et al. (2020) y Huang et al. (2020) subrayan que el uso de la gamificación en el aula mejora los resultados del alumnado y su capacidad para resolver problemas, y aporta una mayor motivación por el aprendizaje de la materia.

Otros trabajos han analizado el uso en la educación de las infografías, y las reconocen como una técnica que facilita la adquisición de conocimientos, partiendo del procesamiento organizado de la información, pudiendo ser aplicadas a cualquier tema, área de conocimiento y nivel académico (Arenas-Redondo et al., 2021). Según Muñoz-García (2014), las infografías facilitan al docente el desarrollo de sus clases y captan la atención de los estudiantes al ser presentados de una forma llamativa e impactante, aumentando la motivación y predisposición para el aprendizaje, y facilitando la asimilación y el procesamiento de la información. Por su parte, Roney Aguirre et al. (2015) concluyeron que el empleo de infografías en el proceso de enseñanza-aprendizaje manifiesta explícitamente el desarrollo de las competencias comunicativas, informativas y digitales del siglo XXI.

El objetivo de este estudio es realizar un análisis exploratorio sobre la percepción que el alumnado tiene con respecto al uso de la gamificación y de infografías en el proceso de enseñanza-aprendizaje de materias del área contable-fiscal en el contexto universitario. A este fin se pasó un cuestionario a los alumnos que participaron en las distintas actividades de gamificación planteadas e hicieron uso del material infográfico.

### 3. Desarrollo de la innovación

Con la finalidad de facilitar la comprensión de la materia por parte de los estudiantes, incrementar su motivación y aumentar la participación activa en el aula, se idearon tres actividades de gamificación distintas para cada una de las asignaturas indicadas anteriormente.

Para la asignatura de “Análisis y Consolidación Contable” se diseñó una actividad de gamificación, cuyo objetivo era evaluar la Competencia Transversal (09) de Pensamiento crítico. La actividad estaba dividida en diferentes fases a superar. Durante la primera fase, el alumnado debía indicar si las cuestiones planteadas eran verdaderas o falsas. En la segunda fase, se debía seleccionar la respuesta correcta entre las opciones proporcionadas. En la tercera fase, los estudiantes debían encontrar un concepto a partir de una definición dada. La cuarta y última fase consistía en resolver una serie de cuestiones prácticas y escoger la respuesta correcta entre las planteadas.

Para la asignatura de “Práctica Contable” se formuló una actividad de gamificación, con el objetivo de evaluar la Competencia Transversal (12) de Aprendizaje permanente. La actividad se estructuró en distintos niveles. Para superar el primer nivel, los alumnos debían resolver una serie de cuestiones de verdadero/falso. Para pasar el segundo nivel, los estudiantes debían seleccionar los conceptos contables correctos a partir de una definición dada. En el tercer nivel, los participantes debían escoger el código de cuenta correcto a partir del nombre de una cuenta. Finalmente, en el cuarto nivel, se debían registrar una serie de operaciones contables y elegir la opción correcta entre las proporcionadas.

Para la asignatura de “Gestión Fiscal de la Empresa” se planteó una actividad de gamificación durante el desarrollo de la asignatura, con el fin de condensar los conceptos teóricos. La actividad consistía en juego de verdadero/falso. Por otra parte, se confeccionaron una serie de infografías con la finalidad de resumir y simplificar el entendimiento de la materia. Ambas técnicas se implementaron con el objetivo de servir como material de apoyo para la preparación de uno de los exámenes de la asignatura.

Al finalizar las asignaturas, se pasó un cuestionario al alumnado, con el objetivo de conocer su perspectiva con respecto al uso de las infografías y las actividades de gamificación. Para ello, se tomó como base el estudio de Calvo-Roselló y López-Rodríguez (2021). Las cuestiones fueron planteadas desde tres perspectivas diferentes. La primera se centra en el impacto que los estudiantes perciben en su proceso de enseñanza-aprendizaje, la segunda trata de conocer la opinión del alumnado sobre el carácter lúdico y la adecuación de la actividad, y la tercera pretende analizar la valoración global que el alumnado otorga a la actividad.

Puesto que no se ha utilizado el mismo material de apoyo, ni se han planteado las mismas actividades, y su finalidad no era la misma en las tres asignaturas, se diseñaron dos cuestionarios distintos con preguntas de escala Likert a 5 niveles (*ver Anexo*). Uno de ellos se elaboró para valorar las actividades de gamificación destinadas a valorar las competencias transversales adquiridas en las asignaturas de “Análisis y Consolidación Contable” y “Práctica Contable”. El otro se formuló para valorar el uso de infografías y la actividad de gamificación destinadas a servir de material de apoyo en la asignatura de “Gestión Fiscal”.

## **4. Resultados**

La Tabla 1 recoge los resultados relativos a la percepción del alumnado con respecto al empleo de actividades de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las distintas materias indicadas del área contable-fiscal.

En cuanto a la asignatura de Análisis y Consolidación Contable (ACC), de 27 estudiantes que participaron en la actividad y respondieron al cuestionario, la totalidad (100%) manifestó su acuerdo con respecto a la utilidad de la actividad para repasar los conceptos de la asignatura. Una amplia mayoría (92,57%) opinaba que la actividad contribuye a aumentar el interés por la asignatura. A casi la totalidad de los encuestados

(96,30%), la actividad les resultó amena y divertida. Por lo que respecta a la dificultad de las cuestiones planteadas, el 55,56% de los estudiantes consideraron que se encontraban en una franja neutral, al 25,93% les resultaron difíciles o muy difíciles de resolver, y al 18,52% les parecieron de fácil resolución. El nivel de interés percibido fue alto, pues un 88,89% encontró las cuestiones planteadas como interesantes y muy interesantes. La mayoría de los alumnos consideraron que la actividad tuvo una duración adecuada (66,67%), existiendo una gran diversidad de opiniones en cuanto al número de cuestiones a resolver, aunque la mayor parte de los encuestados (37,04%) creen que la actividad debería contar con más cuestiones. En general, la mayoría de los estudiantes (96,30%) valoraron su experiencia positivamente.

En lo que concierne a la asignatura de Práctica Contable (PC), de los 8 estudiantes que participaron en la actividad y respondieron al cuestionario, todos (100%) manifestaron su total acuerdo con el hecho de que la actividad ayuda a repasar los conceptos de la asignatura. La mayoría (87,50%) mostraron su total acuerdo con la contribución de la actividad al aumento del interés por la asignatura. A todos los encuestados (100%), la actividad les resultó amena y divertida. Por lo que respecta a la dificultad de las cuestiones planteadas en la actividad, la mayor parte de los estudiantes (62,50%) consideraron que se encontraban en una franja neutral, mientras que un 25% las encontraron difíciles y a un 12,50% le resultaron fáciles. El nivel de interés percibido fue totalmente positivo, concretamente, un 37,50% opinaba que las cuestiones planteadas eran interesantes y un 62,50% muy interesantes. La mayoría del alumnado (87,50%) consideró que la actividad tuvo una duración adecuada, aunque el 75% mostró indiferencia en cuanto al número de cuestiones a resolver. Todos los estudiantes que participaron en la actividad valoraron su experiencia positivamente.

Con respecto a la asignatura de Gestión Fiscal de la Empresa (GFE), de los 27 alumnos que respondieron al cuestionario, la mayoría (92,59%) manifestó que la actividad ayuda a repasar los conceptos de la asignatura y a una mejor preparación del examen. A la mayor parte (81,48%) les pareció que la actividad contribuye a aumentar el interés por la asignatura, y que ésta era amena y divertida. Una gran parte de los encuestados (77,77%) consideraron que la actividad debía contar con un mayor número de cuestiones. Por lo que respecta a la dificultad, la mayor parte de los estudiantes (62,96%) consideraron que las preguntas se encontraban en una franja neutral. Un gran número de alumnos (96,29%) valoraron su experiencia positivamente.

Tabla 1. Resultados de valoración de las actividades de gamificación

Asignatura	ACC		PC		GFE	
	n	%	n	%	n	%
<b>Dimensiones de la escala</b>						
La actividad ayuda a repasar los conceptos de la asignatura						
Totalmente de acuerdo	24	88,89%	8	100,00%	20	74,07%
De acuerdo	3	11,11%	0	0,00%	5	18,52%
Indiferente	0	0,00%	0	0,00%	2	7,41%
En desacuerdo	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%

La actividad ayuda a preparar mejor el examen						
Totalmente de acuerdo	-	-	-	-	17	62,96%
De acuerdo	-	-	-	-	8	29,63%
Indiferente	-	-	-	-	2	7,41%
En desacuerdo	-	-	-	-	0	0,00%
Totalmente en desacuerdo	-	-	-	-	0	0,00%
La actividad contribuye a aumentar el interés por la asignatura						
Totalmente de acuerdo	15	55,56%	7	87,50%	18	66,67%
De acuerdo	10	37,04%	1	12,50%	4	14,81%
Indiferente	1	3,70%	0	0,00%	5	18,52%
En desacuerdo	1	3,70%	0	0,00%	0	0,00%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
La actividad resulta amena y divertida						
Totalmente de acuerdo	16	59,26%	8	100,00%	18	66,67%
De acuerdo	10	37,04%	0	0,00%	4	14,81%
Indiferente	1	3,70%	0	0,00%	5	18,52%
En desacuerdo	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
Indica el nivel de dificultad de las cuestiones a resolver						
Muy fáciles	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
Fáciles	5	18,52%	1	12,50%	5	18,52%
Neutrales	15	55,56%	5	62,50%	17	62,96%
Difíciles	2	7,41%	2	25,00%	3	11,11%
Muy difíciles	5	18,52%	0	0,00%	2	7,41%
Indica el nivel de interés de las cuestiones a resolver						
Muy interesantes	11	40,74%	5	62,50%	-	-
Interesantes	13	48,15%	3	37,50%	-	-
Neutrales	3	11,11%	0	0,00%	-	-
Poco interesantes	0	0,00%	0	0,00%	-	-
Nada interesantes	0	0,00%	0	0,00%	-	-

La duración de la actividad resulta...

Muy larga	4	14,81%	0	0,00%	-	-
Larga	2	7,41%	1	12,50%	-	-
Adecuada	18	66,67%	7	87,50%	-	-
Corta	3	11,11%	0	0,00%	-	-
Muy corta	0	0,00%	0	0,00%	-	-

La actividad debería contar con más cuestiones a resolver

Totalmente de acuerdo	3	11,11%	0	0,00%	12	44,44%
De acuerdo	7	25,93%	1	12,50%	9	33,33%
Indiferente	9	33,33%	6	75,00%	4	14,81%
En desacuerdo	6	22,22%	1	12,50%	2	7,41%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%

Valora tu experiencia en la actividad

Muy buena	16	59,26%	5	62,50%	17	62,96%
Buena	10	37,04%	3	37,50%	9	33,33%
Neutral	1	3,70%	0	0,00%	1	3,70%
Mala	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
Muy mala	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%

En la Tabla 2 se muestran los estadísticos descriptivos para cada una de las cuestiones planteadas de forma global. En general, la valoración del alumnado es bastante buena. La mayoría de las cuestiones obtienen una media superior a 4. De esta forma, se percibe que la mayor parte de los encuestados encuentran de utilidad las actividades de gamificación para repasar los conceptos de las asignaturas e incrementar el interés por las mismas. Asimismo, con una puntuación mínima de 3 y una máxima de 5, se observa que una gran mayoría las encontraron amenas e interesantes. Por otro lado, se observa una mayor dispersión en cuanto a las opiniones sobre la dificultad, la duración y el número de cuestiones planteadas.

Tabla 2. Estadísticos descriptivos - valoración de las actividades de gamificación

Dimensiones de la escala	N	Media	Desv. típ.	Mín.	Máx.
REPASO	62	4,81	,474	3	5
EXAMEN	27	4,56	,641	3	5
INTERÉS ASIGNATURA	62	4,52	,741	2	5
DIVERSIÓN	62	4,53	,646	3	5
DIFICULTAD	62	3,13	,859	2	5
INTERÉS CUESTIONES	35	4,37	,646	3	5
DURACIÓN	35	3,23	,770	2	5
NÚMERO CUESTIONES	62	3,55	1,111	1	5
EXPERIENCIA	62	4,58	,560	3	5

La Tabla 3 revela los resultados referentes a la percepción de los estudiantes en cuanto al uso de infografías en la asignatura de Gestión Fiscal de la Empresa. De los 27 estudiantes que respondieron al cuestionario, la mayoría (92,6%) manifestaron que este tipo de material ayuda a repasar los conceptos de la asignatura. Del mismo modo, un alto porcentaje (88,89%) consideró que servían de apoyo para una mejor preparación del examen. La mayoría (81,48%) mostraron su acuerdo con la contribución de este material a incrementar el interés por la asignatura. En general, la mayor parte de los estudiantes (88,88%) valoraron el uso de infografías de forma positiva. En la Tabla 4 se presentan los estadísticos descriptivos para cada cuestión. En todos los casos, la puntuación media es superior a 4, siendo la mínima de 3 y la máxima de 5. Esto demuestra la buena acogida por parte del alumnado de esta técnica.

Tabla 3. Resultados de valoración del uso de infografías

Dimensiones de la escala	n	%
Las infografías ayudan a repasar los conceptos de la asignatura		
Totalmente de acuerdo	15	55,56%
De acuerdo	10	37,04%
Indiferente	2	7,41%
En desacuerdo	0	0,00%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
Las infografías ayudan a preparar mejor el examen		
Totalmente de acuerdo	16	59,26%
De acuerdo	8	29,63%
Indiferente	3	11,11%
En desacuerdo	0	0,00%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%

Las infografías contribuyen a aumentar el interés por la asignatura

Totalmente de acuerdo	11	40,74%
De acuerdo	11	40,74%
Indiferente	5	18,52%
En desacuerdo	0	0,00%
Totalmente en desacuerdo	0	0,00%

Valora tu experiencia con las infografías

Muy buena	12	44,44%
Buena	12	44,44%
Neutral	3	11,11%
Mala	0	0,00%
Muy mala	0	0,00%

Tabla 4. Estadísticos descriptivos - valoración del uso de infografías

Dimensiones de la escala	N	Media	Desv. típ.	Mín.	Máx.
REPASO	27	4,48	,474	3	5
EXAMEN	27	4,48	,641	3	5
INTERÉS ASIGNATURA	27	4,22	,741	3	5
EXPERIENCIA	27	4,33	,560	3	5

## 5. Conclusiones

En los últimos años, son diversas las metodologías que se están utilizando en las aulas para complementar la docencia tradicional y, así, promover una participación más activa del alumnado. Entre todas estas nuevas técnicas de enseñanza-aprendizaje, la gamificación ha ido ganando terreno, resultando ser una metodología eficaz y motivadora, encaminada a que los estudiantes aprendan de una forma más autónoma. Por otro lado, las infografías también han resultado ser una herramienta útil para facilitar el desarrollo de las clases y aumentar la motivación y predisposición para el aprendizaje de los estudiantes.

Este estudio exploratorio analiza el punto de vista de los alumnos en cuanto a la utilización de actividades de gamificación y de infografías en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas de “Análisis y Consolidación Contable”, “Gestión Fiscal de la Empresa” y “Práctica Contable” del Grado en Administración y Dirección de Empresas, que se imparte en el Campus de Alcoy de la UPV. Al finalizar las asignaturas, los alumnos que participaron en las distintas actividades planteadas e hicieron uso del material infográfico respondieron a un cuestionario.

Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes perciben este tipo de actividades y material de apoyo de gran utilidad para repasar los conceptos de las asignaturas, aumentar el interés por las mismas y preparar los exámenes. Además, las encuentran amenas y valoran su experiencia de forma positiva.

En resumen, en línea con trabajos previos, se puede concluir que la aplicación de métodos alternativos, como la gamificación y las infografías, que complementen a la docencia tradicional, resultan eficaces y motivadores para el alumnado.

Ante los resultados, se han diseñado una serie de actividades de gamificación (sopas de letras, crucigramas, juegos de verdadero/falso, escape rooms...) que se aplican en la asignatura de “Introducción a la Contabilidad”, impartida en el semestre B del primer curso del Grado en Administración y Dirección de Empresas, con la finalidad de que el alumnado comprenda mejor los conceptos y se sientan más motivados, otorgándoles un papel más protagonista en el desarrollo de las clases.

## 6. Referencias

- ÁLVARO-TORDESILLAS, A.; ALONSO-RODRÍGUEZ, M.; POZA-CASADO, I., & GALVÁN-DESVAUX, N. (2020). Experiencia de gamificación en la asignatura de geometría descriptiva para la arquitectura. *Educación XXI*, 23(1), 373-408,
- ARENAS-ARREDONDO, A. A., HARRINGTON-MARTÍNEZ, M. S., VARGUILLAS-CARMONA, C. S., & GALLARDO-VARGUILLAS, D. A. (2021). Las infografías: uso en la educación. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 261-284.
- BELTRÁN VARANDELA, J.L., PEREIRA, J.M., & SÁEZ OCEJO, J.L. (2011). Aplicación práctica de técnicas docentes para Contabilidad Financiera. *EDUCADE, Revista de Educación en Contabilidad, Finanzas y Administración de Empresas*, 2, 3-34.
- CALVO ROSELLÓ, V., & LÓPEZ RODRÍGUEZ, M.I. (2021). University classroom gamification: a “reverse escape room” experience. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 19(1), 45-74.
- CAMACHO MIÑANO, M.M.; URQUÍA GRANDE, E.; RIVERO MENÉNDEZ, M.J., & PASCUAL EZAMA, D. (2016). Recursos multimedia para el aprendizaje de Contabilidad Financiera en los grados bilingües. *Educación XXI*, 19(1), 63-89.
- CORRAL-LAGE, J., & IPIÑAZAR-PETRALANDA, I. (2014). Aplicación del Aprendizaje Basado en Problemas en la Asignatura Contabilidad Financiera Superior: Ventajas y Desventajas. *TENDENCIAS PEDAGÓGICAS*, 23, 45-60.
- DELGADO-HURTADO, M.M., & CASTILLO-LARA, L.A. (2015). Efectividad del aprendizaje cooperativo en contabilidad: una contrastación empírica. *Revista de Contabilidad – Spanish Accounting Review*, 18(2), 138-147
- ERHEL, S., & JAMET, E. (2013). Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & Education* (67), 156–167.
- HUANG, S.Y., KUO, Y.H., & CHEN, H.C. (2020). Applying digital escape rooms infused with science teaching in elementary school: learning performance, learning motivation and problem-solving ability. *Thinking skills and creativity*, 37, 100681.
- LLORENS-LARGO, F., GALLEGO-DURÁN, F. J., VILLAGRÁ-ARNEDO, C. J., COMPAÑ-ROSIQUE, P., SATORRE-CUERDA, R., & MOLINA-CARMONA, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA*, 4(1), 25-32.
- MATEOS-RONCO, A., LAJARA-CAMILLERI, N., & MARÍN-SÁNCHEZ, M.M. (2011). Sistema de evaluación en contabilidad y resultados. En *IX Jornades de xarxes d'investigació en docència universitària: disseny de bones pràctiques docents en el context actual* / coord. por María Teresa Tortosa Ybáñez, José Daniel Álvarez Teruel, Neus Pellín Buades, 2011, ISBN 978-84-694-9813-2, pág. 1710.
- MONCLÚS-SALAMERO, A.M. (2010). Una experiencia docente de aplicación del portafolio del estudiante en Contabilidad. *EDUCADE, Revista de Educación en Contabilidad, Finanzas y Administración de Empresas*, 1(1), 21-42.

- MUÑOZ GARCÍA, E. (2014). *Uso didáctico de las infografías*. Espiral. Cuadernos del Profesorado, 7(14), 37-43.
- PAPASTERGIOU, M. (2009). Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & Education*, 52(1), 1–12.
- PERROTTA, C., FEATHERSTONE, G., ASTON, H., & HOUGHTON, E. (2013). Game-based Learning: latest evidence and future directions. *NFER Research Programme: Innovation in Education*. Slough- Berkshire.
- RONEY AGUIRRE, C., MENJÍVAR VALENCIA, E., & MORALES, H. L. (2015). Elaboración de infografías: hacia el desarrollo de competencias del siglo XXI. *Diá-Logos*, (15), 23–37.
- SIERRA, M.C., & FERNÁNDEZ-SÁNCHEZ, M.R. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 105-115.
- VIVEL-BÚA, M., FERNÁNDEZ-LÓPEZ, S., LADO-SESTAYO, R., & OTERO-GONZÁLEZ, L. (2014). ¿Cómo Mejorar la Asimilación de los Contenidos Teóricos por parte del Alumnado Universitario? Una Aplicación del One Minute Paper en Contabilidad. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 13(2), 67-84.
- ZABALZA, M.A. (2003). *Competencias docentes del profesorado universitario: Calidad y desarrollo profesional*. Madrid: Narcea.

## Anexo

### Cuestionario para las asignaturas de “Análisis y Consolidación Contable” y “Práctica Contable”.

Q1: La actividad ayuda a repasar los conceptos de la asignatura.

(“Totalmente en desacuerdo”, “En desacuerdo”, “Indiferente”, “De acuerdo”, “Totalmente de acuerdo”)

Q2: La actividad contribuye a aumentar el interés por la asignatura.

(“Totalmente en desacuerdo”, “En desacuerdo”, “Indiferente”, “De acuerdo”, “Totalmente de acuerdo”)

Q3: La actividad resulta amena y divertida.

(“Totalmente en desacuerdo”, “En desacuerdo”, “Indiferente”, “De acuerdo”, “Totalmente de acuerdo”)

Q4: Indica el nivel de dificultad de las cuestiones a resolver.

(“Muy fáciles”, “Fáciles”, “Neutrales”, “Difíciles”, “Muy difíciles”)

Q5: Indica el nivel de interés de las cuestiones a resolver.

(“Sin ningún interés”, “Poco interesantes”, “Neutrales”, “Interesantes”, “Muy interesantes”).

Q6: La duración de la actividad resulta...

(“Muy corta”, “Corta”, “Adecuada”, “Larga”, “Muy larga”)

Q7: La actividad debería contar con más cuestiones a resolver.

(“Totalmente en desacuerdo”, “En desacuerdo”, “Indiferente”, “De acuerdo”, “Totalmente de acuerdo”)

Q8: Valora tu experiencia en la actividad.

(“Muy mala”, “Mala”, “Neutral”, “Buena”, “Muy buena”)

**Cuestionario para la asignatura de “Gestión Fiscal de la Empresa”.**

*Q1: Las infografías ayudan a repasar los conceptos de la asignatura.*

*(“Totalmente en desacuerdo”, “En desacuerdo”, “Indiferente”, “De acuerdo”, “Totalmente de acuerdo”)*

*Q2: Las infografías ayudan a preparar mejor el examen.*

*(“Totalmente en desacuerdo”, “En desacuerdo”, “Indiferente”, “De acuerdo”, “Totalmente de acuerdo”)*

*Q3: Las infografías contribuyen a aumentar el interés por la asignatura.*

*(“Totalmente en desacuerdo”, “En desacuerdo”, “Indiferente”, “De acuerdo”, “Totalmente de acuerdo”)*

*Q4: Valora tu experiencia con las infografías.*

*(“Muy mala”, “Mala”, “Neutral”, “Buena”, “Muy buena”)*

*Q5: La actividad ayuda a repasar los conceptos de la asignatura.*

*(“Totalmente en desacuerdo”, “En desacuerdo”, “Indiferente”, “De acuerdo”, “Totalmente de acuerdo”)*

*Q6: La actividad ayuda a preparar mejor el examen.*

*(“Totalmente en desacuerdo”, “En desacuerdo”, “Indiferente”, “De acuerdo”, “Totalmente de acuerdo”)*

*Q7: La actividad contribuye a aumentar el interés por la asignatura.*

*(“Totalmente en desacuerdo”, “En desacuerdo”, “Indiferente”, “De acuerdo”, “Totalmente de acuerdo”)*

*Q8: La actividad resulta amena y divertida.*

*(“Totalmente en desacuerdo”, “En desacuerdo”, “Indiferente”, “De acuerdo”, “Totalmente de acuerdo”)*

*Q9: La actividad debería contar con más cuestiones a resolver.*

*(“Totalmente en desacuerdo”, “En desacuerdo”, “Indiferente”, “De acuerdo”, “Totalmente de acuerdo”)*

*Q10: Indica el nivel de dificultad de las cuestiones a resolver.*

*(“Muy fáciles”, “Fáciles”, “Neutrales”, “Difíciles”, “Muy difíciles”)*

*Q11: Valora tu experiencia con la actividad.*

*(“Muy mala”, “Mala”, “Neutral”, “Buena”, “Muy buena”)*