



Marzo 2020 - ISSN: 1988-7833

## EL JUEGO Y LA CONTABILIDAD FINANCIERA.

**José Manuel Santos Jaén**

Profesor Contrato Universidad de Murcia  
jmsj1@um.es

**María Teresa Tornel Marín**

Profesora Contratada Universidad de Murcia  
mariateresa.tornel@um.es

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

José Manuel Santos Jaén y María Teresa Tornel Marín (2020): "El juego y la contabilidad financiera", Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales, (marzo 2020). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/cccss/2020/03/juego-contabilidad-financiera.html>

<http://hdl.handle.net/20.500.11763/cccss2003juego-contabilidad-financiera>

### Resumen

¡El principal objetivo de este artículo es examinar si el uso de la gamificación para la enseñanza de la contabilidad financiera y en concreto mediante la aplicación Kahoot! puede provocar un aumento en la motivación de los alumnos y por tanto, la obtención de mejores resultados por parte de los mismos. Para ello se ha realizado un estudio de las principales investigaciones en la materia y sus antecedentes, centrándonos especialmente en los resultados de los estudios empíricos que demuestren los efectos del juego en las aulas. En base al estudio realizado se puede afirmar que, según los investigadores en el campo de la gamificación, mediante el uso de las herramientas de gamificación se ha ayudado a aumentar la motivación en las aulas y con ello se ha conseguido aumentar la motivación y los resultados de los alumnos. De tal manera, que desde este trabajo se recomienda la aplicación de las herramientas tecnológicas necesarias para poder introducir el juego en el aula y con ello mejorar los resultados de los alumnos de contabilidad financiera.

Palabras clave: TIC, motivación, proceso de aprendizaje, gamificación.

### Abstract

The main objective of this article is to examine whether the use of gamification for the teaching of financial accounting and specifically through the Kahoot! it can cause an increase in the motivation of the students and therefore, obtaining better results from them. For this, a study of the main research in the field and its antecedents has been carried out, focusing especially on the results of empirical studies that demonstrate the effects of the game in the classroom. Based on the study carried out, it can be affirmed that, according to the researchers in the field of gamification, through the use of gamification tools they have helped to increase motivation in

the classrooms and with this they have managed to increase motivation and results of the students. Thus, from this work the application of the necessary technological tools is recommended to be able to introduce the game in the classroom and thereby improve the results of the students of financial accounting.

Keywords: ITC, motivation, learning process, gamification.

## 1. Introducción

Cada día vivimos en una absoluta revolución de la tecnología, la cual ha invadido nuestras vidas y lo ha hecho para quedarse (Navarro, López y Cerón, 2018), esto ha supuesto un cambio en nuestra sociedad, la cual vive al son de las innovaciones en las Tecnologías relativas a la comunicación. En esto no se han visto ajenos ninguno de los ámbitos que nos rodean, entre los que se encuentra la educación, la cual se ha visto transformada por las TIC's (Moya et al. 2016).

La introducción de las nuevas tecnologías en el aula se ha producido de manera paulatina y ha llegado a la práctica totalidad de títulos y asignaturas, entre las que se encuentra la contabilidad financiera, que se enseña tanto en la educación universitaria como en la formación profesional.

La enseñanza de la contabilidad, en cualquiera de sus ramas, requiere de una asimilación robusta de los conceptos por parte del alumno, lo que hace necesario implementar un sistema de enseñanza en el cual el alumno se sienta motivado y no se limite a absorber conceptos y "arrojarlos" ante un papel en el examen.

En los últimos años, la adaptación experimentada en el sistema educativo español ha transformado la enseñanza universitaria con la introducción de la evaluación continua, que busca sustituir la realizan en exclusiva de clases magistrales (Camacho, 2012), por un sistema en el que el alumno sea el protagonista de su aprendizaje continuo (Palacios, 2004). Siendo importante señalar que esta evaluación continua tiene entre sus efectos positivos el aumentar la motivación del estudiante de cara al aprendizaje y superación de la asignatura. (Santos, Ortiz y Marin, 2018).

Cuando se aborda la enseñanza de una materia como es la contabilidad, uno de los principales riesgos es la posibilidad de que el no interiorizar los conceptos por el alumno le provoque un indeseado aburrimiento que le haga abandonar el estudio de la asignatura. De tal manera, que el encontrar un método para motivar a los alumnos se ha vuelto esencial a la hora de planificar la enseñanza de esta materia.

Para poder lograr la ansiada motivación de los alumnos en las clases, los docentes de contabilidad pueden servirse de las herramientas que proporcionan las TIC'S y superar el carácter aburrido con el que es percibido el sistema educativo actual (Ulloa y Marentes, 2018). Estas herramientas logran sorprender por su carácter innovador a los estudiantes (Baxauli, Belda, Martínez y Yagüe, 2018), a la par que permite que sea el alumno el que se convierte en protagonista de su aprendizaje continuo (Sevillano y Rodríguez, 2013), ello se consigue con la llamada gamificación, es decir, con el uso del juego para funciones distintas a las de jugar, en el caso que nos ocupa, para la enseñanza de la contabilidad aprovechando la motivación que el uso del juego provoca en los alumnos (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011), así como en el incremento de la atención ante la explicación teórica de la (García et al., 2018) y lo que tampoco es nada despreciable, consigue despertar el pensamiento crítico en las aulas (Dellos, 2015).

Una de las grandes ventajas de la introducción el juego en las aulas, es como apunta Moris (2016) que los docentes pueden combinar la enseñanza tradicional con juegos atractivos, mediante el uso de las TIC's, herramientas estas que resultan atractivas para los alumnos, mejorando así la transmisión de conocimientos y la relación con los alumnos.

## **2. El juego en las aulas.**

El uso del juego en las aulas, no es algo novedoso, ya que se lleva utilizando desde hace bastantes años, lo que si ha ocurrido en los últimos tiempos ha sido una mejora sustancial de las herramientas utilizadas para ello, pasando de la utilización de aparatos específicos (clickers) que en muchos casos no se encontraban a disposición de la gran mayoría de centros educativos al desarrollo de aplicaciones que ya no necesitan de aparatos sino que con un dispositivo de los de uso habitual (teléfono o Tablet) pueden ser utilizados, se trata de aplicaciones como Socrative, Kahoot o Google Form (Moya et al., 2016).

La gran mayoría de estas aplicaciones cuentan con la ventaja de poder realizar feedback y poder en tiempo real corregir al alumno sobre la respuesta dada. Así en el juego se pueden realizar preguntas de este tipo:

Si ingresamos 5.000 euros en la cuenta corriente, esto supondrá:

- a) Un aumento de un pasivo
- b) Un aumento de un activo
- c) Una disminución de un pasivo
- d) Una disminución de un activo

Ante una pregunta como la del ejemplo anterior podremos corregir a todos los alumnos que hayan seleccionado una opción distinta a la b que es la correcta, esto tal y como apunta Parkes (2010) va a mejorar positivamente el rendimiento académico.

Actualmente, son muchos los investigadores que se han encargado de verificar los efectos de la gamificación en las aulas, y todos coinciden en asegurar que los resultados han sido muy positivos allí donde se ha implantado este tipo de juegos con el objetivo de enseñar.

Entre los muchos autores que ha centrado su investigación en buscar los resultados de la gamificación en las aulas, se puede destacar a Vélez (2016) quien ha contrastado el uso del juego en el aula y ha demostrado una influencia muy positiva sobre el proceso de aprendizaje de los alumnos. Resultados parecidos encuentran Balta y Duran (2015) en sus investigaciones, en las cuales mediante el estudio de la utilización de pizarras digitales en las clases aseveran que mejora exponencialmente los resultados académicos. En la misma línea de resultados obtenidos se encuentran las investigaciones que ya en 2008 hicieron Lewin, Somekh y Steadman (2008), autores que estudiaron los efectos de la gamificación en estudiantes de edad temprana y encontraron resultados positivos. En la misma época, Marzano (2009) midió el aumento del rendimiento de los alumnos al usar el docente gamificación en sus clases y la cifró en más de un 25%. Por citar a alguno más, señalar como Yorganci y Terzioglu (2013), quienes realizaron su estudio en asignaturas numéricas y concluyeron que el uso del juego provoca resultados más que satisfactorios, de ahí la recomendación desde este momento de la implementación del juego en la docencia de cualquier asignatura relacionada con la contabilidad.

Vistos los efectos más que positivos del uso del juego en la docencia y en concreto en asignaturas donde es necesario una cierta capacidad matemática, sería necesario ahora decidir cuál de entre las distintas opciones que existen actualmente utilizar.

### **3. Uso de Kahoot! en el aprendizaje de la contabilidad financiera.**

Como ya ha queda explicado, en la actualidad existen diversas aplicaciones para poder, sin necesidad de utilizar aparatos electrónicos más allá que los que se suelen encontrar en el aula, introducir el juego en las aulas y mejorar el aprendizaje de la contabilidad. De entre todas ellas destaca Kahoot!.

Esta aplicación es la que ha conseguido tener más éxito en las aulas de todo el mundo. Se trata de una página web: [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com), que de manera totalmente gratuita permite realizar partidas en clase, previamente diseñadas, en la que el docente tiene la oportunidad de comprobar el grado de avance de los alumnos en la materia contable y en tiempo real poder corregir los fallos que estos pudieran tener.

¡Entre las múltiples ventajas de usar Kahoot!, se encuentra su facilidad de uso, ya que no se requieren, ni para el docente ni para los estudiantes, conocimientos de informática más allá de los habituales como usuarios, al ser una aplicación fácil de utilizar (Fernández, Olmos y Alegre, 2016). También ayuda en su uso el no requerir de ningún tipo de registro previo por parte de los alumnos, ya que simplemente bastará con que lo haya realizado el docente.

Tampoco es necesario contar con ningún hardware especial ni dispositivo adicional, ya que basta con un ordenador con conexión a internet donde el docente inicie la partida y un proyector o cualquier otro medio que permita a los alumnos seguir el juego. Por parte de los alumnos y como ya se ha apuntado con anterioridad bastará con usar un teléfono móvil, tablet o dispositivo similar.

En el campo eminentemente práctico, el docente en contabilidad puede crear partidas sobre las diversos temas y problemáticas contables vistas en clase, incluyendo preguntas tanto teóricas como prácticas con las que asegurarse del futuro éxito de los alumnos en las pruebas de evaluación, remarcando los fallos tenidos durante el juego.

El hecho de que el juego puntúa no sólo el acertar una pregunta sino la rapidez con la que se acierta genera entre los alumnos una competitividad sana que redunde en un estímulo positivo para estudiar la asignatura.

### **4. ¡Extrapolación del uso de Kahoot! a las aulas de Contabilidad.**

¡Desde la aparición en el mercado de Kahoot!, a finales de 2013, son muchas las investigaciones surgidas en torno al uso de esta aplicación como apoya a la docencia, habiendo todas comprobado un efecto positivo sobre el rendimiento de los alumnos, de ahí la recomendación de uso para la enseñanza de la contabilidad en cualquiera de sus vertientes.

Por citar a algunos autores, ¡Wang (2015) ha comprobado como a través de Kahoot! se aumenta la competitividad en el aula, ya que los alumnos quieren ganar las partidas, y eso les lleva, lógicamente, a preparárselas previamente, con lo que en el caso de la contabilidad financiera, les llevaría a repasar los conceptos teóricos y prácticos visto en clase. ¡Más allá van Wang y Andreas (2016) quienes aseguran que el empleo de Kahoot! mejora el espíritu, la respuesta y la interacción de los alumnos, algo muy deseado en la docencia en contabilidad, dónde la mejor forma de que el alumno aprenda es que sea capaz de interiorizar los conceptos teóricos y aplicarlos de manera natural.

Para Clara, Richard y Effendy (2018) es el intrínseco deseo de victoria de los alumnos el que brinda una excelente oportunidad a los docentes de mejorar los rendimientos de su aula, además de motivar a los alumnos mediante el uso de algo que es tan habitual en ellos como son las TIC'S. ¡Avanzando en los logros del uso de Kahoot! encontramos a Dello (2015) quien

va más allá en sus conclusiones y apunta como otro efecto positivo de este tipo de innovación el aumento de la confianza de los alumnos.

En términos cuantitativos, López et al. (2018) a través de su trabajo indican que el aumento en la motivación de sus alumnos se ha logrado en un 90% de los mismos, algo más que anhelado por cualquier docente.

Si en la mayoría de las ocasiones los docentes echan de menos una ampliación de conocimientos de los estudiantes, más allá de los aportados por el profesor en el aula, Ramírez, Arciniega, Iriarte, Nabor y Oralia (2017) han constatado como este tipo de iniciativas provocan que los estudiantes se documenten previamente a la celebración de las partidas.

Por otra parte, ¡y en relación directa con los efectos positivos introducidos por la evaluación continua Fuentes et al. (2016) afirma que el uso de Kahoot! ha mejorado de manera considerable el resultado de los alumnos, al suponer cada una de las partidas una autoevaluación y permitirles conocer aquellos aspectos en lo que tienen que mejorar de cara a la superación de los exámenes.

## **5. Conclusiones.**

Ante la necesidad de aumentar la motivación de los alumnos con la que se encuentra cualquier docente, en su día a día en las aulas, de las que no son ajenos los docentes en contabilidad. A través del presente trabajo, ¡se ha pretendido realizar un estudio teórico sobre el uso del juego y en concreto mediante la aplicación Kahoot! en las aulas, para conocer si a través de la gamificación los docentes en contabilidad pueden contar con una herramienta para mejorar los resultados de los alumnos en sus aulas.

Como se ha podido comprobar a partir de la lectura de los estudios realizados y análisis de sus conclusiones, especialmente en lo referente a los resultados encontrados sobre la motivación y el aprendizaje de los alumnos, parece evidente que , el uso de Kahoot! en las aulas genera una influencia positiva sobre el alumnado vía aumento de la motivación lo cual acaba traduciéndose en un mayor interés en la asignatura.

También es importante señalar, que tras leer a un número importante de investigadores y sus antecedentes en la materia, no se han encontrado estudios que concluyan con resultados que no recomienden el uso de Kahoot! en las aulas, ni que no avalen los beneficios del uso del juego en clase. También es de destacar que estos beneficios se reportan en cualquier etapa educativa y por tanto en la universidad y en los estudios de grado medio y grado superior de la formación profesional.

Según lo expuesto anteriormente, a través del presente estudio y en aras de poder promover una mejor docencia en contabilidad, se recomienda a todos las personas que se dediquen a la enseñanza de esta materia, que valoren la posibilidad de introducir como innovación en sus clases el uso del juego, ¡bien sea a través de Kahoot! (aplicación recomendada) u otra, con la firme seguridad de que el tiempo invertido redundará de una manera positiva sobre sus alumnos, al aumentar la motivación, concentración y por ende los resultados y el aprendizaje de los alumnos. Beneficios estos que nos han llevado a través del presente artículo a recomendar el uso de este tipo de innovaciones docentes en las aulas de contabilidad.

## **Referencias**

Balta, N., and Duran, M. (2015). Attitudes of students and teachers towards the use of interactive whiteboards in elementary and secondary school classrooms. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 14(2), 15-21. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1057345.pdf>.

- Baxauli Soler, J.S., Belda Ruiz, M. Martínez Serna, M. I. y Yagüe Guirao, J. (2018). Concursos en el aula con Socrative como método de repaso y autoevaluación en finanzas. En Guerrero Romera, C. y López López, J.A. (Ed.). *Innovación, diversidad y TIC en la enseñanza superior* (pp. 157-167). Murcia, España: Edit.um. Recuperado de <http://libros.um.es/editum/catalog/book/2131>.
- Camacho Miñano, M. D. M. (2012). El uso de mandos interactivos: una innovación docente para aumentar la motivación y mejorar el aprendizaje del alumnado universitario. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 13(1), 412-436. Recuperado de <https://www.redalyc.org/html/2010/201024387014/->.
- Clara Sabandar, G. N., Richard Supit, N. and Effendy, S. (2018). Kahoot! Bring the fun into the classroom. *Indonesian Journal of Informatics Education*, 2(2), 127-134. DOI: <http://dx.doi.org/10.20961/ijie.v2i2.26244>.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49-52.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. and Nacke, L. (2011). "From game design elements to gamefulness: defining gamification" en Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. New York, ACM Press, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
- Fernández Mesa, A., Olmos Peñuela, J. & Alegre, J. (2016). Valor pedagógico del repositorio común de conocimientos para cursos de dirección de empresas. *@ tic. revista d'innovació educativa*, (16), 39-47.
- García Vázquez, F.A., Soriano Úbeda, C., Romar Andrés, R., Gadea Mateos, J., Matás Parra, C., Coy Fuster, P. y Ruiz, López, S. (2018). La Gamificación en fisiología veterinaria: aprendizaje activo y entretenido a través de Fisioggame. En Miralles Martínez, P. y Guerrero Romera, C. (Ed.). *Metodologías docentes innovadoras en la enseñanza universitaria* (pp. 335-344). Murcia, España: Edit.um. Recuperado de <http://libros.um.es/editum/catalog/book/2151>.
- Jara Ulloa, F. J. y Cancino Marentes, P. E. (2018). La integración de los dispositivos móviles. Kahoot! Una estrategia didáctica para la evaluación de matemáticas en el nivel superior (ingenierías). *REVISTA MICA*, 1(1). Recuperado de <http://tecnocientifica.com.mx/educateconciencia/index.php/MICA/article/view/442>.
- Lewin, C., Somekh, B. and Steadman, S. (2008). Embedding interactive whiteboards in teaching and learning: The process of change in pedagogic practice. *Education and information technologies*, 13 (4), 291-303. <https://doi.org/10.1007/s10639-008-9070-z>.
- López, M. C., Broto, L. F., Valero, M. S., Grasa, L., Carrión, M. Á. P., Mena, J. M., y Sanagustín, M. P. G. (2018). Mecánicas de juego para aprender materias básicas. Aplicación Kahoot y Fisiología. En Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC: experiencias en 2017 (pp. 65-72). *Prensas Universitarias de Zaragoza*.
- Marzano, R. J. (2009). The Art and Science of Teaching / Teaching with interactive Whiteboards. *Educational Leadership*, 69 (3), 80-82.
- Montoya Alcocer, G. D. (2018). El uso de las redes sociales en la relación profesor-alumno. En Guerrero Romera, C. y López López, J.A. (Ed.). *Innovación, diversidad y TIC en la enseñanza superior* (pp. 42-51). Murcia, España: Edit.um. Recuperado de <http://libros.um.es/editum/catalog/book/2131>.

- Moris de la Tassa, G. (2016). Gamificación a través de kahoot como innovación docente en el Grado de Logopedia. Recuperado de [http://www.innova.uniovi.es/c/document\\_library/get\\_file?uuid=4e65f458-33a4-4018-81d2-78a4f7ac18cf&groupId=250540](http://www.innova.uniovi.es/c/document_library/get_file?uuid=4e65f458-33a4-4018-81d2-78a4f7ac18cf&groupId=250540).
- Moya Fuentes, M., Carrasco Andrino, M. D. M., Jiménez Pascual, A., Ramón Martín, A., Soler García, C., & Vaello, T. (2016). El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual" Kahoot". Conferencia llevada a cabo en XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria, Universidad de Alicante, Alicante. Recuperado de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/59136/1/XIV-Jornadas-Redes-ICE\\_090.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/59136/1/XIV-Jornadas-Redes-ICE_090.pdf).
- Murga, M., Novo, M., Melendro, M., y Bautista-Cerro, M. (2008). Educación ambiental mediante grupos de aprendizaje colaborativo en red. Una experiencia piloto para la construcción del EEES. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(1), 65-77.
- Navarro López, E., López Rosales, L. y Cerón García, M.C. (2018). Introducción de Kahoot! como aplicación TIC para reforzar el proceso de enseñanza en el grado de Ingeniería Química Industrial de la Universidad de Almería. En Guerrero Romera, C. y López López, J.A. (Ed.). *Innovación, diversidad y TIC en la enseñanza superior* (pp. 319-329). Murcia, España: Edit.um. Recuperado de <http://libros.um.es/editum/catalog/book/2131>.
- Palacios Picos, A. (2004). El crédito europeo como motor de cambio en la configuración del Espacio Europeo de la Educación Superior. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 18(3), 197-205.
- Parkes, K.A. (2010). Performance Assessment: Lessons from Performers. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 22 (1), 98-106. Recuperado de <http://www.itsetl.org/ijtlhe>.
- Ramírez Covarrubias, A. C., Arciniega Luna, A. L., Iriarte Solis, A., Nabor, A., y Oralia, M. (2017). Aplicaciones educativas para la enseñanza: Caso de estudio Kahoot!. *Revista Educatconciencia*, 16(17), 139-149.
- Santos, J.M., Ortiz, E. y Marín, S. (2018): "Variation indexes of marks due to continuous assessment. Empirical approach at university/ Índices de variación de la nota debidos a la evaluación continua. Contrastación empírica en la enseñanza universitaria", *Cultura y Educación*, 30(3), doi: 10.1080/11356405.2018.1488422
- Sevillano, M., Rodríguez, R. (2013). Integración de tecnologías de la información y comunicación en educación infantil en Navarra. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 42, 75-87.
- Vélez Osorio, I. M. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Rastros Rostros*, 18 (33), 27-38. doi: <http://dx.doi.org/10.16925/ra.v18i33.1683>.
- YORGANCI, S., and TERZIOĞLU, Ö. (2013). The effect of using interactive whiteboard in mathematics instruction on achievement and attitudes toward mathematics. *Kastamonu Education Journal*, 21(3), 919-930.
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217-227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>.
- Wang, A. I., and Andreas L. (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot. *European Conference on Games Based Learning. Academic Conferences International Limited*.

