



Rosabel Martínez-Roig
Cristina Pulido-Montes
Borja Mateu-Luján (Eds.)

Nuevas investigaciones educativas para definir la enseñanza y el aprendizaje

Nuevas investigaciones educativas para definir la enseñanza y el aprendizaje

Rosabel Martínez-Roig, Cristina Pulido-Montes
y Borja Mateu-Luján (Eds.)

COLECCIÓN: Universidad

TÍTULO: *Nuevas investigaciones educativas para de inir la enseñanza y el aprendizaje*

EDICIÓN:

Rosabel Martinez-Roig
Cristina Pulido-Montes
Borja Mateu-Luján
(Eds.)

COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL (edición de la obra):

- Prof. Dr. Gianluca Amatori, (Università Europea di Roma),
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2477-2422>
- Prof. Dr. Julio Cabero Almenara, (Universidad de Sevilla).
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1133-6031>
- Prof. Dr. Antonio Cortijo, (University of California at Santa Barbara).
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3918-0523>
- Prof. Pompilio Cusano, (Università Telematica Pegaso).
ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-1619-9969>
- Profa. Dra. María Teresa del Olmo Ibáñez, (Universidad de Alicante),
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8326-1879>
- Profa. Dra. Carmen Díez, (Universidad CEU Cardenal Herrera),
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6113-6233>
- Profa. Dra. Mariana González Boluda, (University of Reading),
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1406-5708>
- Prof. Dr. Alexander López Padrón, (Universidad Técnica de Manabí),
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1032-7758>
- Prof. Dr. Hans-Ingo Radatz, (Otto-Friedrich-Universität Bamberg).
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7220-4094>
- Profa. Dra. Yanira Mesalina Ramirez Cruz, (Universidad Tecnológica de El Salvador).
ORCID: <https://orcid.org/0000-00034393-1270>
- Prof. Dr. Diego Xavier Sierra Pazmiño, (Universidad Central de Ecuador).
ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-6115-3957>

En este libro se recogen únicamente las aportaciones que han superado un riguroso proceso de selección y evaluación (*double blind peer review process*) según los siguientes criterios de evaluación: calidad del texto enviado, novedad y pertinencia del tema, originalidad de la propuesta, fundamentación bibliográfica y rigor científico.

Primera edición: noviembre de 2024

© De la edición: Rosabel Martinez-Roig, Cristina Pulido-Montes y Borja Mateu-Luján

© Del texto: Las autoras y autores

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.
C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona
Tel.: 93 246 40 02 – Fax: 93 231 18 68
www.octaedro.com – octaedro@octaedro.com

ISBN: 978-84-1079-033-9

Producción: Ediciones Octaedro

Esta publicación está sujeta a la Licencia Internacional Pública de Atribución/Reconocimiento-NoComercial 4.0 de Creative Commons. Puede consultar las condiciones de esta licencia si accede a: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos de los textos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de los autores.

Publicación en *Open Access* – Acceso abierto

Índice

<i>Presentación. Nuevas investigaciones educativas para definir la enseñanza y el aprendizaje</i>	
Rosabel Martinez-Roig, Cristina Pulido-Montes, Borja Mateu-Luján	1
<i>Innovación educativa en planificación contable: juego de roles</i>	
Araceli Amorós Martínez, Mónica González Morales, José Antonio Cavero Rubio.	3
<i>Impacto del aprendizaje-servicio en la personalidad y las competencias clave para el empleo</i>	
Patricia Ayllón-Salas	16
<i>Competencia digital docente en la enseñanza superior: revisión sistemática desde la perspectiva del uso de Inteligencia Artificial (IA)</i>	
Iria Balayo Abeijón	26
<i>Revisión sistemática: Inteligencia Artificial y soft skills en Educación Secundaria</i>	
José Bernad Torá	37
<i>Uso del portafolios electrónico en el alumnado universitario y el papel de la autorregulación</i>	
M. Carmen Blanco-Gandía, Ginesa A. López-Crespo, Sara Escriche-Martínez, Teresa I. Jiménez-Gutiérrez.....	47
<i>Descubrimientos de un laboratorio ciudadano en tres universidades latinoamericanas: ciudadanía digital</i>	
Adriana Cantón.....	62
<i>Hacia una nueva era en la educación superior: el papel crucial de la colaboración en los posgrados virtuales colombianos</i>	
Luis Alberto Cárdenas Otaña	71
<i>Evaluación de la eficacia de un método enriquecido de enseñanza en ambientes virtuales sobre el rendimiento académico de estudiantes universitarios de docencia</i>	
Byron Chasi Solórzano, Wilman Iván Ordóñez Pizarro, Juan Luis Castejón Costa ..	84
<i>Explorando la conciencia digital: autopercepción del profesorado universitario</i>	
Rodrigo Cubillo León.....	97
<i>El uso de modelos de lenguaje de gran tamaño en el aprendizaje de Física Computacional</i>	
Serena Di Santo, Michalis Skotiniotis, Ana P. Millán Vidal, Carlos Pérez-Espigares, Jara Juana Bermejo Vega	108
<i>Papel de la tecnología e innovación en la formación y mejora continua del profesorado de Lengua Española de Educación Primaria</i>	
Lourdes Díaz Rodríguez, M ^a Teresa del Olmo Ibáñez	121
<i>Mirada post-pandémica del estudiantado sobre las innovaciones docentes en la pandemia. Aportes para la docencia universitaria</i>	
Valentina Haas Prieto , José Miguel Garrido-Miranda	129
<i>Competencia digital del profesorado de Educación Primaria en centros educativos públicos de la ciudad de Alicante, España</i>	
Vicente Jesus Martinez-Perez, Jorge Fernandez-Herrero.....	138
<i>Los conceptos de creatividad e innovación incorporados en el discurso de futuros docentes de matemáticas</i>	
Norma Lyssette Medina Villalobos, Eva Margarita Godínez López.....	151

<i>Generative Artificial Intelligence: a case study for media awareness education</i> Maria Federica Paolozzi, Stefania Maddalena	162
<i>Opinión de familias y alumnado sobre la realidad virtual inmersiva en el aprendizaje</i> Elena Pérez-Barrioluengo, Camino Ferreira, Alba González-Moreira, María Álvarez-Godos.....	178
<i>Reflective learning to learning competence in action: research and innovation in higher education</i> Oksana Polyakova, Ruzana Galstyan-Sargsyan.....	187
<i>Análisis de las habilidades comunicativas desarrolladas por excombatientes colombianos a través de un programa de alfabetización digital</i> Nathalia María Restrepo Saldarriaga	206
<i>Validación a través de juicio experto de las competencias digitales del marco DIGCOMP que se relacionan con la formación académica en Educación Superior</i> Marcelo Rioseco Pais, Juan Silva Quiroz	217
<i>Patrones de alineamiento de la percepción del profesorado y las familias: un análisis de impacto sobre la innovación metodológica en la escuela actual</i> Cristina Rodríguez-Merino, Javier Herrero-Martín, Silvia Rodríguez-Alonso, Xavi Canaleta Llampallas	231
<i>La traducción de audiodescripciones. Situación en las plataformas de streaming y propuestas didácticas para la L1 y L2</i> Alejandro Romero-Muñoz	244
<i>Una mirada desde la industria: percepción de las y los empleadores frente a la formación universitaria de estudiantes de ingeniería</i> Nicole Saldes-Toledo, Erik Schulze-González.....	252
<i>Desde el diseño a la valoración del cuestionario: propuesta metodológica para la evaluación de las competencia comunicativa y digital</i> Lorena Santos-Maestr, Montserrat Jurado-Martín	262
<i>Análisis del sentimiento de los comentarios de estudiantes universitarios sobre la docencia utilizando inteligencia artificial</i> Miguel Ángel Sastre Castillo, Eduardo Ortega Castillo, Sonia Martín López, Yolanda Jiménez Valdericeda, José Manuel Segovia Guisado.....	275
<i>Implementación de Agile Scrum en el aula: impacto del aprendizaje activo en la educación en ingeniería</i> Erik Schulze-González, Nicole Saldes-Toledo.....	287
<i>Niveles de competencia digital en el profesorado tutor en educación a distancia</i> Gloria Soto Martínez, Sonia Santoveña-Casal, María del Mar Román García.....	296
<i>Investigación basada en diseño e innovación docente en programas Erasmus+ en educación secundaria: estudio de caso de fase de análisis</i> José Miguel Suárez Martínez	305
<i>An updated systematic review on the impact of gamification in education: insights from early 2024</i> Rita Tegon	318

Presentación. Nuevas investigaciones educativas para definir la enseñanza y el aprendizaje

Es un honor presentar *Nuevas investigaciones educativas para definir la enseñanza y el aprendizaje*, un libro que refleja la constante evolución del ámbito educativo a través de nuevas miradas y enfoques pedagógicos. Este volumen es el resultado del esfuerzo colaborativo de docentes e investigadores que, con su trabajo, han aportado análisis, reflexiones, propuestas innovadoras y experiencias que ayudan a replantear la enseñanza y el aprendizaje en contextos educativos actuales.

En un mundo en constante transformación, la Educación se abre a nuevos desafíos que requieren soluciones igualmente novedosas y adaptativas. El objetivo de este libro es ofrecer un espacio para el intercambio de investigaciones, a través de propuestas, ideas, análisis, reflexiones y conclusiones, que respondan a la creciente demanda de innovación en la formación de futuros profesionales. A través de los distintos capítulos que conforman este volumen, se abordan diversas perspectivas sobre cómo mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, aplicando nuevos enfoques pedagógicos e investigadores que puedan ser implementados en diversos niveles y contextos educativos.

El título de este libro refleja con claridad su propósito: redefinir el sentido de la enseñanza y el aprendizaje mediante la investigación para explorar las nuevas fronteras en la Educación. La investigación educativa, entendida como una herramienta fundamental para mejorar la práctica docente, tiene un rol central en el desarrollo de sistemas educativos que realmente respondan a las necesidades del alumnado y de la sociedad. Este libro invita a repensar y reconfigurar el papel del profesorado y de las instituciones educativas a través de la investigación, no únicamente como un proceso de generación de conocimiento, sino también como un motor para el cambio y la mejora continua en la Educación. A lo largo de los capítulos, los autores abordan una amplia gama de temas que se relacionan con las nuevas tendencias educativas y las metodologías que mejoran los procesos de enseñanza y aprendizaje. Desde la implementación de metodologías activas como el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje colaborativo, hasta la incorporación de tecnologías emergentes como la Inteligencia Artificial (IA) en el aula, cada contribución refleja el compromiso de los autores con la mejora de la Educación.

En este contexto, uno de los aspectos más destacados de este volumen es la diversidad de enfoques y perspectivas que se presentan. Los autores han aportado estudios empíricos, revisiones teóricas y reflexiones sobre la práctica docente que nos permiten conocer cómo se están implementando y evaluando nuevas metodologías en distintos contextos educativos. Estos enfoques no solo nos muestran la capacidad de la investigación educativa para generar conocimientos valiosos, sino también su potencial para transformar las aulas y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. A lo largo del libro, encontramos ejemplos de cómo la innovación educativa puede mejorar la participación activa del alumnado, el desarrollo de habilidades clave como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, y la mejora del rendimiento

académico. La incorporación de nuevas metodologías, como el aprendizaje-servicio, o el uso de portafolios electrónicos, se analiza desde la perspectiva de su impacto en el desarrollo de competencias clave en la Educación Superior y en otros niveles educativos. Estos enfoques destacan la importancia de poner al alumnado en el centro del proceso de aprendizaje, promoviendo un papel activo y comprometido con su propio desarrollo.

En el contexto de la transformación digital de la Educación, algunos capítulos abordan de manera crítica el papel de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se exploran temas como el uso de la IA y las competencias digitales docentes, y cómo estos avances tecnológicos pueden facilitar el aprendizaje personalizado y adaptado a las necesidades de cada persona. Sin embargo, también se analizan los desafíos que implica la integración de estas tecnologías en las aulas, subrayando la importancia de una formación adecuada del profesorado en competencias digitales para garantizar su correcto uso en la enseñanza.

Otro aspecto fundamental que destaca en este libro es la atención a la diversidad en los entornos educativos. Los autores han abordado temas que tienen un impacto directo en la inclusión educativa. Dichos temas subrayan la necesidad de que las instituciones educativas adopten políticas y prácticas que garanticen que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias, pueda tener éxito en su aprendizaje.

En conjunto, esta obra es una contribución valiosa para aquellos interesados en la mejora de la educación desde una perspectiva innovadora y basada en la investigación. Los editores agradecemos profundamente el trabajo a todos los autores y las autoras que han participado en este proyecto, aportando su tiempo, esfuerzo y conocimientos para compartir con la comunidad académica sus investigaciones. Esperamos que los lectores encuentren en este volumen una fuente de inspiración y una herramienta útil para implementar cambios en sus propias prácticas educativas. Este libro es un testimonio del poder transformador de la investigación educativa y de su capacidad para redefinir y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en un mundo en constante cambio.

Rosabel Martínez-Roig, *Universidad de Alicante*
Cristina Pulido-Montes, *Universitat de València*
Borja Mateu-Luján, *Universitat de València*
Editores

Innovación educativa en planificación contable: juego de roles

Araceli Amorós Martínez
Mónica González Morales
José Antonio Cavero Rubio

Universidad Miguel Hernández de Elche (España)

Abstract: In the educational realm, continually exploring new methodologies to enhance student learning and classroom experience is crucial, particularly in subjects like accounting, known for their practical focus and the necessity for students to grasp both theoretical and practical components. However, the traditional teaching approach, relying on lectures and individual exercises, often disconnects students from applying knowledge practically, leading to a lack of interest and motivation. In response to this challenge, role-playing was introduced as an innovative strategy in the Accounting Planning subject, immersing students in simulated business scenarios to confront challenges, make decisions, and experience consequences. Beyond fostering active participation, role-playing enhances critical and analytical skills, significantly contributing to students' preparation for workplace challenges. Evaluating this approach involved two groups: one undergoing continuous assessment through group practices (role-playing) and another following traditional teaching method. The analysis revealed significant differences in academic performance, with the continuous assessment group outperforming the traditional group. Student perceptions, gathered through a survey, indicated a positive experience with the continuous assessment approach, emphasizing its utility in understanding content and developing communication and problem-solving skills. These findings underscore the effectiveness of group practices, particularly role-playing, in improving learning in Accounting Planning, supporting the notion that implementing innovative educational methodologies can significantly enhance education quality and student engagement.

Keywords: teaching in accounting, higher education, educational innovation, role-playing, cooperative learning

1. INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo, es fundamental explorar constantemente nuevas metodologías que puedan mejorar el aprendizaje del estudiantado y enriquecer su experiencia en el aula. Para ello, se requiere profundizar en las metodologías docentes aplicadas, evaluando su efectividad (Delgado y Castrillo, 2015) y adaptándolas a las cambiantes necesidades y demandas del entorno profesional que cada vez es más exigente (Aymerich y Gras, 2009). Por otra parte, el contexto globalizado que se nos presenta, caracterizado por su creciente complejidad y rápida evolución, nos empuja a tener que adaptarnos a ritmos mayores a los nuevos desafíos y retos que emergen en la educación. En este escenario, siguiendo a Romero (2010), el desafío actual de la educación superior radica en la adecuación de los métodos de enseñanza para fomentar el desarrollo

de competencias en los individuos, desplazando el enfoque tradicional centrado exclusivamente en la transmisión de información y dando más importancia a la acción de apoyar al estudiantado en su proceso de aprendizaje.

Esto cobra especial relevancia en las titulaciones universitarias vinculadas al ámbito empresarial y sobre todo en materias como la contabilidad, ya que presentan un carácter eminentemente práctico y es fundamental que el estudiantado adquiera una comprensión holística de sus componentes tanto teóricos como prácticos. En este sentido, Siegel et al. (2010) destacan que el cambiante entorno empresarial ha obligado a los profesionales contables a desempeñar un papel más amplio que simplemente preparar cuentas o proporcionar información contable interna. Por su parte, Ros y Conesa (2013) señalan que se deben desarrollar competencias en el alumnado que les capacite para ser profesionales prácticos y expertos en el desarrollo de su profesión. Asimismo, Castrillo y Delgado (2011) subrayan la necesidad de habilidades de razonamiento crítico, interpersonales, de comunicación y la capacidad de trabajar en equipo. Sin embargo, el enfoque tradicional de enseñanza-aprendizaje, basado en clases magistrales y la resolución individual de ejercicios, suele alejar al estudiantado de la adquisición de esas competencias que vienen siendo demandadas en la profesión (véase por ejemplo Carvalho y Almeida, 2022). Además, puede resultar en una falta de interés y motivación hacia el proceso de aprendizaje (Cuadrado y Martínez, 2022).

Siguiendo el trabajo realizado por De Miguel (2006), para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario implementar cambios en los métodos y procedimientos didácticos para que sea el propio alumnado el protagonista de dicho proceso, fomentando su actividad individual y en equipo. En este sentido, estudios previos sugieren que el aprendizaje se vuelve más eficaz cuando es activo, experimental, basado en la resolución de problemas y brinda retroalimentación inmediata (Castrillo y Delgado, 2011; Cuadrado y Martínez, 2022; Romero, 2010; Ros y Conesa, 2013; Sol et al., 2018). En respuesta a este desafío, se introdujo el juego de roles como una estrategia innovadora dentro de la práctica de la asignatura de Planificación Contable. Con ello se pretende que el estudiantado aplique los conocimientos adquiridos a la práctica, simulando situaciones reales y desarrollando así las competencias vinculadas al perfil profesional contable, y mejorar su rendimiento académico y experiencia de aprendizaje en el aula.

El juego de roles es una técnica eficaz de aprendizaje experiencial (Ros y Conesa, 2013) de participación activa que facilita el aprendizaje cooperativo (Ortiz et al., 2010). Consiste en simular escenarios laborales que encontrará el estudiantado en su futuro laboral dentro del ámbito educativo, brindándoles la oportunidad de aplicar las competencias adquiridas en clase (Cuadrado y Martínez, 2022; Gaete-Quezada, 2011). Los juegos de rol y las simulaciones desarrollan habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la toma de decisiones, las cuales son imprescindibles para desenvolverse en el actual contexto empresarial (Ortiz et al., 2010).

Sin embargo, Ortiz et al. (2010) destacan que implementar el enfoque de “aprender haciendo” resulta particularmente desafiante en áreas como las Ciencias Sociales, donde no existen laboratorios o actividades de campo. Por ello, resaltan la importancia de la aplicación de estas técnicas para compatibilizar la teoría y la práctica. Así pues, en línea con los estudios de Gaete-

Quezada (2011), Ortiz et al., (2020) y Ros y Conesa (2013), con la aplicación de estas técnicas de enseñanza-aprendizaje pretendemos promover el aprendizaje activo del estudiantado, impulsar el desarrollo de su creatividad y pensamiento crítico, y mejorar sus competencias comunicativas, colaborativas y resolutivas. Asimismo, este enfoque se proyecta para generar un aumento en la motivación y el rendimiento académico en la asignatura de Planificación Contable.

2. OBJETIVOS

En el contexto educativo actual, donde la flexibilidad y la adaptación a las cambiantes necesidades del entorno laboral son imperativas, el aprendizaje experiencial mediante el juego de roles se presenta como una alternativa altamente efectiva para incorporar como metodología docente en la enseñanza universitaria. En este sentido, el principal objetivo de este trabajo es analizar la utilidad de la aplicación de una metodología docente de evaluación continua basada en el juego de roles. En concreto, se examina la implementación de esta metodología de enseñanza-aprendizaje y sus resultados en la asignatura de Planificación Contable impartida en varios cursos y titulaciones de la Universidad Miguel Hernández de Elche: segundo curso del Grado en Administración y Dirección de Empresas, y cuarto curso de los Grados en Derecho semipresencial y presencial, todas ellas de 6 ECTS e impartidas en el primer cuatrimestre del curso 2023/2024.

Asimismo, destacar los objetivos específicos marcados en este estudio que se delimitan en los siguientes: a) Fomentar el aprendizaje activo e incrementar la participación del estudiantado en su proceso de aprendizaje; b) Impulsar el desarrollo de su creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas a través de la presentación de situaciones empresariales reales; c) Fomentar el trabajo en equipo, mejorando sus habilidades de comunicación efectiva y cooperativa; d) Aumentar la motivación del estudiantado en la asignatura obligatoria de Planificación Contable mediante la conexión de los conocimientos adquiridos en clase con la realidad laboral; e) Mejorar el rendimiento académico y la adquisición e interiorización de los contenidos teóricos.

Por otra parte, cabe señalar que más allá del análisis de los resultados de la implementación de esta metodología en el rendimiento académico, se ha querido entender cómo el estudiantado ha percibido su experiencia de aprendizaje. Para ello, se ha diseñado una encuesta compuesta una serie de preguntas que abordan diferentes aspectos de la experiencia del estudiante con el enfoque de evaluación continua basada en el juego de roles.

3. METODOLOGÍA

En esta investigación se ha tomado como población de estudio la compuesta por el estudiantado total matriculado durante el curso 2023/2024 en la asignatura de Planificación Contable de segundo curso del Grado en Administración y Dirección de Empresas y cuarto curso de los Grados en Derecho semipresencial y presencial y que se ha presentado a la primera convocatoria de examen. Esta población de estudio se ha dividido en dos grupos: en el primero de ellos se encuentra el estudiantado que se ha sometido a un enfoque de evaluación continua basado en el juego de roles (39 estudiantes); y, en el segundo, tenemos al estudiantado que ha seguido una enseñanza tradicional, basada en clases magistrales (58 estudiantes). Esta agrupación nos

ha permitido contrastar dos modelos educativos diferentes y evaluar cómo cada uno afecta al rendimiento académico y a la experiencia de aprendizaje del estudiantado. La Figura 1 muestra su distribución por modalidad de enseñanza-aprendizaje y género. Se aprecia que la distribución de los 97 estudiantes entre las dos modalidades y los géneros es bastante equitativa, con un ligero predominio de mujeres en el modelo tradicional, que a su vez cuenta con una leve mayor cantidad de participantes.

Figura 1



Figura 1. Distribución del estudiantado de la asignatura de Planificación Contable

Para el implementar este proyecto de enseñanza-aprendizaje basado en el juego de roles dentro del marco de la evaluación continua, se han realizado diversas acciones que se han agrupado en 5 fases: 1) Diseño de las actividades; 2) Ejecución de las actividades; 3) Evaluación de los resultados; 4) Verificación de la metodología aplicada; y 5) Control de satisfacción.

En la primera de las fases que comprende el diseño de las actividades, el profesorado responsable de las asignaturas, antes del comienzo del cuatrimestre, se coordinó para diseñar las actividades de la evaluación continua basadas en el juego de roles a llevar a cabo. En esta fase, se definieron los escenarios que simulan situaciones reales que el estudiantado encontrará en su futuro laboral dentro del ámbito de la asignatura de Planificación Contable. Se redactó un documento explicativo detallando las bases del juego de roles, que incluía información sobre el número de estudiantes que debían componer los grupos, la descripción del juego y su desarrollo, las fechas programadas para su ejecución y los criterios de evaluación. También se diseñaron las rúbricas de evaluación para medir el aprendizaje del estudiantado en términos de conocimientos y competencias adquiridas durante su participación en el juego.

En la segunda fase, tal y como indica su propio título, consistió en la ejecución de las actividades diseñadas en el aula. Para ello, en primer lugar, el estudiantado tuvo que formar grupos de cuatro a seis personas como máximo. En este punto, señalar que, aunque esta tarea pareciera sencilla, presentaba ciertas dificultades para algunos estudiantes, quienes encontraban complicado encontrar compañeros de grupo. En estos casos, fue necesario que el profesorado

interviniera para completar la formación de algunos grupos, ya que había estudiantes que no se integraban en ninguno. A continuación, se expuso la actividad a desarrollar, las reglas del juego de roles y los criterios de evaluación.

El desarrollo del juego propiamente dicho se llevó a cabo en dos rondas o niveles. En la primera de las rondas, cada grupo representó una empresa ficticia, identificando nombre o razón social y actividad. En dicha empresa, debían adoptar el rol de contables y definir y contabilizar diversas transacciones relacionadas con la problemática contable estudiada en la unidad. Esto incluyó detalles como fechas de realización, cantidades, importes, asientos y cuentas correspondientes.

Posteriormente, se iniciaba la segunda ronda o nivel, donde el escenario representado por cada grupo se pasaba a otro grupo que entonces adoptaba el rol de auditor. En esta fase los estudiantes debían realizar una auditoría de la contabilización de las transacciones realizadas por el otro grupo y expresar una opinión. En este punto, fue muy importante la comunicación tanto dentro de los grupos como entre los distintos grupos para llevar a cabo una buena auditoría y esclarecer las acciones llevadas a cabo por el otro grupo (petición de documentación, información, justificación de las decisiones tomadas, ...). Por lo tanto, para la realización de las actividades el estudiantado tuvo que poner en práctica los conocimientos que iban adquiriendo a lo largo del cuatrimestre y desarrollar una serie de competencias transversales, como son: a) Comunicación y colaboración: participación en debates, organización y delegación de tareas y presentación de trabajos; b) Pensamiento crítico y resolución de problemas: búsqueda de información, identificación y síntesis de problemas, exploración de estrategias para abordar un problema, toma de decisiones y asunción de responsabilidades, razonamiento y justificación de decisiones; c) Gestión y adaptabilidad: organización de información y documentos, gestión del tiempo y flexibilidad ante cambios imprevistos, aplicación de conocimientos a situaciones prácticas, iniciativa y capacidad para solicitar ayuda.

Asimismo, durante el desarrollo de las actividades el profesorado realizaba un seguimiento continuo, daba apoyo e iba guiando al estudiantado en la resolución de problemas o dificultades a las que iban enfrentándose.

Tras el desarrollo del juego de roles, se iniciaba la tercera fase de evaluación de los resultados, en la que se realizó una valoración dual de la actividad realizada. Por un lado, el profesorado, siguiendo los criterios de las rúbricas de evaluación, representadas en el Panel A de la Tabla 1 y que fueron definidas en la primera fase del proceso, valoró la actividad realizada por cada grupo. Y, por otro lado, cada miembro de los grupos valoró el trabajo realizado dentro del grupo por sí mismo y el realizado por el resto de los miembros del grupo dentro de este. Para ello tuvieron que completar los criterios de evaluación recogidos en el Panel B de la Tabla 1, los cuales también fueron definidos en la primera fase.

Las valoraciones otorgadas por el estudiantado en las rúbricas de evaluación, al ser individuales y, no necesariamente conocidas por el resto de los integrantes del grupo, han proporcionado una visión sincera. No solo han dado una valoración numérica al trabajo desempeñado por sus compañeros y compañeras, sino que han justificado su respuesta y han sabido reconocer qué miembro del grupo ha sido el que más ha aportado al trabajo común y cuál ha tenido una participación, prácticamente, simbólica. La nota otorgada a la actividad se obtuvo de la suma

media de las valoraciones realizadas por el estudiantado y el profesorado. Estas valoraciones permitieron analizar el alcance de los objetivos marcados y se utilizaron junto con las notas obtenidas en la prueba final en la siguiente fase para evaluar la efectividad de la metodología aplicada en comparación con el enfoque tradicional de la clase magistral.

Tabla 1. Rúbricas de evaluación de las actividades.

Panel A: Criterios evaluados por el profesorado		
	Sí	No
Presentación y originalidad		
¿Se cumplen con los plazos establecidos?		
¿Se incluyen todos los apartados solicitados en la actividad?		
¿La presentación del trabajo se ha realizado en el formato requerido?		
¿El trabajo está bien presentado (tipo de letra, imágenes, tablas, ...)?		
¿Han resuelto la actividad de forma adecuada (respuestas originales y no plagiados, ingenio...)?		
¿Existe coherencia y organización en la resolución de la actividad?		
¿Han aplicado los conocimientos teóricos de forma adecuada?		
Resolución y Complejidad		
Aciertos contables en el registro de las operaciones		
Dificultad de las operaciones planteadas en la actividad		
Cantidad de operaciones planteadas en la actividad		
Cuentas y subcuentas utilizadas correctamente		
Panel B: Criterios evaluados por el estudiantado	(Valoración de cero a cinco)	
Actitud hacia la organización y distribución de tareas		
Participa activamente en la dinámica de la actividad		
Muestra iniciativa y realiza propuestas para la consecución de la tarea		
Respeto las ideas y opiniones ajenas (escucha y acepta comentarios y decisiones del grupo)		
Es resolutivo y plantea soluciones adecuadas a los diversos temas de discusión		
Colabora y ayuda al resto del equipo a alcanzar sus objetivos		
Ha tomado responsabilidad en la actividad		
Utiliza los recursos disponibles para obtener la información necesaria para la elaboración de la actividad (libros, apuntes, ...)		
Es capaz de explicar adecuadamente la información relacionada con los distintos temas		
Cumple con el plazo propuesto por el grupo para la realización de la tarea		
Nota que el estudiante merece en función de su aportación global al grupo		
Observaciones:		

Así pues, una vez obtenidos los resultados de la actividad de juego de roles y tras la realización de la evaluación final, se dio paso a una de las fases más importantes de esta investigación, la fase de valoración de la metodología aplicada. Con el fin de entender el impacto de esta metodología en el rendimiento académico, se compararon las calificaciones del estudiantado que participó en esta metodología de evaluación continua con las calificaciones obtenidas por el estudiantado que no se sometió a esta metodología. Concretamente, se obtuvieron las calificaciones finales de los 97 estudiantes matriculados en las asignaturas de Planificación Contable, variable empleada como representación del rendimiento académico. La calificación final del estudiantado que se sometió a la evaluación única (58 estudiantes) se obtuvo de la nota del examen final. Mientras que, la calificación final del estudiantado que participó en la evaluación continua (39 estudiantes) se obtuvo de la suma del 20% de la nota obtenida en el juego de roles y del 80% de la nota obtenida en el examen final.

A continuación, se calcularon los estadísticos descriptivos (media, mediana, mínimo, máximo y desviación típica) de cada grupo. Y, posteriormente, se realizó la prueba t-Student para muestras independientes con el fin de comprobar si la diferencia en las calificaciones obtenida entre ambos grupos es estadísticamente significativa y, evaluar así la validez de la modalidad de evaluación continua basada en el juego de roles.

Finalmente, en la quinta y última fase de control de satisfacción, con el fin de analizar cómo el estudiantado ha percibido su experiencia de aprendizaje a través del juego de roles se llevó a cabo la elaboración y cumplimentación de un cuestionario por parte del estudiantado donde se recogen diferentes aspectos de su experiencia con esta metodología. Este cuestionario fue diseñado siguiendo pautas establecidas por investigaciones previas (Molero y Ruiz, 2005; Cantón et al. 2008). Concretamente, se elaboró un cuestionario previo tomando como referencia otros utilizados en investigaciones previas para evaluar la docencia universitaria. Tras ello y con el propósito de cumplir con los requisitos de validez y fiabilidad, se solicitó al profesorado de la UMH con experiencia investigadora en docencia universitaria, que valorarán la claridad, pertinencia y suficiencia del cuestionario. Siguiendo sus opiniones, se eliminaron algunas cuestiones y otras se reestructuraron. Este proceso se llevó a cabo una segunda vez con el fin de dar mayor consistencia y validez al cuestionario. A continuación, se realizó un pre-test para evaluar su desempeño real y realizar los ajustes necesarios antes de su difusión final. Esto incluyó modificaciones en la redacción y estructura de las preguntas para mejorar su comprensión y reducir la duración del cuestionario.

Todo este proceso llevó al diseño del cuestionario final, mostrado en la Tabla 2. Este cuestionario consta de diez ítems condensados en dos dimensiones de valoración de la experiencia de aprendizaje y de la ejecución y satisfacción global de la metodología, así como una última pregunta abierta para observaciones y/o sugerencias. Las respuestas seguían una escala tipo Likert de cinco opciones, siendo cinco la máxima puntuación.

Tabla 2. Rúbricas de evaluación del trabajo colaborativo

Bloque	Cuestión
I. Experiencia de aprendizaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema de aprendizaje mediante el juego de roles propuesto me ha ayudado a estudiar y entender los contenidos. 2. Interactuar con el grupo me ha ayudado a entender mejor los contenidos. 3. El trabajo en grupo ha mejorado mis capacidades de comunicación (escuchar activamente a los demás y exponer mis ideas). 4. El trabajo en grupo ha mejorado mi habilidad para la resolución de problemas. 5. El trabajo en grupo me resulta más ameno e interesante. 6. Me motiva poder compartir mis conocimientos con mis compañeros.
II. Ejecución y satisfacción global	<ol style="list-style-type: none"> 7. La información proporcionada por el profesorado para la elaboración y evaluación de los trabajos es adecuada. 8. El tiempo establecido para la elaboración de los trabajos es adecuado. 9. Considero que esta metodología se debería implementar en otras asignaturas. 10. En general, estoy satisfecha o satisfecho con el sistema de evaluación continua propuesto.
Observaciones y/o sugerencias	

Por último, la versión final del cuestionario se publicó en la plataforma web de la asignatura como una tarea disponible durante un mes para el estudiantado que participó en los juegos de roles. Junto con el cuestionario, se proporcionó un texto explicativo detallando el propósito del estudio, su estructura y la disponibilidad para aclarar cualquier duda. La tasa de respuesta fue del 62,22%, lo que respalda la validez y fiabilidad de los resultados y conclusiones obtenidos.

4. RESULTADOS

En primer lugar, es importante destacar que de los 57 estudiantes que participaron en el modelo de enseñanza-aprendizaje basado en el juego de roles, 39 se presentaron a la convocatoria ordinaria de examen, lo que representa un 68,42% de los matriculados. Por otro lado, de los 87 estudiantes que siguieron un modelo de enseñanza-aprendizaje tradicional, 58 se presentaron al examen en la misma convocatoria, lo que equivale al 66,67% de los matriculados. Por tanto, en este sentido, los porcentajes en ambas modalidades son muy similares.

Adicionalmente, la Figura 2 presenta los resultados del estudiantado que se presentó a la convocatoria ordinaria de enero en función del modelo de aprendizaje realizado. En el grupo que participó en el modelo de enseñanza-aprendizaje basado en el juego de roles, la tasa de éxito fue de un 76,92% (30 aprobados y 9 suspensos), mientras que en el grupo que optó por el modelo tradicional, la tasa de éxito fue considerablemente menor, en concreto, del 53,45% (31 aprobados y 27 suspensos).

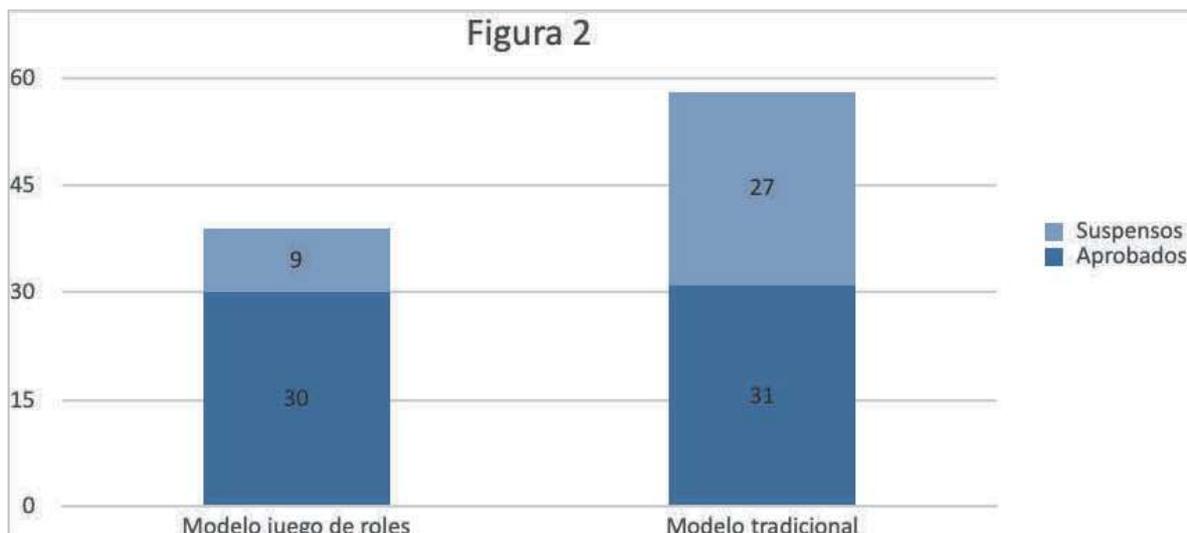


Figura 2. Modelo de aprendizaje y número de aprobados

De forma similar, el análisis de las calificaciones finales obtenidas por cada grupo al término del periodo de estudio, también reveló una disparidad significativa en el rendimiento académico. La Tabla 3 proporciona una descripción de las variables correspondientes a los dos grupos analizados y los resultados de la prueba de la t-Student.

Tabla 3. Estadísticos descriptivos y prueba de la t-Student.

	Media	Mediana	Mínimo	Máximo	Desv. Típ.
TOTAL (n = 97)	5,28	5,92	0,00	10,00	2,93
Modelo juego de roles (n = 39)	5,86	6,39	0,00	10,00	2,35
Modelo tradicional (n = 58)	4,90	5,13	0,10	10,00	3,22
Diferencia de medias (y t-Student)	0,96 (t = 1,69 y p < 0,0468)*				

*Significativo al nivel 0,05

En línea con estudios previos (Delgado y Castrillo, 2015; Gaete-Quezada, 2011; González et al., 2020; Main, 2020; Ros y Conesa, 2013), en ella se observa que, el grupo de estudiantes que participó en el sistema de juego de roles obtuvo, en promedio, calificaciones superiores en comparación con el grupo que siguió el modelo tradicional y que, además, esta diferencia es estadísticamente significativa. Partiendo de la hipótesis nula que indica que las calificaciones obtenidas en las dos modalidades son similares, esta hipótesis ha sido rechazada con un nivel de significación inferior al 5%. Asimismo, las notas obtenidas muestran una menor dispersión, dato que se observa en la menor desviación típica obtenida en el grupo que optó por el modelo de juego de roles.

El análisis de las respuestas de la encuesta dirigida al estudiantado que participó en el modelo de juego de roles reveló patrones significativos. Las encuestas desempeñan un papel cru-

cial en la evaluación de la enseñanza, y en este estudio las utilizamos para examinar cómo los estudiantes perciben el modelo de juego de roles, con el fin de mejorar las prácticas educativas futuras. En este sentido, al analizar las respuestas de la encuesta, se descubrieron varios aspectos a destacar. En sintonía con investigaciones anteriores (Gaete-Quezada, 2011; González et al., 2020; Ortiz et al., 2010; Ros y Conesa, 2013), el estudiantado que participó en este nuevo enfoque expresó una percepción mayoritariamente positiva. Estos hallazgos se reflejan en las figuras 3 y 4, que representan los dos bloques de preguntas definidos (experiencia de aprendizaje y ejecución y satisfacción global de la metodología). En ellas se observa una satisfacción generalizada con el modelo de roles propuesto, evidenciada por las elevadas puntuaciones obtenidas en todos los ítems, las cuales se encuentran cercanas al cuatro en una escala donde cinco representa la puntuación más alta.

Concretamente, los ítems de la Figura 3 correspondientes al Bloque I. “Experiencia de aprendizaje”, muestran que el estudiantado acogido al modelo de juego de roles, ha valorado la utilidad de este sistema para estudiar y entender los contenidos de la asignatura, así como el impacto positivo que ha tenido el trabajo en grupo en el desarrollo de sus habilidades de comunicación y resolución de problemas. Al mismo tiempo, señalan que les resulta más ameno e interesante esta metodología y que les motiva compartir sus conocimientos con los compañeros. Estos hallazgos parecen sugerir que el enfoque de evaluación continua basado en el juego de roles puede fomentar un aprendizaje más activo y colaborativo, lo que se refleja en el rendimiento académico y la experiencia de aprendizaje del estudiantado. La interacción con sus pares y la oportunidad de trabajar juntos en la resolución de problemas parecen haber sido aspectos especialmente valorados por el estudiantado.

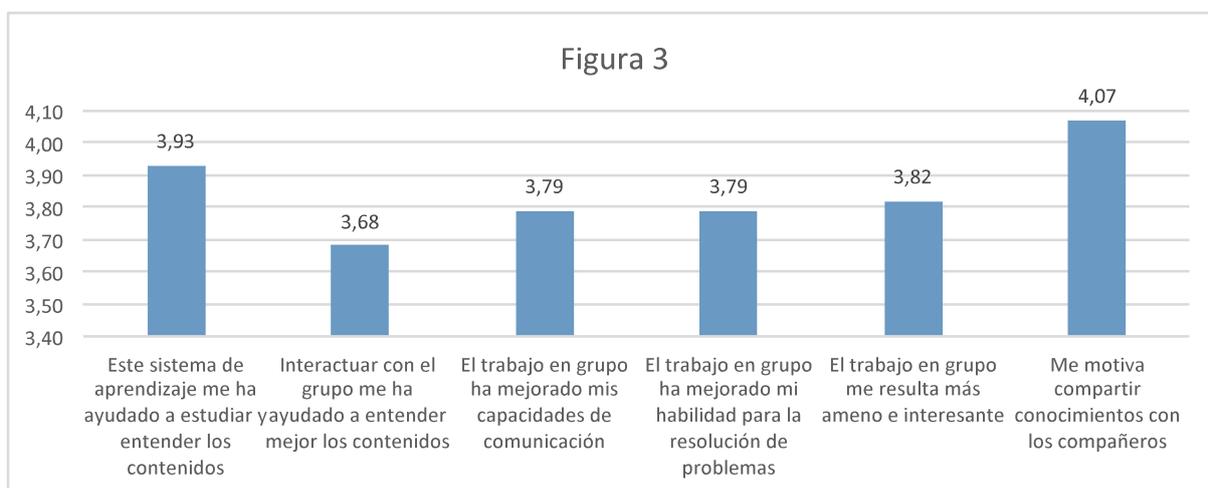


Figura 3. Resultados del Bloque I. Experiencia de aprendizaje

Nota: Los ítems valorados por cada una de las barras del gráfico se corresponden a las cuestiones presentadas en la Tabla 2. Escala de medición del uno al cinco, donde uno está totalmente en desacuerdo, dos está en desacuerdo, tres está ni de acuerdo ni en desacuerdo, cuatro está de acuerdo y cinco totalmente de acuerdo.

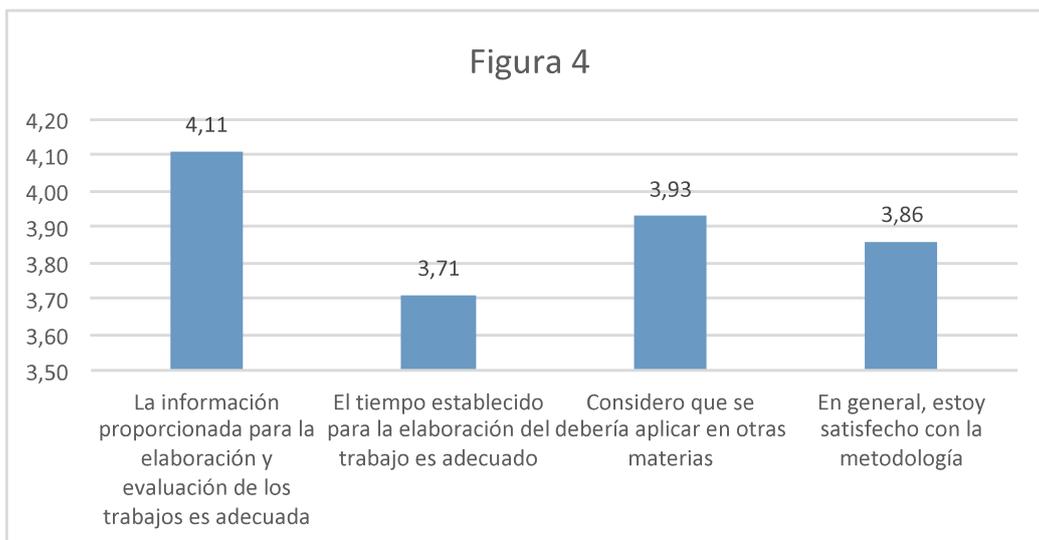


Figura 4. Resultados del Bloque II. Ejecución y satisfacción global de la metodología

Nota: Los ítems valorados por cada una de las barras del gráfico se corresponden a las cuestiones presentadas en la Tabla 2. Escala de medición del uno al cinco, donde uno está totalmente en desacuerdo, dos está en desacuerdo, tres está ni de acuerdo ni en desacuerdo, cuatro está de acuerdo y cinco totalmente de acuerdo.

Estas valoraciones son reflejo también de los resultados obtenidos en la Figura 4 correspondiente a los ítems del Bloque II. “Experiencia y satisfacción global de la metodología”, así como en las observaciones recogidas en el último ítem del cuestionario que recoge las distintas observaciones y sugerencias del estudiantado (no representados en gráfico). En estos últimos ítems del cuestionario, entre otros, se pone de manifiesto que el estudiantado se muestra bastante satisfecho con el modelo de aprendizaje desarrollado, señalando que es un método efectivo e, incluso, consideran que debería implementarse en otras asignaturas.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El presente estudio ha examinado la utilidad de la metodología docente de evaluación continua basada en el juego de roles en la asignatura de Planificación Contable, impartida en diversos cursos y titulaciones en la Universidad Miguel Hernández de Elche durante el curso académico 2023/2024. A través de la comparación con un grupo de estudiantes sometidos a una enseñanza tradicional, se han evaluado tanto el rendimiento académico como la percepción de los estudiantes sobre su experiencia de aprendizaje de evaluación continua basada en el juego de roles.

Los resultados revelan que la aplicación del juego de roles como metodología docente ha contribuido significativamente al logro de varios objetivos, mostrando una clara conexión con los objetivos específicos establecidos. En particular, ha permitido fomentar el aprendizaje activo y la participación estudiantil, estimulando una involucración más dinámica y participativa en el aula. Asimismo, ha promovido el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. En este sentido, el estudiantado ha expresado que el modelo de juego de roles y el trabajo en grupo, no solo les ha ayudado a entender mejor los contenidos, sino que también ha mejorado su capa-

cidad de comunicación y colaboración. Además, ha destacado que este modelo ha promovido su pensamiento crítico y resolución de problemas, así como su capacidad de comunicación efectiva y trabajo en equipo.

Por otra parte, también se ha apreciado un incremento de la motivación del estudiantado para aprender contabilidad al vincular los conocimientos teóricos adquiridos en clase con situaciones empresariales reales, lo que ha generado un mayor interés y compromiso con la asignatura. Estos hallazgos, asimismo, están en línea con las observaciones y la satisfacción global recogidas en el cuestionario, donde los estudiantes mostraron una satisfacción con el modelo de aprendizaje desarrollado y expresaron su deseo de que se implemente en otras asignaturas.

Estas percepciones del estudiantado tienen su reflejo también en otro de los resultados observados como ha sido la mejora del rendimiento académico. Los resultados académicos muestran que el estudiantado que ha participado en el modelo de juego de roles ha obtenido calificaciones superiores en comparación con los que siguieron la enseñanza tradicional. Esta diferencia en el rendimiento fue estadísticamente significativa, lo que sugiere la efectividad del juego de roles como estrategia de enseñanza. Además, las notas obtenidas son menos dispares, ya que también se ha observado una menor desviación típica en el grupo que ha realizado el modelo de juego de roles. Aunque es posible que otras variables también hayan influido en esta mejora, creemos que la actividad propuesta ha tenido un impacto significativo al aumentar la motivación, lo que ha resultado en un mejor desempeño y éxito académico del estudiante. Esta evidencia nos permite confirmar que la modalidad de docencia afecta al rendimiento académico del estudiantado.

En conclusión, esta investigación proporciona evidencia de que el enfoque de evaluación continua basado en el juego de roles puede ser beneficioso tanto para el rendimiento académico como para la experiencia de aprendizaje del estudiantado en la asignatura de Planificación Contable basado en competencias. Los mejores resultados obtenidos por el estudiantado y la percepción positiva de este hacia el modelo de juego de roles, como se ha evidenciado en los cuestionarios realizados, respaldan la efectividad y el impacto positivo de esta metodología en su experiencia de aprendizaje. Los altos niveles de satisfacción y la disposición del estudiantado a recomendar esta metodología para otras asignaturas refuerzan la viabilidad y relevancia del juego de roles como una herramienta educativa innovadora y efectiva. Esto respalda la idea de que la implementación de metodologías educativas innovadoras puede contribuir significativamente a mejorar la calidad de la educación y el compromiso del estudiantado con el proceso de aprendizaje. No obstante, señalar que es fundamental seguir investigando en esta línea para seguir contribuyendo al desarrollo de estos modelos de aprendizaje y avanzar en su efectividad. En este sentido, la investigación aquí presentada podría ampliarse a un mayor número de datos, a otras materias o, incluso, profundizar analizando otras variables que pudieran afectar a los resultados y que nos permitiera generalizar más nuestras afirmaciones.

REFERENCIAS

- Aymerich, M., y Gras, M. E. (2009, noviembre). *Las metodologías docentes y su valoración por parte de los estudiantes universitarios*. II Congreso Internacional UNIVEST, Gerona.
- Cantón, I. Valle, R.E., y Arias, A.R. (2008). Calidad de la docencia universitaria: procesos clave. *Educatio Siglo XXI*, 26, 121-160.

- Carvalho, C., y Almeida, A. C. (2022). The Adequacy of Accounting Education in the Development of Transversal Skills Needed to Meet Market Demands. *Sustainability*, 14, 5755. <https://doi.org/10.3390/su14105755>
- Castrillo, L.A., y Delgado, M. M. (2011). El aprendizaje cooperativo en la enseñanza universitaria en contabilidad. En E. B. del Brío (Ed.), Documentos de trabajo: nuevas tendencias en dirección de empresas, Serie Teknos 2, *Metodologías Docentes en el Espacio Europeo de Educación Superior*, 55-90. Esther B. del Brío.
- Cuadrado, B., y Martínez, J. (2022). Juego de roles para la adquisición de competencias en contabilidad. En D. Cobos Sanchiz, E. López Meneses, A. H. Martín Padilla, L. Molina García, A. Jaén Martínez (Eds.), *Educación para transformar: Innovación pedagógica, calidad y TIC en contextos formativos*, 268-278. Dykinson S.L.
- De Miguel, M. (2006). Metodologías para optimizar el aprendizaje. Segundo objetivo del Espacio Europeo de Educación Superior. *Revista interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20(3), 71-91.
- Delgado, M.M., y Castrillo, L.A. (2015). Efectividad del aprendizaje cooperativo en contabilidad: una contrastación empírica. *Revista de Contabilidad/Spanish Accounting Review*, 18(2), 138-145. <http://dx.doi.org/10.1016/j.rcsar.2014.05.003>
- Gaete-Quezada, R. A. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y Educadores*, 14(2), 289-307.