

# El escape room para el repaso, profundización y avance en los contenidos

BANCO DE BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

ROSA FRAILE FERNÁNDEZ

## I. La práctica

- **Título:** El escape room para el repaso, profundización y avance en los contenidos
- **Curso Académico:** 2021/2022
- **Asignatura:** Derecho Tributario, Régimen fiscal de la empresa
- **Área de conocimiento:** Ciencias Jurídicas y Sociales
- **Titulación:** Grado en Contabilidad y Finanzas
- **Grupo de Estudiantes:** Grupo de mañana Móstoles y Grupo de tarde, Fuenlabrada
- **Palabras clave:** gamificación; tributario; CDI

El desarrollo que aquí se expone trata de servir al aprendizaje práctico e interiorización de los conocimientos. A través de su realización se repasan conceptos complejos de una parte de la asignatura que representa especiales dificultades para su comprensión. Por medio de un juego interactivo online, se presenta un caso complejo que el alumno debe resolver en grupo en horario de clase. Todo ello se realiza a través del empleo de metodologías activas de aprendizaje, como el aprendizaje cooperativo, el *case based learning* y la gamificación, empleando como herramienta creativa la plataforma *Genially* a través de un *break out* o *escape room*, cuyo objetivo es llegar al final.

## 2. Justificación

El derecho fiscal internacional resulta interesante para el alumnado a primer acercamiento, si bien, se ha observado a lo largo de los años que, el estudio de la legislación internacional se les hace arduo y complejo. Habitualmente se ha tratado de acompañar la materia objeto de estudio con ejemplos reales y titulares de periódicos. Sin embargo, estas metodologías, aunque sirven a generar mayor interés en el alumno, no solucionan el problema de la dificultad que presentan los estudiantes a la hora de interiorizar el Derecho. Parece que les resulta complejo distinguir lo que es legal de lo ilegal en materia de tributación internacional, así como diferenciar dentro de lo legal, lo que puede ser considerado perfectamente ético y lo que no se acerca a tal adjetivo.

Las prácticas tradicionales, a resolver en casa o en clase, a través de búsqueda y posterior texto de respuesta por parte del estudiante, no responden a la curiosidad de obtener la respuesta correcta en el momento. Es por esto que se planteó la elaboración de un caso complejo en forma de “*break out*”, también conocido como

*escape room*. Se pretendía que en los alumnos y alumnas se incentivase el deseo de averiguar la respuesta correcta con la tranquilidad de que la misión es aprender.

En una práctica a resolver y entregar amparada en un texto, la misión que asume el estudiante es la de aprobar u obtener una nota determinada. Con esta práctica lo que se pretende es la interiorización de que su tarea es aprender, resolver problemas y asumir que, en ocasiones, la respuesta obvia no es la correcta.

Así pues, la justificación que ampara la creación y puesta a disposición del estudiante de esta práctica se basa en la dificultad de aprehensión de la materia que se ha venido poniendo en evidencia en años anteriores, la observancia previa de que la práctica tradicional de resolución de caso generaba más interés en reclamar sobre la nota que en aprender sobre el temario y la consideración de que al alumno se le atrae con mayor facilidad a través de mecanismos que presentan una cierta interactividad.

### 3. Desarrollo

#### Objetivos

Los objetivos del *break out* del museo están claros. El alumno debe descubrir cómo una determinada empresa, a través de prácticas legales, evita pagar en España impuestos en atención a lo que gana en el resto del mundo, así como observa que puede deslocalizar rentas obtenidas en España de modo que, en lugar de tributar por el 25% del impuesto sobre sociedades español, se tribute por el mucho más bajo impuesto sobre sociedades irlandés.

El alumno debe poner en práctica lo aprendido en lecciones previas y emplearlo en un caso complejo.

El alumno debe poder encontrar la legislación aplicable al asunto expuesto.

El alumno debe hacer el esfuerzo de leer y comprender un concreto artículo de los CDIs (Convenios para evitar la doble imposición internacional), que presenta especial dificultad para su entendimiento.

El alumno debe reforzar sus conocimientos.

El alumno debe cuestionarse sobre la realidad tributaria internacional y su justicia material.

El alumno debe enfrentarse a un CbC (*Cauntry by Cauntry Report*) y encontrar en su interior los datos que se le piden.

Todo ello se realiza a través del empleo de metodologías activas de aprendizaje como el aprendizaje cooperativo, el *case based learning* y la gamificación, empleando como herramienta creativa la plataforma *Genially*, de carácter gratuito.

Como se ha puesto de manifiesto en líneas previas, el objetivo fundamental es el aprendizaje del alumno. Se pretende que refuerce los conocimientos que debiera haber adquirido, que los aplique correctamente al caso, que se familiarice con la lectura de la legislación, y que se aproxime a un informe, como pantalla final, en lo que resulta un adelanto de lo que se estudiaría en la lección siguiente.

El objetivo del juego es llegar al final y, en este caso, lo importante es participar, es la esencia de la evaluación. Se trata de una práctica que, en el marco de la asignatura de Régimen Fiscal de la Empresa del Grado en Contabilidad y Finanzas, forma parte del 5% de la nota que se obtiene a través del “seguimiento activo”. Esto es, un conjunto de test, puzzles, *quizzes* y *break out*, que de un modo u otro buscan interesar al alumno y facilitar su aprendizaje.

Así, la evaluación se ha basado en un sistema binario: 1 hecho, 0 no realizado.

En el siguiente link se puede acceder al juego que es de acceso libre y gratuito:  
<https://view.genial.ly/6198f30c6c13b10deb9041d1/interactive-content-escape-room-museo>

## 4. Resultados

### Metodología de análisis

Observación presencial del desarrollo de la práctica.

Encuestas aleatorias al alumnado sobre el interés que tienen para ellos estas actividades.

Reflejo en la comprensión demostrada en la prueba de examen.

### Resultados

El comentario con el que deseo iniciar este punto es con la afirmación de que ha merecido la pena el tiempo y el esfuerzo invertido en la creación de la práctica.

El aprendizaje basado en el caso suele presentar el problema del planteamiento del caso, cuando se va a emplear, además, la gamificación, se observa la dificultad añadida de dar encaje al caso en el sistema del juego y, claro está, de aprender a manejar la herramienta para la creación del resultado final.

Dada la dificultad que representa la tributación en el mundo globalizado y, a su vez, la importancia que tiene para un alumno formado en Contabilidad y Finanzas el conocer los rasgos generales de este sistema, resulta fundamental que comprenda las bases de la interacción de los convenios, las reducciones de la base imponible y las deducciones, así como la presencia o no de actividad por medio de establecimiento permanente, sin este o a través de filial.

Es por ello que se planteó la creación de una práctica que pudiera servir de repaso en profundidad de los conceptos previamente impartidos en clase y que motivase al alumno a continuar con la asignatura de manera activa. Se buscó y se consiguió que el alumno se enfrentase a un texto jurídico complejo y que tratase de interpretarlo lo mejor posible. Incido en que el artículo 10 del CDI entre España e Irlanda es complicado de entender incluso para los alumnos con mayor formación jurídica.

La clase dedicada a la resolución de esta práctica no supuso, en absoluto, la pérdida de 45 minutos jugando, sino la aprehensión de conceptos de manera cuasi involuntaria por parte del alumno. Naturalmente, este tipo de prácticas aprovechan más a unos alumnos que a otros, si bien, la gran mayoría siente el impulso de la competitividad que le lleva a buscar la solución correcta y con ello a afianzar conocimientos.

Al realizar la tarea de manera presencial, en el aula, el docente también se permite el disfrutar de la curiosidad del alumnado, preguntando si era real, si era posible que eso fuera legal o despertando el debate sobre qué hacer cuando los convenios ya firmados entre Estados soberanos son claramente contrarios a los objetivos de la OCDE en materia de tributación justa.

Puedo afirmar que el impacto fue muy positivo, tanto por los resultados de aprendizaje, como por la afinidad que crea el alumno con las asignaturas en las que se emplea la gamificación.

## **Conclusiones**

Crear una práctica que sea a la vez compleja y divertida implica un esfuerzo creativo y una dedicación temporal para el docente ya saturado de trabajo.

Las tareas de evaluación binaria, (realizada, no realizada) hacen que una parte importante del alumnado opte por su realización del modo más rápido y que menos esfuerzo genere.

Sin embargo, cuando estas tareas de calificación binaria son entretenidas y generan espíritu competitivo, el alumno se esfuerza por llegar al final del *break out*, cometiendo los menos errores posibles.

Si la tarea se evalúa de forma numérica (0 a 10) el alumno tiende a buscar la calificación que le corresponde a su nivel como estudiante: aprobar, sacar nota, sobresaliente, en algunos casos. Pero no se entretiene en aprender o ser curioso. La curiosidad es esencia de la creatividad, competencia descrita en la mayoría de las memorias de los grados. Por ello resulta muy interesante proponer al alumnado prácticas que evalúan conocimientos o competencias de manera rigurosa junto con otras que “solo” sirven a aprender y a despertar el razonamiento crítico.

La práctica que aquí se ha expuesto ha servido a atraer al alumno al temario de la asignatura, a reforzar conocimientos previos, a incentivar competencias y habilidades relacionadas con las fuentes del Derecho y a despertar la curiosidad y la crítica.

Así pues, el esfuerzo invertido en la creación de la tarea se ha visto recompensado con la acogida por parte de los estudiantes y con la consecución de los objetivos pretendidos.

## 5. Equipo docente



### **Rosa Fraile Fernández**

Profesor Titular de Universidad. Derecho Financiero y Tributario. Licenciada en Derecho y ADE. Máster en Derecho de los Negocios y Litigación Internacional. Doctora en Derecho, premio extraordinario de Doctorado, 2013-2014.

Más de 2.600 horas de docencia en Licenciatura, Grado y Máster de manera presencial y online en U. Complutense, CUNEF, UNIR y, principalmente, URJC. Creadora de contenidos docentes en forma de capítulo de manual para Aranzadi y en forma de libro interactivo para Tech Institute.

Más de 50 publicaciones científicas entre monografías, capítulos de libro y artículos de revistas de reconocido prestigio en el ámbito del conocimiento. Ponente y coordinadora en diversos congresos de ámbito nacional e internacional. Miembro del equipo de investigación de proyectos, redes y grupos de investigación.