

Market Quest: La Aventura Interactiva de la Investigación de Mercados

Gamificación de Evaluación | Economía, Administración & Contaduría | Marketing y publicidad | Tema: Reconocer los fundamentos de la investigación de mercados a partir de su contexto histórico, sus objetivos y su perspectiva de futuro.

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Expansión del Reino Marketia

Bienvenidos, jóvenes exploradores de la economía y el marketing. En un mundo donde las organizaciones buscan conectar genuinamente con sus clientes, el Reino de Marketia se enfrenta a un gran desafío: conquistar el territorio desconocido llamado "Las Tierras del Cliente". Para lograrlo, deben dominar el arte ancestral y moderno de la Investigación de Mercados.

Marketia es un reino próspero que basa su poder en la comprensión profunda de sus ciudadanos y aliados comerciales. Sin embargo, el reino ha perdido contacto con los deseos y necesidades reales de su gente, lo que ha provocado que sus productos y servicios pierdan fuerza frente a sus competidores. La misión de los estudiantes será convertirse en "Maestros Investigadores", expertos en descubrir información clave para fortalecer la economía y la publicidad de Marketia.

Los estudiantes asumirán roles dentro de la corte de Marketia:

- **Exploradores de Datos:** encargados de recolectar información histórica y actual sobre la investigación de mercados.
- **Analistas Estratégicos:** responsables de interpretar los objetivos y beneficios de la investigación para la toma de decisiones.
- **Embajadores del Futuro:** visionarios que proyectarán las tendencias y tecnologías que marcarán el futuro del mercado.

La misión principal es realizar un viaje a través del tiempo y el conocimiento para recopilar la historia, objetivos, importancia y perspectivas futuras de la investigación de mercados, y sintetizar esta sabiduría en una infografía que sirva como mapa visual para todo el reino.

Este viaje está ambientado en un aula universitaria transformada en un salón de la corte real, donde cada participante tendrá la oportunidad de demostrar su creatividad, colaboración, comunicación, adaptabilidad y responsabilidad para salvar Marketia de la incertidumbre económica. En esta aventura, cada paso, cada descubrimiento y cada reto superado serán recompensados, motivando a los estudiantes a aprender activamente y a reflexionar sobre la importancia de conocer al cliente como eje central del marketing y la publicidad.

El aprendizaje no solo será teórico, sino experiencial, con actividades gamificadas que simulan misiones reales del mundo empresarial y de investigación, fomentando el trabajo individual pero también el intercambio de ideas y apoyo entre compañeros, respetando siempre la diversidad y promoviendo la inclusión para que todos puedan aportar desde

sus fortalezas únicas.

Al final del viaje, cada "Maestro Investigador" ilustrará su mapa del conocimiento con una infografía personal, que refleje de forma clara y concisa:

- ¿Qué es investigación de mercado?
- ¿Cuáles son los objetivos de la investigación de mercado?
- ¿Qué importancia tiene para las organizaciones conocer a los clientes?
- ¿Con qué elementos se relaciona el futuro de la investigación de mercado?

Con esta experiencia, Marketia recuperará su poder y sabiduría para crear estrategias de marketing efectivas y justas que respeten la diversidad de sus clientes y potencien su crecimiento sostenible.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

Para que la experiencia sea dinámica, motivadora y coherente con el aprendizaje, se implementarán las siguientes mecánicas de juego:

- **Sistema de Puntos ("Puntos de Sabiduría"):**

Los estudiantes ganarán puntos por cada actividad completada, calidad de la participación, originalidad, y cumplimiento de criterios DEI. Por ejemplo:

- Completar una actividad asignada: 10 puntos
- Presentar ideas inclusivas o ejemplos diversos: +5 puntos
- Ayudar a un compañero (demostrando colaboración): +3 puntos
- Entrega puntual y bien estructurada: +7 puntos

Los puntos se registrarán en una tabla visible para todos, fomentando la transparencia y la sana competencia.

- **Niveles de Maestría:**

Los estudiantes progresarán a través de niveles que reflejan su avance en el dominio del tema:

- Aprendiz Explorador (0-30 puntos)
- Investigador en Formación (31-60 puntos)
- Analista Estratégico (61-90 puntos)
- Embajador del Futuro (91+ puntos)

Al alcanzar cada nivel, se desbloquean materiales adicionales, retos especiales y se otorgan insignias digitales.

- **Insignias y Recompensas:**

Se otorgarán insignias digitales por logros específicos, como "Creatividad Destacada", "Comunicador Efectivo", "Colaborador Ejemplar", "Adaptabilidad Sobresaliente" y "Responsabilidad Constante". Estas insignias se mostrarán en el perfil del estudiante y pueden ser compartidas en redes académicas.

- **Retos Semanales:**

Cada semana habrá un reto especial relacionado con un aspecto de la investigación de mercados (por ejemplo, identificar un caso histórico, definir objetivos claros, etc.) que permite ganar puntos extra y fomentar la investigación autónoma.

- **Progresión y Retroalimentación Inmediata:**

Cada actividad ofrecerá retroalimentación inmediata vía comentarios del docente y compañeros en foros o en el aula, para que el estudiante pueda corregir, mejorar y reforzar su aprendizaje continuamente.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

A continuación, se describen las actividades diseñadas para cumplir con los objetivos de aprendizaje y que integran las mecánicas de juego mencionadas. Cada actividad está pensada para que el estudiante avance individualmente, pero con espacios para apoyo y diálogo que fomentan el respeto por la diversidad y la inclusión.

Actividad 1: "El Origen del Reino Marketia" - Reseña Histórica

Descripción: Los estudiantes investigarán el contexto histórico de la investigación de mercados, sus orígenes y evolución hasta la actualidad.

Instrucciones:

- Accede a la plataforma con recursos digitales y consulta artículos, videos y documentos históricos.
- Realiza una línea del tiempo digital o física (según preferencia y acceso) que destaque los hitos más importantes.
- Incluye mínimo 5 eventos clave con fechas y breve descripción.
- Agrega al menos un ejemplo de diversidad cultural o enfoque inclusivo en la historia de la investigación de mercados.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Internet, papel, colores, herramientas digitales para línea del tiempo (ej. Canva, TimelineJS).

Integración con mecánicas: Completar esta actividad otorga 10 puntos. La inclusión de enfoque DEI suma 5 puntos adicionales. La línea del tiempo será evaluada y comentada para retroalimentación inmediata.

Actividad 2: "Definiendo el Reino" - ¿Qué es Investigación de Mercado?

Descripción: El estudiante creará una definición clara, concisa y propia del concepto de investigación de mercados, apoyada en fuentes confiables y con ejemplos actuales.

Instrucciones:

- Consulta diferentes definiciones en libros, artículos y videos.
- Escribe una definición personal que integre lo aprendido.

- Incluye un ejemplo real de alguna empresa o marca que haya aplicado investigación de mercados para mejorar su oferta.
- Destaca en tu ejemplo cómo se consideró la diversidad de clientes.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Acceso a biblioteca digital o física, procesador de texto o cuaderno.

Integración con mecánicas: Completar esta actividad suma 10 puntos y el ejemplo con enfoque inclusivo suma 5 puntos extras. Se otorgará una insignia por "Comunicador Efectivo" al texto mejor elaborado.

Actividad 3: "Los Objetivos del Reino" - Objetivos de la Investigación de Mercado

Descripción: El estudiante enumerará y explicará los principales objetivos de la investigación de mercados y su relación con la toma de decisiones en marketing.

Instrucciones:

- Identifica al menos cinco objetivos clave.
- Para cada objetivo, escribe una breve explicación y un ejemplo de cómo se aplica en la práctica.
- Reflexiona sobre cómo estos objetivos pueden adaptarse para atender a diferentes grupos de clientes con características diversas.

Tiempo estimado: 75 minutos

Materiales: Recursos digitales o impresos, procesador de texto o papel.

Integración con mecánicas: La entrega correcta suma 10 puntos, la reflexión DEI suma 5 puntos adicionales. Se dará retroalimentación inmediata vía plataforma o presencial.

Actividad 4: "El Pulso del Cliente" - Importancia para Conocer al Cliente

Descripción: El estudiante elaborará un breve ensayo o presentación que argumente por qué es vital que las organizaciones conozcan a sus clientes, incluyendo la perspectiva ética y social.

Instrucciones:

- Redacta un texto o crea una presentación (máximo 5 diapositivas) que responda a la pregunta principal.
- Incluye casos reales donde el conocimiento del cliente haya marcado la diferencia en el éxito o fracaso.
- Considera la importancia de respetar la diversidad cultural, género, edad y otras características en la investigación.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Software de presentación (PowerPoint, Google Slides) o cuaderno para ensayo.

Integración con mecánicas: Completar esta actividad suma 15 puntos. La inclusión de perspectiva ética y social suma 5 puntos extras. La mejor presentación recibirá la insignia "Responsabilidad Constante".

Actividad 5: "El Horizonte de Marketia" - Futuro de la Investigación de Mercados

Descripción: El estudiante realizará una lluvia de ideas y un esquema que proyecte los elementos, tecnologías y tendencias que definirán el futuro de la investigación de mercados.

Instrucciones:

- Investiga tecnologías emergentes (Big Data, Inteligencia Artificial, análisis predictivo, etc.) y su aplicación en investigación de mercados.
- Describe cómo estas tecnologías pueden ayudar a entender mejor a clientes diversos y a crear estrategias inclusivas.
- Elabora un esquema visual (mapa mental, cuadro sinóptico, infografía parcial) con estas ideas.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Herramientas digitales para mapas mentales (MindMeister, Coggle) o papel y colores.

Integración con mecánicas: Completar esta actividad suma 15 puntos. La creatividad y el enfoque inclusivo suman hasta 5 puntos extras. Se otorgará la insignia "Embajador del Futuro" a los trabajos más innovadores.

Actividad Final: "El Mapa de Marketia" - Creación de la Infografía

Descripción: El estudiante integrará todo lo aprendido creando una infografía que sintetice los cuatro aspectos clave indicados en la misión.

Instrucciones:

- Utiliza herramientas digitales (Canva, Piktochart) o técnicas manuales para diseñar la infografía.
- Debe contener:
 - Definición de investigación de mercados
 - Objetivos principales
 - Importancia para conocer al cliente
 - Elementos que relacionan el futuro de la investigación de mercados
- El diseño debe ser claro, atractivo y reflejar diversidad e inclusión (por ejemplo, imágenes representativas, lenguaje inclusivo).
- Presenta tu infografía en el aula o plataforma para recibir retroalimentación y compartir aprendizajes.

Tiempo estimado: 2 horas

Materiales: Software de diseño o materiales artísticos.

Integración con mecánicas: Completar esta actividad suma 30 puntos. La creatividad, claridad y enfoque DEI pueden sumar hasta 10 puntos adicionales. Se otorgará la insignia "Maestro Investigador" a las infografías mejor valoradas.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de Victoria:** El estudiante que alcance el nivel de "Embajador del Futuro" y obtenga la insignia "Maestro Investigador" en la infografía final, demostrando dominio integral de los contenidos y enfoque DEI.
- **Penalizaciones:**
 - Entrega tardía de actividades: -5 puntos por cada día de retraso, salvo justificación válida.
 - Falta de respeto o exclusión en comentarios o trabajos: advertencia y posible pérdida de puntos de colaboración.
 - Plagio detectado: descalificación de la actividad y pérdida de puntos.
- **Turnos y Roles:** Cada estudiante trabaja individualmente, pero puede solicitar apoyo o feedback a compañeros y docente en momentos definidos.
- **Restricciones:** Las actividades deben ser originales, con referencias claras a las fuentes consultadas.
- **Tabla de Puntos (Ejemplo Simplificado):**

Actividad	Puntos Base	Puntos DEI	Penalizaciones
Reseña histórica	10	5	-5 días retraso
Definición	10	5	-5 días retraso
Objetivos	10	5	-5 días retraso
Importancia	15	5	-5 días retraso
Futuro	15	5	-5 días retraso
Infografía final	30	10	-5 días retraso

- **Sistema de Logros:** Se registrarán en un tablero visible en el aula o plataforma, donde se reflejarán niveles, puntos y insignias obtenidas.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

La evaluación se integrará directamente en la experiencia gamificada, asegurando que sea formativa, continua y basada en evidencias concretas.

Criterios de Evaluación

- **Contenido:** Precisión y profundidad en la definición, objetivos, importancia y futuro de la investigación de mercados.
- **Creatividad:** Capacidad para presentar la información de manera atractiva y original, especialmente en la infografía.
- **Comunicación:** Claridad en la expresión escrita y/o visual, buena organización de ideas.

- **Colaboración:** Evidencia de apoyo y respeto hacia compañeros, participación activa en retroalimentaciones.
- **Adaptabilidad:** Capacidad para integrar retroalimentación y ajustar trabajos.
- **Responsabilidad:** Entregas puntuales, referencias adecuadas y cumplimiento de reglas.
- **Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI):** Inclusión explícita de perspectivas diversas, respeto a la pluralidad cultural y social en todos los trabajos.

Rúbrica Integrada (para la infografía final, ejemplo simplificado)

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Suficiente (2)	Insuficiente (1)
Contenido Completo y Correcto	Incluye todos los puntos clave con información precisa y clara.	Incluye la mayoría de puntos clave con buena precisión.	Incluye algunos puntos clave, con errores menores.	Faltan varios puntos clave o hay errores graves.
Creatividad y Diseño	Diseño muy atractivo, original y fácil de entender.	Diseño atractivo y claro.	Diseño básico, poco atractivo.	Diseño confuso o poco legible.
Incorporación DEI	Ejemplos y lenguaje inclusivo claramente presentes y relevantes.	Ejemplos o lenguaje inclusivo presentes.	Poca evidencia de inclusión o diversidad.	No hay elementos de inclusión o diversidad.
Comunicación y Claridad	Muy clara, sin errores ortográficos o gramaticales.	Generalmente clara, con pocos errores.	Algunos errores que afectan la comprensión.	Errores frecuentes que dificultan comprensión.

Evidencias de Aprendizaje

- Línea del tiempo histórica.
- Definición personalizada con ejemplo.
- Listado y explicación de objetivos.
- Ensayo o presentación sobre importancia del cliente.
- Esquema o mapa mental sobre futuro.
- Infografía final integrada.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa

Al final de la experiencia, cada estudiante realizará una breve reflexión escrita o verbal sobre:

- Qué aprendió sobre la investigación de mercados y su evolución.
- Cómo la inclusión y la diversidad enriquecen la comprensión del cliente.
- Qué desafíos y oportunidades visualiza en el futuro del marketing.

- Cómo se siente como "Maestro Investigador" y qué competencias del siglo XXI desarrolló.

Esta reflexión servirá para consolidar el aprendizaje y cerrar la aventura en el Reino de Marketia, conectando la narrativa con la experiencia personal y profesional de cada estudiante.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

- **Tiempo Necesario:**

Se recomienda distribuir la experiencia en 2 a 3 semanas, dedicando aproximadamente 6 a 8 horas en total, incluyendo presentaciones y retroalimentación.

- **Espacio Físico:**

Un aula con disposición flexible que permita trabajar individualmente y en pequeños grupos para consultas. Acceso a proyector o pantalla para presentaciones y espacio para exhibir trabajos.

- **Materiales y Herramientas TIC:**

- Computadoras o dispositivos con acceso a internet.
- Software de diseño gráfico (Canva, Piktochart, Google Slides).
- Herramientas para línea del tiempo y mapas mentales (TimelineJS, MindMeister, Coggle).
- Plataforma educativa para seguimiento y retroalimentación (Google Classroom, Moodle, Teams).

- **Tamaño del Grupo:**

Idealmente entre 15 y 30 estudiantes para mantener la atención personalizada y facilitar la gestión de retroalimentación.

- **Preparación Previa del Docente:**

- Familiarizarse con las herramientas digitales propuestas.
- Preparar recursos didácticos y ejemplos claros.
- Establecer normas claras sobre respeto, inclusión y colaboración.
- Configurar la plataforma para seguimiento de puntos, niveles e insignias.

- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**

- *Falta de acceso tecnológico:* Permitir trabajos manuales o en papel, usar recursos impresos y facilitar acceso a laboratorios de cómputo.
- *Resistencia a la gamificación:* Explicar beneficios claros, mostrar ejemplos y mantener la motivación con recompensas.
- *Dificultades en comprensión de conceptos:* Ofrecer sesiones de apoyo, materiales complementarios y espacios para preguntas.
- *Gestión del tiempo:* Planificar actividades con anticipación y establecer recordatorios.

- *Garantizar DEI:* Vigilar que los contenidos y dinámicas respeten y valoren la diversidad cultural, de género y socioeconómica. Promover un ambiente seguro y receptivo.