

# Mercadeo Master: Conquista el Mercado Emprendedor

*Gamificación Estructural | Economía, Administración & Contaduría | Mercadeo | Tema: actividad dinamica para la materia de proyecto emprendedor, de nivel medio superior, sexto semestre*

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo: La Gran Aventura Emprendedora

Imagina que la clase se transforma en una ciudad empresarial vibrante llamada "Emprendópolis", donde cada estudiante es un joven emprendedor con la misión de lanzar y posicionar su propia marca en un mercado competitivo y dinámico. En esta ciudad, las calles se llenan de retos, oportunidades y aprendizajes relacionados con el mercadeo, la administración y la economía. Cada equipo conforma una startup que debe diseñar, implementar y mejorar estrategias de mercadeo para captar clientes y crecer.

Los estudiantes asumen el rol de "Emprendedores en Acción". Como miembros de startups emergentes, deberán enfrentarse a desafíos reales que simulan situaciones del mundo del mercadeo, desde el análisis de mercado, segmentación y posicionamiento, hasta la creación de campañas publicitarias y estrategias de venta. Emprendópolis está gobernada por la Cámara de Comercio, representada por el docente, quien evaluará cada movimiento y premiará la creatividad, colaboración y curiosidad demostradas.

La *misión principal* es clara: convertir a su startup en la marca favorita de Emprendópolis, ganando reputación, clientes y recursos mediante estrategias de mercadeo efectivas y bien fundamentadas. Para lograrlo, deben aplicar conceptos y técnicas de mercadeo, como análisis FODA, segmentación de mercado, mezcla de mercadotecnia (las 4P), branding, y comunicación con el cliente.

Esta experiencia conecta directamente con los contenidos de la materia de Mercadeo en el proyecto emprendedor, permitiendo a los estudiantes vivir el proceso de creación y posicionamiento de un producto o servicio, en un ambiente lúdico y colaborativo. El juego potencia competencias del siglo XXI como la creatividad para innovar en las estrategias, la colaboración para trabajar en equipo y la curiosidad para explorar constantemente nuevas ideas y aprender de sus errores.

Durante las semanas de implementación, Emprendópolis cobrará vida en el aula: cada sesión será un capítulo en la historia de cada startup, con desafíos que exigirán aplicar conocimientos y habilidades de mercadeo. Los estudiantes tendrán que negociar, planear, crear campañas, presentar propuestas y defender sus decisiones ante la Cámara de Comercio (docente). Cada acción tendrá consecuencias visibles en la tabla de clasificación y en la obtención de insignias que reflejan sus logros.

En conclusión, esta narrativa convierte el aprendizaje en una aventura empresarial emocionante, donde el fracaso es una oportunidad de aprendizaje y la colaboración es la clave del éxito. Los estudiantes no solo aprenderán conceptos teóricos, sino que los aplicarán en una historia que simula el mundo real del emprendedor, haciendo que el conocimiento sea significativo y memorable.

## Mecánicas de Juego

## Mecánicas de Juego Detalladas

Para estructurar esta experiencia gamificada, se han definido las siguientes mecánicas que permiten motivar, guiar y evaluar el aprendizaje:

- **Sistema de puntos:** Cada acción relevante que realicen los estudiantes suma puntos para su startup. Por ejemplo, entregar un análisis FODA completo vale 50 puntos, una presentación creativa suma 70 puntos, y responder preguntas en clase puede otorgar puntos extra. Los puntos reflejan el desempeño y aprendizaje.
- **Niveles:** Los equipos avanzan por niveles de reputación basados en sus puntos acumulados.
  - Nivel 1: Startup Emergente (0-199 puntos)
  - Nivel 2: Marca Prometedora (200-399 puntos)
  - Nivel 3: Competidor Consolidado (400-599 puntos)
  - Nivel 4: Líder de Mercado (600+ puntos)

Cada nivel desbloquea nuevas oportunidades y retos para la startup, incentivando la progresión.

- **Insignias:** Se otorgan badges digitales o físicas por logros específicos, como:
  - “Analista Estratégico”: por realizar un análisis FODA destacado.
  - “Creativo Publicitario”: por diseñar una campaña innovadora.
  - “Colaborador Estrella”: por demostración sobresaliente de trabajo en equipo.
  - “Investigador Curioso”: por indagar y aportar datos relevantes de mercado.

Las insignias se exhiben en el aula o en una plataforma digital para motivar la competencia saludable.

- **Retos y misiones:** Cada sesión incluye una misión específica (p.ej., segmentar el mercado objetivo, diseñar el logo, crear un pitch de venta). Cumplir estos retos otorga puntos y puede desbloquear bonificaciones.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, las startups pueden obtener “recursos” ficticios que les permitan “invertir” en mejoras para su marca dentro del juego, como acceso a asesorías rápidas, pistas para retos o tiempo extra para entregar actividades.
- **Progresión y retroalimentación inmediata:** Al terminar cada actividad, el docente entrega retroalimentación puntual que permite corregir errores y mejorar. Además, los puntos asignados se actualizan en una tabla de clasificación visible para todos, fomentando la motivación y el compromiso.

Estas mecánicas no solo hacen más atractiva la experiencia, sino que están diseñadas para reforzar el aprendizaje significativo y desarrollar las competencias de creatividad, colaboración y curiosidad, haciendo que los estudiantes asuman un rol activo y responsable en su proceso educativo.

## Actividades Gamificadas

### Actividades Gamificadas Paso a Paso

A continuación se presentan actividades diseñadas para implementarse en varias sesiones, integrando las mecánicas y el contenido de mercadeo:

### • **Actividad 1: "Formación de Startups y Creación de Identidad"**

*Objetivo:* Formar equipos, definir roles y crear la identidad básica de la startup (nombre, misión, visión, valores).

*Instrucciones:*

- Dividir al grupo en equipos de 4-5 integrantes.
- Cada equipo elige un nombre para su startup y define su misión, visión y valores en 30 minutos.
- Diseñar un logo sencillo (puede ser a mano o digital).
- Presentar su identidad ante la clase en máximo 5 minutos.

*Tiempo estimado:* 90 minutos.

*Materiales:* Cartulinas, marcadores, laptops/tabletas (opcional), plantilla para misión y visión.

*Integración mecánicas:* Otorgar 50 puntos por identidad completa y presentación, y la insignia "Emprendedor Inicial".

### • **Actividad 2: "Análisis FODA de la Startup"**

*Objetivo:* Aplicar el análisis FODA para identificar fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas.

*Instrucciones:*

- Explicar brevemente el análisis FODA.
- En equipo, analizar su startup y completar una matriz FODA en 45 minutos.
- Presentar los hallazgos y cómo piensan aprovecharlos o mitigarlos.

*Tiempo estimado:* 60 minutos.

*Materiales:* Plantilla FODA impresa o digital, hojas para anotaciones.

*Integración mecánicas:* 70 puntos por análisis completo, insignia "Analista Estratégico", feedback inmediato para mejorar el pensamiento crítico.

### • **Actividad 3: "Segmentación y Perfil del Cliente Ideal"**

*Objetivo:* Definir segmentos de mercado y crear el perfil del cliente ideal (buyer persona).

*Instrucciones:*

- Explicar los conceptos de segmentación y buyer persona.
- En equipo, elegir al menos dos segmentos de mercado para su producto o servicio.
- Crear un perfil detallado del cliente ideal para cada segmento, incluyendo datos demográficos, psicográficos y comportamientos.
- Presentar brevemente los perfiles.

*Tiempo estimado:* 75 minutos.

*Materiales:* Plantilla para buyer persona, hojas, internet para investigación.

*Integración mecánicas:* 60 puntos por perfil completo, insignia "Investigador Curioso", posibilidad de invertir "recursos" para recibir asesoría.

#### • **Actividad 4: "Diseña las 4P: Producto, Precio, Plaza y Promoción"**

*Objetivo:* Aplicar la mezcla de mercadotecnia para diseñar una estrategia integral.

*Instrucciones:*

- En equipos, definir las características del producto o servicio.
- Establecer una estrategia de precios competitiva.
- Decidir los canales de distribución (plaza).
- Planear una campaña promocional básica.
- Elaborar un resumen estratégico para presentar.

*Tiempo estimado:* 120 minutos (puede dividirse en dos sesiones).

*Materiales:* Guía para las 4P, hojas, materiales para presentación (carteles, diapositivas).

*Integración mecánicas:* 100 puntos por estrategia completa, insignia "Creativo Publicitario", desbloqueo de nivel si superan 400 puntos.

#### • **Actividad 5: "Campaña Publicitaria y Pitch de Venta"**

*Objetivo:* Crear y presentar una campaña publicitaria para captar clientes.

*Instrucciones:*

- Diseñar una campaña que incluya slogan, imagen y medios para promocionar el producto.
- Preparar un pitch de venta de 3 minutos.
- Presentar ante la clase y la Cámara de Comercio (docente).

*Tiempo estimado:* 90 minutos.

*Materiales:* Carteles, computadora para presentaciones, cámara para grabar (opcional).

*Integración mecánicas:* 120 puntos por presentación creativa, insignia "Líder de Mercado", actualización en tabla de clasificación.

#### • **Actividad 6: "Retroalimentación y Ajustes Estratégicos"**

*Objetivo:* Reflexionar sobre las presentaciones, recibir feedback y ajustar estrategias.

*Instrucciones:*

- Escuchar feedback del docente y compañeros.
- En equipo, discutir posibles mejoras.
- Actualizar el plan de mercadeo con los ajustes.

*Tiempo estimado:* 60 minutos.

*Materiales:* Notas, plantilla de plan de mercadeo.

*Integración mecánicas:* 50 puntos por participación activa, insignia "Colaborador Estrella".

Estas actividades están diseñadas para involucrar a los estudiantes en un proceso continuo de aprendizaje activo, integrando las mecánicas de juego que motivan y guían su progreso en el aula.

## Reglas y Condiciones

### Reglas del Juego en Emprendópolis

Para asegurar una experiencia organizada, justa y productiva, se establecen las siguientes reglas:

- **Roles y Equipos:** Cada equipo debe mantener sus roles (líder, analista, creativo, presentador, etc.) durante todo el juego para fomentar la colaboración.
- **Condiciones de Victoria:** La startup que alcance primero el nivel "Líder de Mercado" (600 puntos) y obtenga al menos tres insignias claves (Analista Estratégico, Creativo Publicitario, Colaborador Estrella) será declarada ganadora.
- **Turnos:** Las presentaciones y exposiciones se realizarán en orden asignado por el docente. El tiempo máximo para cada presentación es 5 minutos para evitar retrasos.
- **Penalizaciones:**
  - Retrasos en entrega de actividades: -10 puntos por cada sesión de retraso.
  - Falta de participación o asistencia injustificada: -20 puntos por sesión.
  - Copiar o plagiar trabajos: descalificación de la actividad y cero puntos.
- **Tabla de puntos:** Se actualizará al finalizar cada sesión y estará visible para todos para fomentar la competencia sana.
- **Sistema de logros:** Las insignias se otorgan solo si se cumple con los criterios de calidad definidos por el docente, basados en rúbricas claras.
- **Respeto y colaboración:** Todos deben mantener una actitud respetuosa y apoyar a sus compañeros. La colaboración es clave para obtener la insignia de "Colaborador Estrella".
- **Uso de recursos:** Los "recursos" ficticios solo pueden usarse según las reglas establecidas para mejorar su startup y no deben exceder los límites establecidos por el docente.

Estas reglas garantizan que el juego funcione sin contratiempos, promuevan el aprendizaje y fomenten el desarrollo de competencias clave.

## Evaluación Gamificada

### Evaluación Gamificada: Criterios y Evidencias

La evaluación dentro de esta experiencia gamificada es continua, formativa y sumativa, integrando las mecánicas de juego con criterios claros para medir el aprendizaje y desarrollo de competencias.

- **Criterios de evaluación:**
  - Calidad y profundidad del análisis FODA y segmentación.
  - Creatividad e innovación en el diseño de productos y campañas.
  - Colaboración efectiva y cumplimiento de roles en el equipo.

- Capacidad de comunicación oral y presentación clara de ideas.
- Reflexión crítica y ajustes a las estrategias basados en feedback.
- **Rúbricas integradas:** El docente utiliza rúbricas con indicadores para cada actividad, asignando puntuaciones que se traducen en puntos para el sistema gamificado. Por ejemplo, para la presentación de la campaña publicitaria:
  - Claridad del mensaje (20 puntos)
  - Creatividad y originalidad (30 puntos)
  - Dominio del tema (30 puntos)
  - Trabajo en equipo y coordinación (20 puntos)
- **Evidencias de aprendizaje:**
  - Documentos entregados: análisis FODA, perfiles de clientes, planes de mercadeo.
  - Presentaciones y pitches grabados o en vivo.
  - Participación en discusiones y retroalimentaciones.
- **Reflexión final y cierre de narrativa:** Al concluir la experiencia, cada equipo entrega una reflexión escrita o oral sobre su aprendizaje, retos enfrentados y cómo aplicarán lo aprendido en futuros proyectos emprendedores. La Cámara de Comercio (docente) otorga un certificado simbólico de “Emprendedor Master” a los equipos destacados.

Esta evaluación gamificada promueve la autoeficacia, el aprendizaje activo y la mejora continua, haciendo que los estudiantes se sientan protagonistas de su proceso educativo.

## Recomendaciones Logísticas

### Recomendaciones Logísticas para Implementación

- **Tiempo necesario:** Esta experiencia se recomienda implementar en un bloque de 6 a 8 sesiones de 90 a 120 minutos cada una, ideal para un semestre.
- **Espacio físico:** Un aula amplia que permita trabajo en equipo, con espacios para presentaciones y zonas para trabajo colaborativo.
- **Materiales y herramientas TIC:**
  - Cartulinas, marcadores, hojas, plantillas impresas.
  - Computadoras o tabletas con acceso a internet para investigación y presentaciones digitales.
  - Proyector o pantalla para exposiciones.
  - Plataforma digital opcional para gestionar puntos, insignias y tabla de clasificación (p. ej., Google Classroom, ClassDojo).
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes para formar equipos de 4-5 personas, permitiendo interacción efectiva sin saturación.
- **Preparación previa del docente:**

- Preparar y adaptar materiales y plantillas.
- Familiarizarse con las mecánicas y rúbricas.
- Configurar plataforma digital si se usará.
- Planificar el calendario de sesiones y retos.

• **Posibles dificultades y soluciones:**

- *Resistencia a la gamificación:* Explicar claramente objetivos y beneficios desde el inicio.
- *Diferencias en participación:* Asignar roles y rotarlos para que todos participen.
- *Problemas técnicos:* Tener materiales impresos y plan B sin tecnología.
- *Gestión del tiempo:* Controlar tiempos en cada actividad con cronómetros y avisos.

Con estas recomendaciones, la experiencia gamificada tendrá mayores posibilidades de éxito, logrando un aprendizaje enriquecedor y motivador para los estudiantes.