

Dirección Estratégica: La Conquista Corporativa

Gamificación de Exploración | Economía, Administración & Contaduría | Administración | Tema: Direccionamiento estratégico

Contexto Narrativo

En un mundo globalizado, donde los mercados cambian a la velocidad de la luz y las organizaciones compiten por recursos limitados, un grupo selecto de futuros líderes empresariales ha sido convocado a participar en un desafío sin precedentes: La Conquista Corporativa.

Los estudiantes se integran a equipos que representarán a nuevas empresas emergentes —cada una con su propia identidad, misión, visión y sector de mercado— que buscan posicionarse y dominar en un entorno competitivo simulado. El escenario es un mercado dinámico ficticio, donde las condiciones económicas, sociales y tecnológicas evolucionan a lo largo de la experiencia. Cada equipo asume el rol de un consejo directivo encargado de diseñar y ejecutar el direccionamiento estratégico de su empresa para asegurar su supervivencia y crecimiento sostenible.

La misión principal es clara: lograr que su empresa alcance el liderazgo en el mercado a través de la formulación, implementación y evaluación de estrategias empresariales basadas en análisis profundo, innovación y toma de decisiones colaborativas. Para ello, los equipos deberán explorar diferentes fuentes de información, realizar diagnósticos internos y externos, diseñar planes estratégicos coherentes, y adaptarse a los cambios impredecibles que el mercado simulado presentará.

La narrativa se desarrolla en un universo empresarial paralelo donde las decisiones tienen consecuencias tangibles en la posición competitiva de cada empresa. Los estudiantes no solo serán estrategas, sino también exploradores que deben descubrir por sí mismos las mejores rutas para alcanzar sus objetivos. La experiencia fomenta el aprendizaje por exploración, el pensamiento crítico y la innovación, mientras ejercitan habilidades de liderazgo y colaboración. Además, las misiones abiertas permitirán que cada equipo diseñe soluciones únicas, promoviendo la diversidad de ideas y la inclusión de diferentes perspectivas.

Esta aventura se conecta directamente con el tema de direccionamiento estratégico al sumergir a los estudiantes en un entorno que simula la complejidad real del mundo empresarial. Les permite aplicar conceptos clave como análisis FODA, segmentación de mercados, formulación de objetivos, estrategias de crecimiento, y evaluación de resultados, todo en un contexto práctico y motivador. Así, el aprendizaje se vuelve significativo, contextualizado y dinámico.

En resumen, "La Conquista Corporativa" es una experiencia gamificada que transforma el aula en un tablero estratégico donde cada movimiento cuenta, cada decisión importa y el éxito depende de la capacidad colectiva para explorar, innovar y adaptarse. Los estudiantes emergen no solo con conocimientos sólidos, sino con competencias esenciales para liderar y emprender en el siglo XXI, en un marco respetuoso de la diversidad, equidad e inclusión.

Mecánicas de Juego

Para garantizar una experiencia gamificada coherente y atractiva, se implementan las siguientes mecánicas de juego:

- **Sistema de Puntos “Capital Estratégico”:** Cada equipo gana puntos por completar actividades, tomar decisiones acertadas, colaborar efectivamente y mostrar innovación. Los puntos se otorgan según criterios claros y se actualizan semanalmente. Servirán para medir el progreso y posicionamiento en el mercado simulado.
- **Niveles de Empresa:** El progreso se representa mediante niveles que reflejan la madurez estratégica de la empresa. Comienzan en “Startup” y pueden avanzar a “Crecimiento”, “Expansión” y finalmente “Líder del Mercado”. Cada nivel desbloquea nuevas herramientas o retos.
- **Insignias de Competencias:** Se otorgan insignias digitales por demostrar competencias claves: *Pensamiento Crítico, Innovación, Colaboración, Liderazgo, Adaptabilidad y Responsabilidad*. Las insignias se obtienen mediante evidencias concretas en actividades específicas.
- **Retos y Misiones Abiertas:** Se plantean retos que requieren exploración autónoma y creatividad. Por ejemplo, analizar un caso real de una empresa y proponer un direccionamiento estratégico novedoso. Cada misión es flexible y permite múltiples soluciones.
- **Recompensas Tangibles y Simbólicas:** Además de puntos e insignias, los equipos pueden ganar privilegios como acceso anticipado a recursos digitales, asesorías especiales o la posibilidad de presentar su proyecto a un panel externo (docentes invitados o expertos).
- **Progresión Visual:** Se utiliza un tablero digital interactivo (por ejemplo, en Google Slides o Trello) donde se visualiza el avance de cada equipo en niveles, puntos y logros, fomentando la competencia sana y la motivación.
- **Retroalimentación Inmediata:** Tras cada entrega o actividad, el docente y compañeros brindan feedback constructivo usando rúbricas claras, permitiendo ajustes rápidos y aprendizaje continuo.

Estas mecánicas están diseñadas para integrarse fluidamente con las actividades y el objetivo de aprendizaje, asegurando que el juego no sea solo entretenimiento sino un motor para el desarrollo de competencias y conocimientos.

Actividades Gamificadas

Se proponen cinco actividades gamificadas principales, con instrucciones paso a paso, tiempo estimado, materiales y vinculación a las mecánicas descritas:

Actividad 1: “Exploradores del Mercado”

Descripción: Los equipos realizan un diagnóstico del entorno externo e interno de su empresa simulada, aplicando análisis FODA y segmentación de mercado.

Instrucciones:

- Formar equipos de 4-5 estudiantes, cada uno con un rol asignado (analista de mercado, estrategia, coordinador, innovador).
- Investigar y recopilar información sobre su sector asignado (puede ser real o ficticio) utilizando fuentes asignadas por el docente (artículos, bases de datos, videos).

- Realizar un análisis FODA escrito y una segmentación de mercado que identifique oportunidades y amenazas externas, así como fortalezas y debilidades internas.
- Preparar una presentación breve (5 minutos) para compartir sus hallazgos con la clase.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Acceso a internet, plantillas de análisis FODA y segmentación (Google Docs o impresas).

Integración con mecánicas: Al completar, el equipo gana puntos “Capital Estratégico” y la insignia de “Pensamiento Crítico”. La presentación permite recibir retroalimentación inmediata para mejorar.

Actividad 2: “Misión: Formulación Estratégica”

Descripción: Con base en el diagnóstico previo, cada equipo formula la misión, visión, objetivos y estrategia general de su empresa.

Instrucciones:

- Debatir en equipo para definir la misión y visión que reflejen la identidad y aspiraciones de la empresa.
- Establecer objetivos SMART alineados con la misión y visión.
- Diseñar una estrategia general (crecimiento, estabilidad, diversificación, etc.) con justificación basada en el análisis previo.
- Entregar un documento escrito y una infografía resumen.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Plantillas digitales, software para infografías (Canva, Piktochart).

Integración con mecánicas: Otorga puntos y desbloquea el nivel “Crecimiento”. Se otorga insignia “Innovación” si la estrategia incluye elementos creativos o disruptivos.

Actividad 3: “Retos del Mercado” (Misión Abierta)

Descripción: Los equipos enfrentan un escenario dinámico donde deben adaptar su estrategia ante un cambio inesperado (por ejemplo, crisis económica, entrada de un competidor fuerte, cambio tecnológico).

Instrucciones:

- El docente presenta un escenario sorpresa y un conjunto de datos nuevos.
- Los equipos analizan el impacto y diseñan un plan de acción para ajustar su estrategia.
- Preparan un pitch de 3 minutos para defender su propuesta ante un panel (puede ser el docente y otros estudiantes).

Tiempo estimado: 1 sesión de 90 minutos para análisis y 1 sesión para presentación.

Materiales: Datos y escenarios preparados por el docente, acceso a materiales digitales para presentación.

Integración con mecánicas: Puntos por adaptabilidad y liderazgo, posibilidad de ganar privilegios (asesoría extra). La retroalimentación es inmediata.

Actividad 4: “Colaboradores Estratégicos”

Descripción: Actividad colaborativa interequipos para diseñar alianzas estratégicas entre empresas simuladas.

Instrucciones:

- Se forman parejas o tríos entre equipos para negociar posibles alianzas.
- Cada equipo propone qué puede ofrecer y qué necesita para fortalecer su estrategia.
- Negociar términos de colaboración, definir objetivos comunes y plan de implementación conjunto.
- Documentar el acuerdo y presentarlo.

Tiempo estimado: 1 sesión de 90 minutos.

Materiales: Formato para acuerdos, materiales para presentación.

Integración con mecánicas: Insignia “Colaboración” y puntos por negociación efectiva. Esta actividad fomenta la inclusión y respeto a la diversidad de ideas.

Actividad 5: “Jurado Estratégico y Reflexión Final”

Descripción: Presentación final de la estrategia integral ante un panel de jurados (docente, expertos invitados) y reflexión grupal e individual sobre el aprendizaje y competencias desarrolladas.

Instrucciones:

- Preparar una presentación completa que incluya diagnóstico, formulación, adaptación y alianzas estratégicas.
- Exponer ante el jurado y responder preguntas.
- Reflexionar en equipo sobre el proceso: qué aprendieron, qué competencias desarrollaron, cómo vivieron la experiencia de exploración y trabajo colaborativo.
- Redactar una reflexión individual que incluya autoevaluación y propuestas de mejora.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Presentación digital, rúbrica de evaluación, guías de reflexión.

Integración con mecánicas: Otorga puntos finales que determinan la posición en el “ranking” y premio simbólico al equipo ganador. Se entregan todas las insignias posibles si cumplen con los criterios.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego “La Conquista Corporativa”

- **Condiciones de Victoria:** Gana el equipo que acumule más puntos “Capital Estratégico” al final de todas las actividades y alcance el nivel “Líder del Mercado”.
- **Turnos y Roles:** Cada equipo organiza internamente sus roles (coordinador, analista, presentador, creativo). Las actividades son colaborativas con entregas grupales.
- **Penalizaciones:** Se aplican penalizaciones por retrasos en entregas (-10% puntos de la actividad), falta de participación comprobable (-5% puntos), y plagio o falta de respeto a la diversidad (-descalificación de la actividad y advertencia formal).

- **Restricciones:** El trabajo debe ser original, con fuentes citadas. Se fomenta la inclusión de todas las voces del equipo para evitar sesgos y exclusión.
- **Tabla de Puntos:**
 - Diagnóstico FODA y segmentación: hasta 100 puntos
 - Formulación estratégica: hasta 150 puntos
 - Adaptación a cambios: hasta 120 puntos
 - Alianzas estratégicas: hasta 80 puntos
 - Presentación final y reflexión: hasta 150 puntos
- **Sistema de Logros:** Insignias por competencias, niveles de empresa desbloqueables, y recompensas especiales para los equipos con mayor innovación y colaboración.
- **Respeto y DEI:** Se exige respeto a todas las ideas y culturas, promoción activa de la equidad en participación y valoración de la diversidad en las propuestas estratégicas.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

- **Criterios de Evaluación:**
 - Calidad y profundidad del análisis estratégico (FODA, segmentación).
 - Coherencia y creatividad en la formulación de misión, visión y estrategia.
 - Capacidad de adaptación y respuesta ante escenarios cambiantes.
 - Habilidad para negociar y colaborar en alianzas estratégicas.
 - Calidad de presentación, argumentación y defensa de propuestas.
 - Participación equitativa y respeto a la diversidad en el equipo.
 - Reflexión crítica individual y grupal sobre el proceso de aprendizaje.
- **Rúbricas Integradas:** Cada actividad tiene una rúbrica clara que mide criterios técnicos y de competencias blandas, alineadas con las insignias y puntos otorgados. Ejemplo:

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Análisis FODA	Completo, profundo, con evidencias claras	Completo pero con poca profundidad	Parcial, faltan elementos clave	Incompleto o incorrecto
Creatividad en estrategia	Innovadora y viable	Original pero con limitaciones	Conservadora, poco original	Copiada o sin sentido
Colaboración	Participación equitativa, respeto y liderazgo compartido	Buena colaboración pero con desequilibrios	Colaboración limitada	Conflictos o exclusión evidente

- **Evidencias de Aprendizaje:** Documentos entregados, presentaciones, acuerdos de alianzas, registros de participación, reflexiones individuales y grupales.
- **Reflexión Final:** Los estudiantes deberán entregar una reflexión escrita donde relacionen lo aprendido con sus competencias desarrolladas, cómo aplicarán estos conocimientos en su vida profesional y la importancia de la diversidad y responsabilidad social en la estrategia.
- **Cierre de la Narrativa:** Se realiza una sesión final donde se cierra la historia de “La Conquista Corporativa”, reconociendo a los ganadores y destacando aprendizajes clave, reforzando el sentido de logro y pertenencia.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para Implementación

- **Tiempo Necesario:** Aproximadamente 10 sesiones de 90 minutos distribuidas en 4-5 semanas para permitir exploración y reflexión profunda.
- **Espacio Físico:** Aula flexible con espacio para trabajo en equipo y acceso a computadora o dispositivos móviles. Ideal contar con proyector o pantalla para presentaciones.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets con acceso a internet.
 - Plataformas colaborativas: Google Drive, Trello o similar para seguimiento.
 - Herramientas para creación de infografías (Canva, Piktochart).
 - Plantillas digitales para análisis, planificación y reflexión.
 - Tablero visual digital para seguimiento de puntos y niveles (Google Slides, Jamboard).
- **Tamaño del Grupo:** Ideal de 20 a 30 estudiantes para formar 4-6 equipos, facilitando interacción y diversidad.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Preparar escenarios y materiales digitales.
 - Definir roles y explicar claramente reglas y mecánicas.
 - Familiarizarse con herramientas TIC.
 - Diseñar rúbricas y criterios de evaluación.
 - Preparar panel de jurados (pueden ser docentes o expertos invitados).
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
 - *Falta de participación:* Promover roles rotativos, monitoreo cercano y actividades motivadoras.
 - *Dificultad en manejo de TIC:* Capacitar previamente y brindar soporte técnico.
 - *Desbalance en equipos:* Supervisar dinámicas y promover inclusión activa de todos.
 - *Resistencia a la gamificación:* Explicar beneficios y conectar con objetivos profesionales reales.