

¡Timeline de la exportación!

Resumen

En la actualidad las tendencias educativas buscan implementar metodologías innovadoras para el desarrollo de las habilidad intelectuales y sociales de los alumnos, en este sentido la gamificación ha comenzado a implementarse en las aulas para impulsar la eficiencia de la enseñanza y fomentar en el alumno la motivación al aprendizaje, el uso de la lógica o estrategias para la resolución de problemas, así como la estimulación de las relaciones sociales. En particular, en el ámbito de los negocios internacionales, la gamificación es de vital importancia, debido a la naturaleza no lúdica de los temas que se estudian, lo que brinda la oportunidad a innovar utilizando la metodología de gamificación. Bajo la mencionada metodología se desarrolla la actividad "Timeline de la exportación" en la cual mediante un juego los alumnos serán capaces de comprender los elementos y el proceso para desarrollar un plan de importación o exportación exitoso. Los resultados buscan mostrar, por una parte, cómo es que a través del juego los alumnos son capaces de comprender un proceso completo de importación o exportación, identificar áreas para implementar estrategias de responsabilidad social, y comprender que las decisiones que toman impactan directamente en el mismo; así como el desarrollar sus habilidades sociales, de liderazgo y el trabajo en equipo.

Palabras clave: Negocios internacionales, Importaciones, Exportaciones, Gamificación.

1. Introducción

En la actualidad, la gamificación es una herramienta que se implementa cada vez más en el aula, la cual motiva a los alumnos a aprender de una manera más dinámica, innovadora y divertida (Torres, 2022). Tomando en consideración esta tendencia educativa, el presente documento, tiene el objetivo de describir una actividad interactiva basada en la metodología de la gamificación. Este documento describe como esta actividad, que es diseñada para el salón de clases, tiene el propósito de evaluar el conocimiento de los alumnos sobre un tema específico, enfocándose a cursos cuyos contenidos se relaciona a la importación y exportación mercancías, lo que permite que los estudiantes obtengan una comprensión integral de todo el proceso y los posibles impactos que sus decisiones pueden tener al desarrollar un plan de importación o exportación. La actividad "Timeline de la exportación" fomenta el trabajo en equipo entre los estudiantes, estimulando el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Al final del curso, los alumnos adquirirán una visión sobre la interconexión entre los diferentes temas, comprendiendo que para crear un plan completo de importación o exportación se requiere un enfoque multidisciplinario.

2. Desarrollo

De acuerdo con la Real Academia Española (s.f) la palabra jugar se refiere a las actividades que lleva a cabo un individuo con alegría y con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. Tomando en consideración todos los beneficios que el juego brinda a las personas, las nuevas tendencias educativas comenzaron a implementar nuevas estrategias para adaptarse a las necesidades de la educación actual y al mismo tiempo fomentar el aprendizaje en los estudiantes como lo es la gamificación, el uso de la tecnología, la educación personalizada, entre otras (Villanueva, 2022). Una de las tendencias educativas más populares en los últimos años ha sido la gamificación que desde el 2010 comenzó a implementarse alrededor del mundo en áreas como los negocios o la educación (Jakubowski, 2014). En particular, la gamificación en la educación se refiere a la inclusión de elementos de

juego y experiencias lúdicas en el diseño educativo (Dicheva & Dichev, 2015). De acuerdo con Caponetto, Earp y Ott (2014) la gamificación en la educación impulsa positivamente el aprendizaje al abordar enfoques participativos, colaboración, estudio autodirigido, hacer que las evaluaciones sean más fáciles y efectivas, integra enfoques exploratorios para el aprendizaje y fortalece la creatividad y la retención de contenidos en los estudiantes. Sin embargo, a pesar de todos los beneficios que brinda la gamificación, la inclusión de este tipo de juegos a ambientes no tradicionalmente lúdicos aún sigue siendo un desafío para muchas instituciones educativas, y sigue siendo criticado por diferentes autores (Pacheco, 2019; Schoech, Boyas, Black, & Elias-Lambert, 2013).

2.1 Marco teórico

La gamificación es la utilización de elementos de diseño característicos de los juegos, como los que se encuentran en los videojuegos y otros juegos, en contextos y aplicaciones que no son juegos por sí mismos (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011) Por lo tanto, la gamificación se puede utilizar como una herramienta para diseñar un juego, utilizando elementos tan diversos como la educación (Aparicio, Vela, Sánchez, & Montes, 2012). Welbers, Konijn, Burgers, Vaate, Eden, y Brugman, (2019) mencionan como la implementación de una actividad gamificada puede ayudar a los estudiantes a aprender temas importantes sobre su programa de estudio. Igualmente, Palomino (2021), menciona que la gamificación puede aumentar la motivación, el interés y la participación en el aula, así como potencializar el proceso de enseñanza-aprendizaje y el rendimiento académico. Adicionalmente, Kapp (2012) menciona que la gamificación se puede aplicar a temas que requieren refuerzo en el tiempo, por lo que es necesario que se desarrolle con una estructura especializada al contexto particular. Así mismo, Plaza, De La Orden, y Escamilla (2018) confirman que el desarrollo de una actividad que se base en un caso real implementando técnicas de gamificación y estableciendo incentivos en las calificaciones de los estudiantes,

resulta en efectos positivos en la motivación de los mismos. Finalmente, Zvarych, Kalaur, Prymachenko, Romashchenko, and Romanyshyna (2019) desarrollaron un modelo de simulación de procedimientos de Importación-Exportación de Café con elementos de gamificación, el cual aplicaron a estudiantes universitarios, y encontraron que se desarrollaron componentes cognitivos, reflexivos y habilidades de autoeducación, las cuales configuran el modelo de la futura actividad profesional de los estudiantes. Por lo tanto, tomando en consideración lo anteriormente mencionado, podemos incluir como ejemplo el estudio de los negocios internacionales, en la academia y en particular los temas relacionados a la importación o exportación de productos ya que ejemplifican contextos que tradicionalmente se abordan desde una perspectiva no lúdica, por lo que el utilizar como herramienta la gamificación, así como implementarla en el aula, puede generar resultados positivos en proceso de aprendizaje del estudiante.

2.2 Descripción de la implementación

Esta innovación educativa es una actividad que los alumnos realizarán como un juego en el salón de clase con sus compañeros. Esta actividad se enfoca principalmente a cursos en donde los alumnos deben aprender y analizar el proceso completo para la exportación o importación de un producto particular dentro y fuera del país, lo que les permitirá tener una visión completa del proceso y entender que las decisiones que tomen para importar o exportar un producto en particular pueden tener un impacto positivo o negativo en todo el proceso.

La actividad consiste en una serie de cartas impresas que contarán una ilustración (ver Anexo B) y una descripción escrita que representa un subtema específico a tratar (ver Anexo A), las cuales se repartirán al azar, pero tomarán en consideración los diferentes aspectos que pueden impactar en el proceso de importación o exportación como lo son el marco legal, la logística internacional, la inteligencia comercial, el plan de comercialización internacional, el emprendimiento consciente o su impacto social ya sea en los trabajadores, en el medio ambiente o en la comunidad. En este sentido los alumnos deberán de acomodar en orden cronológico

todas las cartas que les fueron entregadas, las cuales representan los pasos a seguir para generar un plan de importación o exportación completo y exitoso tomando en consideración un producto en particular.

El objetivo de esta actividad es que los alumnos sean capaces de visualizar de manera holística todos los elementos involucrados en un plan de exportación o importación y que puedan determinar dependiendo de un producto cual pudiera ser el plan más eficiente para el mismo.

2.3 Proceso de implementación

2.3.1 Nombre de la actividad: ¡Timeline de la exportación! o Exportation Timeline!

2.3.2 Estructura de trabajo para la implementación de la actividad

Esta actividad deberá implementarse en el salón de clase de manera presencial, al inicio y al final de los cursos en donde se estudien los procesos de importación y exportación, con el objetivo de que tanto los alumnos como el profesor, analicen los cambios experimentados antes de conocer los temas a profundidad y como después de su estudio estos pueden impactar en sus decisiones.

Para la implementación de esta innovación educativa, es necesario que el profesor seleccione dos sesiones clave, una al comienzo del curso y otra al final.

Sesión inicial: esta sesión comienza con la introducción a la clase, en la cual el profesor se presentará a sí mismo, podrá implementar una dinámica para que los alumnos se presenten entre ellos, y explicará el objetivo de la clase y la estructura de la misma con la presentación del temario que la conforma, y explicará de manera general cada tema, es decir el “Big Picture” de los mismos, esto es muy importante ya que así los alumnos pueden observar que todos los temas están entrelazados para crear un plan de exportación o importación completo.

Segunda sesión: en esta sesión, el profesor comenzará a brindarle a los alumnos de manera breve una definición de los temas que se tratarán simultáneamente. Esta explicación

debe ser breve, ya que los alumnos verán a detalle cada tema conforme avance el curso.

Después de la introducción el profesor explicará el juego a los alumnos y dará las instrucciones:

Antes de la actividad

- El profesor organizará quipos de 3 a 4 personas en el aula.
- Todos los alumnos deberán reunirse con sus equipos.
- El profesor indicará las instrucciones de la actividad a los alumnos, en donde les comunicara la actividad llamada *¡Timeline de la exportación!* tiene el objetivo que ellos representen el proceso de exportación o importación más conveniente para un producto asignado por el profesor. Y les comentará que una vez que terminen deben de ponerse de pie para indicar que fueron los más rápidos. Adicionalmente, para incentivar la participación en equipo de los alumnos puede ofrecer puntos adicionales para la clase.
- El profesor repartirá las cartas para que los alumnos comiencen el juego (Anexo A, prototipos de las cartas a utilizar).
- El profesor dará la indicación a los alumnos para que comiencen.

Durante la actividad

- El profesor deberá de vigilar los equipos para revisar cuales pueden ser los temas en los que están teniendo más dificultades para acomodar de manera cronológica las cartas.
- Adicionalmente el profesor deberá de tomar el tiempo que tardan los alumnos en terminar su actividad y guardar esa información.
- El profesor deberá indicar a los equipos que tomen una fotografía como evidencia de su timeline, para enviarla al profesor, así como guardarla.

Después de la actividad

- Los equipos expondrán al salón de clase su timeline y las razones de porque decidieron hacerlo así.

- El profesor les deberá de hacer preguntas para que los alumnos justifiquen sus decisiones y reflexionen sobre los beneficios o contras de estas.
- Ejemplos de preguntas detonantes: ¿Cuál fue el mayor reto para decidir el orden del timeline? ¿Agregarían pasos adicionales en su timeline? ¿Creen que esta timeline cambiaría si utilizan un producto diferente? ¿Cuáles son los beneficios que descubrieron en su timeline? ¿La complejidad de los elementos del timeline refleja en el proceso de exportación o importación?

Sesión final: el profesor expone las instrucciones del trabajo para esta sesión, en donde indicará a los alumnos que repetirían el juego realizado en la primera sesión, pero en esta ocasión utilizarán más cartas las cuales incluirán temas aún más específicos y trabajarán con un producto diferente.

Antes de la actividad

- El profesor indicará a los alumnos que deben de reunirse con el mismo equipo que tenían en la primera implementación de esta actividad.
- El profesor les proporcionará las nuevas cartas a los alumnos, y el producto para el que desarrollarán su timeline (Anexo A, prototipos de las cartas a utilizar). El término “nuevas cartas” se refiere a cartas adicionales a las utilizadas en la primera versión del juego, para agregar complejidad al mismo.
- El profesor será quien indique cuando los alumnos pueden comenzar a crear su timeline

Durante la actividad

- El profesor deberá de vigilar los equipos para revisar cuales pueden ser los temas en los que están teniendo más dificultades para acomodar el timeline.
- Adicionalmente el profesor deberá de tomar el tiempo que tardan los alumnos en terminar su actividad y guardar esa información.

- El profesor deberá indicar a los equipos que tomen una fotografía como evidencia de su timeline, para enviarla al profesor, así como guardarla.

Después de la actividad

- Los equipos expondrán al salón de clase su timeline y las razones de porque decidieron hacerlo o implementarlo de esa manera, así mismo harán una comparativa con su timeline anterior y el tiempo que utilizaron para completarlo, y así poder identificar si hubo alguna mejoría.
- El profesor les deberá de hacer preguntas para que los alumnos justifiquen sus decisiones y reflexionen sobre los beneficios o contras de estas.
- Ejemplos de preguntas detonantes: ¿Cuál fue la diferencia principal entre la primera versión del juego y la segunda? ¿Ahora que conocen más a detalle los temas, creen que el timeline quedó limitado o representa de manera completa el proceso de exportación o importación? ¿Cuándo fueron más rápidos/agiles para completar el timeline, cuando aún no conocían los temas a profundidad o cuando ya cuentan con este conocimiento? ¿Qué pasos adicionales agregarían a su timeline? ¿Cómo puede este timeline beneficiar a una empresa?

Al finalizar, el profesor presentará a los alumnos un resumen para cada equipo, para que observen sus mejoras, el tiempo que se tomaron para completarlo y el tipo de decisiones que tomaron para ordenarlo cronológicamente. Así mismo el profesor enfatizara como las decisiones que tomaron cambiaron al inicio y al final del curso. Al mismo tiempo el profesor deberá explicar cómo conclusión que, aunque ahora estudian temas por separado, al final del día estos siempre están entrelazados y son necesarios para generar un plan de importación o exportación completo y multidisciplinario.

2.4 Evaluación de resultados

Algunos de los resultados esperados para la implementación de la actividad "Timeline de la exportación" por una parte se enfocan en los resultados académicos para el desarrollo en

la asimilación de los conceptos teóricos y su relación con la práctica, mejorar el rendimiento académico, así como la comprensión completa del proceso de importación o exportación en el ámbito de los negocios internacionales. Adicionalmente, se esperan beneficios que abonen al aprendizaje y habilidades cognitivas de los alumnos, como el desarrollo de habilidades sociales, el aumento de la motivación en los estudiantes, aumento del interés en la clase, promover la participación activa en el aula y el trabajo en equipo.

3. Conclusiones

La gamificación se ha convertido en una tendencia educativa cada vez más popular, buscando mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes mediante el uso de elementos de juego. En el campo de los negocios internacionales, donde los temas pueden ser complejos y no lúdicos, la gamificación ofrece una oportunidad para innovar y mejorar la enseñanza. La actividad "Timeline de la exportación" es una herramienta para implementar la gamificación en el aula. A través de esta dinámica, los estudiantes pueden comprender de manera holística el proceso de importación o exportación y cómo sus decisiones afectan este proceso. Además, la actividad promueve el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades sociales.

Se espera que la implementación de esta innovación educativa genere resultados positivos, como un aumento en la motivación y el interés de los estudiantes, así como una mejor comprensión de los conceptos teóricos y su aplicación práctica. En definitiva, la gamificación se presenta como una estrategia valiosa para mejorar la experiencia de aprendizaje en el ámbito de los negocios internacionales y fomentar un enfoque multidisciplinario en la creación de planes de importación y exportación exitosos.

Referencias

- Aparicio, A. F., Vela, F. L. G., Sánchez, J. L. G., & Montes, J. L. I. (2012). Analysis and application of gamification. *In Proceedings of the 13th international conference on interacción persona-ordenador* (pp. 1-2).
- Caponetto, I., Earp, J. & Ott, M. (2014). *Gamification and Education: A Literature Review*. In Proc. 8th European Conference on Games Based Learning, ECGBL 2014, Germany, 1, 50.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *De los elementos de diseño del juego a la diversión: Definición de gamificación*. Actas de la XV Conferencia Internacional de MindTrek Académico: Imaginando los Medios Ambientales Futuros, (pp. 9-15).
- Dicheva, D., & Dichev, C. (2015). *Gamification in education: Where are we in 2015?* In E-learn: World conference on E-learning in corporate, government, healthcare, and higher education (pp. 1445-1454). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Jakubowski, M. (2014). *Gamification in business and education—project of gamified course for university students*. In Developments in business simulation and experiential learning: Proceedings of the Annual ABSEL Conference (Vol. 41).
- Kapp, K. M. (2012). What is gamification. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*, 1-23.
- Pacheco, C. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo?. *Revista Docentes 2.0*, 7(1), 12-20.
- Plaza Casado, P., De La Orden De La Cruz, C., & Escamilla Solano, S. (2018). El estudio de un caso empresarial de decisiones de inversión con técnicas de gamificación en la motivación del alumnado. In IN-RED 2018. *IV Congreso Nacional de Innovación Educativa y Docencia en Red* (pp. 635-650).

- Palomino, M. D. C. P. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188.
- Real Academia Española. (s.f.). Jugar. *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 20 de Julio de 2023, de <https://dle.rae.es/jugar?m=form>
- Schoech, D., Boyas, J. F., Black, B. M., & Elias-Lambert, N. (2013). Gamification for behavior change: Lessons from developing a social, multiuser, web-tablet based prevention game for youths. *Journal of Technology in Human Services*, 31(3), 197-217.
- Torres, M (2022). *¿Qué es la gamificación? 10 formas para llevar esta técnica a tu clase*. CONECTA. <https://conecta.tec.mx/es/noticias/nacional/educacion/que-es-gamificacion>
- Villanueva, A. (2022). *12 tendencias educativas en México que veremos aún más en el futuro*. CONECTA. <https://conecta.tec.mx/es/noticias/nacional/educacion/tendencias-educativas-en-Mexico>
- Welbers, K., Konijn, E. A., Burgers, C., De Vaate, A. B., Eden, A., & Brugman, B. C. (2019). Gamification as a tool for engaging student learning: A field experiment with a gamified app. *E-learning and Digital Media*, 16(2), 92-109.
- Zvarych, I., Kalaur, S. M., Prymachenko, N. M., Romashchenko, I. V., & Romanyshyna, O. I. (2019). Gamification as a tool for stimulating the educational activity of students of higher educational institutions of Ukraine and the United States. *European Journal of Educational Research*, 8(3), 875-891.

Anexo A

Temario para el desarrollo de la línea del tiempo para el juego “Timeline de la Exportación”

Razones para incursionar en mercados internacionales

- Acceso a nuevos mercados y clientes
- Diversificación de riesgos
- Acceso a recursos
- Aprovechamiento de economías de escala y alcance
- Aprendizaje y conocimiento

Análisis de la empresa y producto

Análisis de la estructura de la empresa

- Identificación del modelo de negocio de la empresa
- Análisis de la capacidad exportadora de la empresa
- Elaboración de análisis FODA de la empresa
- Selección el producto a exportar del catálogo de la empresa
- Análisis de las características del producto a exportar seleccionado por la empresa

Legal (previo al despacho)

- Clasificación arancelaria del producto a exportar
- Identificación de impuestos al comercio exterior a la exportación.
- Identificación de regulaciones y restricciones no arancelarias a la exportación.
- Identificación de programas de fomento aplicables
- identificación de Tratados Comerciales Internacionales.
- Determinación del método de origen
- Determinación de origen del producto
- Análisis factibilidad para acceder al trato arancelario preferencial
- Elaboración de certificado de origen (en caso de aplicar)

Inteligencia comercial (bases de datos)

- Identificación de mega-tendencias
- Análisis de tendencias globales de la industria
- Análisis de volumen de importación por fracción arancelaria
- Determinación de mercados potenciales
- Determinación de riesgos y oportunidades de los mercados potenciales (PESTEL)
- Determinación/selección del país (Wiklund)

- Análisis de competitividad en el país seleccionado (Modelo de las 5 fuerzas de Porter)

Plan de internacionalización (logística)

- Determinación de la necesidad de la adaptación/estandarización del producto
- Comprobar trato arancelario preferencial.
- Identificar medidas de regulación y restricción aplicables en el país destino.
- Identificar requisitos de etiquetado en país destino.
- Selección del canal de comercialización (B2B o B2C)
- Identificación del mejor medio de promoción internacional (ferias, misiones comerciales, social networks, etc.).
- Selección del medio y ruta de transporte.
- Selección del INCOTERM aplicable/conveniente
- Análisis de precio de los competidores directos
- Cálculo del precio de exportación
- Selección del precio de exportación

Plan de ventas internacionales

- Identificación del tipo de cliente (B2B o B2C).
- Prospección de nuevos compradores.
- Acercamiento a nuevos compradores.
- R A P O R T con el cliente
- Análisis de necesidades del comprador.
- Manejo de Objeciones
- Cierre de la Venta
- Revisión del “Customer Relationship Management” (CRM’s) para seguimiento en ventas

Emprendimiento consciente para la transformación social.

- Análisis del entorno y su problemática para evaluar la posibilidad de impactar los ODS.
- Identificar propuestas de valor social desde la profesión.
- Analizar mejores prácticas de empresas conscientes que contribuyen a la transformación social.
- Revisar o elaborar decálogo de requisitos de responsabilidad social y comercio justo de la empresa.
- Validación de la propuesta social dentro del plan de internacionalización.
- Diseñar estrategia de comunicación social en el mercado internacional.

- Crear reporte de sostenibilidad (GRI).

Legal (despacho aduanero)

- Vendedor envía cotización al comprador
- Comprador elabora orden de compra
- Elaboración de la declaración de valor por parte del importador
- Recepción de documentos para la transportación del producto (guía área, conocimiento de embarque, carta porte).
- Entrada de la mercancía al recinto fiscal
- Revisión previa al despacho
- Determinación del régimen aduanero
- Prevalidación del pedimento
- Descargo de regulaciones y restricciones no arancelarias en ventanilla digital
- Pago de impuestos
- Reconocimiento aduanero de las mercancías
- Determinación de irregularidades durante reconocimiento aduanero
- Salida de la mercancía

Anexo B

Prototipos de cartas a utilizar para completar el juego en la aplicación del juego en la primera y en la segunda sesión el mismo.



Figura 1. Prototipo cartas “Timeline de la Exportación”