
Editorial

LETTER FROM THE ASSOCIATED EDITOR

CARTA DE LA EDITORA ASOCIADA

Gloria Aparicio de Castro*

<https://orcid.org/0000-0001-6878-3353> (ORCID iD)

Universidad del País Vasco UPV-EHU, Spain

2020

Vol.3 Num. 1

1-3

Language: Spanish

Received: 2 February 2020 / Accepted: 24 February 2020

ABSTRACT

In this letter, the number 3 of 2020 of the Journal of Management and Business Education is introduced. A brilliant article and a suggestive line of research by Professor Enrique Bigne head the number. His work introduces us to a new perspective, current, and with a great projection of the future, which is the necessary customization of the teaching-learning process in Business and Management, assisted by technology and the constant innovations in teaching and learning. In addition, the number includes a relevant contribution by the professors of the University of the Basque Country UPV-EHU, with its IKASEKIN model, formulated as an integral learning for the development of innovative capacity, and which received the Educational Innovation Award of XXXIII AEDEM Annual Congress, held in June 2019 in Seville. Other interesting contributions included in the number refer to the implications of new methodological tools that increasingly appear as protagonists in our classrooms, such as gamification or interactive digital applications to maintain attention and the motivation of the students in their learning.

KEYWORDS

educational gamification, educational digital transformation, actives methodologies, education

Aparicio de Castro, G. (2020). Letter from the associated editor. *Journal of Management and Business Education*, 3(1), 1-3. <https://doi.org/10.35564/jmbe.2020.0001>

*Corresponding author: gloria.aparicio@ehu.eus

www.redaedem.org/?seccion=revistas_jmbe ISSN: 2444-8834

Published by Academia Europea de Dirección y Economía de la Empresa. This is an open access article under the CC BY-NC license.

RESUMEN

En esta carta se introduce el número 1 de 2020 del *Journal of Management and Business Education*. El número está encabezado por un brillante artículo y una sugerente línea de investigación de la mano del profesor Enrique Bigne. Su trabajo nos introduce en una perspectiva novedosa, actual, y con gran proyección de futuro, que es la necesaria personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje en Dirección y Gestión de Empresas, asistida por la tecnología y las constantes innovaciones que permite introducir en el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, el número recoge aportaciones tan interesantes como la de las profesoras de la Universidad del País Vasco UPV-EHU, con su modelo IKASEKIN, formulado como un aprendizaje integral para el desarrollo de la capacidad innovadora, y que recibió el *Educational Innovation Award* del XXXIII Congreso Anual AEDEM, celebrado en junio 2019 en Sevilla. Otras contribuciones de interés que recoge el número se refieren a las implicaciones de la utilización de nuevas herramientas metodológicas que cada vez más frecuentemente aparecen como protagonistas en nuestras aulas, como la gamificación o las aplicaciones digitales interactivas para mantener la atención y con ello la motivación del estudiante en su aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

gamificación educativa, transformación digital educativa, metodologías activas, educación

PRESENTACIÓN

En este número, los lectores van a encontrar investigaciones sobre varios ámbitos de interés para la educación en los negocios.

Así, en primer lugar, "*Teaching in Business: A Customized Process Driven by Technological Innovations*", del profesor Enrique Bigné, analiza cómo la transformación digital interactiva, la inteligencia artificial y la personalización de contenidos se involucran en los procesos de enseñanza y aprendizaje transformándolos. La reflexión deriva en importantes implicaciones para el desarrollo de la actividad docente en el nuevo escenario, caracterizado por aprender en cualquier lugar en cualquier momento. También se pone de manifiesto cómo la minería de datos permite monitorear la actividad de los estudiantes y con ello personalizar los contenidos de las materias. Por último, en el trabajo se propone una agenda de cuestiones relevantes que suponen desarrollos adicionales por parte de los tres elementos involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje: estudiantes, docentes y contenidos.

En el segundo trabajo "*Ikasekin: Diseño de un Modelo de Aprendizaje Integral para el Desarrollo de La Capacidad Emprendedora*" de las profesoras Pilar Zorrilla, Virginia Rincon y María Sáiz; tiene como objetivo presentar la validación del modelo docente denominado IKASEKIN, para el logro de la competencia transversal: "Capacidad para desarrollar Creatividad, Innovación y Espíritu emprendedor en el ámbito universitario". Este modelo, implementado en el grado en Marketing de la Universidad del País Vasco UPV-EHU, tiene como resultado un refuerzo de la capacidad emprendedora del alumnado, y supone la

combinación de asignaturas del grado impartidas mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPy) y asignaturas cuya materia está específicamente centrada en la creación de empresas.

El tercer trabajo, elaborado por Izagirre-Olaizola et al., muestra una experiencia realizada en el Grado en Administración y Dirección de Empresas en la Facultad de Economía y Empresa de la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (sección Gipuzkoa), cuyo objetivo consistía en reforzar la implicación del alumnado en el proceso de aprendizaje. Los autores utilizaron recursos que se valen del teléfono móvil del alumnado, concretamente la herramienta Socrative, obteniendo como resultados valoraciones especialmente positivas respecto a la participación en clase, la retroalimentación recibida, el desafío mental y, en menor medida, sobre la capacidad de facilitar las interacciones en el aula y la mejora del aprendizaje.

El cuarto trabajo, "*Student learning motivations in the field of management with (and without) gamification*", de los profesores Rui Silva y Carmem Lealse, de la University of Trás-os-Montes e Alto Douro CETRAD y Ricardo Rodrigues de la University of Beira Interior NECE-UBI; presenta un contraste de la eficacia de la gamificación como herramienta a incorporar en la metodología docente.

En una línea similar de contrastar la eficacia de nuevas herramientas metodológicas en el aula se encuentran los trabajos desarrollados por varios profesores de la Universidad de La Rioja "*Juego de Tronos en el Aula. Efecto de la Gamificación en la Amotivación*" y de la Universidad del País Vasco UPV-EHU (sección Gipuzkoa) "*Revolucionando las Aulas: Reforzar la Implicación del alumnado en el Aprendizaje de Economía de la Empresa a través de Metodologías Activas y Sistemas de Respuesta Inmediata del Alumnado*". El objetivo principal de los trabajos es recoger la percepción del estudiante sobre la introducción de estas herramientas como vehículo de las metodologías activas de enseñanza aprendizaje y así poder ir mejorando en su aplicación.

AGRADECIMIENTO

Antes de finalizar la presentación de este número, el equipo editorial queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a los autores por su esfuerzo, al equipo editorial y a los revisores por su inestimable colaboración y profesionalidad, y a la Fundación Camilo Prado y la Academia Europea de Dirección y Economía de la Empresa por su apoyo constante. Muchas gracias a todas y todos.

Cita recomendada

Aparicio de Castro, G. (2020). Letter from the associated editor. *Journal of Management and Business Education*, 3(1), 1-3.
<https://doi.org/10.35564/jmbe.2020.0001>
