



COMPRENDE, APRENDE...



XUNTA
DE GALICIA



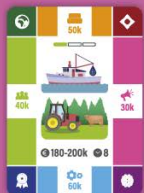
Financiado por
la Unión Europea



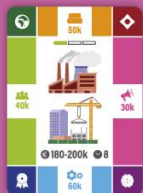
TR Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia

COMPONENTES:

18 cartas de objetivo:



Sector primario



Sector secundario



Sector terciario

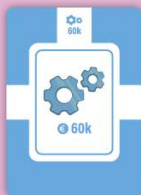
40 cartas de materiales:



Suministros



Comercial



Maquinaria



Personal

40 cartas de intangibles:



Sostenibilidad



Inclusión



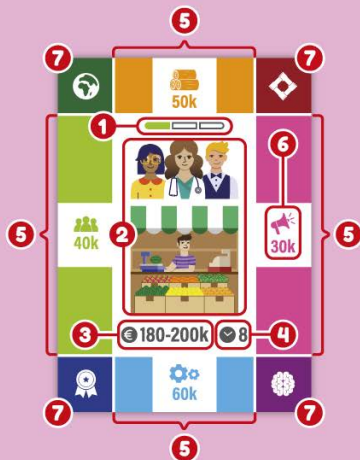
Innovación



Repercusión

ENTENDIENDO LAS CARTAS:

Carta de objetivo



1. Indicador de nivel

Básico	
Intermedio	
Avanzado	

2. Tipo de sector productivo

3. Límite de capital

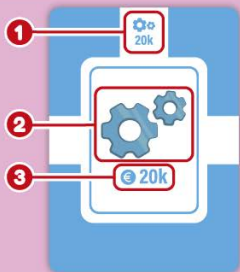
4. Límite de tiempo

5. Zona de material

6. Materiales requeridos

7. Zona de intangible

Carta de material

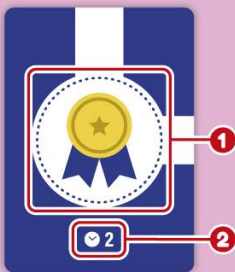


1. Cantidad de material

2. Tipo de material

3. Coste del material en €

Carta de intangible

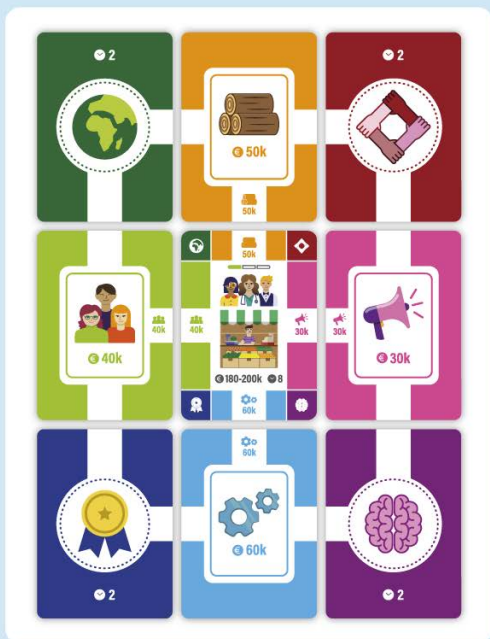


1. Tipo de intangible

2. Coste del intangible en Ⓜ

OBJETIVO DEL JUEGO:

Convertir una idea en un proyecto de negocio intentando cumplir ciertos requisitos materiales e intangibles, dentro de los límites de capital y tiempo definidos en la carta de objetivo.



El proyecto se formará mediante una cuadrícula de 9 cartas, siendo la carta de objetivo el centro de la misma; 4 cartas de materiales formarán una cruz (+) en torno al objetivo y 4 cartas de intangibles ocuparán los cuatro espacios restantes formando una x.

CÓMO SE JUEGA:

El juego se compone de tres fases: una fase de inicio y dos fases de "juego", que permitirán al profesorado desarrollar partidas completas o dividir las a lo largo de varias sesiones.

1. Fase de Inicio. Idea:

Objetivo: cada grupo debe dar forma a su idea en base a la información y los requerimientos de su objetivo.

- Se divide la clase en cuatro o cinco grupos* con el mismo número de integrantes, a poder ser.
- Se reparte una carta de objetivo a cada grupo, teniendo en cuenta el nivel de la clase (básico, intermedio o avanzado).
- Las cartas de objetivo tienen un objetivo en cada cara, así que cada grupo deberá decidir cuál de ellos utilizará para desarrollar su proyecto.
- Tras un breve período de debate, cada grupo, basándose en su objetivo y con la ayuda de los enseñantes si es preciso, deberá concretar su idea por escrito: ¿Qué clase de negocio crearán en su sector? ¿Cómo será el producto o el servicio que ofrecerán? ¿Cómo se llamará su empresa?
- Una vez esté clara la idea, pasarán a la fase de materiales.

(*Ver **modo para 3 jugadores** en contraportada)

2. Fase de Materiales. Negociación:

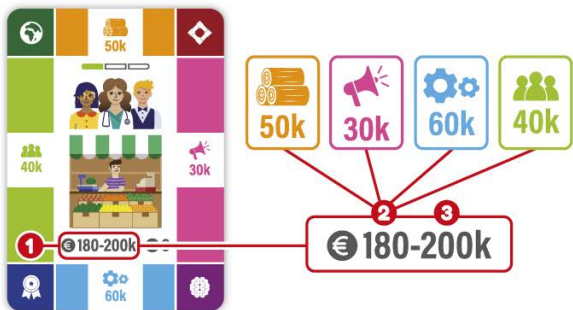
Objetivo: cada grupo debe conseguir los 4 tipos de materiales tratando de acercarse lo máximo posible a los valores requeridos y sin superar el límite de capital.

- Se coge el mazo de “materiales” (40 cartas de reverso naranja con el símbolo €) y se reparten 4 cartas al azar a cada grupo.
- Tras recibir las cartas, cada grupo podrá realizar las siguientes acciones:
 - **1: colocar** provisionalmente en torno a la carta de objetivo las cartas de materiales que interesen, sabiendo que los valores de estas deben coincidir con los requeridos en la carta de objetivo, o bien estar lo bastante cerca de los mismos. Se puede colocar más de una carta de un mismo tipo de material para conseguir los valores requeridos.
 - Se podrán quitar cartas ya colocadas para sustituirlas por otras que interesen más. Las cartas que se quiten de la cuadrícula podrán utilizarse durante la negociación.
 - **2: negociar** con otros grupos el intercambio de aquellas cartas de materiales que no hayan colocado. Esto debe hacerse de forma ordenada y dirigida por el profesorado.
- Tras cada ronda de negociación se descartan las cartas que no interesen.

- Habrá 2 rondas más con la misma mecánica, solo que en cada una de ellas se repartirán solo 2 cartas a cada grupo.

Importante: el límite de capital **1** sirve como guía de viabilidad del proyecto y consta de dos valores variables.

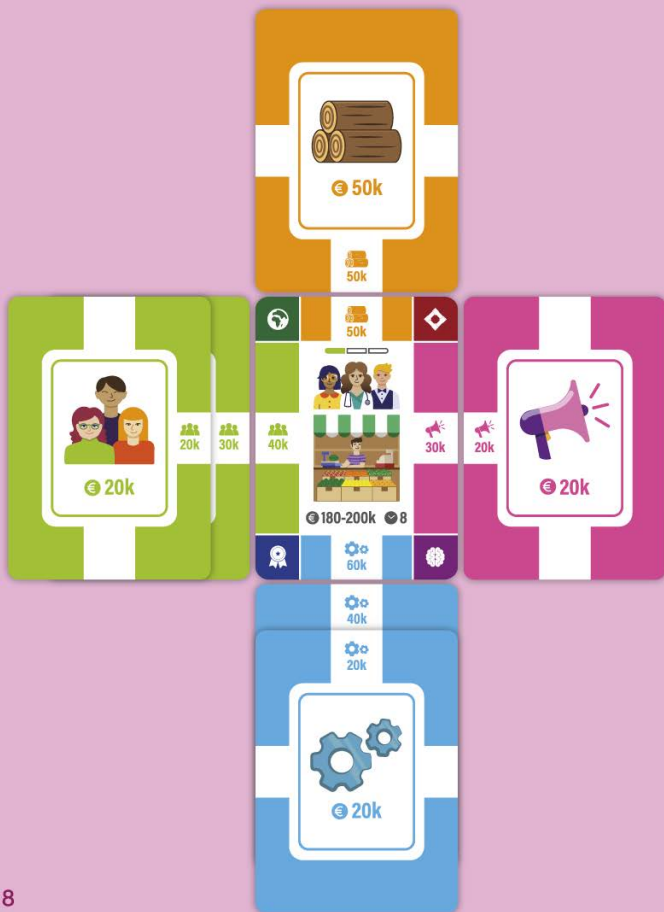
El valor óptimo 2, que el grupo debe intentar conseguir, viene dado por la suma de los cuatro tipos de materiales que la carta de objetivo requiere.



El valor máximo 3 es la cantidad de capital disponible: sobrepasarlo pone en peligro la viabilidad del proyecto.

- **Al final de esta fase**, cada grupo podrá valorar la viabilidad de su proyecto en función de estos valores variables.
- Puede haber un exceso o déficit de materiales con respecto al objetivo, tal vez se hayan sobrepasado los límites de capital o no se haya llegado al valor óptimo, los materiales conseguidos pueden estar desequilibrados, etcétera.

Ejemplo de proyecto tras la fase de materiales:



3. Fase de Intangibles. Decisión:

Objetivo: conseguir los 4 tipos de intangibles alcanzando, sin pasarse, el límite de tiempo fijado en la carta de objetivo.



- Esta fase se juega en 2 rondas.
- Se coge el mazo de “intangibles” (40 cartas de reverso morado con el símbolo ♣) y se reparten 6 cartas al azar a cada grupo.
- El grupo debe quedarse con 3 de las cartas recibidas, colocarlas provisionalmente en su cuadrícula de intangibles, y descartar las otras 3.
- En la siguiente ronda se repartirán 2 cartas más a cada grupo, que deberá decidir cómo gestionar sus cartas de intangibles para rellenar los huecos libres de la cuadrícula.
- En esta fase no es tan importante cubrir los 4 objetivos como aprovechar todo el tiempo disponible invirtiéndolo en mejorar el proyecto todo lo posible, por ello se podrá colocar en la cuadrícula más de una carta de un mismo tipo de intangible. Se trata de cubrir el plazo de tiempo requerido sin pasarse, aunque ello suponga dejar algún tipo de intangible sin cubrir.
- También se podrán quitar cartas ya colocadas para sustituirlas por otras que convengan más, pero no se podrá negociar con otros grupos el intercambio de cartas no utilizadas.

- Esta fase pondrá al grupo frente a una simulación de decisiones reales que muestra el valor económico del tiempo como recurso escaso, donde habrá que optar por invertir más en unos valores frente a otros, teniendo como objetivo final la viabilidad del proyecto.
- **Al final de esta fase**, con la ayuda del profesorado, cada grupo podrá hacer una recapitulación del estado de su proyecto de acuerdo, como mínimo, a los siguientes puntos:
 - ¿Hay una desviación del límite de capital en la fase de materiales? ¿En qué puntos se produce y de qué manera podría afectar esto al proyecto?
 - ¿Hay una desviación del límite de tiempo en la fase de intangibles? ¿En qué puntos se produce y de qué manera podría afectar esto al proyecto?
 - Debilidades y fortalezas del proyecto global.
 - Valoración realista de la viabilidad del proyecto a partir de la idea inicial.
 - Análisis de cambios a realizar sobre el proyecto antes de su implementación en el mundo real.
- Esto también puede hacerse en forma de trabajo para casa. Para ello cada miembro de cada equipo copiará en su cuaderno la cuadrícula resultante y en siguientes sesiones se podrán comparar las ideas surgidas entre los miembros de los equipos.

Ejemplo de proyecto tras la fase de intangibles:



MODO PARA 3:

- Aunque MPRND es un juego diseñado para el aula y teniendo en cuenta sus particularidades, también se puede jugar individualmente (en vez de en grupo) o bien con menos de cuatro grupos (o personas).
- Para 3 jugadores (o grupos), se introducen dos pequeñas variantes en las fases de materiales y de intangibles. Estas variantes no afectan a las mecánicas de juego previamente explicadas de colocación de cartas, negociación y decisión.

- **Fase de recursos:** se reparten 4 cartas en la primera ronda y luego se hacen 3 rondas (en vez de 2) en las que se reparten 2 cartas a cada jugador o grupo.

- **Fase de intangibles:** se reparten 6 cartas en la primera ronda, de las que hay que descartarse de 3. Después se hacen 2 rondas (en vez de 1) en las que se reparten 2 cartas a cada jugador o grupo.



En este juego no se gana o se pierde; es una herramienta que plantea casos verosímiles en los que intervienen muchos factores: el azar, la capacidad de negociación, la disponibilidad de recursos, la toma de decisiones...

El objetivo final es que el alumnado comprenda, aprenda y "emprenda" el camino que va de la idea al proyecto. Porque las ideas que triunfan son las que se ponen en marcha.