



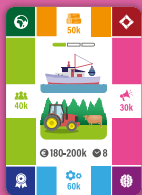
COMPRENDE, APRENDE...



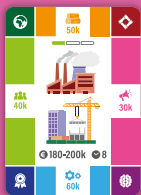
XUNTA
DE GALICIA

COMPONENTES:

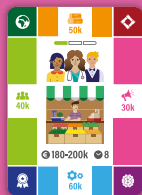
18 cartas de objetivo:



Sector primario



Sector secundario

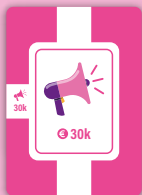


Sector terciario

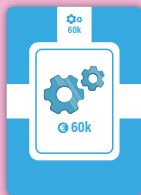
40 cartas de materiales:



Subministraciones



Comercial



Maquinaria

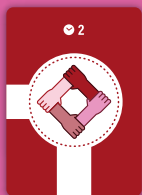


Persoal

40 cartas de intanxibles:



Sustentabilidade



Inclusión



Innovación



Repercusión

ENTENDENDO AS CARTAS:

Carta de obxectivo



1. Indicador de nivel



2. Tipo de sector productivo

3. Límite de capital

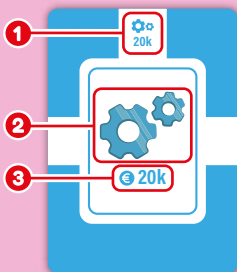
4. Límite de tempo

5. Zona de material

6. Materiais requeridos

7. Zona de intanxible

Carta de material

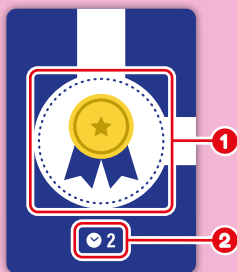


1. Cantidad de material

2. Tipo de material

3. Custo do material en €

Carta de intanxible

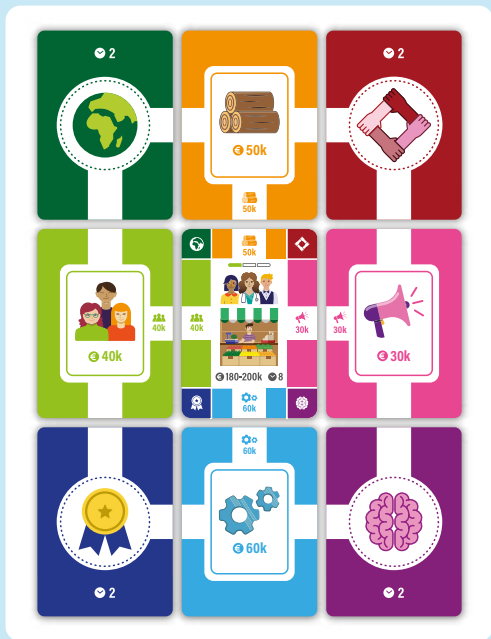


1. Tipo de intanxible

2. Coste do intanxible en €

OBXECTIVO DO XOGO:

Preparar un proxecto de negocio que cumpra certos requisitos materiais e intanxibles, sen exceder os límites de capital e tempo definidos na carta de obxectivo.



O proxecto formarase mediante unha cuadrícula de 9 cartas, sendo a carta de obxectivo o centro da mesma; 4 cartas de recursos formarán unha cruz (+) en torno ao obxectivo e 4 cartas de intanxibles ocuparán os catro espazos restantes formando un x.

COMO XOGAR:

O xogo componse de tres fases: unha fase de inicio e dúas fases de “xogo”, que permitirán ao profesorado desenvolver partidas completas ou dividilas ao longo de varias sesións.

1. Fase de Inicio. Idea:

Obxectivo: cada grupo debe dar forma á súa idea en base á información e aos requirimentos do seu obxectivo.



- Divídese a clase en catro ou cinco grupos* co mesmo número de integrantes, a poder ser.
- Repártese unha carta de obxectivo a cada grupo, tendo en conta o nivel da clase (básico, intermedio ou avanzado).
- As cartas de obxectivo teñen un obxectivo en cada cara, así que cada grupo deberá decidir cal deles utilizará para desenvolver o seu proxecto.
- Tras un breve período de debate, cada grupo, baseándose no seu obxectivo e coa axuda dos ensinantes se é preciso, deberá concretar a súa idea por escrito: Que clase de negocio crearán no seu sector? Como será o produto ou o servizo que ofrecerán? Como se chamará a súa empresa?
- Unha vez estea clara a idea, pasarán á fase de materiais.

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

2. Fase de Materiais. Negociación:

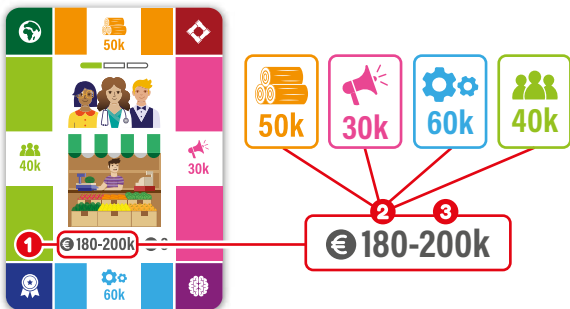
Obxectivo: cada grupo debe conseguir os 4 tipos de materiais tratando de achegarse o máximo posible aos valores requiridos e sen superar o límite de capital.

- Cóllese o mazo de "materiais" (40 cartas de reverso laranxa co símbolo €) e repártense 4 cartas ao azar a cada grupo.
- Tras recibir as primeiras 4 cartas, cada grupo poderá facer as seguintes accións:
 - **Primeiro:** colocar provisionalmente ao redor da carta de obxectivo as cartas de materiais que interesen, sabendo que os valores destas deben coincidir cos requiridos na carta de obxectivo, ou ben estar o bastante preto dos mesmos. Pódese colocar máis dunha carta dun mesmo tipo de material para conseguir os valores requiridos.
 - Poderanse quitar cartas xa colocadas para substituílas por outras que interesen máis. As cartas que se quiten da cuadrícula poderán utilizarse durante a negociación.
 - **A continuación:** negociar con outros grupos o intercambio daquelas cartas de material que non colocasen. Isto haberá de facerse de forma ordenada e dirixida polo profesorado.
- Tras cada rolda de negociación descártanse as cartas que non interesen.

- Habará 2 roldas máis coa mesma mecánica, só que en cada unha delas repartiranse só 2 cartas a cada grupo.

Importante: o límite de capital **1** serve como guía de viabilidade do proxecto e consta de dous valores variables.

O valor óptimo **2**, que o grupo debe tentar conseguir, vén dado pola suma dos catro tipos de materiais que a carta de obxectivo require.



O valor máximo **3** é a cantidade de capital dispoñible: excedelo pon en perigo a viabilidade do proxecto.

- Ao final desta fase, cada grupo poderá valorar a viabilidade do seu proxecto en función destes valores variables.
- Pode haber un exceso ou déficit de materiais con respecto ao obxectivo, talvez excedéronse os límites de capital ou non se chegou ao valor óptimo, os materiais conseguidos poden estar desequilibrados, etcétera.

Exemplo de proxecto tras a fase de intanxibles:



3. Fase de Intanxibles. Decisión:

Obxectivo: conseguir os 4 tipos de intanxibles alcanzando, sen pasarse, o límite de tempo fixado na carta de obxectivo.



- Esta fase xógase en 2 roldas.
- Cóllese o mazo de “intanxibles” (40 cartas de reverso morado co símbolo ♣) e repártense 6 cartas ao azar a cada grupo.
- O grupo debe quedar con 3 das cartas recibidas, colocalas provisionalmente na súa cuadrícula de intanxibles, e descartar as outras 3.
- Na seguinte rolda repartiranse 2 cartas máis a cada grupo, que deberá decidir como xestionar as súas cartas de intanxibles para encher os ocos libres da cuadrícula.
- Nesta fase non é tan importante cubrir os 4 obxectivos como aproveitar todo o tempo dispoñible investíndoo en mellorar o proxecto todo o posible, por iso poderase colocar na cuadrícula máis dunha carta dun mesmo tipo de intanxible. Trátase de cubrir o prazo de tempo requirido sen pasarse, aínda que iso supoña deixar algún tipo de intanxible sen cubrir.
- Tamén se poderán quitar cartas xa colocadas para substituílas por outras que conveñan máis, pero non se poderá negociar con outros grupos o intercambio de cartas non utilizadas.

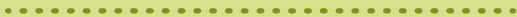
- Esta fase poñerá ao grupo fronte a unha simulación de decisións reais que mostra o valor económico do tempo como recurso escaso, onde haberá que optar por investir máis nuns valores fronte a outros, tendo como obxectivo final a viabilidade do proxecto.
- **Ao final desta fase**, coa axuda do profesorado, cada grupo poderá facer unha recapitulación do estado do seu proxecto de acordo, como mínimo, aos seguintes puntos:
 - Desviación do obxectivo inicial de capital na fase de materiais. En que puntos prodúcese e como podería afectar isto ao proxecto.
 - Desviación do obxectivo inicial de capital na fase de intanxibles. En que puntos prodúcese e como podería afectar isto ao proxecto.
 - Debilidades e fortalezas do proxecto global.
 - Valoración realista da viabilidade do proxecto a partir da idea inicial.
 - Análise de cambios a realizar sobre o proxecto antes da súa implementación no mundo real.
- Isto tamén pode facerse en forma de traballo para casa. Para iso cada membro de cada equipo copiará no seu caderno a cuadrícula resultante e en seguintes sesións poderanse comparar as ideas xurdidas entre os membros dos equipos.

MODO PARA 3:

- Aínda que MPRND é un xogo deseñado para a aula e tendo en conta as súas particularidades, tamén se pode xogar individualmente (no canto de en grupo) ou ben con menos de catro grupos (ou persoas).
- Para 3 xogadores (ou grupos), introdúcense dúas pequenas variantes nas fases de materiais e de intanxibles. Estas variantes non afectan as mecánicas de xogo previamente explicadas de colocación de cartas, negociación e decisión.

- **Fase de recursos:** repártense 4 cartas na primeira rolda e logo fanse 3 roldas (no canto de 2) nas que se reparten 2 cartas a cada xogador ou grupo.

- **Fase de intanxibles:** repártense 6 cartas na primeira rolda, das que hai que descartarse de 3. Despois fanse 2 roldas (no canto de 1) nas que se reparten 2 cartas a cada xogador ou grupo.



Neste xogo non se gaña ou se perde; é unha ferramenta que expón casos verosímiles nos que interveñen moitos factores: o azar, a capacidade de negociación, a dispoñibilidade de recursos, a toma de decisións...

O obxectivo final é que o alumnado comprenda, aprenda e “emprenda” o camiño que vai da idea ao proxecto. Porque as ideas que triunfan son as que se poñen en marcha.