



Juego de simulación de economía de mercado

Experimenta de forma lúdica la búsqueda del beneficio y la economía para el bien común



BREVE DESCRIPCIÓN

Los participantes asumen el papel de empresas chocolateras competidoras y deciden sobre los aspectos sociales y ecológicos del proceso de producción. Sus decisiones se introducen en un modelo de mercado programado que calcula las cifras de ventas y beneficios.

Cuanto más sostenible es la producción, mayores son los costes, lo que también se refleja en el precio y la demanda. En la competencia dinámica por conseguir precios favorables para maximizar los beneficios, los participantes experimentan contradicciones entre la búsqueda individual del beneficio y el bien común. En ello puede basarse un análisis diferenciado de los problemas.

A continuación, se desarrollan soluciones para una economía orientada al bien común y se ponen en práctica en una segunda fase de simulación: además de una mayor concienciación y transparencia, las empresas pagan tipos impositivos diferenciados en función de su balance del bien común - a ver quién se impone y cómo evoluciona el bien común...

Por último, la EBC se presenta como un enfoque que intenta aplicar en la realidad, paso a paso, las ideas de solución desarrolladas.



150 - 195 minutos



A partir de 15 años, 4-30 participantes, 1-5 por empresa



Materiales impreso, PC con Libre Office (5.1.) o Microsoft Office (2013), proyector y pantalla, tarjetas de moderación, cinta adhesiva

OBJETIVOS COGNITIVOS

Los participantes pueden .

- ... describir la dependencia de las decisiones empresariales del mercado competitivo y explicar en este contexto cómo influyen la búsqueda de beneficios y la competencia en las decisiones éticas y la responsabilidad social.
- ... explicar el concepto de externalidades y su relación con la minimización de los costes operativos.
- ... esbozar los cambios necesarios hacia una economía sistemáticamente sostenible y evaluar el enfoque de la Economía del Bien Común.



I)	Análisis del problema	5/5
II)	Enfoques de solución	3/5
III)	Referencia personal	2/5



CONOCIMIENTOS PREVIOS

Conocimientos previos recomendados

- Conceptos económicos básicos como:
 - ☐ Empresa, producción, costes
 - ☐ Beneficios, pérdidas, facturación
 - ☐ Activos, intereses
 - ☐ Mercado, competencia, impuestos
- Presentación básica de temas como:
 - ☐ Emisiones de CO₂, cambio climático
 - ☐ Fertilidad del suelo
 - ☐ Desigualdad social
 - ☐ Comercio justo, nivel de subsistencia
 - ☐ Gasto sanitario, seguro de enfermedad
 - ☐ Sostenibilidad

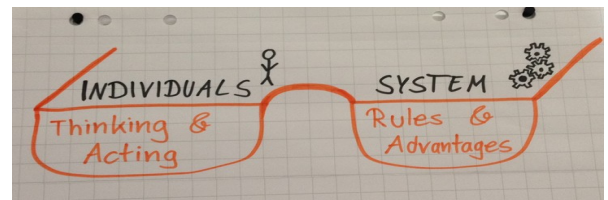
Por lo demás, el método se nutre del hecho de que los participantes tienen poco conocimiento previo de la Economía del Bien Común y juegan sin ningún conocimiento previo.

Métodos posibles por adelantado

- Entrada - Barómetro de posición
- Ponerse en marcha: ¿el objetivo de la actividad económica

PREPARACIÓN

- Imprima 1-3 hojas de declaración, 1 hoja de decisión, 1-3 impuestos sobre bienes comunes por empresa.
- Familiarícese con el modelo de mercado ("Lea el *manual del modelo de mercado*", ¡pruébelo!)
- Conecte el PC al proyector y seleccione la pantalla extendida como modo de proyección. De este modo, podrá ver la hoja de entrada en la pantalla del PC mientras en el proyector se visualiza el resumen del mercado y, eventualmente, una presentación (véanse *las instrucciones del modelo de mercado*).
- Disponga las mesas de las empresas de modo que todos tengan una buena visión de conjunto del mercado (véase la presentación, diapositiva 3).
- Para el índice del Bien Común que debe dibujarse anualmente (véase el modelo de mercado: índice del Bien Común), tome un rotafolio en formato apaisado y dibuje un eje Y (70-130), un eje X (10 años) y una leyenda (arriba a la izquierda). Deje un espacio encima del índice del Bien Común para poder anotar en él posteriormente el término externalidades.
- Prepara un rotafolio para resumir el problema y encontrar una solución, es decir, escribe en él los títulos "Personas" y "Sistema".





PROCEDIMIENTO



Observaciones preliminares generales: este programa es ante todo una guía para el contenido. La organización metodológica, el enfoque de los contenidos y el calendario pueden y deben variar en función de los participantes, la moderación y el calendario.

1) FUNDAMENTACIÓN DE LA EMPRESA Y EXPLICACIÓN DEL JUGADOR | Objetivos: Idea básica del juego de empresa clara. Creación de equipo e identificación con las empresas. Conocidas todas las reglas de la fase de juego.

	Tie mpo	Medidas	Forma social	Materiales
FUNDACIÓN DE	5 '	Lluvia de ideas sobre lo que necesitan las empresas chocolateras para la producción → Ingredientes, electricidad y empleados	Debate plenario (pl.)	Diapositiva 2
	5 '	Los participantes se dividen en grupos de 1 a 5 personas y piensan en un nombre de empresa → se escribe en tarjetas de moderación (TM) y se pegan a la El maestro de juego puede ahora introducir los nombres de las empresas en el modelo de mercado ("hoja de entrada").	Trabajo en grupo (TG)	Diapositiva 3, bolígrafos, TM, cinta adhesiva, Modelo de mercado (MM)
EXPLICACIÓN	Consejo de experiencia: El nombre de la empresa es irrelevante para el transcurso del juego, por lo que debe especificarse un marco temporal claro y razonablemente corto. Los nombres deben ser cortos para la visión general del mercado.			
	15 '	Se explican el juego y el proceso. (Se hace hincapié en el reembolso del préstamo + la maximización del beneficio para experimentar la actividad económica convencional en la primera fase del juego). IMPORTANTE: ¡Los cambios a partir de la 7ª jornada <u>no se</u> anunciarán!	Anuncio gestión del juego en el pleno	Hoja de explicaciones, hoja de decisiones, diapositiva 4
	Consejo sobre la experiencia: Como aquí hay mucha información importante, hay que exigir un 100% de concentración y explicarla de forma muy estructurada. Algunas informaciones se pueden entregar después de la 1ª ronda (por ejemplo, que sólo se puede cambiar 1 nivel por área al año). Para mayor realismo, las cantidades de activos y chocolate pueden "pensarse" como 1000 veces (esto está muy simplificado para mayor claridad).			

2) FASE DE JUEGO I | Objetivos: Los participantes experimentan la dinámica competitiva de la maximización del beneficio convencional y bajan (parcialmente) sus precios, sus costes y, por tanto, su nivel ético. El índice del Bien Común disminuye.

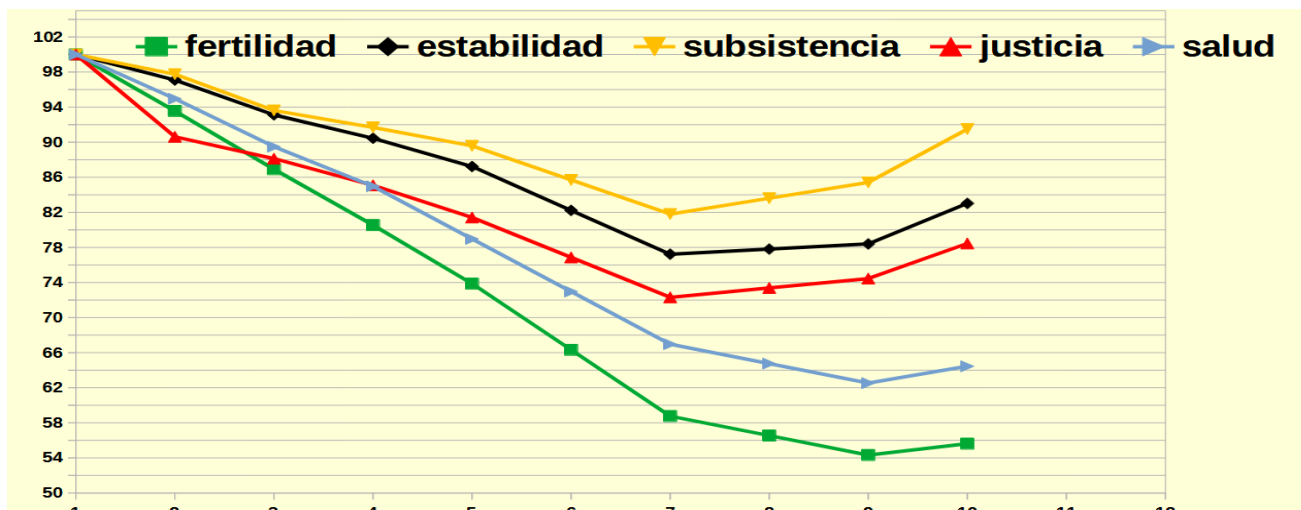
	Tie mpo	Medidas	Forma social	Materiales
FASE DE JUEGO I	30'	Ahora se juegan 6 rondas, que siempre siguen el mismo patrón		
	4 '	Las empresas toman sus decisiones y las anotan en la columna anual correspondiente.	TG	Hoja de decisión
		Las hojas cumplimentadas se entregan una tras otra al organizador del juego, que introduce los datos en el modelo de mercado y activa la ronda en cuanto se han introducido todas las empresas.	/	Gestión del juego: Modelo de mercado
	1 '	La visión general del mercado con las cifras de ventas y los activos se actualiza en la 2ª pantalla (proyector). El líder del juego llama la atención sobre las tendencias llamativas y las diferencias en pre-	Pleno	Panorama del mercado (proyector,



Tie mpo	Medidas	Forma social	Materiales
	cios y volúmenes de ventas para reforzar la dinámica competitiva si es necesario (especialmente con la ayuda de los diagramas)		pantalla)
/	Mientras las empresas entran en la nueva ronda de toma de decisiones, el líder del juego transfiere los valores del Índice del Bien Común al rotafolio preparado, ¡que aún no está visible!		Rotafolio sobre el índice del Bien Común
Consejo sobre la experiencia: La primera ronda todavía requiere más tiempo (decisiones, comprensión de la visión general del mercado), es decir, aquí puede tomarse su tiempo. A partir de la tercera ronda, la rutina es más rápida y las decisiones pueden tomarse con mayor celeridad.			

ANTECEDENTES | El Índice del Bien Común:

El Índice del Bien Común muestra el impacto de las decisiones empresariales en el conjunto de la sociedad. Esto significa que los indicadores ecológicos y sociales cambian en función de las decisiones empresariales. Por regla general, el "Índice del Bien Común" empeora de una ronda a otra debido a la desventaja sistemática (relacionada con el precio) del comportamiento ético, o los problemas aumentan.



3) ÉXITO ECONÓMICO | Objetivos: Abrir fase de reflexión, permitir medir el éxito económico en términos de dinero. Mantener el papel de la empresa (→ sin ruptura de papel).

Tie mpo	Medidas	Forma social	Materiales
1 '	"Bienvenidos a la Conferencia de la ONU sobre Economía Sostenible"	Entrada Pleno.	PPP Diapositiva 5
4 '	"Elegimos a la empresa con más éxito . ¿Quién crees que es? ¿Y por qué?" Mirada suplementaria a informes reales de los medios de comunicación. Se reflexiona sobre la respuesta "beneficio": "¿Cómo se mide realmente el éxito económico y cómo se define? ¿Cuál es la unidad de medida del beneficio" (=dinero)	Conversación Pleno	Panorama del mercado: Activos PPP Diapositiva 6

4) ÍNDICE DEL BIEN COMÚN| Objetivos: Los participantes reconocen el impacto global de sus acciones.



	Tie mpo	Medidas	Forma social	Materiales
ÍNDICE DEL BIEN COMÚN	5 '	La administración del juego publica el índice del Bien Común y explica su significado: "El índice lo elabora <i>el gobierno</i> . Muestra cómo le va al país/mundo en su conjunto basándose en 5 temas de ejemplo. Los aumentos y descensos son tendencias". Los términos de las 5 curvas se aclaran <u>juntos</u> . Se debaten las tendencias: "¿Qué evolución se observa en las curvas? ¿Qué ha ocurrido?".	Entrada Pleno	Rotafolio con índice Bien Común
	10 '	+ Profundización opcional: si los hechos expuestos no resultan familiares, se proyectan vídeos explicativos sobre el cambio climático, la degradación del suelo y el trabajo infantil en el cultivo del cacao.	Entrada PI.	PPP Diapositivas 15, 17, 18
		Consejo práctico: Es importante que todos tengan una idea concreta de los hechos representados (por ejemplo, las emisiones de CO ₂) provocan el cambio climático). Los participantes deben reconocer por sí mismos la conexión entre las decisiones de la empresa y el bien común, pero sólo abordar después las razones del comportamiento correspondiente.		

5) FINALIDAD DE LA ECONOMÍA | Objetivos: Se reconoce el dinero como medio y el bien común (o satisfacción de necesidades) como fin, así como la problemática contradicción entre la medida común del éxito (dinero) y el fin real (bien común)

	Tie mpo	Medidas	Forma social	Materiales
OBJETIVO DE LA EMPRESA	4 '	Transición: "El éxito está ligado por definición a la consecución de un objetivo. <i>¿Es realmente el dinero el objetivo?</i> ". Cita impulsiva: "Sólo cuando se haya talado el último árbol, envenenado el último río, pescado el último pez, te darás cuenta de que no puedes comer dinero". Entonces: "¿Qué papel desempeña el dinero en la economía?" Conclusión: "¡El dinero es un medio, pero no un fin/objetivo!"	Conversación Pleno	PPP Diapositiva 7
	3 '	"Entonces, ¿cuál es el objetivo de la actividad económica?". Ampliar la perspectiva individual (= satisfacción de necesidades) con una perspectiva social global "Toda actividad económica está al servicio del bien común" "La propiedad obliga. Su uso también debe servir al público en general"	Conversación Pleno Entrada Pleno.	PPP Diapositiva 8 (Art. 128.1, Constitución España.)
	10 '	+ Profundización facultativa: se concreta el "bien común": "¿Qué es el bien común? ¿Cómo es la buena vida a largo plazo para todos? ¿Qué necesita?" El resultado final es una colorida colección de necesidades individuales y valores sociales.	Conversación PI O: primer trabajo en pareja (PA	Rotafolios O: TM + Tablón de anuncios
	3 '	El donut es un posible resumen del bien común	Entrada	Diapositiva 9
		Consejo de experiencia: la colección no tiene por qué ser completa. Es importante que haya variedad de ejemplos y que se concreten como ejemplos (por ejemplo, medio ambiente intacto= aire limpio, agua, suelo, etc.		



6) DINERO Y OBJETIVO COMÚN: Reconocer las debilidades de la teoría del bienestar basada en el mercado ("la maximización del beneficio conduce al bien común"). Encontrar una justificación en la limitada aplicabilidad/validez monetaria ("no todo está directamente en venta").

	Tie mpo	Medidas	Forma social	Materiales
DINERO Y BIEN COMÚN	3 '	Ahora se retoma la referencia a las empresas y sus medidas de éxito, con las preguntas: <i>"La teoría del bienestar dice que si todo el mundo maximiza su utilidad, esto conduce al bien común". "¿Tú qué crees?"</i> <i>"¿Qué empresas (o estrategias de mercado) han contribuido al bien común y en qué medida?"</i> Conclusión: <i>"La búsqueda del beneficio+ puede contradecirse sistemáticamente, o los actores individuales y la sociedad en su conjunto tienen objetivos contradictorios"</i> .	Conver- sación PI	Diapositiva 10 Visión del índice del Bien Común + aspectos del Bien Co- mún
	10 '	+ Especialización opcional: <i>"¿Cuáles de los valores y necesidades se organizan a) directamente b) indirectamente o c) en absoluto a través del dinero?"</i> Los participantes toman aspectos del bien común (TM), los debaten brevemente y los clasifican en a/b/c.	Entrada PI. → TG / TI	PPP diapo- sitiva 11+12 TM, pizarra
		Consejo de la experiencia: No se trata de una clasificación final y correcta, sino sólo de sensibilizar a la gente sobre la validez limitada del dinero. + Además de la clasificación horizontal, se puede hacer una clasificación vertical: <i>"¿Este valor está influido positiva o negativamente por el afán de lucro y la competencia?"</i>		

7) EXTERNALIDADES | Objetivos: Comprender y ser capaz de explicar el concepto de externalidades. Por último, ser capaz de justificar los límites de la teoría del bienestar, especialmente hasta qué punto la "maximización del beneficio con minimización de costes" se produce a expensas del bien común.

	Tie mpo	Medidas	Forma social	Materiales
EXTERNALIDADES	1 '	Transición: <i>"¿Cuál era la mejor estrategia para maximizar las ventas y los beneficios?" (= costes mínimos)</i> <i>"¿Se ahorraron realmente costes con la minimización de los costes de producción?" (global y a largo plazo)</i>	Conver- sación PI.	/ PPP diapo- sitiva 13
	4 '	Vídeo explicativo sobre "Externalidades" Definición común+ Salvaguardia escrita del término	Entrada PI. Conver- sación PI	Diapositiva PPP 14 Rotafolios
	5 '	Aplicación concreta a las empresas chocolateras: <i>"¿Qué externalidades se derivan de las decisiones?"</i> Se recogen 1-2 ejemplos.	Conver- sación PI.	
	15 '	+ Especialización opcional: Se explica el siguiente esquema, 1) Efecto → <i>por ejemplo, aumento del nivel del mar debido al cambio climático.</i> 2) Afectados externos → <i>por ejemplo, residentes en la costa.</i> 3) Tipo de impacto → <i>por ejemplo, reasentamiento</i> Los participantes calculan las externalidades potenciales de cada área de decisión y presentan sus resultados.	Entrada PI. TG Pleno	PPP Diapo- sitivas 16 Hojas de tra- bajo
		Consejo práctico: Para interiorizar realmente el fenómeno de las externalidades, son muy importantes los ejemplos muy concretos y este esquema diferenciado. Para ello pueden utilizarse opcionalmente		



Tie mpo	Medidas	Forma social	Materiales
	vídeos cortos o materiales de trabajo con información de fondo.		

8) RESUMEN DEL PROBLEMA Y SOLUCIÓN | Objetivos: Resumir en una conclusión diferenciada las razones por las que no todas las empresas funcionan realmente de forma orientada al bien común. A partir de ahí, trabajar de forma dirigida hacia las palancas de una economía de mercado orientada hacia el bien común.

Tie m-po		Medidas	Forma social	Materiales
CONCLUSIÓN Y SOLUCIÓN DEL PROBLEMA	12'	<i>"¿Por qué no hacía todo el mundo negocios perfectamente orientados al bien común, como sería realmente conveniente?"</i> . Reúna los motivos según el esquema (véase más abajo):		Rotafolios bolígrafo rojo
	Personas (pensamiento y acción)		Sistema (normas y ventajas)	
	<ul style="list-style-type: none">• Centrarse en el dinero;• A corto plazo• Egoísta• Esforzarse cada vez más	<ul style="list-style-type: none">• Competencia de precios → Externalizar costes = Ventaja, → Tomar responsabilidad = Desventaja• Poca transparencia• Balance de ganancias		
	13'	A continuación, se recogen propuestas de solución bajo el epígrafe provisional "Economía para el bien común": <i>"¿Qué tendría que cambiar para que la economía sirviera realmente al bien común?"</i> .		Primera AP entonces conver-sación PI
	<ul style="list-style-type: none">• Centrarse también en los valores• A largo plazo• Responsable• Frugalidad	<ul style="list-style-type: none">• Impuestos para el bien común → Externalización = desventaja → Recompensar la responsabilidad• Transparencia• Balance del bien común		
Sugerencia de experiencia: una referencia a clientes o inversores puede clasificarse en "Personas".				

9) FASE DE JUEGO II | Objetivos: Poner en práctica las soluciones desarrolladas y experimentar la diferencia.

Tie mpo	Medidas	Forma social	Materiales
JUEGO FASE II	5'	Entrada PI.	PPP Diapositivas 20,21
	20'	(como arriba)	(como arriba)



	Tie mpo	Medidas	Forma social	Materiales
		<p>Consejo sobre la experiencia: recuerda que sólo se puede cambiar 1 nivel por año+ área.</p> <p>También hay que asegurarse de que todo el mundo prevea el siguiente efecto de cambio: para algunas/ todas las empresas, el IVA inicialmente más alto provocará un aumento de los precios al consumidor final y, por tanto, una caída de la demanda! Por lo tanto, se recomienda inicialmente un menor volumen de producción. De lo contrario, algunas empresas sufrirán pérdidas debido al cambio "mal entendido". De lo contrario, este error evitable puede conducir a una valoración subjetivamente distorsionada del cambio de las reglas del juego, por ejemplo, "los impuestos para el bien común conducen inevitablemente a pérdidas".</p>		

10) CONCLUSIÓN | Objetivos: Reflexionar sobre los efectos de una economía para el bien común en el bien común y en los sentimientos de los agentes económicos.

	Tie mpo	Medidas	Forma social	Materiales
CONCLUSIÓN	5 '	Observando el índice del Bien Común: " <i>¿Cómo ha cambiado el índice? ¿Han sido los cambios sensatos y eficaces? ¿Cuáles en concreto?</i> " Pregunte a los participantes sobre sus sentimientos / experiencias: " <i>¿Qué sintió en la 2ª fase? ¿Qué ha cambiado?</i> "	Conver- sación PI.	Proyector + modelo de mercado (fi- cha: Índice del Bien Co- mún)
	5 '	Especialización opcional Se puede volver a plantear y debatir la cuestión de qué empresa ha tenido más éxito.	Conver- sación PI.	/
		Consejo sobre la experiencia: Para hablar de la "sensación" durante la 2ª fase de simulación y, sobre todo, para diferenciarla de la pura descripción, a veces es necesario hacer preguntas más detalladas.		

11) REFLEXIÓN | Objetivos: Ser capaz de categorizar las conclusiones con respecto a los puntos fuertes y débiles del modelo de juego empresarial. Reconocer los retos de una aplicación real de la Economía del Bien Común y tender un puente para introducir el movimiento ECG.

	Tie mpo	Medidas	Forma social	Materiales
REFLEXIÓN	3 '	<u>El juego de los negocios como modelo:</u> ¿Qué aspectos del escenario del juego de simulación son transferibles a la realidad? ¿Qué aspectos son diferentes o más complejos en la realidad? Localización, marketing, calidad del producto, nivel de escala (¿global?), modelo precio-ventas, índice del Bien Común	Conver- sación PI.	PPP Diapo- sitiva 22
	5 '	<u>Implantación de la Economía del Bien Común</u> ¿Hasta qué punto son realistas/factibles los planteamientos de solución (2ª fase del juego de simulación)? (¿Equilibrios claros de bien común? ¿Sistema global? ¿Implantación política? ...)	Conver- sación PI.	/
		Consejo sobre la experiencia: Es esencial separar las dos preguntas de reflexión diferentes, es decir, reflexionar primero sólo sobre el entorno en sí y después sobre la viabilidad de las sugerencias.		



VARIANTES

Variación temporal

Si se dispone de menos/más tiempo, se pueden hacer los ajustes sin perder el tema central:

- (-) Se omiten las partes opcionales
- (-) La 1ª fase de simulación puede reducirse a 5 rondas y la 2ª fase a 2-3 rondas.
- (+) En la fase de reflexión, la atención se centra metódicamente en EA/PA/GA en lugar de en el Pleno.
- (+) Se puede abrir un debate en profundidad sobre temas (bien común, valores, incentivos externos, motivación intrínseca, etc.) en muchos puntos.

Los costes fijos, intereses, etc. varían

En la versión estándar, el requisito de subsistencia anual como empresario de 5 euros asume la función de costes fijos. Estos pueden etiquetarse conceptualmente como tales y su importe puede modificarse (modelo de mercado, algoritmos). Por supuesto, también puede modificarse el tipo de interés simplificado y bajo del 10%. Ambas variables pueden utilizarse para variar el beneficio y la presión competitiva.

ATENCIÓN: en este caso, también deben adaptarse las hojas de decisión y las hojas de explicación.

MÉTODOS DE CONEXIÓN

Desarrollar indicadores para el bien común

En pequeños grupos, los participantes reflexionan sobre los temas y la información que recogerían en un verdadero balance del bien común. De este modo, se comprometen activamente con la cuestión de la orientación empresarial hacia el bien común.

Presentación del movimiento EBC

La idea y el movimiento (sociedad civil, empresas, política) de la Economía del Bien Común se como planteamientos que intentan realizar paso a paso las soluciones propuestas.

Ejemplos de buenas prácticas

Se entrega a los participantes un rotafolio con la matriz del bien común y ejemplos individuales de buenas prácticas empresariales en tarjetas. Éstos se asignan al tema correspondiente de la matriz del bien común en el rotafolio.

Comparación de las piedras angulares de EBC

Hay tarjetas azules con piedras angulares del ECG y tarjetas rojas con los respectivos opuestos (extremos) del sistema actual. Se buscan estas parejas. De este modo, los participantes conocen las diferentes propuestas del ECG.

Todo el material educativo actual sobre la Economía del Bien Común puede encontrarse en: <https://www.econgood.org/hub-education/>

Esperamos sus preguntas, experiencias y sugerencias nuestra [plantilla de retroalimentación](#) de nuestro sitio web o escriba directamente a: education@econgood.org

Derechos de uso: Este producto está bajo una licencia "Creative Commons BY-NC-SA 4.0. Licencia Internacional": <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>. Esto significa que usted puede reproducir, distribuir, remezclar, modificar y construir sobre el material bajo las siguientes condiciones: Atribución al editor, atribución de cambios, ningún uso comercial, redistribución bajo las mismas condiciones de licencia.

Versión: 1.0 | **Estado:** 04/2018 | **En línea en:** education.ecogood.org

Editor: Education Hub

Patrocinador legal: International Federation for the Economy for the Common Good e.V. (organización sin ánimo de lucro)

Información: www.econgood.org | **Contacto:** education@econgood.org

Apoyo: ¡Estaremos encantados de que apoye nuestro trabajo con una donación!

Cuenta de donaciones: International Federation for the Economy for the Common Good e.V. | Palabra clave: Educación
IBAN: DE88 4306 0967 2031 2191 01 | BIC: GENODEM1GLS | Banco: GLS Gemeinschaftsbank eG





Traducción:

La traducción se llevó a cabo en el marco del proyecto Erasmus+ "Educación internacional para una Economía Sostenible - Internacional" del programa "Pequeñas Cooperaciones" y corrió a cargo de la Federación Internacional de Economía para el Bien Común e.V. y FUNDACIÓ CÍVICA NOVESENDES.



Exención de responsabilidad:

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones expresadas son exclusivamente las de los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea o la Agencia Nacional. Ni la Unión Europea ni la autoridad que concede la subvención pueden ser consideradas responsables de las mismas.