



Juego de simulación de economía de mercado

Instrucciones para el modelo de mercado LIBRE-OFFICE-CALCULATOR



El juego de simulación "Economía de mercado para el bien común" está disponible gratuitamente para que docentes y orientadores educativos lo utilicen de forma independiente. Para que el juego de simulación pueda utilizarse de forma independiente, las páginas siguientes de este documento proporcionan...

- I) **Información general sobre las funciones de Open Calculator relevantes para el funcionamiento del juego de simulación.....**
(Página 2)
- II) **Instrucciones paso a paso para la aplicación real en el juego.....**(Página 5)
- III) **Explicación de las fórmulas utilizadas (¡sólo si le interesa!)**(página 7)

Para una comprensión óptima, abra el modelo de mercado en paralelo y observe las cosas directamente en el modelo o ¡pruébelas!

Si tiene más preguntas o sugerencias, póngase en contacto con education@econgoud.org

¡¡¡Buena suerte y disfruta del juego de los negocios!!!



1) Información general sobre las funciones necesarias:

Esta información general sólo debe hojearse una vez al principio. A continuación, es aconsejable pasar con relativa rapidez a las [instrucciones "paso a paso"](#) (página 5). A continuación, se hace referencia a la información general en los puntos adecuados.

Si tiene experiencia con Open Calculator, probablemente esta sección ofrezca pocas novedades y quizá pueda saltársela.

El etiquetado se explica detalladamente a partir de la página 3.

The screenshot shows the LibreOffice Calc interface with the following elements:

- 4a**: Points to the 'Inicio' (Home) menu.
- 6**: Points to the 'Fórmulas' (Formulas) menu.
- 1bb**: Points to the 'Result2' style.
- 2c**: Points to the 'Hoja de entrada' (Input Sheet) tab.
- 3**: Points to the 'Nombres de las empresas' (Company Names) section.
- 2b**: Points to the 'Indice del bien común' (Common Good Index) section.
- 2a**: Points to the 'Balances para el bien común' (Balances for the Common Good) section.
- 1a**: Points to the 'Bienvenido a' (Welcome to) section.
- 1b**: Points to the 'Hoja de entrada' (Input Sheet) section.



1. Varias hojas:

La tabla se compone de varias fichas, dispuestas una junto a otra a continuación. Se puede acceder a ellas con un simple clic. La hoja mostrada actualmente aparece resaltada en blanco (Actual: "Hoja de entrada").

- a. La "*Hoja de entrada*" es la hoja más importante para la gestión del juego, donde se trasladan a la mesa las decisiones de las empresas.
- b. Los resultados del mercado se muestran en una visión general en la "*Visión general del mercado*". Esta hoja debe estar siempre visible para las empresas, de modo que puedan ver sus propias cifras de ventas y los nuevos niveles de activos.
- bb. El modelo de mercado debe abrirse en dos ventanas para que la visión general del mercado esté siempre visible para las empresas y la dirección del juego pueda introducir al mismo tiempo los nuevos resultados anuales en la hoja de entrada. Para ello, haga clic en "*Vista*", "*Ventana*" y, a continuación, en "*Nueva ventana*". En la nueva ventana, puede hacer clic en la visión general del mercado y arrastrar la nueva ventana a la pantalla ampliada (proyector).

ATENCIÓN: Para ello, la "Pantalla extendida" debe estar configurada como modo de proyección (proyector):

- Windows: Panel de control | Pantalla | Conectarse a un proyector | Avanzado |.
- Linux: Suele ser una combinación de teclas fija en la que hay iconos de pantalla en la tecla. → ¡Pruébalo!

2. Plegable hacia dentro y hacia fuera:

- a. Si hace clic en el signo más, se abrirá el año correspondiente y se mostrará como el año 1 en esta vista.
- b. Si a continuación pulsa sobre el signo menos, el año correspondiente se contrae de nuevo y aparece como años 2-11.
- c. Si hace clic en [1] o [2], TODOS los años se muestran u ocultan al mismo tiempo.

3. Comentarios explicativos:

Si la esquina superior derecha de una celda aparece en rojo, al pulsar una vez sobre ella aparece un comentario que explica el significado de la columna correspondiente situada debajo o de la fila contigua. Esto facilita la comprensión del modelo de mercado.

4. Dimensione la vista:

- a. La cinta puede ocultarse mediante "Ver" → "Pantalla completa". De este modo se ahorra espacio para la tabla propiamente dicha y se recomienda, por ejemplo, para la visión general del mercado en la pantalla. El botón "Esc" sirve para salir de la vista de pantalla completa.
- b. En general, aquí se puede ampliar o reducir la hoja actual. Si hace clic directamente en la cifra porcentual, se abre una pequeña ventana en la que puede realizar ampliaciones/reducciones en incrementos muy pequeños escribiendo la cifra porcentual.



5. Escriba en las celdas:

Al principio hay que acostumbrarse a cómo se teclean los números en las celdas:

- **Introducir un número:** debe saber que puede estar DENTRO de la celda (=doble clic) o sólo SOBRE una celda con la selección (=1 clic). Puede introducir números en ambos casos. Las funciones de nivel superior (por ejemplo, contraer y expandir celdas ocultas) sólo pueden utilizarse, por ejemplo, si NO se está en una celda. Estas diferencias deben probarse conscientemente.
- **Salir de la celda:** para introducir un valor de celda válido, hay que salir de nuevo de la celda. La mejor forma de hacerlo es pulsando la tecla "ENTER" o cualquier tecla de flecha (por ejemplo, si desea seguir escribiendo directamente después en la celda de abajo, arriba, a la derecha o a la izquierda. Esto es útil cuando se introducen decisiones de empresa, ya que puede "teclear a través" directamente de izquierda a derecha si pulsa la tecla de flecha derecha entre medias).

Por regla general, aquí no puede pasar nada malo, pero la experiencia ha demostrado que aumenta la confianza y la seguridad en uno mismo con Excel si te has familiarizado con el proceso probándolo durante 5 minutos 😊

6. Protección de hojas:

Todas las hojas, excepto la "Hoja de entrada" y la "Visión general del mercado", están protegidas. Así se evitan cambios involuntarios en las fórmulas. Si desea cambiar algo, simplemente haga clic en "*Proteger tabla*" en "*Extras*". No hay contraseña. La hoja volverá a estar protegida del mismo modo. En este caso, puede hacer clic en "Aceptar" sin introducir la contraseña.



II) Instrucciones paso a paso para su aplicación concreta en el juego:

1. Prepárate antes del partido:

1.1. Preparar campo de entrada:

Haga clic en la ventana "Hoja de entrada" (véase **1a**).

Si el año 1 aún no está abierto como se muestra en la imagen de la derecha, haga clic en el signo más de la izquierda (véase **2a/2b**) y abra el año.

1.2. Introduzca el número de empresas:

Si ya se sabe cuántas empresas participan, se puede introducir una "x" en la columna B después de cada empresa activa. Esto sólo tiene que hacerse una vez al principio del año 1. Para todas las demás rondas se hace automáticamente.

1.3. Establecer una nueva ventana para la visión general del mercado:

Como se describe en **1bb**, abra una segunda ventana independiente y arrástrela a la segunda pantalla dividida (proyector).

Haga clic en la ventana "Visión general del mercado" (véase **1b**) y configure/amplíe esta ventana para que se muestren todas las empresas activas (véase: **4a-4b**).

Hoja de entrada		La información de las hojas de decisión de las empresas debe introducirse aquí								
1										
2										
3										
4	Nombres de las empresas	Activar	Eco	Electricidad	Ferías	Salarios	Puesto de trabajo	Precio por unidad	Cantidad de producción (CP)	Max. CP
5										
6	1 año	0								
7	Empresa 1	x								####
8	Empresa 2	x								####
9	Empresa 3	x								####
10	Empresa 4	x								####
11	Empresa 5	x								####
12	Empresa 6	0								####
13	(totales)		0	0	0	0	0		0	
14	2 años	0								

2. Introduzca las rondas de decisión:

2.1. Introduzca el nombre de la empresa (=único)

Tan pronto como se hayan fundado las empresas, se pueden introducir los nombres en el primer año abierto. Además, solo hay que hacerlo una vez durante el primer año, el resto se registra automáticamente para los años siguientes y para la visión general del mercado.

2.2. Introducir valores (=cada ronda)

Recoge las hojas de decisión de las empresas e introduce los valores en las celdas correspondientes.

2.3. Activar ronda (=cada ronda):

Una vez introducidos todos los valores, se puede activar el año (y, por tanto, la visión general del mercado y el índice del Bien Común) introduciendo siempre un "1" rojo a la derecha del año en lugar de la "0" roja.

1 año	0
Empresa 1	x
Empresa 2	x
Empresa 3	x
Empresa 4	x
Empresa 5	x
Empresa 6	0

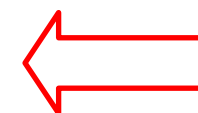
1 año	1
-------	---



3. Resultados:

3.1. Ver visión general del mercado:

En la visión general del mercado, que se visualiza en la pantalla/pizarra, también pueden verse gráficamente los precios, las cifras de ventas y los activos. Esto puede requerir desplazarse hacia adelante y hacia atrás para ver tanto la tabla como las curvas.



3.2. Restar valores del índice del Bien Común:

En cuanto se activa un año (véase 2.3.), los valores del índice del Bien Común aparecen también en la "Hoja de entrada".

Éstas deben transferirse a un rotafolio preparado para poder trabajar con ellas más tarde.

4. De la ronda 7:

4.1. Abrir balances de bienes comunes

A partir de la 7ª ronda, el juego se desarrolla según los principios de la Economía del Bien Común (años de juego resaltados en verde). A partir de este momento, la visión general del mercado también mostrará los balances del bien común (puntos) de cada empresa, que antes estaban ocultos tras el signo [+] a la derecha. Para abrir: véase **2c**

6 años	0
7 años	1



	A	B
1	Panorama del merc	
2	Precio	
3	Volumen de ventas	
4	Demanda	
5	Activos	
6		
7		
8	Precio	
9	Volumen de ventas	
10	Demanda	
11	Activos	
12		



III) Explicación de las fórmulas (celdas de ejemplo entre paréntesis)

→ **No es necesario para el funcionamiento.**

Para facilitar la comprensión del modelo de mercado y los cálculos, aquí se explican brevemente todas las fórmulas utilizadas. No es necesario entenderlas para utilizar el juego, pero aumentará tu confianza y reflexión.

- **Generalidades** Cada celda tiene el nombre que resulta de la letra de la columna y el número de la fila. Si se van a utilizar celdas de otra hoja, aparece delante el "nombre de la hoja", por ejemplo "*Resumen del mercado*"!A1
Si desea introducir una fórmula/cálculo en una celda, ésta debe comenzar por el signo "=".
- **Operaciones aritméticas básicas:** +, -, /, * son los símbolos aritméticos básicos que se pueden utilizar para calcular cualquier celda entre sí.
- **=SUMA(Z1:Z9):** se puede utilizar para sumar filas enteras de celdas especificando las dos celdas más externas entre paréntesis con dos puntos entre ellas. En este caso, se suman las celdas 1 a 9.
- **=SI(Z1>0;Z2;0)** formula condiciones y especifica dos variantes distintas en función del cumplimiento. Establece (introduzca la condición, por ejemplo, si el valor en Z1 es mayor que cero; lo que debería haber en la celda bajo esta condición, por ejemplo, el valor de Z2; lo que debería haber en caso contrario en la celda si no se cumple la condición, por ejemplo, el valor 0.
- **=FUN.ERROR (Z1;0):** Esta fórmula puede anteponerse a cualquier cálculo para evitar el "fallo" de que se muestre un error porque, por ejemplo, habría que dividir por el valor 0 mientras no se haya introducido todavía ninguna cantidad de producción
- **=REDONDEAR (Z1/Z2;2)** Para redondear los valores calculados, se puede escribir esta fórmula antes de cada cálculo. En el primer lugar de los paréntesis está el cálculo a redondear, en este ejemplo el valor de la celda 1 dividido por el valor de la celda 2; después del punto y coma está el número de decimales a redondear, en este ejemplo al segundo lugar.
- **=CONTAR (Z1:Z9; "x"):** Cuenta el número de celdas en un rango definido (aquí entre la celda 1 a la celda 9) que coinciden con un determinado criterio. Por ejemplo, la "x" para activar las empresas.
- **=REFERENCIA (A1;Z1:Z9;2):** Aquí, se toma un valor de una celda específica A1 y se busca este valor en una columna específica (Z1 a Z9), donde se ha creado una serie numérica antes de ella. Si ha encontrado el valor en este rango, entonces esta función busca el valor que está x puestos a su derecha en la misma fila. En este caso en la fila vecina, porque el valor "2" está al final de la fórmula. Este valor vecino se encuentra entonces al final de esta fórmula.