



CÓMO UTILIZAR FUNTRADERS EN EL AULA



Guía para utilizar el juego del comercio exterior en el aula

- Objetivos pedagógicos de Funtraders
- Qué temas se pueden trabajar
- Cuándo utilizar el juego
- Cómo utilizar Funtraders en el aula

Como utilizar “Funtraders, el juego del comercio exterior” en el aula

Pautas generales

Objetivos pedagógicos de Funtraders

1. Ofrecer una visión transversal y vivencial de los factores que inciden en una operación de exportación o importación.
2. Dar a conocer conceptos básicos de comercio exterior, de una manera lúdica y efectiva:
 - La documentación básica en una operación de comercio exterior.
 - Los diferentes medios de pago o cobro, sus ventajas, riesgos y costes.
 - Los riesgos y los diferentes tipos de coberturas existentes.
 - Los modos de transporte y sus documentos contractuales.
 - Nociones sobre el despacho de mercancías en aduana y el circuito y figuras principales de las operaciones de comercio exterior.
3. Reforzar conceptos conocidos relativos del comercio exterior a través del juego.

Para qué temas se puede utilizar Funtraders

Jugar una partida con **Funtraders**, además de ofrecer una visión global del circuito de las operaciones y los elementos intervinientes en la operación escogida –exportación o importación–, permite introducir o reforzar los siguientes aspectos:

1. **Gestiones** comerciales, contractuales, documentarias, financieras, logísticas, aduaneras, y de cobertura de riesgos.
2. **Riesgos** en el comercio internacional: jurídicos, comerciales, políticos, financieros, logísticos, cambiarios y extraordinarios.
3. **Conceptos básicos** sobre contratos, reglas Incoterms, medios de pago, divisas/financiación, documentación, transporte, logística, aduanas, tipología de riesgos y sus coberturas.

Cuándo utilizar Funtraders

Para introducir el curso/temática

Funtraders puede utilizarse como introducción al curso, ya que ofrece una visión global de los diferentes aspectos que irán apareciendo a lo largo del curso.

También puede plantearse una partida para introducir diferentes temas. En este caso, al dar las instrucciones y posteriormente dinamizar la partida, se debe enfocar la atención específicamente en los aspectos sobre los que se quiere trabajar.

Para repasar/reforzar temas estudiados

Una vez finalizado un tema, puede proponerse una partida donde el profesorado en lugar de aclarar conceptos, los vaya preguntando al alumnado.

Incluso puede modificarse la dinámica del juego, dando recompensas en forma de cobertura –si responden bien– o en forma de riesgo –si las respuestas son erróneas–.

Poco a poco, al ir jugando, el profesorado verá que puede ir innovando y utilizando los elementos del juego de forma independiente o introduciendo cambios que permiten otras dinámicas de juego.

El juego incluye una **Guía básica de comercio exterior**, que explica los conceptos que van apareciendo a lo largo de la partida, y que puede ser muy útil cuando el objetivo es el refuerzo de los temas estudiados.

Cómo utilizar Funtraders

Objetivo de la partida

Completar en primer lugar todas las gestiones requeridas, consiguiendo que la operación de comercio exterior llegue a su destino, pase la aduana y sea pagada/cobrada en el banco.

Jugadores

- **Funtraders** es un juego pensado para 2 a 6 jugadores.
- Una partida con 2 o 3 jugadores tiene una duración aproximada de una hora. Sin embargo, una partida con 6 jugadores dura unas 2 horas.
- Lo ideal es organizar partidas con 4 jugadores (*retirando las cartas con el símbolo +4*), ya que resultan más ágiles que las de 6. Utilizado en el aula, y para poder tutorizar de manera óptima el desarrollo del juego, puede establecer grupos de 2 personas por jugador, con lo que las partidas serían de 8 personas. Así, en una clase con 24 alumnos, se necesitarán tres juegos, que el profesor/a puede tutorizar de forma paralela.

Aspectos a tener en cuenta al jugar

- Los contratos y las cartas que los jugadores deben ir guardando, siempre se dejarán boca arriba, a fin de que el resto de participantes puedan verlos.
- Al robar una carta, especialmente de cobertura y riesgo, debe leerse en voz alta, a fin de que todos los participantes sepan qué es lo que está ocurriendo y el motivo. Si la partida es de introducción a un tema, el profesor/a puede incluir una pequeña explicación sobre el mismo. Si el objetivo es repasar, puede ir preguntando el motivo o las consecuencias del hecho que surja, así como del tipo de documento o medio de pago que los jugadores vayan consiguiendo.
- El profesor/a irá tutorizando a los diferentes grupos de forma paralela.

Las reglas del juego

Una vez hechos los grupos y entregados los juegos a cada uno de ellos, se explicarán las reglas del mismo. Para ello, es recomendable la visión en el aula del siguiente video que explica la dinámica del juego: https://youtu.be/kl-1U_iVgmk.

En el juego hay una guía rápida que enumera el orden de las acciones y que, al principio, puede resultar muy útil.

Igualmente, incluye las reglas del juego que pueden consultarse ante cualquier duda que pueda surgir durante la partida.

Nivel de los participantes

Puede jugar cualquier persona, independientemente de sus conocimientos previos en comercio exterior. La versatilidad del juego permite llevar a cabo una partida con alumnos que acaban de iniciar el ciclo y no tienen conocimiento alguno, ya que sirve de introducción a los aspectos que se trabajan durante el curso.

También es adecuado para alumnos que ya tienen conocimientos previos, porque les ayuda a repasarlos y asentarlos. En todos los casos, siempre se obtiene una visión global de todo el proceso de exportación o importación.

El profesor/a debe ir siguiendo el avance y la dinámica de los grupos, preguntando o explicando conceptos que vayan apareciendo durante la partida y conduciendo la atención de los alumnos hacia los aspectos concretos que quiere trabajar.

Post partida

Tras la partida o en la clase siguiente, es conveniente resumir los diferentes aspectos que han aparecido, resolver dudas que hayan podido surgir y puntualizar aquellos aspectos que, dependiendo del objetivo de la sesión, el profesor/a considere más relevantes.

Otras dinámicas

Los diferentes elementos del juego pueden utilizarse también de forma independiente. Por ejemplo, se puede repasar el **clausulado, tipos de contrato o reglas Incoterms**, estudiando los propios contratos del juego.

Pueden repasarse **riesgos y coberturas**, jugando simplemente con dichas cartas, o repasar la **documentación** precisa y sus características, teniendo el mazo de documentos en la mano y lanzando en clase preguntas sobre dichos documentos. En definitiva, diferentes dinámicas de juego que motivan e involucran a los alumnos, facilitando el aprendizaje de las materias.