3. Entendiendo los elementos y el proceso del juego

3.1. La empresa La Mónada, el tablero, MonFin, las preguntas, el tablón de respuestas, las monedas, las fichas de actividad de cada año y las fichas de estados contables

Nuestra empresa se llama La Mónada y su misión es crear juegos educativos que incorporen las últimas innovaciones docentes para adaptarse perfectamente a la evolución de las necesidades educativas, pero a un precio asequible para un consumidor medio.

La visión de La Mónada es expandir el negocio a partir de la creatividad y la implicación de sus propios empleados, y, aunque inicialmente la empresa produce y distribuye sus juegos sólo en España, se prevé la expansión del negocio durante los próximos años. Por consiguiente, es importante recordar que la dirección está dispuesta a aprovechar las oportunidades de expansión que presente el entorno. La Mónada se rige por los valores fundamentales del trabajo en equipo, la honestidad, la flexibilidad y la libertad responsable.

Sobre la base de estos principios la dirección de la empresa promueve la implicación de los empleados en el negocio, la existencia de un buen clima de trabajo, la creatividad y el debate constructivo de las decisiones que se toman. Por tanto, será fundamental adoptar una actitud basada en la empatía y la flexibilidad mental para sacarle el máximo rendimiento al juego.

El patrimonio de La Mónada quedará reflejado en el Balance, que ocupa la parte central del tablero, y a partir de este patrimonio se generará la actividad económico-financiera del negocio: ventas, movimientos de efectivo, ingresos y gastos, préstamos y pagos de intereses, impuestos, etc., que quedará reflejada en la Cuenta de resultados y el Estado de flujos de efectivo que circulan en torno al balance.

El tablero es la base del juego (figura 1). Podemos utilizar el código QR para acceder al mismo e imprimirlo en tamaño 56 x 56, y así vamos jugando según explicamos el juego.

El Balance aparece en el centro porque es una unidad informativa estable, es decir, aunque los elementos o partidas que conforman el Balance van variando a lo largo del año, lo que se expresa en el Balance al final del año es su valor sólo a esa fecha, de forma que son datos estáticos. Sin embargo, los elementos que forman el Resultado (cuenta de resultados) y el Efectivo (estado de flujos de efectivo) se van generando a partir de la actividad de la empresa durante todo el ejercicio económico y tienen un sentido dinámico, por eso giran en forma de rueda en torno al Balance.

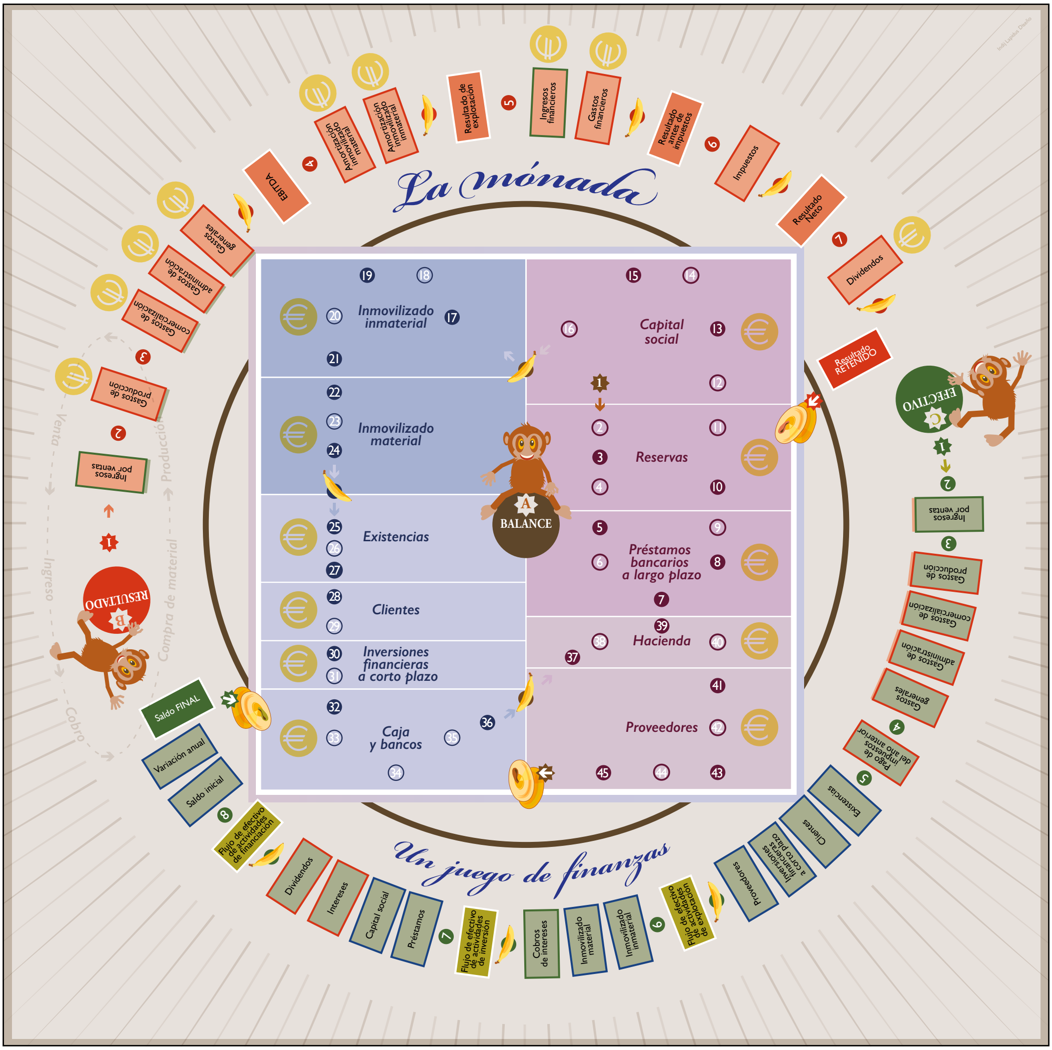


Figura 1. Tablero.

Https://goo.gl/RL4OyV

Debemos familiarizarnos bien con el tablero porque está diseñado para ayudarnos visualmente a entender mejor los conceptos y las relaciones entre los mismos. Éstas son las cosas en las que debemos fijarnos antes de empezar a jugar:

1 Los colores utilizados son los de los billetes de euro, puesto que es la moneda que utilizaremos para jugar. Es importante recordar que sólo se pueden colocar monedas en los lugares donde aparece el símbolo del €.
2 Observemos que la parte izquierda del Balance es azul y la parte derecha es rosa. La parte azul son los activos o inversiones de la empresa: los activos que permanecen un plazo mayor de

tiempo en la empresa tienen un color azul más fuerte y los que circulan a lo largo del año son de azul más claro. La parte rosa son los recursos financieros de la empresa: los capitales que tienen un vencimiento mayor tienen un color rosa fuerte y los que hay que devolver en un plazo menor de tiempo son de color rosa más claro.

3 Debemos fijarnos en el tamaño que ocupa cada elemento del Balance, pues su tamaño es proporcional a su importancia en el patrimonio de la empresa

4 Prestemos atención, también, a la conexión entre los diferentes activos (parte azul) y diferentes recursos financieros (parte rosa) del Balance, pues nos dará pistas para resolver las preguntas de los círculos que contienen una banana.

5 Fijémonos en los colores de lo que suma (borde verde) y resta (borde rojo) en el Resultado y en el Efectivo, y además en lo que puede tanto sumar como restar (borde azul) en el Efectivo.

6 Observemos las partes de las que se compone el Resultado y el Efectivo, viendo cuáles tienen el borde blanco.

7 Identifiquemos la pequeña sombra en torno a aquellos elementos que comparten el Resultado y el Efectivo (ingresos por ventas, gastos de producción, de comercialización, de administración y generales) para que veamos que es la misma información la que consta en ambos estados.

8 Además, también aparece dibujado en el tablero el ciclo de explotación de la empresa, a la izquierda del tablero en color gris en sombra, para que visualicemos la dinámica de funcionamiento de la empresa: Compra de material → Producción → Venta → Ingreso → Cobro → Compra de material, de nuevo.

9 Por último, observemos que el Resultado RETENIDO (último elemento del Resultados) se añadirá a las Reservas en el Balance, como muestra la flecha en el tablero, y que el Saldo FINAL (último elemento del Efectivo) es el valor con el que Caja y bancos acabará el año y que figurará en el Balance, como también indica la flecha.

Nuestro guía en el tablero es MonFin, un mono financiero activo y divertido al que le encanta saltar para avanzar ágilmente hacia la meta. Además, le encantan las bananas y tocar los platillos, como vemos en el tablero. En Europa sólo tenemos los monos de Gibraltar y el diseño de MonFin está inspirado en su fisonomía para que resulte más familiar.

Sin embargo, es interesante que cada uno elija y personalice su propia figura física, pieza o muñeco para desplazarse a lo largo del tablero. Nuestro guía nos conducirá a lo largo de los Circuitos I y II, que tienen como objetivo entender en detalle los estados contables: Balance (circuito I), y Resultados y Efectivo (circuito II).

Opciones 1ª 2ª	Opciones 1ª 2ª	Opciones 1ª 2ª	Opciones 1ª 2ª
BALANCE	BALANCE	BALANCE	BALANCE
1	17	25	37
2	18	26	38
3	19	27	39
4	20	28	40
5	21	29	41
6	22	30	42
7	23	31	43
8	24	32	44
9		33	45
10		34	
11		35	
12		36	
13			
14			
15			
16			

Opciones 1ª 2ª	Opciones 1ª 2ª
RESULTADO	EFECTIVO
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
	8

Tabla 1. Tablón de respuestas.

Https://goo.gl/Okke2y

Para realizar los Circuitos I y II necesitamos el tablero, nuestra guía, las preguntas y el tablón de respuestas. Aunque en el apartado 3.2. se explica la dinámica del juego, es conveniente que nos vayamos familiarizando con las preguntas de cada círculo del tablero:

1 En el Circuito I hay círculos rellenos (por ejemplo, el 1, el 3, el 5, el 7 etc.), círculos vacíos (por ejemplo, el 2, el 4, el 6, etc.) y círculos de banana. Cada círculo relleno o vacío hace referencia a una cuestión relativa al elemento del Balance en el que está situado el círculo (por ejemplo, los círculos 17, 18, 19, 20 y 21 se refieren al Inmovilizado inmaterial). Sin embargo, los círculos de banana hacen referencia a la relación entre las masas patrimoniales: el primer círculo de banana se refiere a la relación entre la masa patrimonial azul fuerte y la masa patrimonial rosa fuerte, el segundo círculo de banana hace referencia a la relación entre la masa patrimonial azul fuerte y la azul clara, y el tercer círculo de banana se refiere a la relación entre la masa patrimonial azul clara y la rosa clara. Las cuestiones de los

Figura 2. Monedas.

círculos rellenos y de los círculos de banana tienen dos opciones de pregunta, la 1.ª opción y la 2.ª opción. Sólo contestaremos a la 2.ª opción si, cuando lleguemos al círculo de banana, no acertamos la respuesta y nos toca retroceder hasta el inicio (o hasta la anterior banana) e ir saltando de círculo relleno en círculo relleno contestando la 2.ª opción de pregunta. Sin embargo, las cuestiones de los círculos vacíos sólo tienen una opción de pregunta porque sólo podremos pasar por ellos una vez.

2 En el Circuito II sólo hay círculos rellenos y círculos de banana, y sus cuestiones correspondientes tienen siempre dos opciones de pregunta, pero sólo contestaremos a la 2.ª opción si fallamos en el círculo de banana y nos toca retroceder.

Puedes descargar desde el código QR el tablón de respuestas que muestra la tabla 1, para ir apuntando las respuestas, y también el tablón con las respuestas correctas para comprobar nuestros aciertos según hacemos los circuitos.

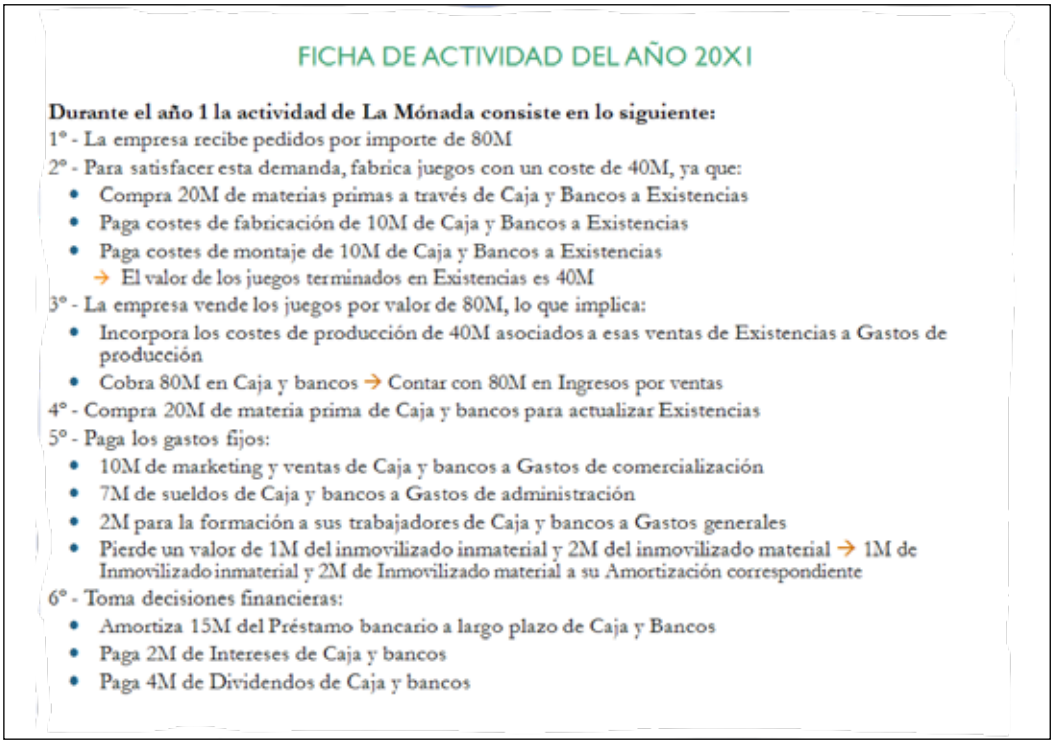
A medida que vayamos avanzando a lo largo del Circuito I, situaremos las monedas (figura 2) en las diferentes partidas del Balance según vamos creando nuestra empresa y, así, diseñaremos el balance inicial. Para ello utilizaremos monedas de diferentes importes: monedas de 1 céntimo de € (equivaldrán a 1 millón de €), de 2 céntimos de € (2 millones de €), de 5 céntimos de € (5 millones de €), de 1€ (10 millones de €) y 2€ (20 millones de €). Por tanto, nuestra primera responsabilidad para que el juego se pueda llevar a cabo sin falta de liquidez es asegurarnos de que poseemos monedas suficientes (podemos conseguirlas en nuestro banco habitual):

1 Cambiamos 50 céntimos de € por 50 monedas de 1 céntimo de €.
2 Cambiamos 1€ por 50 monedas de 2 céntimos de €.
3 Cambiamos 3€ en 60 monedas de 5 céntimos de €.
4 Cambiamos 20€ en 20 monedas de 1€.
5 Cambiamos 20€ en 10 monedas de 2€.

Una vez que hayamos construido el balance inicial, la ficha de la actividad del año 20X1 nos irá indicando lo que sucede en la empresa durante su primer año de vida e iremos realizando los movimientos de dinero correspondientes en el Balance y la Cuenta de resultados, y viendo qué movimientos de Efectivo se producen en paralelo.

Por tanto, dispondremos de las fichas de actividad de cada año para simular las operaciones y actividades que se van produciendo en La Mónada durante los años 20X1, 20X2, 20X3 y 20X4 (éste último por trimestres).

He aquí un ejemplo de estas fichas, en concreto la que corresponde al año 20X1 (cuadro 1).



FICHA DE ACTIVIDAD DEL AÑO 20X1

Durante el año 1 la actividad de La Mónada consiste en lo siguiente:

1º - La empresa recibe pedidos por importe de 80M

2º - Para satisfacer esta demanda, fabrica juegos con un coste de 40M, ya que:

- Compra 20M de materias primas a través de Caja y Bancos a Existencias
- Paga costes de fabricación de 10M de Caja y Bancos a Existencias
- Paga costes de montaje de 10M de Caja y Bancos a Existencias

→ El valor de los juegos terminados en Existencias es 40M

3º - La empresa vende los juegos por valor de 80M, lo que implica:

- Incorpora los costes de producción de 40M asociados a esas ventas de Existencias a Gastos de producción
- Cobra 80M en Caja y bancos → Contar con 80M en Ingresos por ventas

4º - Compra 20M de materia prima de Caja y bancos para actualizar Existencias

5º - Paga los gastos fijos:

- 10M de marketing y ventas de Caja y bancos a Gastos de comercialización
- 7M de sueldos de Caja y bancos a Gastos de administración
- 2M para la formación a sus trabajadores de Caja y bancos a Gastos generales
- Pierde un valor de 1M del inmovilizado inmaterial y 2M del inmovilizado material → 1M de Inmovilizado inmaterial y 2M de Inmovilizado material a su Amortización correspondiente

6º - Toma decisiones financieras:

- Amortiza 15M del Préstamo bancario a largo plazo de Caja y Bancos
- Paga 2M de Intereses de Caja y bancos
- Paga 4M de Dividendos de Caja y bancos

Cuadro 1. Ficha de actividad del año 20X1.

A medida que vayamos moviendo el dinero a lo largo del tablero, entenderemos cómo se construyen los estados contables y podremos completarlos en papel y en el archivo de Excel, disponible para descargar en el código QR de la página 18. Se han seguido las Normas Internacionales de Información Financiera (NIFF) para elaborar los modelos de los estados contables; no obstante, son válidos igualmente otros modelos que nos puedan resultar más prácticos para nuestro negocio, como los del Plan General Contable (PGC).

Los estados contables en Excel están diseñados de manera que podamos ver el cálculo de cada elemento; ello nos ayudará a entender la conexión que existe entre los diferentes estados contable-financieros y nos resultará más sencillo cuadrar el balance de cada ejercicio económico (las celdas que aparecen en 0 en Excel se generarán a partir de la información que incluyamos en las demás celdas). Podemos ir practicando y situarnos en cada celda para asentar mejor los conocimientos que vayamos aprendiendo a lo largo de los circuitos I y II.

Las fichas de estados contables: balance (tabla 2), cuenta de resultados (tabla 3) y estado de flujos de efectivo (tabla 4), se muestran a continuación y también se accede a ellos mediante código QR. Igualmente podemos disponer ya de ellas si queremos empezar a asociar los elementos del tablero con los que constan en estas fichas.

Tabla 2. Ficha de balance.

BALANCE	20X0	20X1	20X2	20X3	20X4
ACTIVO NO CORRIENTE					
Inmovilizado inmaterial bruto					
Amortización acumulada Inmovilizado inmaterial					
Inmovilizado inmaterial neto					
Inmovilizado material bruto					
Amortización acumulada Inmovilizado material					
Inmovilizado material neto					
ACTIVO CORRIENTE					
Existencias					
Clientes					
Inversiones financieras a corto plazo					
Caja y bancos					
ACTIVO TOTAL					
PATRIMONIO NETO					
Capital social					
Reservas					
PASIVO NO CORRIENTE					
Préstamos bancarios a largo plazo					
PASIVO CORRIENTE					
Hacienda acreedor por conceptos fiscales					
Proveedores					
TOTAL PASIVO Y PATRIMONIO NETO					

Https://goo.gl/jJ3kiG

Tabla 3. Ficha de cuenta de resultados.

Cuenta de RESULTADOS	20X1	20X2	20X3	20X4
Ingresos por ventas				
Gastos de producción				
Margen bruto				
Gastos de comercialización				
Margen comercial				
Gastos de administración				
Gastos generales				
EBITDA				
Amortización Inmovilizado material				
Amortización Inmovilizado inmaterial				
Resultado de explotación o EBIT				
Ingresos financieros				
Gastos financieros				
Resultado antes impuestos o EBT				
Impuesto sobre beneficios (25 %)				
Resultado Neto o EAT				
Dividendos				
Resultado RETENIDO				

Tabla 4. Ficha de estado de flujos de efectivo.

Estado de flujos de EFECTIVO	20X1	20X2	20X3	20X4
ACTIVIDADES DE EXPLOTACIÓN				
Ingresos por ventas				
Gastos de producción				
Gastos de comercialización				
Gastos de administración				
Gastos generales				
Pago de impuestos del año anterior				
Existencias				
Clientes				
Inversiones financieras a corto plazo				
Proveedores				
Flujos de efectivo de actividades de explotación				
ACTIVIDADES DE INVERSIÓN				
Inmovilizado inmaterial				
Inmovilizado material				
Cobros de intereses				
Flujos de efectivo de actividades de inversión				
ACTIVIDADES DE FINANCIACIÓN				
Préstamos				
Capital social				
Intereses				
Dividendos				
Flujos de efectivo de actividades de financiación				
EFECTIVO AL PRINCIPIO DEL AÑO				
Cambios de efectivo durante el año				
EFECTIVO AL FINAL DEL AÑO				

Además, a lo largo del juego iremos explicando diferentes herramientas para poder hacer un análisis financiero de La Mónada.

Entre otros, aprenderemos a obtener el Valor Económico Añadido o Economic Value Added (en adelante EVA) y el Flujo de Caja Libre o *Free Cash Flow* (en adelante FCF) generados por el negocio, por lo que también dispondremos (QR) de las fichas del EVA y del FCF, y su correspondiente diseño en Excel, como muestran las tablas 5 y 6.

Tabla 5. Ficha de EVA.

EVA	20X1	20X2	20X3	20X4
Ingresos por ventas				
Gastos de producción				
Margen bruto				
Gastos de comercialización				
Margen comercial				
Gastos de administración				
Gastos generales				
EBITDA				
Amortización Inmovilizado material				
Amortización Inmovilizado inmaterial				
Resultado de explotación o EBIT				
Impuesto sobre beneficios				
NOPAT o BAIDI				
Coste de pasivo				
Coste de fondos propios				
EVA				
kdCP				
kdLP neto				
kfp (Dividendos/Patrimonio neto)				