

PRACTICUM DE HISTORIA ECONÓMICA

VIVIR EN 1700. JUEGO DE SIMULACIÓN DE UNA ECONOMÍA PREINDUSTRIAL

Igor Etxabe Iruretagoiena (igor.etxabe@ehu.es)

Elena Catalán Martínez (elena.catalan@ehu.es)

Universidad del País Vasco- Euskal Herriko Unibertsitatea

PHE-AEHE nº 5

www.aehe.net



asociación española de historia económica

Enero-Junio de 2013



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).

El uso de los juegos de rol y simulaciones en la docencia universitaria
La economía preindustrial

Vivir en 1700

Igor Etxabe y Elena Catalán
Departamento de Historia e Instituciones Económicas
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea

FICHA DOCENTE

ASIGNATURA	Historia Económica
CURSO	1º - Módulo: Materias Básicas
TITULACIÓN	Grados en ADE, Marketing, Finanzas y Seguros, Economía y Fiscalidad y Administración Pública.
TIEMPO DESTINADO AL JUEGO	90 minutos: <ul style="list-style-type: none">• 10 min. formación de grupos y lectura de los roles• 60 min. desarrollo del juego• 20 min. debriefing
TAMAÑO DE LA UNIDAD DE JUEGO	De 50 a 60 alumnos, aproximadamente
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE ASIGNATURA	<ul style="list-style-type: none">• Explicación de la evolución histórica de los fenómenos y las instituciones económicas atendiendo a la multi-causalidad.• Capacidad de comprensión e identificación de la dimensión temporal y espacial en los procesos históricos.
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none">• Comprender los mecanismos de funcionamiento de una economía orgánica y los procesos de cambio hacia un estadio más desarrollado.

DISEÑO DE LA SIMULACIÓN

ESCENA

Nos encontramos en el [condado de Périgord](#) (Francia) en 1700: verdes prados, campos de labranza, un precioso y tranquilo pueblo, un puente que cruza el río y, en lo alto de la colina, majestuosos, se alzan el castillo y la iglesia. En este idílico escenario se desarrollan unas relaciones de producción típicas de la época preindustrial. ¿Es un buen lugar para vivir?

ROLES

- **Naturaleza:** 1 persona. Su misión será repartir las cosechas teniendo en cuenta los factores de producción utilizados. Este rol es complejo y debe desempeñarse con rapidez (puede hacerlo el profesor)
- **Trovador:** 1 persona. Irá introduciendo de manera “graciosa” cambios en las condiciones generales del juego.(personaje opcional)
- **Rey:** 1 persona. Su misión será cobrar impuestos.
- **Nobles:** 4 personas. Actúan como una familia. Su misión es obtener el mayor número de rentas posibles.
- **Artesanos:** 1 persona. Fabrica productos manufacturados.
- **Mercader:** 1 persona. Su misión es ejercer de intermediario entre productores y consumidores.
- **Feria:** 1 persona. Representa el mercado lejano (opcional)
- **Campesinos:** 3 familias de 8 miembros.
- **Observadores:** 4. Serán los encargados de hacer el *debriefing*. (opcional)

MATERIALES

- [Croquis de la escena](#) proyectado en la pantalla.
- Cartulinas representando unidades de cosecha; arados y tejidos; dinero.
- Las mesas (si es posible) se dispondrán como en el croquis.

CONDADO DE PÉRIGORD 1700



SESIÓN DE JUEGO

Trataremos de reproducir las relaciones de producción existentes en 1700 y sus cambios a lo largo de ese siglo en Europa. A cada uno de los jugadores se le repartirá un documento en el que se especifiquen las características de su personaje y los márgenes de actuación que tiene en la economía. El peso del juego recaerá sobre las familias campesinas, puesto que ellas sustentan todo el sistema.

El juego se iniciará con la primera cosecha, dada por la naturaleza de acuerdo con los recursos utilizados. Estos deberán satisfacer una serie de obligaciones de pago al rey, el cura y los nobles por diversos conceptos; todos los miembros de la familia deberán mantener una cantidad mínima de alimentos para poder sobrevivir (por debajo de la cual, morirán); tendrán obligación de acudir al mercado para vender parte de la cosecha y abastecerse de productos de primera necesidad. El mercader actuará de intermediario entre todos los agentes y su papel será fundamental ya que determinará los precios de las mercancías. Esta acción se repetirá durante dos cosechas, a lo largo de las cuales, las familias campesinas intentarán mejorar su situación.

El bufón irá narrando la situación y dando pistas de por dónde puede ir el juego. Finalizada la segunda cosecha, describirá un cambio revolucionario en el que el rey sea sustituido por el parlamento, el noble se convierta en propietario y el cura deje de tener derechos sobre la cosecha. Se volverán a repetir al menos un nuevo ciclo de cosecha en el que se tienen que hacer visibles los cambios producidos.

En grupos superiores a las 30 personas se recomienda agrupar de 8 a 10 jugadores en torno a una mesa que simulará ser una aldea. El juego se desarrollará en cada mesa de manera independiente (El rey y la naturaleza pueden actuar para todos los grupos). De esta manera todos los participantes conocen cómo actúan los demás y se evita la algarabía propia de los grupos muy numerosos.

DEBRIEFING

Los observadores expondrán en público lo que han visto, resaltando las principales diferencias entre la primera parte del juego y una vez producidos los cambios revolucionarios.

En el caso de agrupamiento por aldeas, cada aldea deberá explicar que es lo que ha pasado en una puesta en común.

Esta parte puede realizarse en la siguiente sesión.

DEFINICIÓN DE LOS ROLES. (A ENTREGAR A LOS JUGADORES)

Familia campesina dependiente del noble

Dos familias

Sois una familia campesina compuesta por el padre, la madre y cuatro hijos. En el transcurso del juego nacerán dos hijos más. Vuestro objetivo es sobrevivir.

1. La naturaleza os irá proporcionando la cosecha según los recursos que utilizéis (ver tabla)
 - En el momento de inicio, con el trabajo de 6 personas (los niños que nacerán no podrán trabajar en el campo pero deberán comer) y 2 bueyes, obtenéis 100 unidades de cosecha (uc).
 - Tenéis opción ampliar la cantidad de producto obtenido (unidades de cosecha):
 - i. Roturando tierras marginales
 - ii. Roturando pastos y/o bosques
 - iii. Cambiando la rotación de cultivos
 - **Para seguir con vida cada uno de vosotros, tanto adultos como niños, debe contar con 3 unidades de cosecha.** Por debajo de esta cantidad moriréis.

Tabla de producción según los factores empleados

Has cultivadas	Rotación cultivos	Barbecho	Bueyes	Personas
10	Trienal	4	2	6

Acción	Coste (um)	Alteración en la producción (uc)
Cada buey menos	1	-10
Cada persona menos		-15
Cambio en la rotación de cultivos	3	+20
Roturación pastos y bosques	8/ ha+ 3	1 ha + = 12 uc
Cultivo tierras marginales	8/ ha	1 ha + = 5 uc

2. **Tenéis una serie de obligaciones de pago** tanto en especie como en dinero (tabla). Primero debéis pagar las que son en especie y luego acudir al mercado para vendérselas al mercader.

La relación de intercambio es fija: 2 unidades de cosecha = 1 unidad monetaria.

Tabla de las obligaciones de pago de los campesinos en cada cosecha

Concepto	Perceptor	Unidades de cosecha (uc)
Renta	Noble	30
Diezmo	Cura	10
Simiente para sembrar	Familia	20
Alimentación por persona	familia	3

Concepto	Perceptor	Unidades monetarias (um)
Impuestos	Rey	8
Pasto Bueyes	Noble	1
Peaje del puente (ida y vuelta)	Cura	1
Leña	Noble	1
Entierro por persona	Cura	1

También podéis hacer una serie de **gastos opcionales** que quizá os permitan mejorar vuestras condiciones de vida:

Producto	Proveedor	Precio (um)
Permisos para roturar o alterar la rotación de cultivos	Noble	3
Desbrozar tierras marginales	-	GRATIS
Desbrozadora	Mercader	8
Tejidos	Mercader	1

En caso de necesidad, puede que recibáis **una limosna** de 4 um por parte del cura, pero depende de su bondad.

PENALIZACIONES

En caso de **impago de la renta** al noble, quedaréis automáticamente expulsados de sus tierras.

En caso de **impago de los impuestos**, os meterán en la cárcel.

Si no pagáis **el diezmo o los entierros**, el cura os excomulgará. Es decir seréis expulsados del pueblo.

Familia campesina propietaria de sus tierras**1 familia**

Sois una familia campesina compuesta por el padre, la madre y cuatro hijos. En el transcurso del juego nacerán dos hijos más. Trabajáis vuestras propias tierras, por lo que no tenéis que pagar nada por ello. Vuestro objetivo es sobrevivir.

1. La naturaleza os irá proporcionando la cosecha según los recursos que utilicéis (ver tabla)
 - En el momento de inicio, con el trabajo de 6 personas (los niños que nacerán no podrán trabajar en el campo pero deberán comer) y 2 bueyes, obtenéis 100 unidades de cosecha (uc).
 - Tenéis opción ampliar la cantidad de producto obtenido (unidades de cosecha):
 - i. Roturando tierras marginales
 - ii. Roturando pastos y/o bosques
 - iii. Cambiando la rotación de cultivos
 - **Para seguir con vida cada uno de vosotros, tanto adultos como niños, debe contar con 4 unidades de cosecha.** Por debajo de esta cantidad moriréis.

Tabla de producción según los factores empleados

Has cultivadas	Rotación cultivos	Barbecho	Bueyes	Personas
10	Trienal	4	2	6

Acción	Coste (um)	Alteración en la producción (uc)
Cada buey menos	1	-10
Cada persona menos		-15
Cambio en la rotación de cultivos	3	+20
Roturación pastos y bosques	8/ ha+3	1 ha + = 12 uc
Cultivo tierras marginales	8/ ha	1 ha + = 5 uc

2. **Tenéis una serie de obligaciones de pago** tanto en especie como en dinero (tabla). Primero debéis pagar las que son en especie y luego acudir al mercado para vendérselas al mercader.

La relación de intercambio es fija: 2 unidades de cosecha = 1 unidad monetaria.

Tabla de las obligaciones de pago de los campesinos en cada cosecha

Concepto	Perceptor	Unidades de cosecha (uc)
Diezmo	Cura	10
Simiente para sembrar	Familia	20
Alimentación por persona	familia	3

Concepto	Perceptor	Unidades monetarias (um)
Impuestos	Rey	8
Peaje del puente (ida y vuelta)	Cura	1
Leña	Noble	1
Entierro por persona	Cura	1

También podéis hacer una serie de **gastos opcionales** que quizá os permitan mejorar vuestras condiciones de vida:

Producto	Proveedor	Precio (um)
Desbrozadora	Artesano	8
Permiso para roturar pastos y/o bosque	Noble	3
Desbrozar Tierras comunales		GRATIS
Tejidos	Artesano	1

En caso de necesidad, puede que recibáis **una limosna** de 4 um por parte del cura, pero depende de su bondad.

PENALIZACIONES

En caso de **impago de los impuestos**, os meterán en la cárcel.

Si no pagáis **el diezmo o los entierros**, el cura os excomulgará. Es decir seréis expulsados del pueblo.

Familia noble**1 familia**

Eres el mayor propietario de tierras del condado. Vives en una gran casa señorial con tu mujer y tus dos hijos. Tu objetivo es vivir de las rentas y mostrar a todos tu dominio sobre tus tierras.

Ten en cuenta que todos los habitantes de tus tierras deben percibir que eres el dueño y estás en un nivel superior. Para ello, no solo vives en una casa magnífica, sino que vistes con joyas, telas de lujo; sales de caza habitualmente; organizas fiestas suntuosas; pagas los ornamentos de la iglesia y tienes tu propia capilla; organizas funerales ostentosos y encargas muchas misas. Cuando te dirijas a los campesinos debes comportarte con prepotencia y altivez.

Obtienes tus ingresos de la renta de tus tierras (2 explotaciones). Los campesinos te pagarán la renta en especie (30 unidades de cosecha por cada familia que labre vuestras tierras). Si no te pagan la renta puedes expulsarlos de tus tierras.

Estas familias no pueden alterar nada los cultivos sin tu consentimiento. Se lo puedes dar o no. Si es afirmativo, cada familia debe pagarte 3 unidades monetarias.

También eres propietario de los pastos que sirven para alimentar a los bueyes de los campesinos. Cada vez que soliciten su uso debéis cobrar 1 unidad monetaria.

De la renta en especie debes guardar 8 unidades de cosecha por persona para la alimentación de la familia. El resto debes llevarlo al mercado para venderla (no puedes guardar cosecha de un año a otro porque se pudre).

La relación de intercambio será fija: 2 unidades de cosecha = 1 unidad monetaria

Tabla de ingresos en cada cosecha

Concepto	Pagador	Unidades monetarias (um)
Renta tierra	Familias campesinas	30 (unidades cosecha)
Leña del bosque	Familias Campesinas	1
Pastos para los bueyes	Familias Campesinas	1
Permisos roturación	Familias campesinas	3

Tabla de gastos en cada cosecha

Concepto	Perceptor	Unidades monetarias (um)
Alimentación por persona		8 u.c.
Peaje del puente (ida y vuelta)	Cura	1
Misas y actos litúrgicos	Cura	3
Entierro por persona	Cura	1
Organizar fiestas	Mercader	6
Bienes manufacturados (ropa, joyas, armas)	Artesano	8

Cura	1 jugador
-------------	------------------

En el siglo XVIII, el cura era una de las figuras principales de la sociedad ya que actuaba de intermediario entre Dios y los hombres. La religión era una cuestión fundamental y nadie podía escapar de cumplir con los preceptos litúrgicos (misa, comunión, entierros, bodas, bautizos, etc.) ya que si no era excomulgado. Esto en la práctica significaba la expulsión del grupo.

Tus ingresos proceden fundamentalmente de los diezmos, misas y entierros.

No posees tierras, pero cobras 10 unidades de cada cosecha en concepto de diezmo. El pago es obligatorio (en caso contrario deberás excomulgarlos). Deberás guardarte 8 unidades de cosecha en concepto de alimentación y el resto llevarlo al mercado. Ten en cuenta que no puedes guardar especie de una cosecha a otra porque se pudre.

La relación de intercambio es fija: 2 unidades de cosecha = 1 unidad monetaria.

La iglesia es propietaria del puente. Esto significa que cada vez que alguien tenga que cruzar el puente deberás cobrar una unidad monetaria por viaje de ida y vuelta.

Tabla de ingresos en cada cosecha

Concepto	Pagador	Unidades monetarias (um)
Diezmo	Familias campesinas	10 (unidades cosecha)
Peaje del puente (ida y vuelta)	Cualquiera que lo cruce	1
Entierro	Cualquiera	1
Misas especiales	Noble	3
Misas especiales	Rey	5

Tabla de gastos en cada cosecha

Concepto	Perceptor	Unidades monetarias (um)
Alimentación		8 u.c.
Vino de consagrar, hostias y cera	Mercader	5
Limosnas para 1 familia campesina	Familia campesina	4
Bienes manufacturados (ropa, joyas, armas)	Artesano	A voluntad

Debes hacer gala de un espíritu caritativo. Por ello destinarás cada cosecha 4 unidades monetarias para remediar las necesidades de una de las familias campesinas. También será opcional tu gasto en bienes manufacturados. Tú decides si eres un cura ostentoso o humilde.

Rey	1 jugador
------------	------------------

1 jugador.

Estas presidiendo la escena. Debes tener porte altivo y distante. Ten en cuenta que todos tus súbditos deben percibir que eres el rey y que estás en un nivel superior. Para ello, no solo vives en un palacio, sino que vistes con joyas, telas de lujo; sales de caza habitualmente; organizas fiestas suntuosas; pagas los ornamentos de la iglesia y tienes tu propia capilla; organizas funerales ostentosos y encargas muchas misas.

Cuando te dirijas a los campesinos debes comportarte con prepotencia y altivez. A los nobles y al cura trátalos con familiaridad, pero dejando claro que estás por encima de ellos.

Los ingresos de la hacienda real proceden fundamentalmente de los impuestos indirectos:

- La producción de los artesanos
- Las transacciones comerciales

A cada familia debes cobrarle un impuesto directo por el hecho de ser tus súbditos. Sólo están exentos los nobles y el cura.

Tabla de ingresos en cada cosecha

Concepto	Pagador	Unidades monetarias (um)
Impuestos directos	Familias campesinas	8
	Mercader	8
Impuestos Indirectos	Artesano	6
	Mercader	42
	Feria	20

Tabla de gastos en cada cosecha

Concepto	Perceptor	Unidades monetarias (um)
Productos manufacturados (ropa, joyas, armas)	Artesano	10
Misas	Cura	5
Organización de fiestas	Mercader	12

Artesano**1 jugador**

Vives en la aldea y te dedicas a producir bienes manufacturados (tejidos, armas, joyas, arados y desbrozadoras). Tu misión es vender la mayor cantidad de producto posible. Para empezar a vender debes esperar que los campesinos comercialicen la cosecha.

Tabla de productos y precios

Producto	Cliente	Unidades monetarias (um)
Tejidos bastos	Campesinos	1
Desbrozadora	Campesinos	8
Bienes de lujo	Noble	8
Bienes de lujo y armas	Rey	10

Tabla de gastos en cada cosecha

Concepto	Perceptor	Unidades monetarias (um)
Alimentación	Mercader	4
Impuestos	Rey	6

Mercaderes**2 jugadores**

Formáis una sociedad comanditaria. Vuestra misión es actuar de intermediario en los intercambios de productos que tienen lugar entre los participantes.

Para que la simulación transcurra con fluidez y dentro de los límites de tiempo, debéis ser ágiles y facilitar la fluidez de los intercambios. Por ello, se recomienda que os repartáis el trabajo.

El capital inicial con el que contáis es de 74 unidades monetarias. Con este capital deberás acudir al mercado a comprar los excedentes de cosecha que te traigan (campesinos, nobles y cura). Con ellos te dirigirás a la feria donde podrás venderla a razón de 1 unidad de cosecha por cada unidad monetaria

La ley marca unos precios tasa (precios fijos) para cada producto. Deberás respetarlos.

Tabla de productos y precios

Producto	Cliente	Unidades monetarias (um)
2 Unidad de cosecha	Campesinos	1
Vino, hostias y ornamentos	Cura	5
Fiestas en palacio	Rey	12
Fiestas	Noble	6

Tabla de gastos en cada cosecha

Concepto	Perceptor	Unidades monetarias (um)
Alimentación por persona	Mercader	6
Abastecimiento de materias primas	Feria	30
Impuestos	Rey	50

FERIA	1 jugador
--------------	------------------

Tu papel es fundamental para garantizar el abastecimiento de suministros básicos, materias primas.

El mercader acudirá a ti para vender la cosecha. El precio será fijo a razón de 1 unidad de cosecha por 1 unidad monetaria.

También se abastecerá de diversas materias primas por las que te pagará 30 unidades monetarias

Pagarás al rey en concepto de impuestos indirectos 20 unidades monetarias.

Contarás de partida con 100 Unidades monetarias.

NATURALEZA

1 jugador

Tu papel representa los ciclos de la naturaleza:

- Marcarás las cosechas según esta cadencia de tiempo y de acuerdo con el Trovador que es el que pauta el juego:
 - 1ª cosecha: Nada más empezar el juego (20-25 minutos)
 - 2ª cosecha: (20 minutos). Deberás fijarte si han acabado de hacerse los intercambios entre los distintos roles.
 - 3ª cosecha: (20 minutos).
- No puede quedar nada en unidades de cosecha de una a otra. Se pudre y por tanto debes retirarlo (ponte de acuerdo con el trovador para que avise).
- También marcarás el ciclo de los nacimientos:
 - En la segunda cosecha, nacerán dos hijos en cada familia campesina (lo elegirás entre los compañeros que están observando)
- En cada cosecha deberás repartir las unidades correspondientes a las familias campesinas. Debes fijarte qué factores de producción emplean. En condiciones normales 6 personas y 2 bueyes cultivan 10 hectáreas con rotación trienal (trigo, cebada, barbecho) que producen 100 unidades de cosecha. Las condiciones de cultivo pueden variar y por lo tanto deberás ajustar la producción según esta tabla:

Tabla de producción según los factores empleados

Has cultivadas	Rotación cultivos	Barbecho	Bueyes	Personas
10	Trienal	4	2	6

Acción	Coste (um)	Alteración en la producción (uc)
Cada buey menos	1	-10
Cada persona menos		-15
Cambio en la rotación de cultivos	3	+20
Roturación pastos y bosques	8/ ha	1 ha + = 12 uc
Cultivo tierras marginales	8/ ha	1 ha + = 5 uc

TROVADOR

1 jugador

El trovador marca los tiempos del juego. Es un papel FUNDAMENTAL para que todo salga bien. Se debe hacer en clave de humor y no intervenir a favor de ningún personaje.

Debe ir de un sitio a otro observando lo que pasa en todos los escenarios y, si es posible ir narrándolo con una frase muy corta dicha a modo de romance. Puede hacer sonar algo para que te presten atención. Puedes dar pistas, que no tienen por qué ser ciertas, como por ejemplo: tras la segunda cosecha puedes cantar que supriman el barbecho, o cambien los cultivos o roturen el pasto, etc.

Su papel fundamental será:

- i. Dar paso a las cosechas
- ii. Dar paso al nacimiento de los niños
- iii. Retirar los excedentes de cosecha

Los tiempos básicos se marcan con una frase en “rima”:

ACCIÓN	FRASE
Dar paso a la cosecha (ponte de acuerdo con la naturaleza)	“tras meses trabajando de sol a sol, el que sembró, cosechó”
Nacimiento niños (a partir de la segunda cosecha)	La primavera llegó y todo lo preñó
Si queda cosecha sin vender	El tiempo pasó y todo lo pudrió

Tras el tiempo transcurrido para la segunda cosecha debes parar el juego y llamar la atención de todos para que te escuchen. Es muy importante que les hagas entender que las reglas del juego han cambiado y que tienen que estar atentos a las instrucciones que tú des.

Deberás leer el texto siguiente:

**“Hartos de tantos abusos, los campesinos se saltaron los usos
Con ayuda del mercader, que ansiaba poder; sustituyeron al rey, desposeyeron al cura y buscaron la buenaventura”**

A partir de aquí se inicia una nueva etapa en la que el rol de los personajes cambia. Debes ir uno por uno hasta los personajes marcando las nuevas reglas del juego:

AL REY	Muere y es sustituido por el parlamento	Sigue cobrando impuestos
	<i>Dejas de estar coronado. A partir de ahora obedecerás al que ha sido votado</i>	
NOBLES	Pierden sus privilegios	Los nobles pasan a cobrar únicamente una renta monetaria de 10 uc. No se les pide permiso para nada.
	<i>Has perdido la nobleza; da gracias por conservar la cabeza</i>	
CURA	Pierde sus privilegios	Desaparece el diezmo Se puede cruzar el puente sin pagar Sigue cobrando de misas y entierros
	<i>Solo vivirás de misas y entierros</i>	