



El juego de la granja financiera · Guía de uso para participantes y docentes

Diplomado **Finanzas para no Financieros** · Pork Colombia × Universidad del Rosario
Versión 2 (octubre de 2026) · Un solo archivo HTML, funciona sin internet · También en
www.financia.com.co/herramientas/porkville.html

1. Qué es y para qué sirve

PorkVille pone al participante al frente de una pequeña granja porcícola durante 24 meses. Cada mes compra lechones, llena el silo, contrata personal, decide a quién vender y cuándo cobrar, y usa el banco. Al cerrar el mes recibe el estado de resultados, el flujo de caja, el balance y una lección automática sobre lo que pasó. La idea central es que el jugador **sienta** la diferencia entre vender, ganar y tener caja, y que entienda de dónde sale cada número de sus estados financieros.

Inventarios

Silo de alimento con merma del 1 % mensual, descuentos por volumen y crédito del proveedor a 30 días. Los cerdos son inventario en proceso que acumula costo.

Ciclo de caja

Plaza de contado (–8 %), frigorífico a 60 días, supermercado premium (+12 %) a 90 días. Días de inventario + días de cartera – días de proveedor, calculados en vivo.

Utilidad vs. caja

P&G, balance y flujo de efectivo cada mes. El reporte avisa cuando hubo utilidad pero la caja bajó, y explica dónde quedó la plata.

Costos, activos y deuda

Nómina con capacidad ociosa, corrales y silo como activos fijos con depreciación, crédito al 1,2 % mensual, sobregiro automático al 3 %.

2. Cómo abrirlo

1. **En internet:** entra a www.financia.com.co/herramientas/porkville.html y pulsa «Jugar en pantalla completa» (modo individual) o «Abrir modo equipos». El juego se abre en una pestaña nueva.
2. **Sin internet:** abre el archivo `porkville_juego.html` con doble clic en Chrome o Edge. No necesita instalación.
3. Dentro del juego, el botón  de la barra superior activa la pantalla completa (o la tecla F11). Es útil en el proyector.
4. El progreso se guarda en el navegador del computador donde se juega (botón ). Al abrir de nuevo aparece «Continuar partida guardada».

3. La pantalla de juego

ZONA	QUÉ MUESTRA
Barra superior	Nombre de la granja, mes en curso, y los indicadores clave: caja, patrimonio, deuda, cuentas por cobrar, cerdos (y cuántos están listos), bultos en el silo y estrellas. Los indicadores en rojo con borde pulsante señalan un problema inmediato.
Mapa de la granja	Seis lotes para corrales (dos construidos al inicio), silo, oficina, banco, camión del mercado y trabajadores. Los cerdos se ven crecer dentro de los corrales: lechón, levante, listo (con punto dorado) y sobrepeso. Haz clic en cualquier edificio para actuar.
Asesor (Don Porfirio)	Un consejo contextual: silo insuficiente, caja proyectada negativa, cerdos listos para vender, cerdos con sobrepeso, personal mal dimensionado, cartera alta.
Proyección de caja	Cuánto queda en caja al cerrar el mes si no vendes nada más: nómina, mantenimiento, proveedores, intereses y cartera que vence.
Hato e inventario	Barras con los cerdos por etapa, el nivel del silo y el valor contable del inventario.
Muelle inferior	Las seis acciones (lechones, alimento, personal, vender, banco, construir) y el botón Terminar mes .
Botones   	Abren el cajón lateral con Finanzas (ciclo de caja, P&G, balance, indicadores acumulados), Misiones, Historial (tabla y gráficas) y Movimientos del mes.

4. Las decisiones de cada mes

ACCIÓN	QUÉ DECIDES	CONCEPTO QUE ENSEÑA
 Lechones	Cuántos comprar (\$80 c/u) y en qué corral (máximo 25 por corral). Tardan 6 meses en estar listos.	Inversión en inventario: sale caja hoy, el costo de ventas llega cuando se vende. Capital de trabajo.
 Alimento	Calidad (básico, estándar, premium), cuántos bultos y si pagas de contado o a 30 días. Descuento del 5 % desde 200 bultos y 10 % desde 500.	Lote óptimo de compra, merma, stock de seguridad, crédito de proveedores y días de proveedor.
 Personal	Contratar o despedir. Cada trabajador atiende 50 cerdos y cuesta \$160 al mes.	Costos fijos frente a variables: la nómina ociosa va directo a gasto; la falta de personal sube la mortalidad.
 Vender	Cuántos cerdos listos vender y por qué canal: plaza (contado, -8 %), frigorífico (60 días, lote mínimo 10) o supermercado (+12 %, 90 días, lote mínimo 20, exige alimento premium).	Cuentas por cobrar, días de cartera, costo de financiar el plazo frente al mejor precio.
 Banco	Pedir crédito (hasta 2× el patrimonio, 1,2 % mensual) o abonar a capital.	Apalancamiento: conviene si el negocio rinde más que la tasa. El sobregiro al 3 % es la deuda más cara.
 Construir	Corral nuevo (\$3.000, se deprecia en 60 meses) o ampliar el silo (\$1.500).	CAPEX frente a OPEX: el activo entra al balance y se gasta por depreciación, pero la caja sale hoy.

El cierre del mes

Al pulsar **Terminar mes** el juego consume el alimento, paga la nómina, aplica la mortalidad, cobra la cartera que vence, paga a proveedores, cobra intereses, envejece los cerdos y muestra el reporte: el evento del mes (si lo hubo) con su lección, cuatro indicadores, las misiones logradas, lecciones automáticas y, desplegable, el estado de resultados y el flujo de caja.

Eventos aleatorios. PRRS, alza del maíz, precios al alza o a la baja, subsidio, demanda exportadora, paro de transportadores, cliente moroso, certificación ICA, clima favorable, subida de tasas y oferta del proveedor. Cada uno trae una lección de gestión de riesgos. En modo equipos el evento es el mismo para todos.

Misiones y estrellas

Quince misiones alineadas con los conceptos del diplomado: primer lote, crédito de proveedor, primera venta, compra por volumen, vender a plazo, cobrar cartera, margen saludable, racha rentable, crecer con activos, apalancarse y pagar, ciclo corto, colchón de liquidez, cero sobregiro, contrato premium y duplicar patrimonio. Cada una otorga entre 1 y 3 estrellas y, al lograrse, muestra la lección correspondiente.

5. Modo equipos: guía para el docente

1. Entra a financia.com.co/herramientas/porkville.html y pulsa «Soy docente: crear sala de equipos». Elige el número de equipos (2 a 8), sus nombres, la dificultad, la duración (12, 24 o 36 meses) y una **contraseña de docente** (se escribe dos veces y nunca se muestra a los equipos).
2. **Dos formas de jugar.** «Generar enlace de la sala» crea una sala en línea con un código de 5 letras: compartes el enlace y cada equipo juega desde su propio dispositivo; el marcador y el calendario se sincronizan cada 4 segundos. «Iniciar la sala en este computador» abre la versión por turnos en un solo computador, sin internet.
3. Aparece el **marcador**: ranking por patrimonio con rentabilidad, estrellas, cerdos y deuda. En la sala en línea ves qué equipos ya están conectados. Cada equipo pulsa  **Jugar**, toma sus decisiones y pulsa «Terminar mes». Al cerrar, el equipo queda bloqueado hasta que avances el calendario.
4. Cuando todos cerraron, el marcador muestra «**Avanzar al siguiente mes (docente)**». Pide la contraseña y abre el siguiente mes para todos.
5. El botón  **Docente** abre el panel: tabla comparativa con semáforos (patrimonio, ROI, caja, utilidad acumulada, margen bruto, deuda/patrimonio, ciclo de caja, cerdos, estrellas), gráfica de patrimonio por equipo, detalle de cada granja, notas por equipo y preguntas para la puesta en común. Desde allí también puedes **cerrar a la fuerza** a los equipos que no han terminado (se cierran con sus decisiones actuales) y **terminar la partida**.
6. La pantalla final muestra el ranking con calificación y puntaje, la tabla mes a mes del ganador y cinco preguntas de discusión. Puede imprimirse a PDF.

Tiempos sugeridos. Con 4 equipos, cada mes toma unos 4 a 5 minutos (un minuto por equipo más el cierre). Para una sesión de 90 minutos, usa 12 meses. Para una clase de dos horas con discusión, 18 meses. La partida completa de 24 meses funciona mejor en dos sesiones o como trabajo entre sesiones en modo individual.

Reglas para competir con justicia. El evento y el ruido de precio del mes son iguales para todos los equipos; solo cambian las decisiones. Quiebra el equipo cuyo sobregiro supera el doble de su patrimonio.

6. Preguntas para la puesta en común

1. ¿En qué meses hubo utilidad pero la caja bajó? ¿Dónde quedó la plata? (inventarios y cuentas por cobrar)
2. ¿Qué canal de venta usó cada equipo y por qué? ¿Cuánto costó financiar el plazo del frigorífico frente al 8 % de diferencia de precio?
3. ¿Cuál fue el ciclo de caja de cada equipo? ¿Qué decisión lo habría acortado?
4. ¿Quién compró alimento de más o de menos? ¿Qué le costó cada error (merma y caja inmovilizada, o mortalidad por hambre)?
5. ¿Qué equipo se endeudó y para qué? ¿Rentabilidad y liquidez coincidieron en el ranking?

7. Cifras y supuestos del modelo

PARÁMETRO	VALOR	PARÁMETRO	VALOR
-----------	-------	-----------	-------

Lechón	\$80	Precio base de venta	\$350 ± ruido de mercado
Alimento (bulto/mes)	\$5 básico · \$8,33 estándar · \$13,33 premium	Efecto en precio	−\$30 · 0 · +\$25
Mortalidad mensual	2,7 % · 1,0 % · 0,3 % según alimento; +2 % por cada 25 cerdos sin atender; hasta +20 % por hambre	Maduración	6 meses; sobrepeso desde el mes 10 (−10 %)
Trabajador	\$160/mes, atiende 50 cerdos	Gastos fijos	\$200 administración + \$40 por corral
Corral	\$3.000, 25 cerdos, depreciación 60 meses	Silo	300 bultos; ampliación +300 por \$1.500; merma 1 %
Crédito	1,2 % mensual, cupo 2× patrimonio	Sobregiro	3 % mensual, automático si la caja es negativa
Caja inicial	\$25.000 fácil · \$15.000 medio · \$9.000 difícil	Puntaje final	(patrimonio ganado ÷ 100) + 50 por estrella

Las cifras son didácticas y comparten supuestos con el simulador PorkBiz del diplomado. Los márgenes brutos del juego (alrededor del 50 %) son más generosos que los de la industria real; conviene señalarlo en clase.

8. Solución de problemas

- **No aparece «Continuar partida guardada».** La partida se guarda en el navegador y computador donde se jugó. Si se cambió de equipo o se borraron los datos de navegación, hay que empezar de nuevo.
- **El juego se ve pequeño.** Usa el botón  o F11, o abre el enlace «Jugar en pantalla completa» de la página de FinancI.A.
- **Un equipo cerró el mes por error.** El docente puede avanzar el calendario desde el marcador o el panel; no hay deshacer, lo que también es una lección.
- **Olvidé la contraseña del docente.** Es la que se escribió al crear la sala. Si se perdió, hay que crear una sala nueva.
- **Un equipo cambió de dispositivo.** En el panel docente, «Liberar dispositivo» deja que ese equipo vuelva a entrar desde otro celular o portátil con el mismo enlace.
- **El enlace de la sala no abre.** La sala en línea solo funciona desde financia.com.co con internet. Sin conexión, usa la sala en un solo computador.