NIVEL 1 DE 5 DEL JUEGO CAPITAL VALLEY

Del ahorro a la inversión: rentabilidad, riesgo y diversificación

Curso	A partir de 4.º de ESO (15-16 años)
Duración	1 sesión de 55 minutos (prolongable en casa)
Material	Un navegador web. Sin instalación, sin cuentas de alumno y sin recoger ningún dato personal.

Un nivel es una serie de 12 turnos, unos 30 minutos de juego, que representa un año de la vida de un inversor. Esta ficha cubre el nivel 1, que forma un todo: se cierra con un balance. Es la sesión del recorrido Descubrimiento, y la primera de todos los demás recorridos.

Encaje en el currículo

Economía, 1.º de Bachillerato (16-17 años): **la financiación de los agentes económicos**, como sesión de apertura. También es adecuada en 4.º de ESO (15-16 años), al tratar la formación de los precios en un mercado.

Nociones trabajadas: ahorro e inversión, binomio rentabilidad-riesgo, coste de oportunidad, diversificación, formación del precio a partir de la información, fiabilidad de una fuente.

Vínculos transversales: educación presupuestaria y financiera, espíritu crítico ante la actualidad económica.

Objetivos de la sesión

Al final de la sesión, el alumno es capaz de:

1. Distinguir un activo sin riesgo y con interés (la cuenta de ahorro) de un activo con riesgo y una rentabilidad esperada mayor (un fondo sectorial).
2. Explicar por qué una noticia mueve el valor de un activo, y por qué un rumor, la opinión de un experto y un anuncio oficial no valen lo mismo.
3. Justificar una decisión de inversión, incluida la decisión de no hacer nada, y explicar por qué no se pone todo en el mismo sitio.
4. Comparar su resultado con la referencia «todo en la cuenta de ahorro» e interpretar la diferencia.

Principio del juego

Cada alumno gestiona una cartera virtual de 1 000 €. En cada turno: 1 o 2 noticias (oficiales, rumores...), una decisión de inversión, y en el turno siguiente la observación de sus consecuencias, explicadas en una ficha «Comprender». Un asesor virtual, personaje del juego, presenta cada novedad y comenta los resultados. Durante la partida no hay azar: el mundo es el mismo para todos los alumnos de una misma partida y solo cambian sus decisiones, lo que permite una puesta en común rigurosa. Sin cuestionarios, sin fracaso eliminatorio: se aprende decidiendo.

Lo que se vive en el nivel 1

Estos momentos están garantizados en todas las partidas, pero esta ficha no dice ni en qué turno llegan ni cómo acaban: el profesor puede construir su puesta en común sobre ellos, y el alumno que la lea no gana nada con ello. El tema de cada noticia depende de la partida.

- Primero la cuenta de ahorro: 1 000 € que colocar, un interés pequeño cada turno y ningún riesgo. Después se abren fondos sectoriales, por tandas, y empiezan las noticias.
- Un anuncio se cumple; otro, presentado por un «experto», no se cumple. El asesor virtual nombra entonces la diversificación, y a partir de ahí el juego ya no deja concentrar todo el patrimonio en un solo activo.
- En el transcurso del nivel llega un dinero extra: nueva decisión de inversión.
- Un rumor circula durante varios turnos, se repite, y al final se confirma o se queda en nada.
- El balance del nivel: resultado, mejor decisión, ocasión perdida, comparación con la cuenta de ahorro y con una cartera equilibrada.

Desarrollo minuto a minuto (modo aula de informática)

1. Lanzamiento (5 min). El profesor abre el juego en el proyector y escribe la dirección en la pizarra. Los alumnos abren la página y eligen su avatar. En una partida de clase, escriben el código de partida de la pizarra y un nombre o un seudónimo.

2. Turnos guiados, los tres primeros turnos (8 min). Se juegan en grupo: lectura del resumen del asesor virtual, lectura de las noticias, discusión rápida («¿qué haríais?»), y después cada alumno valida su propia decisión. Hacer leer en voz alta, sin comentarla, la primera noticia firmada por un experto: es la clave de la puesta en común.

3. Juego en autonomía hasta el balance (22 min). Los alumnos avanzan a su ritmo. El profesor circula por el aula. Dos pausas posibles, en una frase, sin interrumpir el juego: cuando el asesor virtual habla de diversificación («mirad lo que dice, luego lo comentamos») y al publicarse el rumor («¿quién actúa, quién espera?»).

4. Puesta en común (12 min). A partir de los balances que aparecen en las pantallas de los alumnos (y del panel de control del profesor en una partida de clase), discusión guiada por las preguntas de más abajo. Pedir que levanten la mano: quién siguió al experto, quién actuó sobre el rumor, quién se quedó en la cuenta de ahorro.

5. Síntesis (8 min). Cuatro líneas para el cuaderno: rentabilidad y riesgo van juntos; la información mueve el precio; una fuente se juzga antes de decidir; no se pone todo en el mismo sitio. Los alumnos anotan su código para continuar en casa.

Modo clase invertida

Para los centros con poco equipamiento. Al final de la sesión anterior, 10 minutos: el profesor muestra en el proyector los dos primeros turnos, explica la consigna («jugad el nivel 1 para el jueves, unos 30 minutos, anotad vuestro resultado en el balance y vuestra mejor decisión») y da la dirección. Los alumnos juegan en casa durante la semana, en el teléfono o en el ordenador. En la sesión siguiente, 20 minutos de puesta en común con las preguntas de más abajo, y después la síntesis.

Preguntas para la clase

- Un experto anunciaba un gran entusiasmo por un sector. ¿Quién lo siguió? ¿Qué había en la redacción de esa noticia que os podría haber hecho sospechar?
- Algunos lo dejaron todo en la cuenta de ahorro. ¿Perdieron? ¿Quién lo hizo mejor que la referencia «todo en la cuenta de ahorro», quién lo hizo peor, con exactamente la misma información?
- El rumor circuló varios turnos antes de su desenlace. Los que actuaron antes de saber, ¿acertaron si era cierto, se equivocaron si era falso? Una buena decisión y un buen resultado, ¿son lo mismo?
- El juego os impidió ponerlo todo en el mismo sitio. ¿Os molestó ese límite? ¿Es una restricción o una protección, y quién os la impondría en la vida real?
- No hacer nada durante un turno, ¿es una ausencia de elección o una elección?

Para ir más lejos

- Continuar la partida en casa (con el código para retomar), y hacer un punto de situación en la sesión siguiente.
- Sesión siguiente: el nivel 2, los mercados financieros (fondos, acciones y tipos de interés). Una ficha por nivel, hasta el recorrido completo.
- Actividad de escritura: redactar el titular económico que explicaría la próxima variación de un fondo del juego.
- Participación en la Global Money Week, la semana internacional de la educación financiera (marzo), con un torneo entre clases.

Información práctica

- Acceso: https://capitalvalley.app/education
- Versión para alumnos sin cuenta, sin email y sin datos personales. Apta para un uso en el centro educativo, en el aula de informática o en el smartphone.
- Contacto para docentes: education@capitalvalley.app