NIVEL 2 DE 5 DEL JUEGO CAPITAL VALLEY

Los mercados financieros: fondos, acciones y tipos de interés, lo que mueve el valor de un activo

Curso	A partir de 1.º de Bachillerato (16-17 años)
Duración	1 sesión de 55 minutos
Requisitos previos	El nivel 1 terminado, balance visto (en clase o 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 2, que cierra el recorrido Base y termina con un balance.

Encaje en el currículo

Economía, 1.º de Bachillerato (16-17 años): **el funcionamiento de un mercado competitivo** y **la financiación de los agentes económicos** (acciones, tipos de interés). 2.º de Bachillerato (17-18 años): fundamentos del comercio internacional e internacionalización de la producción.

Nociones trabajadas: diversificación geográfica, riesgo específico y riesgo de mercado, globalización y cadenas de valor, tipos de interés y precio de los activos, indicadores macroeconómicos.

Objetivos de la sesión

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

1. Distinguir un fondo (una cesta de empresas) de una acción (una sola empresa) y explicar por qué la acción se mueve con más fuerza en los dos sentidos.
2. Explicar que un mismo acontecimiento afecta a una empresa, a su sector y a su región en distinta medida.
3. Explicar por qué una subida del tipo de interés hace bajar el precio de todos los activos cotizados, sin que ninguna empresa haya cambiado.
4. Justificar una decisión de inversión repartida entre varias regiones del mundo.

Principio del juego

Cada alumno gestiona una cartera virtual. 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.

Lo que el nivel 2 hace vivir

Estos momentos están garantizados en todas las partidas, pero esta ficha no dice ni en qué turno llegan ni cómo terminan: el profesor puede construir sobre ellos la puesta en común, y el alumno que la lea no gana nada. Las empresas y las historias sorteadas dependen de la partida; su mecanismo, no.

- Llegada a Nueva York: se abren tres fondos geográficos (EE. UU., Europa, Asia) y luego el fondo Mundo, media ponderada de las tres regiones, que tiembla menos que cada una de ellas. Noticias sobre la economía de una región: globalización, comercio, indicadores, moneda.
- En el tercer turno del nivel se publican las cuentas del nivel anterior: la temporada de resultados, una noticia y una tarjeta de mercado sobre todo lo cotizado, buena, contrastada o decepcionante según la partida.
- La Bolsa abre durante el nivel: las primeras acciones (empresas reales, unas seis) se unen a los fondos. El asesor virtual explica qué es una acción: más potencial, más riesgo. Un movimiento de una acción rebota sobre su sector, su región y el Mundo, con amplitudes decrecientes.
- Las historias duran ahora varios turnos: una noticia, un primer movimiento, una noticia de seguimiento, un desenlace. La mayoría cumple su promesa; al menos una da la vuelta: una caída, una esperanza, y luego el rebote o la decepción.
- Los tipos de interés se mueven, en un sentido y luego en el otro. El asesor virtual explica el precio del dinero; la remuneración de la cuenta de ahorro cambia, y todo lo cotizado reacciona el mismo turno, sin que ninguna empresa haya cambiado.
- Un rumor sobre una acción crece, y luego se confirma o resulta infundado.
- El balance del nivel, y una palabra del asesor virtual: en el nivel 3, las historias no siempre dirán de quién hablan.

Desarrollo minutado (modo aula de informática)

1. Retomar (5 min). Cada alumno reabre su partida. Recordatorio en una frase del balance del nivel 1: quién superó la cuenta de ahorro, y gracias a qué.

2. Turno de apertura guiado (5 min). En el proyector: el briefing del asesor virtual y los tres fondos geográficos. Pregunta rápida antes de que cada uno valide su decisión: «¿repartir entre las tres regiones, o elegir la que os inspire? ¿Por qué?»

3. Juego en autonomía hasta el balance (25 min). Los alumnos avanzan a su ritmo. Dos paradas de imagen, en una frase, sin interrumpir el juego: en la apertura de la Bolsa («una acción no es un fondo: ¿quién compra una, y con qué criterio?») y en el turno en que todo lo cotizado se mueve a la vez («todo se movió el mismo turno: anotad por qué, volveremos sobre ello»).

4. Puesta en común (12 min). A partir de los balances mostrados en las pantallas, debate guiado por las preguntas de abajo. Levantar la mano: quién repartió entre las tres regiones, quién tomó el fondo Mundo, quién compró una acción en cuanto abrió la Bolsa, quién vendió en el primer retroceso de la historia que dio la vuelta.

5. Síntesis (8 min). Apunte escrito en cuatro líneas: una acción se mueve más fuerte que una cesta; un acontecimiento se propaga de la empresa a su sector, a su región y al Mundo; el tipo de interés es el punto de comparación de todas las inversiones; una historia tiene un principio y un final.

Modo clase invertida

Consigna al terminar la sesión anterior: «jugad el nivel 2 para la próxima vez, unos 30 minutos; anotad el turno en que todo se movió a la vez y por qué, vuestro resultado en el balance y vuestra mejor decisión». En la sesión siguiente, 20 minutos de puesta en común con las mismas preguntas, y después la síntesis.

Preguntas para la clase

- Un turno, todos los fondos y todas las acciones se movieron en el mismo sentido, sin ninguna noticia de empresa. ¿Qué había cambiado? ¿Por qué la remuneración de la cuenta de ahorro pesa sobre el precio de todo lo demás?
- Un acontecimiento afectó a una empresa, a su sector, a su región y al Mundo con cuatro porcentajes decrecientes. ¿Por qué la acción se mueve más que el fondo? ¿Qué se compra de más con una acción, y a qué se renuncia?
- ¿Quién compró una acción en cuanto abrió la Bolsa? ¿Con qué criterio: el nombre, la noticia, el sector? ¿Era un criterio de inversor o de consumidor?
- ¿Quién repartió su dinero entre las tres regiones? ¿Quién tomó el fondo Mundo? ¿Se movió menos que los fondos regionales? ¿Por qué una media tiembla menos que cada una de sus partes?
- Una historia dio la vuelta: una caída, un rumor de rescate, y luego el rebote o la decepción. ¿Quién vendió en el primer retroceso? ¿Quién compró en el mínimo? En ese momento, ¿el rumor de rescate valía lo que un anuncio?
- El rumor sobre una acción: ¿quién actuó antes del desenlace? ¿Un rumor sobre una sola empresa es más o menos arriesgado que un rumor sobre todo un sector?

Para ir más lejos

- Sesión siguiente: el nivel 3, acciones y bonos. Sesión anterior: el nivel 1.
- Actividad de investigación: elegir una empresa real del juego y encontrar, en la prensa de la semana, una noticia que habría movido su precio; decir si afecta solo a la empresa, a su sector o a su región.
- 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