NIVEL 3 DE 5 DEL JUEGO CAPITAL VALLEY

Acciones y bonos: las dos formas de financiar una empresa y de obtener un ingreso

Curso	A partir de 2.º de Bachillerato (17-18 años)
Duración	1 sesión de 55 minutos
Requisitos previos	Los niveles 1 y 2 terminados, balances vistos
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 3, que cierra el recorrido Avanzado y termina con un balance.

Encaje en el currículo

Economía, 1.º de Bachillerato (16-17 años): **la financiación de los agentes económicos**, en el núcleo del tema: financiación directa, acciones y bonos, tipos de interés, coste del crédito. También los principales fallos del mercado (asimetrías de información).

Nociones trabajadas: financiación mediante deuda y financiación mediante acciones, cupón, prima de riesgo, ingreso del flujo y variación del precio, razonamiento en cadena, horizonte de inversión, pérdida latente y pérdida realizada, consenso e información.

Objetivos de la sesión

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

1. Distinguir prestar (el bono, un cupón fijo pagado cada turno) y poseer (la acción, un precio que varía), y relacionar cada uno con un modo de financiación de la empresa.
2. Explicar la prima de riesgo: por qué la empresa paga un cupón más alto que el Estado.
3. Seguir una cadena de causas desde una noticia hasta un sector que esta no nombra.
4. Nombrar las dos trampas de una historia que dura varios turnos: vender al primer retroceso y ponerlo todo desde la primera noticia.

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 3 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. El tema de las historias sorteadas depende de la partida; su mecanismo, no.

- Llegada a Ginebra. El asesor virtual presenta el bono: prestar a un Estado o a una empresa a cambio de un cupón pagado cada turno. Se abren dos bonos, de valor fijo, revendibles en cualquier momento; la empresa paga un cupón más alto que el Estado.
- En el tercer turno del nivel, la temporada de resultados: las cuentas del nivel anterior, buenas, contrastadas o decepcionantes, y todo lo cotizado reacciona.
- Revelaciones: la primera noticia no nombra a ninguna empresa (un estudio, una moda, una decisión pública); al turno siguiente, el precio de una empresa se mueve y la noticia de seguimiento la nombra. Quien entendió a quién beneficiaba o perjudicaba la historia lleva un turno de ventaja; los demás entran después del primer paso.
- Giros: la corrección (dos turnos de subida, y luego inversores que recogen beneficios, la toma de beneficios, que el asesor virtual nombra la primera vez) y el rebote (una mala noticia, un rumor de auxilio, y luego la reparación o la decepción).
- Una historia de cada cinco termina de otro modo que el que la noticia hacía creer: la pista se apaga, la corrección dura, el rumor no bastaba. Es la sorpresa, y le cuesta a quien creyó demasiado pronto.
- Una historia en la que el mercado juzga antes de saber: el valor de una inversión sube por un rumor, y luego los hechos confirman o desmienten. El jugador no puede adivinarlo de antemano: esa es la lección.
- Una noticia macroeconómica que no cita ningún sector, y luego un sector que sufre la consecuencia al turno siguiente: el vínculo le correspondía al jugador.
- A veces, una noticia que no cambia nada: un ruido, que el mercado ignora.
- El balance del nivel: una inversión rinde de dos maneras, por su precio que sube o por la renta que paga; y una acción conservada después del final de su historia ya no rinde nada, solo tiembla.

Desarrollo minutado (modo aula de informática)

1. Retomar (5 min). Cada alumno reabre su partida. Recordatorio en una frase del balance del nivel 2: el turno en que todo lo cotizado se movió a la vez, y por qué.

2. Turno de apertura guiado (5 min). En el proyector: el briefing del asesor virtual y los dos bonos. Pregunta rápida antes de que cada uno valide su decisión: «¿a quién preferís prestar, al Estado o a la empresa? ¿Por qué uno paga más que el otro?»

3. Juego en autonomía hasta el balance (25 min). Los alumnos avanzan a su ritmo. Dos paradas de imagen, en una frase: en la primera noticia que no nombra a nadie («¿a quién beneficia, en vuestra opinión?») y en la primera corrección («dos turnos de subida, y luego un retroceso sin mala noticia: ¿qué hacéis?»).

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 prestó al Estado, quién a la empresa, quién adivinó una revelación antes del primer paso, quién vendió en la toma de beneficios, a quién le sorprendió una historia.

5. Síntesis (8 min). Apunte escrito en cuatro líneas: prestar rinde un cupón fijo, poseer rinde si el precio sube; más riesgo, más cupón; una noticia no siempre dice de quién habla; una historia tiene un principio y un final, y una de cada cinco termina de otro modo.

Modo clase invertida

Consigna al terminar la sesión anterior: «jugad el nivel 3 para la próxima vez, unos 30 minutos; anotad qué parte de vuestro resultado viene de los cupones y qué parte de los precios, y qué hicisteis con la noticia que no citaba ningún sector». En la sesión siguiente, 20 minutos de puesta en común con las mismas preguntas, y después la síntesis.

Preguntas para la clase

- Una noticia hablaba de la economía en general, no de un sector. ¿Quién hizo la conexión antes de que el precio se moviera? ¿Qué otras consecuencias se podían imaginar, y para qué sectores?
- El cupón se pagó cada turno, pasara lo que pasara. En vuestro balance, ¿qué parte de vuestro resultado viene de las rentas pagadas, y qué parte de la subida de los precios? ¿Qué vale esa regularidad, y qué cuesta?
- ¿Por qué la empresa paga un cupón más alto que el Estado? ¿Qué pasaría si pagara el mismo?
- Una noticia no nombraba a ninguna empresa, y una empresa se movió al turno siguiente. ¿Quién la había adivinado, y con qué pista? Entrar después del primer paso, ¿era demasiado tarde?
- Tras dos turnos de subida, un precio retrocedió sin ninguna mala noticia. ¿Quién vendió? ¿Quién conservó? ¿La toma de beneficios es una mala noticia?
- Una historia terminó de otro modo que el que la noticia hacía creer. ¿A quién le sorprendió? ¿Cuánto costó? ¿Había alguna pista, o ninguna?
- El precio de una acción subió varios turnos seguidos por un simple rumor. ¿Tenía «razón» el mercado durante esos turnos? ¿Un precio que sube es una información?

Para ir más lejos

- Sesión siguiente: el nivel 4, liquidez, diversificación y crisis. Sesión anterior: el nivel 2.
- Actividad de escritura: a partir de una noticia real sobre una materia prima (trigo, cobre, petróleo), redactar la cadena de causas hasta un sector que esta no nombra.
- 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