NIVEL 4 DE 5 DEL JUEGO CAPITAL VALLEY

Crisis y liquidez: atravesar un crac

Curso	A partir de la educación superior: formación profesional superior, grados, escuelas de negocios y de ingeniería
Duración	1 sesión de 55 minutos
Requisitos previos	Los niveles 1 a 3 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 4.

Encaje en el currículo

Economía, 2.º de Bachillerato (17-18 años): **las crisis financieras y la regulación del sistema financiero** (burbujas, comportamientos miméticos, pánico, contagio). 1.º de Bachillerato (16-17 años): los fallos del mercado. Formación profesional superior: la gestión de un patrimonio.

Nociones trabajadas: escala de liquidez y prima de iliquidez, activo real e ingreso por alquiler, riesgo sistémico y contagio, volatilidad, pérdida latente y pérdida realizada, comportamientos miméticos y aversión a la pérdida, retorno al valor fundamental.

Objetivos de la sesión

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

1. Clasificar los activos del juego del más disponible al más bloqueado, y explicar por qué el dinero que se bloquea tiene que pagarse mejor.
2. Describir el desarrollo de una crisis de mercado: señales, pánico, caída general, y después una recuperación sin ninguna noticia.
3. Distinguir una pérdida latente de una pérdida realizada.
4. Explicar por qué lo que aguanta una crisis se decide antes, con el reparto, y no durante.

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 4 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. La causa de la crisis (burbuja tecnológica, quiebra de un gigante, deuda, fraude, comercio mundial, seguros...) depende de la partida; su mecanismo, no.

- Llegada a Tokio. Se paga una prima. El asesor virtual presenta dos nuevas inversiones: el fondo inmobiliario (alquileres cada turno, cada aportación bloqueada doce turnos) y el capital riesgo (suscripción abierta solo unos turnos, capital devuelto al final del juego, aumentado).
- En el tercer turno del nivel, la temporada de resultados: las cuentas del nivel anterior, y todo lo cotizado reacciona.
- Historias largas, revelaciones y giros, entre ellas una historia en la que el mercado tiene miedo antes de saber: el precio cae por una duda, y luego los hechos deciden.
- Una crisis: tres señales seguidas (una opinión de experto, un anuncio oficial, un rumor) sin que nada se mueva todavía, luego noticias de pánico, luego una caída de todo lo cotizado durante tres turnos, cerca de una quinta parte, empresas sanas incluidas; el mínimo y su noticia; y después una recuperación completa en cinco turnos, cada turno con su noticia, hasta recuperar el nivel de antes de la tormenta, antes del balance. Ninguna historia vive durante la caída.
- El balance del nivel: quienes aguantaron lo recuperaron todo; quienes vendieron en el mínimo perdieron de verdad; lo que estaba invertido fuera de lo cotizado no entró en pánico, cupones y alquileres se siguieron pagando.

Desarrollo minutado (modo aula de informática)

1. Retomar (5 min). Cada alumno reabre su partida. Recordatorio en una frase del balance del nivel 3: de dónde venía el resultado, de los cupones o de los precios.

2. Turno de apertura guiado (5 min). En el proyector: la prima y las dos nuevas inversiones presentadas por el asesor virtual. Pregunta rápida antes de que cada uno valide su decisión: «bloquear dinero durante dos niveles, ¿con qué condición lo aceptaríais?» Hacer anotar quién suscribe capital riesgo y quién invierte en inmobiliario: volveremos sobre ello en la puesta en común.

3. Juego en autonomía hasta el balance (25 min). Los alumnos avanzan a su ritmo. Dos paradas de imagen, en una frase: cuando varias noticias se suceden sobre el mismo asunto («¿señal o ruido?») y en lo más fuerte de la caída («¿quién ha vendido? no digáis nada todavía»).

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 vendió durante la caída, quién aguantó, quién recompró en el mínimo, quién había bloqueado dinero al principio del nivel.

5. Síntesis (8 min). Apunte escrito en cuatro líneas: cuanto más tiempo está bloqueado el dinero, más debe pagarse; una crisis afecta a todo lo cotizado, también a las empresas sanas; mientras no se vende, es un valor que se mueve, no una pérdida; quien aguanta lo recupera todo, quien vende en el mínimo pierde de verdad.

Modo clase invertida

Consigna al terminar la sesión anterior: «jugad el nivel 4 para la próxima vez, unos 30 minutos; anotad qué hicisteis con el dinero extra y qué hicisteis durante la caída». En la sesión siguiente, 20 minutos de puesta en común con las mismas preguntas, y después la síntesis.

Preguntas para la clase

- Hubo señales antes de la caída. ¿Quién las leyó como señales? ¿Quién actuó? En ese momento, ¿se podía distinguir una señal de una noticia corriente?
- Durante la caída, ¿quién vendió, y en qué momento? ¿Qué les pasó a quienes aguantaron? ¿Cuál fue el gesto más difícil de no hacer, y por qué?
- ¿Qué hicieron vuestras inversiones fuera de lo cotizado durante la caída? ¿Es porque son «mejores»? ¿Qué costaron a cambio?
- Al principio del nivel, una prima y dos nuevas inversiones. ¿Quién bloqueó dinero durante dos niveles? ¿Qué os frenó? Después de la crisis, ¿lo lamentáis?
- Después del mínimo, el mercado subió cinco turnos seguidos, hasta recuperar su nivel anterior. ¿Qué decían las noticias de la recuperación? ¿Quién recompró en el mínimo, y por qué tan pocos? ¿Qué dice eso del precio durante el pánico?

Para ir más lejos

- Sesión siguiente: el nivel 5, inflación, banco central y tipos de interés. Sesión anterior: el nivel 3.
- Actividad de investigación: elegir una crisis financiera real y encontrar en la prensa de la época tres señales que la precedieron; decir si se podían leer como tales en su momento.
- 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