NIVEL 5 DE 5 DEL JUEGO CAPITAL VALLEY

Inflación, banco central y tipos de interés: el ciclo que mueve el valor de todos los activos

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 4 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 5, el último: cierra el recorrido Completo con el gran balance y el perfil de inversor.

Encaje en el currículo

Economía, 2.º de Bachillerato (17-18 años): **las políticas económicas en el marco europeo** (política monetaria, inflación). 1.º de Bachillerato (16-17 años): la financiación (tipos de interés). Formación profesional superior y grados: la asignación de activos, en versión introductoria.

Nociones trabajadas: inflación y política monetaria, relación inversa entre tipos y precio de los bonos, transmisión a la economía real, activo real y protección contra la inflación, señal y ruido, anticipación de los mercados, horizonte largo, perfil de inversor.

Objetivos de la sesión

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

1. Describir el ciclo: la inflación sube, el banco central sube sus tipos, la economía frena, la inflación retrocede, el banco central afloja.
2. Explicar por qué el precio de un bono antiguo baja cuando los tipos suben, y vuelve a subir cuando bajan.
3. Explicar por qué camino una decisión del banco central llega hasta las empresas y el precio de sus acciones.
4. Reconocer una noticia que no cambia nada, y describir su propio perfil de inversor juzgando su coherencia más que su resultado.

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 5 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.

- Llegada a Londres. Los precios suben rápido, la inflación se instala, y el banco central actúa: varias decisiones de tipos a lo largo del nivel, en un sentido y luego en el otro, cada una anunciada por una noticia.
- En el tercer turno del nivel, la temporada de resultados: las cuentas del nivel de la tormenta, y todo lo cotizado reacciona.
- Los bonos reaccionan al revés que los tipos, aunque sus cupones no cambien: el asesor virtual explica por qué nadie recompra un bono antiguo al mismo precio cuando los nuevos pagan más. La remuneración de la cuenta de ahorro sigue a los tipos, y todo lo cotizado acaba siguiendo el precio del crédito.
- Revelaciones y giros, y más sorpresas que en los niveles anteriores: cerca de una historia de cada tres termina de otro modo que el que la noticia hacía creer. Es el nivel en el que se comprueba lo aprendido.
- Una historia en la que el precio se anticipa: un rumor hace subir una acción, y luego los hechos confirman o desmienten.
- A veces, una noticia que no cambia nada: ningún precio se mueve. La prueba que hay que hacerse: aunque fuera cierto, ¿cambiaría los beneficios?
- El último turno: el capital riesgo suscrito en el nivel 4 devuelve su capital, aumentado. El gran balance: perfil de inversor nombrado, mejor decisión y decisión más costosa del recorrido.

Desarrollo minutado (modo aula de informática)

1. Retomar (5 min). Cada alumno reabre su partida. Recordatorio en una frase del balance del nivel 4: lo que aguantó durante la crisis, y lo que eso había costado.

2. Turnos de apertura guiados, los dos primeros turnos (5 min). En el proyector: la llegada a Londres, y luego la noticia de la inflación. Pregunta rápida antes de que cada uno valide su decisión: «cuando los precios suben rápido, ¿qué hace un banco central, y a quién afectará?»

3. Juego en autonomía hasta el gran balance (25 min). Los alumnos avanzan a su ritmo. Dos paradas de imagen, en una frase: en la primera bajada de los bonos («bajan mientras el cupón de los nuevos bonos sube: anotad vuestra explicación») y en una historia que termina de otro modo que el previsto («¿qué os había hecho creerlo?»).

4. Puesta en común (12 min). A partir del gran balance y de los perfiles mostrados en las pantallas, debate guiado por las preguntas de abajo. Levantar la mano: quién vendió sus bonos en su primera bajada, quién actuó ante una noticia sin efecto, quién había suscrito capital riesgo, quién conservó acciones después del final de su historia.

5. Síntesis (8 min). Apunte escrito en cuatro líneas: la inflación sube, el banco central aprieta, la economía frena, la inflación remite; el valor de los bonos evoluciona al revés que los tipos; toda la economía sigue el

precio del crédito; un perfil de inversor se juzga por su coherencia, no por el importe.

Modo clase invertida

Consigna al terminar la sesión anterior: «jugad el nivel 5 para la próxima vez, unos 30 minutos; anotad qué les pasó a vuestros bonos con cada decisión del banco central, y el nombre de vuestro perfil de inversor». En la sesión siguiente, 20 minutos de puesta en común con las mismas preguntas, y después la síntesis.

Preguntas para la clase

- Los bonos perdieron valor aunque el Estado no dejó de pagar y el cupón de los nuevos bonos subió. Explicad a un compañero por qué el valor de los bonos baja cuando los tipos suben.
- Una subida de tipos acabó afectando a todo lo cotizado, no solo a los bonos. ¿Por qué camino llega una decisión del banco central hasta las ventas de una empresa de zapatillas?
- Una noticia no produjo ningún movimiento. ¿Quién actuó de todos modos? ¿Qué prueba hay que hacerse antes de actuar ante una noticia?
- El capital riesgo devolvió el capital, aumentado, en el último turno: ¿quién había suscrito? ¿Era posible ese rendimiento con una inversión disponible en cualquier momento? ¿Qué se paga cuando se exige liquidez?
- A lo largo de los cinco niveles, ¿quién conservó acciones después del final de su historia? ¿Rindieron más que un fondo, o solo temblaron más? ¿Y quién puso mucho en una sola historia: cuánto costó la sorpresa?
- El balance os dio un perfil. ¿Os reconocéis en él? ¿Pueden dos alumnos con resultados distintos haber jugado bien los dos? ¿Qué primera pregunta le haríais a un asesor bancario, y qué respuesta os haría salir corriendo?
- Una frase honesta para dar a la clase: en el juego, las noticias dicen el futuro mucho más a menudo que en la vida real; fuera, lo que todo el mundo sabe ya está en el precio. ¿Qué queda entonces de las lecciones del juego?

Para ir más lejos

- Sesión anterior: el nivel 4. El recorrido ha terminado: los alumnos pueden volver a jugar una nueva partida, cuyo mundo será diferente, y comparar sus dos perfiles.
- Actividad de investigación: encontrar la última decisión del Banco Central Europeo sobre sus tipos, y redactar la noticia del juego que le correspondería, con sus consecuencias esperadas sobre los bonos y las acciones.
- 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