

El juego del ultimátum: dónde se rompe el homo economicus

Juego por parejas con reparto de 20 puntos y derecho de veto. La clase genera sus propios datos, los agrega en la pizarra y comprueba que las ofertas reales no se parecen a lo que predice el modelo del agente perfectamente racional.

DURACIÓN

45 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

parejas (con rotación)

UNIDAD 2

La toma de decisiones económicas

MATERIALES

- Papeletas de oferta: media cuartilla por ronda y pareja
- Pizarra o proyector para el histograma de la clase
- Cronómetro
- Opcional: un premio simbólico para la pareja con más puntos acumulados

ENCAJE CURRICULAR · Saberes A.2, A.5 · Comp. específicas CE2 · Comp. clave STEM, CPSAA, CC, CCL

Planteamiento

El modelo del agente perfectamente racional dice algo muy claro sobre este juego: si te ofrecen **un punto de veinte**, deberías aceptarlo, porque un punto es mejor que cero. Y quien reparte, sabiéndolo, debería ofrecer exactamente uno y quedarse diecinueve.

Eso es lo que predice el modelo. Ahora vais a jugarlo de verdad y a apuntar lo que pasa.

El juego del ultimátum lo diseñaron Güth, Schmittberger y Schwarze en 1982 y desde entonces se ha repetido en decenas de países. El resultado se repite con una terquedad notable: **las ofertas se concentran alrededor de la mitad, y las ofertas muy bajas se rechazan**, aunque rechazar signifique quedarse sin nada. Vuestra clase va a producir su propia versión de ese dato.

Cómo se juega

En cada pareja hay dos papeles:

- **Quien reparte** dispone de **20 puntos** y hace una oferta: cuántos puntos da y cuántos se queda.
- **Quien responde** ve la oferta y solo puede hacer dos cosas: **aceptar** (cada uno se lleva lo pactado) o **rechazar** (los dos se quedan con **cero**).

No se negocia, no se habla y no hay segunda oferta. Por eso se llama ultimátum.

Objetivos didácticos

- Contrastar la predicción de un modelo teórico con datos generados por la propia clase.
- Reconocer que las preferencias reales incluyen equidad y reciprocidad, no solo el resultado material.
- Construir e interpretar una distribución sencilla de ofertas y de tasas de rechazo.
- Explicar por qué un modelo puede ser útil aunque sus predicciones no se cumplan al pie de la letra.

Pasos (sesión de 45 min)

- 1. Reglas, sin teoría (5 min).** Se explica solo la mecánica. **No se menciona todavía qué predice el modelo:** contarlos antes contamina el experimento.
- 2. Ronda 1, anónima (8 min).** Cada pareja juega una ronda. Quien reparte escribe su oferta en la papeleta, la dobla y la pasa. Quien responde escribe ACEPTO o RECHAZO. Las papeletas se recogen sin nombres.
- 3. Ronda 2, con los papeles cambiados (8 min).** Se intercambian los roles dentro de la pareja y se repite.
- 4. Ronda 3, con cara (7 min).** Misma mecánica, pero ahora las parejas se sientan enfrente y la oferta se dice **en voz alta**. Se recogen igual.
- 5. Agregación (10 min).** Se vuelca todo en la pizarra: histograma de ofertas (0-2, 3-5, 6-8, 9-10, más de 10) y tasa de rechazo por tramo. Se separan las rondas anónimas de la ronda con cara.
- 6. Revelación y discusión (7 min).** Ahora sí: se cuenta qué predice el modelo del agente perfectamente racional y se compara con lo que ha hecho la clase.

Ficha de recogida (pizarra)

Oferta	Rondas 1 y 2 (anónimas)		Ronda 3 (cara a cara)	
	nº ofertas	nº rechazos	nº ofertas	nº rechazos
0-2 puntos	-----	-----	-----	-----
3-5 puntos	-----	-----	-----	-----
6-8 puntos	-----	-----	-----	-----
9-10 puntos	-----	-----	-----	-----
más de 10	-----	-----	-----	-----
Oferta media de la clase: ----- Oferta más frecuente: -----				
Tasa de rechazo global: ----- %				

Preguntas de análisis

- ¿Cuál fue la oferta más frecuente de vuestra clase? ¿Se parece al punto que predice el modelo del agente perfectamente racional?
- Quien rechazó una oferta baja se quedó sin nada pudiendo llevarse algo. Desde el punto de vista del resultado material, perdió. ¿Qué ganó?
- Comparad la ronda anónima con la ronda cara a cara. ¿Cambió algo? ¿Qué dice eso sobre el peso de ser observado?
- Si el reparto fuera de **200 €** en lugar de 20 puntos, ¿creéis que las ofertas y los rechazos serían los mismos? Argumentadlo.
- Un modelo que falla al predecir esto, ¿es un mal modelo? ¿Para qué preguntas sigue sirviendo?

Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Participación	Juega las tres rondas respetando las reglas y el silencio de las dos primeras	20 %
Lectura de datos	Interpreta correctamente el histograma y la tasa de rechazo de su clase	30 %
Argumentación	Explica el desajuste entre modelo y conducta con vocabulario de la unidad	35 %
Comunicación	Respuestas escritas claras y apoyadas en los datos de la pizarra	15 %

Variantes y extensiones

- **Con apoyo:** jugar solo las dos rondas anónimas y trabajar únicamente la oferta media.
- **Juego del dictador:** repetir con una regla nueva —quien responde **no puede rechazar**— y comparar las ofertas. La diferencia entre los dos juegos separa el miedo al castigo de la preferencia genuina por repartir.
- **Para quien va sobrado:** buscar los resultados publicados del juego en otros países y comparar con los de la clase. Las diferencias culturales son grandes y están bien documentadas.
- **Conexión con la Unidad 6:** guardad el dato de la tasa de rechazo. Cuando estudiéis los bienes públicos y el problema del gorrón, esta disposición a castigar a quien se pasa vuelve a aparecer.

Material abierto de profedeeconomia.es · Licencia Creative Commons BY-NC-SA · Currículo LOMLOE