

El mercado en directo: una doble subasta en clase

Dinámica de mercado experimental al estilo de los experimentos de Vernon Smith: la mitad de la clase compra y la otra vende con valores y costes secretos, negocian libremente y comprueban que el precio converge al equilibrio teórico.

DURACIÓN

55 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

grupo clase dividido en compradores y vendedores

UNIDAD 4

Microeconomía I: oferta, demanda y mercado

MATERIALES

- Tarjetas de comprador con un «valor máximo» secreto y tarjetas de vendedor con un «coste mínimo» secreto
- Pizarra grande para anotar cada transacción cerrada (precio y número de ronda)
- Hoja de cálculo o plantilla para representar las curvas de oferta y demanda agregadas a partir de las tarjetas
- Cronómetro proyectado para las rondas de negociación

ENCAJE CURRICULAR · Saberes B.1 · Comp. específicas CE3 · Comp. clave STEM, CPSAA, CC

Planteamiento

¿De verdad un mercado libre encuentra «solo» el precio de equilibrio? En 1962 el economista Vernon Smith demostró en laboratorio que sí: con compradores y vendedores que ni siquiera conocen las curvas, el precio converge en pocas rondas al equilibrio teórico. Esta dinámica reproduce su experimento en el aula. Cada alumno recibe una tarjeta secreta —un comprador con el precio máximo que está dispuesto a pagar, un vendedor con el coste mínimo al que puede vender— y negocian libremente. Al final se dibujan las curvas de oferta y demanda con las tarjetas repartidas y se compara el equilibrio teórico con los precios que realmente surgieron.

Objetivos didácticos

- Comprobar empíricamente que un mercado descentralizado converge hacia el precio y la cantidad de equilibrio.
- Construir las curvas de oferta y demanda agregadas a partir de las disposiciones individuales (valores y costes).
- Entender el excedente del consumidor y del productor como las ganancias del intercambio.
- Vivir desde dentro por qué nadie «fija» el precio de equilibrio y aun así el mercado lo encuentra.

Pasos

- 1. Reparto de tarjetas (5 min).** Mitad de la clase recibe tarjetas de comprador (valor máximo: p. ej. 8, 7, 6, 5, 4 €) y la otra mitad tarjetas de vendedor (coste mínimo: 2, 3, 4, 5, 6 €). Cada uno conoce solo su número y debe mantenerlo en secreto.
- 2. Reglas (5 min).** Un comprador solo gana si compra por debajo de su valor; un vendedor solo gana si vende por encima de su coste. La ganancia de cada transacción es la diferencia. Nadie está obligado a cerrar trato.
- 3. Rondas de negociación (20 min, 3-4 rondas).** Los alumnos se mueven por el aula buscando contraparte y negociando precios. Cada trato cerrado se anota en la pizarra (precio y ronda). Tras

cada ronda se reparten de nuevo las mismas tarjetas y se repite.

4. Cálculo del equilibrio teórico (10 min). Con las tarjetas repartidas, el docente y la clase construyen la curva de demanda (valores ordenados de mayor a menor) y la de oferta (costes ordenados de menor a mayor) y localizan el equilibrio teórico.

5. Comparación y cierre (15 min). Se compara el precio medio de la última ronda con el equilibrio teórico: casi siempre convergen. Se discute por qué, qué papel jugó la información y cómo se reparten los excedentes entre compradores y vendedores.

Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Participación estratégica	Negocia respetando su valor/coste y busca cerrar tratos ventajosos	25 %
Construcción de las curvas	Ordena bien valores y costes para obtener oferta y demanda	30 %
Localización del equilibrio	Identifica precio y cantidad de equilibrio teóricos	25 %
Interpretación final	Explica la convergencia y el reparto de excedentes	20 %

Notas para el docente

- **Diseña las tarjetas para que el equilibrio sea claro:** si la demanda y la oferta se cruzan en torno a 5 €, repartir valores y costes alrededor de esa cifra hace que la convergencia se aprecie bien.
- **El experimento puede no converger del todo** en la primera ronda; es normal y forma parte de la lección: el mercado «aprende» con la repetición.
- Esta dinámica complementa el ejercicio gráfico de la unidad (caso del aceite de oliva): allí se ve el desplazamiento de curvas, aquí cómo emerge el equilibrio.

Variantes y extensiones

- **Variante con shock (90 min):** a mitad del juego, repartir nuevas tarjetas que simulen un aumento de la demanda y comprobar cómo sube el precio en las rondas siguientes.
- **Variante con precio máximo:** imponer un precio tope por debajo del equilibrio y observar cómo aparece escasez (anticipo de la Unidad 6).
- **Conexión con la Unidad 5:** repetir con tarjetas más concentradas para visualizar mercados más o menos sensibles al precio.

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