

El juego del trueque: inventar el dinero en veinte minutos

Juego de intercambio en dos rondas: primero sin dinero, para sufrir la doble coincidencia de deseos, y después con un token que nadie quiere consumir. La clase descubre por sí misma las tres funciones del dinero y por qué una de ellas es la que de verdad lo sostiene.

DURACIÓN

50 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

grupo clase, con tarjetas individuales

UNIDAD 10

Sistema financiero, dinero y banca

MATERIALES

- Tarjetas de dotación: una por estudiante, con lo que TIENE y lo que QUIERE
- Un token por estudiante para la ronda 2 (fichas, clips, trozos de cartulina numerados)
- Cronómetro visible
- Pizarra para el recuento

ENCAJE CURRICULAR · Saberes C.5, A.4 · Comp. específicas CE5 · Comp. clave CPSAA, CC, STEM, CCL

Planteamiento

El dinero parece una cosa obvia hasta que se intenta vivir sin él durante diez minutos. Esta sesión empieza justo ahí: todo el mundo tiene algo, todo el mundo quiere otra cosa, y no hay dinero.

La primera ronda casi nunca sale bien, y ese fracaso es exactamente el material de la clase. En la segunda ronda aparece un token que **nadie quiere para nada** —no se come, no abriga, no sirve— y de repente todo funciona. Entender por qué es entender qué es el dinero.

Preparación de las tarjetas

Cada estudiante recibe una tarjeta con dos líneas:

TIENES: _____
QUIERES: _____

Repartid unos ocho o diez bienes distintos (pan, leña, pescado, tela, herramientas, miel, sal, cuerda...) de forma que **las cadenas sean largas**: quien tiene pan quiere leña, quien tiene leña quiere pescado, quien tiene pescado quiere tela, y así. Cerrad el círculo al final. Esa estructura es la que hace que el trueque directo casi nunca funcione a la primera.

Objetivos didácticos

- Experimentar el problema de la doble coincidencia de deseos y medir su coste en tiempo.
- Deducir las tres funciones del dinero a partir de la propia experiencia, no de la definición.
- Reconocer que el valor del dinero fiduciario descansa en una expectativa compartida.
- Relacionar la confianza en el dinero con la confianza en las instituciones que lo emiten.

Pasos (sesión de 50 min)

- 1. Reparto y reglas (5 min).** Cada persona recibe su tarjeta. Regla única: solo se puede **intercambiar directamente**, objeto por objeto. Nadie puede prometer nada para después.
- 2. Ronda 1 — trueque puro (10 min).** Diez minutos de mercado, moviéndose por el aula. Al acabar se cuenta en la pizarra cuánta gente ha conseguido lo que quería.
- 3. Diagnóstico (7 min).** ¿Qué ha fallado? Que os encontréis con alguien no basta: hace falta que **esa persona quiera justo lo que vosotros tenéis**, al mismo tiempo. Poned nombre al problema.
- 4. Ronda 2 — con token (10 min).** Se reparte a cada persona el mismo número de tokens y se anuncia que se aceptan como pago. Nada más. Se repite el mercado.
- 5. Recuento y comparación (8 min).** ¿Cuánta gente ha conseguido lo que quería ahora? ¿Cuánto ha tardado? Comparad los dos números en la pizarra.
- 6. La pregunta final (10 min).** ¿Por qué aceptasteis el token si no sirve para nada? Se recogen respuestas antes de dar la teoría.

Tabla de recuento (pizarra)

	Ronda 1 (trueque)	Ronda 2 (con token)
Personas que consiguen lo que querían	-----	-----
Tiempo hasta el primer intercambio cerrado	-----	-----
Nº de intercambios totales	-----	-----

Preguntas de análisis

- ¿Cuál fue el obstáculo concreto en la ronda 1? Describidlo con un caso vuestro, no en abstracto.
- Aceptasteis el token sin que nadie lo garantizara. ¿Por qué? ¿Qué hacía falta que creyerais sobre los demás?
- Si a mitad de la ronda 2 el profesor hubiera anunciado que **repartía cien tokens más a cada persona**, ¿qué habría pasado con los precios? Ponedle nombre a ese fenómeno.
- De las tres funciones del dinero —medio de pago, unidad de cuenta, depósito de valor—, ¿cuál habéis usado de verdad en el juego? ¿Cuál no habéis llegado a probar y por qué?
- Los billetes de euro no están respaldados por oro. ¿En qué se parece eso a vuestro token? ¿Y en qué no?

Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Participación	Juega las dos rondas respetando la regla del intercambio directo	20 %
Diagnóstico	Nombra con precisión el problema de la ronda 1	25 %
Deducción	Identifica las funciones del dinero a partir de lo vivido	35 %
Transferencia	Conecta el token del aula con el dinero fiduciario real	20 %

Variantes y extensiones

- **Ronda 3, la interesante:** anunciar a mitad de una tercera ronda que **los tokens dejarán de aceptarse dentro de tres minutos**. Lo que ocurre a continuación explica una hiperinflación mejor que cualquier gráfico.
- **Con apoyo:** cadenas más cortas (cinco bienes) y rondas de siete minutos.

- **Para quien va sobrado:** repetir la ronda 1 permitiendo **promesas de pago futuro**. Aparece el crédito, y con él la necesidad de confiar en alguien concreto. Es el puente natural hacia la banca.
- **Conexión con la Unidad 11:** quien reparte los tokens controla su cantidad. Guardad la pregunta del reparto extra: es política monetaria en estado puro.

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