

Tres rondas de comercio: autarquía, libre cambio y aranceles

Juego de producción e intercambio entre mesas con dotaciones distintas: cada ronda cambia una sola regla y la clase mide su propia producción total, para comprobar quién gana con el comercio, quién pierde con un arancel y por qué el total nunca vuelve a subir del todo.

DURACIÓN

55 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

grupos de 4 (países), 5 o 6 grupos

UNIDAD 12

Globalización, UE y retos contemporáneos

MATERIALES

- Tarjetas de dotación: una por país, con su productividad en los dos bienes
- Fichas de dos colores (una para cada bien) o papel de dos colores recortado
- Hoja de producción por país
- Pizarra para el marcador de la clase
- Cronómetro

ENCAJE CURRICULAR · Saberes C.4, E.1, E.2, E.3, E.4, E.5 · Comp. específicas CE6 · Comp. clave STEM, CPSAA, CC, CE

Planteamiento

La ventaja comparativa es de esas cosas que se entienden en el papel y no se creen del todo hasta que se viven. Este juego la pone a prueba con la clase entera: cinco o seis países, dos bienes, tres rondas y **una sola regla que cambia cada vez**.

Lo que se mide al final de cada ronda es la **producción total de la clase**, apuntada en la pizarra. Ese número es el protagonista de la sesión.

Preparación

Cada grupo es un país y recibe una tarjeta con lo que puede producir en diez minutos si dedica todo su esfuerzo a un solo bien:

PAÍS	SOLO TRIGO	SOLO TELA
A	60	30
B	40	40
C	20	60
D	50	25
E	15	45

Cada país **necesita consumir al menos 20 de cada bien** para «alimentar y vestir» a su población. Lo que sobre de esa cantidad es su excedente y cuenta como riqueza.

Pueden repartir su esfuerzo entre los dos bienes en la proporción que quieran (por ejemplo, la mitad del tiempo a cada uno produce la mitad de cada cifra).

Objetivos didácticos

- Calcular costes de oportunidad y deducir de ellos la especialización eficiente.
- Comprobar empíricamente que el comercio amplía el conjunto de consumo alcanzable.
- Medir el efecto de un arancel sobre el total y sobre el reparto entre países.
- Distinguir el efecto agregado de un cambio de política de su efecto distributivo.

Las tres rondas

Ronda 1 — Autarquía (10 min)

Nadie puede comerciar. Cada país tiene que producir por sí mismo al menos 20 de trigo y 20 de tela. Se apunta el excedente de cada país y el total de la clase.

Ronda 2 — Libre comercio (15 min)

Se abre el intercambio. Los países pueden especializarse y comerciar libremente al precio que negocien. Siguen necesitando 20 y 20 para consumir, pero pueden conseguirlos comerciando. Se apunta de nuevo.

Ronda 3 — Aranceles (15 min)

Regla nueva: **de cada 4 unidades que entren en un país, 1 se retira del juego** (es el arancel; se la queda «el Estado» y no la consume nadie). Todo lo demás sigue igual. Se apunta por tercera vez.

Marcador (pizarra)

	Ronda 1 (autarquía)	Ronda 2 (libre comercio)	Ronda 3 (aranceles)
País A	-----	-----	-----
País B	-----	-----	-----
País C	-----	-----	-----
País D	-----	-----	-----
País E	-----	-----	-----
TOTAL CLASE	-----	-----	-----

Preguntas de análisis

- ¿En qué ronda es mayor el **total de la clase**? ¿Por cuánto?
- Calculad el coste de oportunidad de una unidad de tela en el país A y en el país C. ¿Quién debería especializarse en qué? ¿Coincide con lo que hicisteis en la ronda 2?
- El país B produce 40 y 40: no es el mejor en nada. ¿Le compensa comerciar de todos modos? Esa es la pregunta central de la unidad.
- En la ronda 3 el total baja. Pero **¿baja para todos?** Buscad si algún país sale ganando con el arancel y explicad por qué.
- El arancel de la ronda 3 retira unidades del juego. En la realidad, el Estado recauda ese dinero. ¿Cambia eso vuestra conclusión? ¿Hasta qué punto?
- Si fuerais el país C y vuestra industria del trigo desapareciera al abrir el comercio, ¿qué le pediríais a vuestro gobierno? ¿Y qué le contestaría un economista?

Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Participación	Juega las tres rondas y anota su producción con honestidad	15 %

Coste de oportunidad	Calcula bien los costes y deduce la especialización	30 %
Lectura del marcador	Compara los tres totales y explica las diferencias	30 %
Efecto distributivo	Distingue quién gana y quién pierde dentro de cada total	25 %

Variantes y extensiones

- **Con apoyo:** tres países en lugar de cinco y solo las rondas 1 y 2.
- **Ronda 4 — represalias:** si un país pone arancel, los demás pueden responder con el suyo. El total se desploma y la discusión sobre guerras comerciales se vuelve concreta.
- **Para quien va sobrado:** repartir el arancel recaudado entre los ciudadanos del país que lo impone y recalcular. El resultado agregado mejora pero no vuelve al nivel del libre comercio: lo que se pierde por el camino tiene nombre.
- **Conexión con la Unidad 5:** el arancel es un impuesto. Quién acaba pagándolo depende de las elasticidades, exactamente igual que en el ejercicio de tres bienes y tres impuestos.

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