

El juego de las puertas: cuánto vale saber antes de decidir

Juego por rondas con información de pago: cada equipo elige entre tres puertas sabiendo muy poco, puede gastar parte de su tiempo en comprar pistas y descubre al final que ni decidir a ciegas ni investigarlo todo es la mejor estrategia.

DURACIÓN

50 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

grupos pequeños (3-4)

UNIDAD 4

Cómo tomamos decisiones

MATERIALES

- Sobres de puerta preparados por el profesorado: tres por ronda, con el resultado dentro
- Sobres de pista, numerados y con su precio en fichas
- 20 fichas de tiempo por equipo
- Pizarra para el marcador

ENCAJE CURRICULAR · Saberes C.1, C.2, C.3, C.4, C.5 · Comp. específicas CE4 · Comp. clave CPSAA, STEM, CE, CCL

Planteamiento

Casi todas las malas decisiones son de uno de estos dos tipos: decidir sin enterarse, o pasarse tanto tiempo investigando que la oportunidad se va.

Este juego pone las dos trampas sobre la mesa. Cada equipo tiene **20 fichas de tiempo** y cuatro rondas por delante. En cada ronda hay tres puertas y hay que elegir una. Se puede elegir a ciegas, gratis, o comprar pistas pagando fichas.

La puntuación final suma lo ganado detrás de las puertas **y** las fichas que sobren. Ahí está toda la gracia: el tiempo también vale.

Cómo funciona una ronda

1. Se anuncia el tema de la ronda (por ejemplo: «elegir optativa de 4.º», «elegir dónde trabajar este verano»).
2. Las tres puertas están sobre la mesa, cerradas. Detrás de cada una hay un resultado en puntos, de -10 a +30.
3. El equipo puede comprar pistas, **antes** de elegir:
 - pista barata (1 ficha): información vaga, del estilo «una de las tres es claramente peor»;
 - pista media (3 fichas): descarta una puerta;
 - pista cara (6 fichas): dice exactamente lo que hay detrás de una puerta concreta.
4. El equipo elige una puerta y se abre.
5. Se anota el resultado y las fichas que quedan.

En la **ronda 4** hay una regla nueva: la puerta elegida se puede cambiar una vez después de abrirla, pagando 4 fichas. Es la ronda de la reversibilidad, y suele ser la que más se comenta después.

Objetivos didácticos

- Reconocer que la información tiene un coste y que ese coste forma parte de la decisión.
- Identificar el punto en que buscar más información deja de compensar.
- Valorar la reversibilidad de una decisión como un criterio en sí mismo.
- Analizar decisiones propias por el proceso seguido y no solo por el resultado obtenido.

Pasos (sesión de 50 min)

1. **Reglas y reparto (7 min).** Cada equipo recibe sus 20 fichas.
2. **Rondas 1 a 3 (25 min).** Unos ocho minutos por ronda. Después de cada una se anota en la pizarra el resultado de cada equipo y las fichas gastadas.
3. **Ronda 4, la de cambiar (10 min).** Con la regla nueva.
4. **Marcador final y análisis (8 min).** Se suman puntos y fichas sobrantes. Se compara la estrategia de los equipos que más puntuaron.

Marcador (pizarra)

Equipo	R1	R2	R3	R4	Puntos puertas	Fichas sobrantes	TOTAL
1	----	----	----	----	-----	-----	-----
2	----	----	----	----	-----	-----	-----
3	----	----	----	----	-----	-----	-----
4	----	----	----	----	-----	-----	-----

Preguntas de análisis

- ¿Qué equipo ganó? ¿Compró muchas pistas o pocas? ¿Y el que quedó último?
- ¿Hubo alguna ronda en la que compraseis una pista cara y después no os sirviera de nada? ¿Qué aprendisteis de eso?
- ¿En qué momento decidisteis dejar de comprar información? ¿Fue una decisión o simplemente os quedasteis sin fichas?
- En la ronda 4 se podía rectificar pagando. ¿Cambia eso cómo se elige? Pensad en una decisión real vuestra que sea fácil de deshacer y otra que no lo sea.
- Un equipo pudo acertar sin comprar ninguna pista. ¿Tomó una buena decisión o tuvo suerte? Explicad la diferencia, porque es la idea más importante de la unidad.
- ¿Qué decisiones de vuestra vida real se parecen a estas rondas? ¿En cuáles estáis gastando muchas «fichas» y en cuáles ninguna?

Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Estrategia	Decide cuánta información comprar con un criterio explícito	30 %
Gestión del tiempo	Llega al final con fichas y sin haber decidido a ciegas	20 %
Análisis	Separa la calidad de la decisión de la suerte del resultado	30 %
Transferencia	Relaciona el juego con decisiones propias reales	20 %

Variantes y extensiones

- **Con apoyo:** tres rondas y solo dos tipos de pista.

- **Con temas propios:** que sean los propios equipos quienes propongan los temas de las rondas, a partir de decisiones que tengan encima este curso.
- **Para quien va sobrado:** antes de cada ronda, calcular cuánto estarían dispuestos a pagar como máximo por la pista cara. Es el valor de la información y se puede razonar, no solo intuir.
- **Puente con la Unidad 5:** la decisión de itinerario tras 4.º es exactamente una de estas rondas, con una diferencia: las fichas son meses y algunas puertas se pueden volver a abrir. Cuáles, se ve en la unidad siguiente.

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