

Del trueque al Bizum: la dinámica de la historia del dinero

Dinámica de simulación en la que la clase revive la evolución del dinero, empezando por un trueque sin dinero que sale mal, pasando por una mercancía-dinero y el dinero metálico, hasta llegar al dinero digital, para entender por qué se inventó el dinero y qué problemas resuelve.

DURACIÓN

55 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

grupo clase por rondas, con tarjetas individuales

UNIDAD 4

El dinero y los medios de pago

MATERIALES

- Tarjetas de productos para repartir (cada estudiante recibe un bien que tiene y otro que quiere)
- Un puñado de objetos que harán de mercancía-dinero (por ejemplo, clips o judías)
- Fichas o monedas de juego para la ronda del dinero metálico
- Pizarra para el cronómetro de cada ronda

ENCAJE CURRICULAR · Saberes B.1 · Comp. específicas CE4 · Comp. clave CCL, STEM, CPSAA, CCEC

Planteamiento

¿Por qué existe el dinero? No es una pregunta tonta: durante miles de años las personas vivieron sin él. Para entender de verdad qué es el dinero, lo mejor es vivir el problema que vino a resolver. En esta dinámica la clase entera va a revivir la historia del dinero en cuatro rondas, intentando en cada una conseguir lo que necesita.

Empezaréis con el trueque (cambiar cosas por cosas) y comprobaréis lo difícil y lento que es. Luego aparecerá una “mercancía-dinero”, después el dinero metálico y, por fin, el dinero digital. En cada salto sentiréis cómo el problema se hace más fácil. Al terminar entenderéis, sin memorizar nada, qué funciones cumple el dinero y por qué fue uno de los grandes inventos de la humanidad.

Objetivos didácticos

- Comprender por qué surgió el dinero a partir de las dificultades del trueque.
- Reconocer las funciones del dinero (medio de pago, medida de valor, depósito de valor).
- Ordenar la evolución del dinero: trueque, mercancía-dinero, dinero metálico, dinero digital.
- Vivir y verbalizar las ventajas de cada forma de dinero sobre la anterior.

Pasos

- 1. (5 min) Encuadre y reparto.** El profesor reparte a cada estudiante una tarjeta con **un producto que tiene** (por ejemplo, “tienes manzanas”) y **otro que necesita** (“quieres un pan”). Nadie puede conseguir lo que quiere sin intercambiar con otros.
- 2. (10 min) Ronda 1 — el trueque.** Tienen cinco minutos para conseguir lo que necesitan cambiando cosas por cosas, sin dinero. La mayoría no lo logrará: para cambiar manzanas por pan, hace falta encontrar a alguien que tenga pan y quiera manzanas justo a la vez (la “doble coincidencia de necesidades”). El profesor cuenta cuántos lo consiguieron.

3. **(10 min) Ronda 2 — la mercancía-dinero.** Ahora se reparte a cada uno la misma cantidad de un objeto común (clips o judías) que todos aceptan como pago. Repiten el intercambio. De repente es mucho más fácil: ya no hace falta la doble coincidencia.
4. **(10 min) Ronda 3 — el dinero metálico.** Se cambian los clips por monedas de juego con valores distintos. El profesor introduce una compra con “cambio” (pagar con una moneda grande y devolver). Aparece la idea de medida de valor: el dinero pone precio a las cosas.
5. **(10 min) Ronda 4 — el dinero digital.** Sin objetos: el profesor lleva una “cuenta” en la pizarra y los pagos se hacen anotando (simulando un Bizum o una tarjeta). Se comenta qué se gana (rapidez, no llevar efectivo) y qué precaución hace falta (seguridad, no ver el dinero salir).
6. **(10 min) Cierre.** En la pizarra se construye entre todos la línea del tiempo del dinero y se anotan las **tres funciones** que han vivido: sirve para pagar, para medir el valor de las cosas y para guardar valor para más adelante.

Para el profesorado

El momento pedagógico clave es la frustración de la ronda 1: no la cortes antes de tiempo, deja que sientan lo ineficiente que es el trueque. Ese “qué rabia” es lo que hace que valoren el dinero. Si la clase es grande, haz las rondas por grupos a la vez. En la ronda 4, aprovecha para enlazar con la actividad del fraude digital de la unidad: el dinero que no se ve también hay que protegerlo.

Evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Participación en las rondas	Intercambia activamente en cada fase	25 %
Comprensión del trueque	Explica por qué el trueque es difícil (doble coincidencia)	25 %
Funciones del dinero	Identifica las tres funciones del dinero al cierre	30 %
Evolución ordenada	Ordena bien las etapas en la línea del tiempo	20 %

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