

Barco destrozado

En esta simulación de 60 minutos con toda la clase, los estudiantes interpretan a sobrevivientes de un naufragio que deben conseguir recursos esenciales para “sobrevivir” una semana en una isla desierta. Usando naipes para representar herramientas y suministros, los alumnos comienzan con trueque puro, practicando la negociación mientras enfrentan barreras comerciales comunes como excedentes, escasez y la coincidencia de necesidades. Luego, una “Búsqueda de conchas” cronometrada introduce el dinero mercancía, mientras los estudiantes recolectan fichas que pueden usarse para simplificar el intercambio. Con las conchas en circulación, la clase entra en un mercado guiado donde los estudiantes fijan precios, responden a la oferta y la demanda, y experimentan el descubrimiento de precios. La actividad culmina con la elaboración de presupuestos y una subasta estructurada o ronda de intercambio de artículos de “tesoro” de la lista de deseos, conectando con por qué existe el dinero.

 TIPO DE ACTIVIDAD Simulación · Juego de rol · Juego	 DURACIÓN 60 min	 PARTICIPACIÓN Toda la clase
--	--	--

OBJETIVOS

- Los estudiantes experimentan el trueque, la “coincidencia de necesidades”, la escasez, la oferta/demanda, el descubrimiento de precios, la elaboración de presupuestos y las subastas.
- Puente hacia el dinero: dinero mercancía (conchas) y por qué el dinero facilita el comercio.

MATERIALES

- Naipes
- “Conchas” (fichas físicas: círculos de papel, botones, conchas para manualidades)
- Cofre del tesoro (caja pequeña/sobre)
- Tarjeta de regalo (tarjeta de regalo vencida o falsa de 100 MXN)
- Tarjetas didácticas en blanco (o tiras de papel)
- Apoyos visuales (ver Apéndices A y B), mapa del tesoro, calcomanías de recompensa (*opcional*)
- Temporizador/cronómetro del teléfono
- Pizarrón blanco o pantalla
- Marcador
- Pizarrón blanco/marcadores, proyector, campana/señal para indicar el tiempo, música (*opcional* para la búsqueda del tesoro) (*opcional*)

PROCEDIMIENTO

APERTURA

3 minutos

- **Esconde** el dinero mercancía (conchas) por el salón antes de que los estudiantes entren al aula
- **Repasa** el vocabulario como calentamiento: intercambio, dinero, precio... etc.
- **Repasa** las señales de respuesta y las reglas de tiempo.

Objetivo en palabras del estudiante

- Intercambiar objetos para sobrevivir una semana en la isla desierta.

ACTIVIDAD PREVIA

5 minutos

1. **Narra** una historia de fondo que explique cómo los estudiantes naufragaron. Usa apoyos visuales si es necesario. (Véase el Apéndice A)

Por ejemplo...

“Vives en un pequeño pueblo costero y trabajas como pescador. Un día, sales al mar con tu tripulación en busca de la pesca del día. Todo está en calma y el barco avanza suavemente sobre un océano liso como un espejo, con gaviotas volando por encima. A medida que pierdes de vista la costa y el barco se adentra en aguas cada vez más profundas, allí en el horizonte se está formando una tormenta. Ves nubes oscuras que se acumulan y se dirigen hacia el barco. El capitán decide volver a la costa y da media vuelta hacia el puerto, pero ya es demasiado tarde. La tormenta se acerca rápidamente y persigue a la tripulación más rápido de lo que el barco puede llevarla: no hay escapatoria.

En cuestión de minutos, el oleaje del océano rompe sobre la proa del barco. El viento gira con fuerza, el rocío azota el aire y el barco empieza a balancearse violentamente de un lado a otro. Al mirar por encima del hombro, ves una pared gigante de nubes oscuras que se extiende desde el océano hasta el cielo: la tormenta viene por ti y por la tripulación...”

1. **Pide a los estudiantes** que nombren objetos que necesitarían en la isla desierta para sobrevivir. **Obtén de los estudiantes** los cuatro objetos elegidos para la actividad (es decir, un machete, una caña de pescar, una tienda de campaña y fósforos) y muéstralos a la clase usando *apoyos visuales*.
2. **Explica** que las *cartas de juego* representarán el objeto que necesitan para sobrevivir.
3. **Reformula** el objetivo y el propósito en palabras del estudiante.

DÍA 1 - TRUEQUE

10 minutos

Preparación

1. **Reparte** varias cartas a cada estudiante, varias cartas del mismo palo.
 - *Estudiante A = Diamantes, estudiante B = Corazones, etc.*
1. **Explica** que el palo de la carta representa los objetos que han encontrado
 - *Diamantes = Machetes, Corazones = Cañas de pescar, Tréboles = Tiendas de campaña, Picas = Fósforos*
1. **Pregunta** a cada estudiante qué haría con ese objeto. Cuando expliquen cómo usarían su objeto, **toma una carta** del estudiante y colócala en una pila de “usadas” en el centro del grupo.
2. Una vez que cada estudiante haya usado uno de sus objetos, **pregunta** qué harán con los objetos sobrantes - **haz que lleguen a la conclusión** de que tendrán que intercambiar lo que TIENEN por lo que NECESITAN (Véase Apéndice B)

Modelo

- El docente demuestra un intercambio sencillo con un estudiante (oferta ⇌ contraoferta ⇌ acuerdo). Escribe modelos de oración en la pizarra, si es necesario: “Tengo _____. Necesito _____.” / “Puedo intercambiar _____ por _____.”

Intercambio

- Explica la cuadrícula de intercambio (ver Apéndice B)
- Los estudiantes tienen **5 minutos** para hacer trueque con lo que TIENEN por lo que NECESITAN.
- Cuando se acabe el tiempo, usa una señal de llamada y respuesta para terminar.

Punto de control y reflexión

- Pulgar arriba: satisfizo todas las necesidades / casi / todavía no
- Comenten: ¿Qué fue fácil/difícil? ¿Quién tenía demasiado? ¿Muy poco? Introduce **escasez** y **oferta y demanda**.

Reflexión

- Indica a los estudiantes: “Una cosa que me ayudó a intercambiar fue _____.”

DÍA 2 - TRUEQUE... otra vez

10 minutos

Preparación

1. **Repasa** los palos de las cartas y los objetos que representan
 - Diamantes = machetes, corazones = cañas de pescar, tréboles = tiendas de campaña, picas = fósforos
1. Una vez más, **pregunta** a cada estudiante qué haría con su objeto recién adquirido. Cuando explique cómo usaría su objeto, toma una carta del estudiante y colócala en una pila de “usadas” en el centro del grupo.
2. Una vez que cada estudiante haya usado uno de sus objetos, **pregunta** qué harán con los objetos sobrantes: **haz que deduzcan** que tendrán que intercambiar una vez más lo que TIENEN por lo que NECESITAN.

Modelo

- El docente demuestra un intercambio sencillo con un estudiante (oferta ↔ contraoferta ↔ acuerdo). Escribe modelos de oración en la pizarra, si es necesario: “Tengo _____. Necesito _____.” / “Puedo intercambiar _____ por _____.”

Intercambio

- Explica la cuadrícula de intercambio (*Apéndice B*)
- Los estudiantes tienen **5 minutos** para hacer trueque con lo que TIENEN por lo que NECESITAN.
- Cuando se acabe el tiempo, usa una señal de llamada y respuesta para terminar.

Punto de control y reflexión

- Pulgar arriba: satisfizo todas las necesidades / casi / todavía no
- **Comenten:** ¿Qué fue fácil/difícil? ¿Quién tenía demasiado? ¿Muy poco?

Mini-lección

- El día 2 debería ser más difícil que el día 1 de intercambio.
- Los estudiantes descubren rápidamente que es **difícil** a menos que dos personas quieran lo que tiene la otra (**coincidencia de deseos**).
- Nombra el problema: “Yo quiero A, tú tienes B... el intercambio se queda estancado.”
- Puente: “Las personas inventaron **el dinero** para solucionar este problema.”

DÍA 3 - ESCASEZ Y ESFUERZO: “Búsqueda de conchas”

10 minutos

Preparación

- Si las fichas (conchas) aún no se han escondido por el aula, tómate un tiempo para hacerlo ahora.
- **Explica:** “Las conchas son especiales en esta isla. Se pueden usar como dinero. Recolecten tantas como puedan.”
- **Establece** reglas de respeto y seguridad - no robar, no empujar, etc.

Búsqueda del tesoro

- Durante 5 minutos: **búsqueda de conchas** (esconde de 2 a 3 veces el número de estudiantes por el aula/pasillo; varía la dificultad).
- Recuerda contar cuántas conchas escondes por el aula.

Contar y registrar

- Los equipos/parejas cuentan las conchas. Haz una gráfica de barras rápida en el pizarrón (quién tiene muchas/pocas).
- Conversen sobre la **escasez** y el **esfuerzo**.

Mini-lección

- Define el **dinero mercancía** (algo que las personas usan como dinero).
- Usa *recursos visuales* para **ilustrar** ejemplos de dinero en el pasado.
- **Pregunta:** “¿Podrían las conchas ser dinero aquí?”

Reflexión

- “Si las conchas se convierten en dinero, ¿cuál podría ser el **precio** de los objetos? ¿Por qué?”

DÍA 4 - DINERO MERCANCÍA Y PRECIOS: “Mercado de conchas”

10 minutos

Preparación

1. **Repasa** los palos de las cartas y los objetos que representan
 - *Diamantes = Machetes, Corazones = Cañas de pescar, Tréboles = Tiendas de campaña, Picas = fósforos*
1. **Pregunte** a cada estudiante qué haría con su objeto recién adquirido. **Escuche** su uso y **descarte** una carta al montón de ‘usadas’.
2. **Suscite la idea** de que tendrán que intercambiar una vez más lo que TIENEN por lo que NECESITAN, pero esta vez también pueden usar el dinero mercancía: conchas.

Modele

- El docente hace una demostración de una transacción sencilla con un estudiante (oferta ↔ contraoferta ↔ trato). Escriba modelos de oración en el pizarrón, si es necesario:
“Tengo _____. Necesito _____.” / “Puedo intercambiar _____ por _____.”
- Enfátice que los estudiantes pueden decidir el precio de los artículos

Intercambien

- Explique la cuadrícula de intercambio (*Apéndice B*)
- Los estudiantes tienen **5 minutos** para intercambiar lo que TIENEN por lo que NECESITAN.
- Cuando se acabe el tiempo, use una señal de llamada y respuesta para terminar.

Punto de control y reflexión

- Pulgar arriba: cubrí todas las necesidades / casi / todavía no
- **Discuta:** ¿Qué fue más fácil o más difícil con dinero? ¿Qué precios pagaron? ¿Terminaron con más o menos conchas? ¿Fue justo?

DÍA 5 - PRESUPUESTOS Y SUBASTAS: Cofre del tesoro

15 minutos

Preparación

- **Esconda** un cofre del tesoro en algún lugar del salón de clases mientras los estudiantes completan el intercambio del Día 4.

Gancho narrativo

- La tripulación varada mira a su alrededor y encuentra un tesoro
- Incluya una tarjeta de regalo de 100 MXN de Amazon/Walmart, etc. (falsa)

Búsqueda del tesoro

- Los estudiantes buscan el cofre del tesoro en la isla desierta (salón de clases)
- Una vez que lo hayan encontrado, explique la recompensa y cómo se usará.

Lista de deseos

- Los estudiantes pueden usar la tarjeta de regalo para poner un artículo de lujo cada uno en la lista de deseos.
- Tome papel y lápiz, enumere cada artículo solicitado por los estudiantes y escriba su nombre junto al artículo.
- Se hace el pedido y, al día siguiente, llegan los artículos.

DÍA 6 - LISTA DE DESEOS

Para esta penúltima actividad hay dos opciones para llevarla a cabo:

OPCIÓN 1 – Distribución aleatoria e intercambio (SIMPLE)

Los artículos de la lista de deseos se pueden distribuir aleatoriamente entre los estudiantes. Esto se puede explicar mediante una historia creativa. Por ejemplo, no hay pista de aterrizaje en la isla, así que los artículos fueron lanzados en paracaídas desde el aire y quedaron esparcidos por la isla. A partir de este punto, los estudiantes pueden intercambiar el artículo de lujo que TIENEN por el artículo que QUIEREN. Pueden usar las conchas que les queden para encontrar lo que quieren.

Preparación para el intercambio

- Explique a los estudiantes que, al igual que al intercambiar las cartas, pueden decidir el precio e intercambiar lo que TIENEN por lo que NECESITAN.

Intercambien

- Los estudiantes tienen **5 minutos** para intercambiar lo que TIENEN por lo que NECESITAN.
- El objetivo es conseguir el artículo de lujo que solicitaron.
- Se pueden incluir conchas y otros artículos (naipes) en los intercambios.
- Cuando se acabe el tiempo, usa una señal de llamada y respuesta para terminar.

OPCIÓN 2 – Subasta (AVANZADO)

- La persona que encontró la tarjeta de regalo envió los artículos a su refugio en la isla. Ahora posee todos los artículos y puede venderlos al mejor postor.
- El docente ahora vuelve a vender los artículos mediante una **subasta**. Los estudiantes usan sus conchas para competir en la subasta e intentar ganar su artículo de lujo.

Preparación de la subasta (5 min)

- Explicar una **subasta inglesa** (los precios suben; gana la última mano levantada). Practicar paleta arriba/abajo.
- Regla de presupuesto: nunca ofertes más conchas de las que tienes; planifica con anticipación.

Subastas (10 min)

- Subastar los artículos uno por uno a los estudiantes.
- Los estudiantes ofertan por los artículos usando sus conchas.

Reflexión sobre la subasta (5 min)

- ¿Qué es un **presupuesto**? ¿Cómo mostraron los precios la **demanda**? ¿Fue justo? ¿Cómo podrían las reglas cambiar los resultados?

SEGUIMIENTO (2 min)

- ¿Qué artículos fueron **caros**? ¿Por qué? ¿Dónde se sintió que la **oferta** era baja? ¿Qué estrategias funcionaron?
- “El dinero facilitó el intercambio porque _____.”
- El trueque era difícil → las conchas ayudaron (dinero mercancía) → el dinero resuelve la coincidencia de necesidades.
- Puente hacia Bitcoin – conversar sobre que Bitcoin es un dinero que ayuda a las personas a intercambiar bienes y servicios.
- Conversar sobre algunas de las diferencias entre Bitcoin y las conchas que estaban usando.

DÍA 7 - LIBERTAD

- Usando todos los objetos que tienen, ver si pueden crear una forma de salir de la isla.
- Pedir a los estudiantes que PIENSEN, TRABAJEN EN PAREJA Y COMPARTAN para encontrar las ideas clave.
- Como clase, formular un plan para escapar de la isla y encontrar el camino de regreso a un lugar seguro.

SEGUIMIENTO

- Escritura rápida o dibujo: “Una cosa que aprendí sobre el **intercambio** o el **dinero**.”
- Recorrido de galería de etiquetas de precios y resultados de la subasta; conversar sobre la justicia y los mercados.
- Desafío opcional (niños mayores): Diseñar un nuevo dinero para la isla (reglas, límite de oferta, cómo prevenir trampas).

CIERRE

- Reunir todos los materiales
- Verificar que se hayan devuelto todos los naipes para asegurar una distribución equitativa entre todos los palos para otra actividad.

NOTAS

Manejo del aula

- Establece los límites del “mercado”; usa una llamada y respuesta (p. ej., “Bit, bloque... ¡BOOM!”).
- Reglas de intercambio publicadas: 1) Sé amable, 2) Oferta/Contraoferta, 3) No arrebatar, 4) Finalizar con un apretón de manos/chocar los cinco, 5) Volver a sus lugares al oír la llamada y respuesta.
- Si es necesario, asigna roles (ayudantes de banquero/pirata, monitores del mercado) para canalizar la energía y apoyar a los estudiantes más pequeños.

Actividades de extensión y comodín

- **Dibuja tu tienda de la isla** y pon precio a tres artículos en conchas.
- **Cálculo mental:** Si tienes 12 conchas y ganas una subasta por 9 conchas, ¿cuántas te quedan?
- Haz un **diagrama de Venn** para mostrar lo que los niños valoran en casa y en la isla: ¿hay objetos que pertenezcan a ambas categorías?
- **Lista de deseos: los 10 principales** - pide a los estudiantes que escriban una lista de los 10 artículos principales que empacarían si fueran a una isla desierta.

Diferenciación

- Los estudiantes más pequeños intercambian menos categorías (solo comida/agua); los estudiantes mayores manejan necesidades más complejas y precios dinámicos.
- Estudiantes de español/Accesibilidad: Proporciona tarjetas con imágenes; estructuras de frases para hacer ofertas; asigna compañeros de apoyo.
- Seguridad: Solo se permite caminar; límites claros; rondas cronometradas.

RECURSOS ADICIONALES

- **A** • [Ayudas visuales para la historia](https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/bf36be5a88b680cb86ffda3a5ec67e5c327539e3.pdf)
<https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/bf36be5a88b680cb86ffda3a5ec67e5c327539e3.pdf>
- **B** • [Tabla de comercio](https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/9795b3d20cb777d64f352b1748de836574c0789b.pdf)
<https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/9795b3d20cb777d64f352b1748de836574c0789b.pdf>