

¡A la una, a las dos... vendido!

En esta actividad, los estudiantes participan en una subasta en el aula usando “conchas” (o fichas) como una forma simple de dinero. La clase realiza una subasta en vivo donde se venden objetos cotidianos, uno a la vez, al mejor postor. A medida que los precios surgen en tiempo real, los estudiantes observan cómo la escasez (artículos limitados y dinero limitado) y la demanda (cuántas personas quieren el mismo artículo) determinan cuánto “cuesta” algo. Una reflexión guiada conecta los resultados de su subasta con ideas clave sobre el valor, el intercambio y la formación de precios, enfatizando que los precios no son fijos y que distintas personas valoran el mismo objeto de manera diferente.

 TIPO DE ACTIVIDAD Juego de rol · Subasta	 DURACIÓN 45 min	 PARTICIPACIÓN Toda la clase
---	--	--

OBJETIVOS

- Los estudiantes experimentan la escasez y la formación de precios al participar en una subasta en vivo.
- Aprenden que los objetos adquieren valor según cuántas personas los quieran y qué tan limitados sean.
- Los estudiantes comprenden que:
 - La escasez hace que los artículos sean más valiosos.
 - Los precios no son fijos; dependen de la demanda.
 - Las personas valoran distintas cosas de manera diferente.

MATERIALES

- 10 objetos pequeños del aula (divertidos o útiles: calcomanías, lápices, bostones, borradores, sombreros graciosos, juguetes, etc.)
- Conchas (o fichas/monedas de papel si no hay conchas disponibles) — al menos 3–5 por estudiante
- Papel y bolígrafo para registrar las pujas
- Pizarra y marcadores, campana de subasta o aplauso/señal (*opcional*)

PROCEDIMIENTO

APERTURA

2 minutos

- Determina de antemano cuántas fichas recibirá cada estudiante.
- Coloca 10 objetos sobre una mesa al frente (la “casa de subastas”)

Objetivo en palabras del estudiante

- Usar conchas para pujar en una subasta y ver cómo cambian los precios cuando muchas personas quieren lo mismo y no hay muchos disponibles.

ACTIVIDAD PREVIA

5 minutos

1. **Repasa** los objetos sobre la mesa con los estudiantes. Conversen sobre los nombres y funciones de los objetos, si es necesario.
2. **Anuncia:** “Estas conchas son su dinero. Las usarán para comprar cosas en el juego de hoy.
3. **Distribuye** las conchas y pide a los estudiantes que cuenten cuántas tienen.

ACTIVIDAD

30 minutos

Preparación

1. **Explica** que los objetos sobre la mesa se venderán uno por uno.
2. Los estudiantes **pujarán** usando conchas: quien haga la puja más alta gana el objeto.

Demostración

1. **Elige a un estudiante** como “postor”. Levanta un objeto, di claramente su nombre y empieza la puja inicial en 1 concha.
2. **Modela la puja:** pide al estudiante que levante la mano, diga su puja en voz alta y coloque las conchas donde todos puedan verlas. Repite una vez “superando su puja” tú mismo (o con un segundo estudiante) para mostrar cómo aumentan las pujas.
3. **Cierra la venta:** haz una cuenta regresiva clara (“A la una, a las dos, vendido”), toca una campana o aplaude, anuncia el precio final, entrega el objeto y registra el precio de forma visible.

Subasta en vivo

1. El docente levanta un objeto.
2. Empieza en 1 concha y deja que los estudiantes hagan pujas más altas.
3. Registra el precio final en una nota adhesiva y pégala al objeto (visible para todos).
4. Repite el proceso con cada uno de los 10 objetos.

Puntos de control

- Durante toda la subasta, recuerda a los estudiantes que estén atentos a las conchas que les quedan.
- Explica que, una vez que ya no tengan conchas, no podrán pujar por ningún otro objeto.
- Los estudiantes necesitan ‘presupuestar’ sus objetos.

SEGUIMIENTO

1. Coloca todos los objetos con sus precios finales en un tablero o pared.
2. Pregunta:
 1. ¿Qué objetos fueron los más caros? ¿Por qué?
 2. ¿Hubo cosas que no valían mucho? ¿Por qué?
 3. ¿Todos querían las mismas cosas?
 4. ¿Alguien se quedó sin conchas demasiado rápido?
3. Destaca: El precio proviene del valor y la escasez.
4. Define estos términos y escríbelos en la pizarra.

CERRAR

- Distribuye los artículos a los postores ganadores y felicítalos

NOTAS

Gestión del aula

- Algunos estudiantes pueden considerar injusto este concepto. Es posible que hayan sido superados en la puja por artículos que querían. Ten en cuenta que esto podría ser una experiencia de aprendizaje negativa. Ofrece la posibilidad de seguir comerciando y haciendo trueques (consulta *Diferenciación* más abajo)

Diferenciación

- Modular la distribución de fichas puede cambiar el resultado de la actividad. El método más simple y justo es distribuir las fichas por igual. Sin embargo, esta no es la situación más realista. Una distribución desigual puede ser adecuada con estudiantes más avanzados para hablar sobre movilidad financiera y desigualdad.
- Estudiantes más jóvenes: Si pujar no es fácil para los estudiantes, es posible preguntar por turnos a cada persona del grupo.
- Estudiantes de inglés/Accesibilidad: Los niños pueden indicar su puja colocando conchas en el centro de la mesa, al estilo póker.

Extensiones y actividades de relleno

- Si no hay un obsequio real: en lugar de regalar los artículos, los estudiantes escriben en notas adhesivas cuánto creen que *debería* costar cada artículo. Compara sus “predicciones” con los resultados reales de la subasta.
- Esto hace que la actividad sea más teórica y permite repetirla sin necesitar premios.
- Si el tiempo lo permite, se puede abrir un mercado de intercambio con los estudiantes que no estén satisfechos con la subasta. Se puede animar a los estudiantes a hacer trueques y usar las conchas restantes para comerciar entre ellos. Esto puede estructurarse y guiarse a través del docente, o bien ser descentralizado y esporádico, permitiendo que los estudiantes tomen la iniciativa.