

Construir la FPP con caramelos y clips

Dinámica manipulativa en la que cada grupo produce dos bienes con recursos limitados, registra combinaciones y dibuja su propia frontera de posibilidades de producción descubriendo el coste de oportunidad creciente.

DURACIÓN

55 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

grupos pequeños (3-4)

UNIDAD 1

La economía como ciencia social

MATERIALES

- Por grupo: 20 clips y 20 gomets (o pegatinas) que representan dos «bienes» a producir
- Cronómetro proyectado para las rondas de producción
- Hoja de registro con tabla de combinaciones producidas
- Hoja milimetrada o plantilla con ejes para dibujar la FPP

ENCAJE CURRICULAR · Saberes A.1, A.3, A.6 · Comp. específicas CE1 · Comp. clave STEM, CPSAA, CC

Planteamiento

La frontera de posibilidades de producción (FPP) suele explicarse con un gráfico ya dibujado en la pizarra, y el alumnado lo copia sin entender de dónde sale la curva ni por qué es cóncava. Esta dinámica invierte el orden: primero **producen** con recursos limitados (tiempo y manos), registran las combinaciones que realmente consiguen y solo después dibujan la curva a partir de sus propios datos. Así descubren por sí mismos el coste de oportunidad y por qué crece a medida que se especializan.

Objetivos didácticos

- Construir empíricamente una FPP a partir de datos generados por el propio grupo.
- Calcular el coste de oportunidad de pasar de una combinación a otra y comprobar que **crece** al acercarse a los extremos.
- Distinguir combinaciones eficientes (sobre la frontera), ineficientes (dentro) e inalcanzables (fuera).
- Conectar la escasez y la elección con una experiencia física, no solo con un gráfico abstracto.

Pasos

- 1. Reglas del juego (5 min).** Cada grupo dispone de un tiempo fijo por ronda (p. ej., 60 segundos) y debe «producir» dos bienes: enganchar clips en cadena (bien X) y pegar gomets formando una fila recta (bien Y). En cada ronda el grupo decide cómo repartir el tiempo entre los dos bienes.
- 2. Rondas de producción (15 min).** Se juegan cinco rondas con distintos repartos del tiempo: todo a X; 75/25; 50/50; 25/75; todo a Y. Tras cada ronda, anotan en la hoja de registro cuántas unidades de X y de Y consiguieron realmente.
- 3. Cálculo del coste de oportunidad (10 min).** Con la tabla rellena, el grupo calcula cuántas unidades de Y sacrifica cada vez que aumenta su producción de X, y comprueba si el sacrificio es constante o creciente.
- 4. Dibujo de la FPP (10 min).** Trasladan los cinco puntos a los ejes y unen la curva. Marcan un punto interior (ineficiente) y un punto exterior (inalcanzable) e identifican qué representan.

5. Puesta en común (15 min). Dos grupos comparan sus fronteras. ¿Por qué unas grupos producen más? (Mejor reparto del trabajo = más recursos productivos.) El docente cierra introduciendo cómo un avance tecnológico desplazaría la FPP hacia fuera.

Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Registro de datos	Tabla completa y honesta de las cinco rondas	20 %
Cálculo del coste de oportunidad	Identifica que el coste es creciente y lo justifica	30 %
Representación gráfica	FPP bien dibujada con puntos interior y exterior etiquetados	30 %
Interpretación	Relaciona la curva con escasez, eficiencia y elección	20 %

Variantes y extensiones

- **Variante express (30 min):** reducir a tres rondas (todo X, 50/50, todo Y) y un único cálculo de coste de oportunidad.
- **Variante de crecimiento:** dar una ronda extra con una «mejora tecnológica» (una tijera, más clips) para que comprueben el desplazamiento de la FPP.
- **Conexión con la Unidad 8:** retomar el concepto de FPP al estudiar el crecimiento económico de largo plazo y la diferencia entre crecer dentro de la frontera y desplazarla.

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