

UD 1: NADA ES GRATIS

Resumen del tema · Economía 1.º de Bachillerato · economiaconinma.com

COMPETENCIA ESPECÍFICA · ECON.1.1. Valorar el problema de la escasez y la importancia de adoptar decisiones adecuadamente fundamentadas en el ámbito económico, analizando su repercusión en los distintos sectores, comparando soluciones alternativas que ofrecen los diferentes modelos y sistemas, para comprender el funcionamiento de la realidad económica española y andaluza.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- **ECON.1.1.2.** Comprender el problema de la escasez identificando los motivos y comparando, de manera justificada, diferentes estrategias económicas de resolución del mismo. (1.1, 1.2, 1.3, 1.7)
- **ECON.1.1.3.** Conocer los procesos que intervienen en la toma de las decisiones económicas de manera individual y colectiva, analizando el impacto que tienen en la sociedad. (1.4, 1.5, 1.6, 1.9)
- **ECON.1.1.4.** Valorar la relevancia de los modelos económicos y de la investigación científica, diferenciando lo positivo de lo normativo. (1.7, 1.8, 1.10)
- **ECON.1.1.1.** Comprender la realidad económica española y andaluza actual, analizando la repercusión de las decisiones adoptadas en el ámbito económico, valorando los procesos de integración económica y estableciendo comparaciones sobre las soluciones alternativas que ofrecen los distintos sistemas. (1.11; se completa en la UD 2)

SABERES BÁSICOS

- **A.1.** La Economía, las necesidades, los bienes y la escasez. Modelización. Frontera de posibilidades de producción. Sectores económicos. Ciencia económica y sus ramas.
- **A.2.** Toma de decisiones económicas: racionalidad, ceteris paribus, coste de oportunidad, costes irrecuperables, análisis marginal, incentivos y expectativas, teoría de juegos, eficiencia, riesgo e incertidumbre.
- **A.5.** Economía del comportamiento. Desviaciones de la racionalidad. Decisiones económicas y ética.
- **A.6.** Métodos de análisis: método científico, modelización y experimentos económicos.

APARTADOS DEL TEMA

- | | |
|--|--|
| 1. ¿Qué es la Economía? | 7. Modelización. Frontera de posibilidades de producción |
| 2. Escasez absoluta y relativa | 8. Ramas de la economía |
| 3. Bienes y servicios. Clasificación | 9. Economía del comportamiento y ética |
| 4. Toma de decisiones | 10. El método científico en Economía |
| 5. Teoría de juegos. Dilema del prisionero | 11. Sectores económicos |
| 6. Riesgo e incertidumbre | |

1.1. ¿QUÉ ES LA ECONOMÍA?

La **economía** es una **ciencia social** que estudia la forma de **administrar los recursos disponibles, que son escasos y se pueden utilizar para distintas alternativas**, con el fin de satisfacer las necesidades humanas de la mejor forma posible.

- Es **ciencia social** porque trata problemas de la sociedad y lo hace con el **método científico**.
- Los **recursos son escasos** (dinero, tiempo, materias primas) y las necesidades, ilimitadas: es el **problema de la escasez**.
- Se resuelve **decidiendo**: la economía es la **ciencia de las decisiones**.
- Toda decisión supone renunciar a algo. El valor de esa renuncia es el **coste de oportunidad**. Por eso, «**nada es gratis**».

EJEMPLO

Comprar en Torreperogil cuesta 100 €; en Úbeda, 90 € con la gasolina. Coste de oportunidad de comprar en Torreperogil = **10 €**. Coste de oportunidad de comprar en Úbeda = **el tiempo de más que se tarda**.

1.2. ESCASEZ ABSOLUTA Y RELATIVA

Escasez: falta de recursos para atender a las necesidades. **Necesidad**: sensación de carencia de algo unida al deseo de satisfacerla.

TIPOS DE NECESIDADES

- **Primarias**: necesarias para sobrevivir y vivir dignamente (comer, vivienda).
- **Secundarias**: no son imprescindibles, pero mejoran la vida (relaciones sociales, reconocimiento).

TIPOS DE ESCASEZ

- **Absoluta o pobreza**: no se cubren las necesidades primarias.
- **Relativa o económica**: hay recursos, pero no bastan para todas las necesidades que se desean.

La escasez económica, la que estudia la economía, es **universal** (afecta a todo el mundo) y **relativa** (cada persona tiene necesidades distintas y en distinto grado). La economía la resuelve **buscando el mejor uso de los recursos disponibles**.

1.3. BIENES Y SERVICIOS. CLASIFICACIÓN

Los bienes y servicios satisfacen necesidades. Un **bien** es **material** (una mesa) y su propiedad se puede transferir. Un **servicio** es **inmaterial**: una actividad que prestan personas (la educación).

Criterio	Tipos	Ejemplos
Según su escasez	Libres : hay para todos · Económicos : limitados	Luz solar · Un libro
Según su grado de transformación	Intermedios : hay que transformarlos · Finales : listos para usar	Ovillo de lana · Bufanda
Según su acceso	Públicos : no se puede excluir a nadie · Privados : se puede excluir (hay que pagar)	Un faro · Un café
Según su función	De capital : sirven para producir · De consumo : satisfacen directamente	Un camión de reparto · La bufanda

1.4. TOMA DE DECISIONES

Decidir de forma **racional** es usar de forma eficiente toda la información disponible. Pero no siempre decidimos así (economía conductual, Richard Thaler; lo amplía el apartado 1.9). Factores a tener en cuenta:

Factor	Qué es	Ejemplo
Coste de oportunidad	El valor de la mejor opción a la que renunciamos.	Dar la entrada de una casa en lugar de ahorrar o comprar un coche.
Costes irre recuperables	Pagos ya hechos que no se recuperan: no deben influir en las nuevas decisiones.	La entrada de una película aburrida: lo racional es irse.
Análisis marginal	Comparar el beneficio y el coste adicionales de una opción más.	Pagar más por una televisión Smart.
Incentivos	Lo que influye en el comportamiento: positivos (recompensas) o negativos (castigos).	Rebajas · Castigo sin móvil por suspender.
Expectativas	Lo que esperamos que pase: adaptativas (por la experiencia) o racionales (por la información). Pueden autocumplirse.	Si todos creen que vendrá una crisis y dejan de consumir, la provocan.

EJEMPLO

Tienes entradas de teatro (60 €) la noche antes de un examen final. Coste de oportunidad de ir = estudiar y aprobar; de estudiar = disfrutar del teatro. Los 60 € son **coste irre recuperable**: no deben pesar. Lo más aconsejable es **quedarse estudiando**.

1.5. TEORÍA DE JUEGOS. EL DILEMA DEL PRISIONERO

La **teoría de juegos** modeliza el comportamiento racional de los agentes cuando el resultado de cada uno depende de **sus decisiones y de las de los demás**.

Dilema del prisionero: dos detenidos, en habitaciones separadas. Años de condena (jugador 1 / jugador 2):

	J2 confiesa	J2 no confiesa
J1 confiesa	10 / 10	1 / 20
J1 no confiesa	20 / 1	5 / 5

- Confesar es la **estrategia dominante**: es mejor para cada uno haga lo que haga el otro.
- Resultado: **10 años cada uno**, cuando con un pacto habrían cumplido 5.
- Cooperar es lo mejor para todos, pero cada uno tiene **incentivos para saltarse el acuerdo**.

En economía: dos empresas que pactan precios altos ganarían 500.000 € cada una, pero a cada una le compensa bajar el precio, y las dos acaban ganando 400.000 €. Otros ejemplos: coche frente a transporte público, reciclaje, vacunación.

1.6. DECISIONES EN SITUACIONES DE RIESGO E INCERTIDUMBRE

- **Certeza**: solo hay un escenario posible y se sabe qué va a pasar.
- **Riesgo**: hay varios escenarios y **se conoce su probabilidad**. Se usa la **esperanza matemática** (media de los beneficios ponderada por sus probabilidades).
- **Incetidumbre**: hay varios escenarios, pero **no se conoce su probabilidad**. Se aplican distintos criterios.

EJEMPLO (BENEFICIOS EN MILES DE €)

Decisión	Demanda aumenta	Se mantiene	Disminuye
Planta en Alemania	300	200	100
Joint-venture en China	250	240	160
Ampliar planta en España	225	205	175

Criterio	Cómo se aplica	Elige
Laplace	Todos los escenarios igual de probables (1/3): $200 \cdot 216,67 \cdot 201,67$	China
Pesimista (Wald)	El mejor de los peores resultados: $100 \cdot 160 \cdot 175$	España
Optimista	El mejor de los mejores: $300 \cdot 250 \cdot 225$	Alemania
Hurwicz (optimismo 0,65)	$0,65 \times \text{mejor} + 0,35 \times \text{peor}$: $230 \cdot 218,5 \cdot 207,5$	Alemania
Savage	Menor coste de oportunidad máximo: $75 \cdot 50 \cdot 75$	China

El criterio elegido depende de lo arriesgada que sea la persona que decide.

1.7. MODELIZACIÓN. LA FRONTERA DE POSIBILIDADES DE PRODUCCIÓN

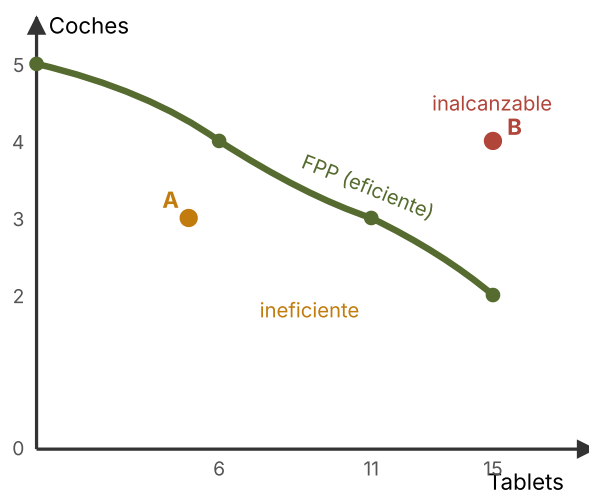
Un **modelo económico** es una **simplificación de la realidad** que relaciona variables para entender un problema y hacer predicciones. La **FPP** muestra la **máxima producción** que puede alcanzar una economía usando sus recursos de forma eficiente.

Supuestos: solo se producen **dos bienes**; se utilizan **plenamente** los factores; los factores son **constantes e intercambiables** entre los dos bienes.

Zonas:

- **Sobre la frontera:** producción **eficiente**.
- **Dentro** (punto A): **ineficiente**, se desperdician recursos.
- **Fuera** (punto B): **inalcanzable** con los recursos actuales.

Desplazamientos: a la **derecha** = crecimiento (más recursos, mejor tecnología); a la **izquierda** = contracción (guerra, catástrofe, pandemia).



A = 5 tablets y 3 coches · B = 15 tablets y 4 coches

COSTE DE OPORTUNIDAD CRECIENTE

Paso	Tablets que se ganan	Coches que se pierden	Coste de oportunidad de cada tablet
(0, 5) → (6, 4)	6	1	1/6 de coche
(6, 4) → (11, 3)	5	1	1/5 de coche
(11, 3) → (15, 2)	4	1	1/4 de coche

Cada tablet adicional cuesta más coches: el **coste de oportunidad es creciente**, porque los factores están parcialmente especializados. Por eso la FPP es una curva **arqueada hacia fuera**.

1.8. RAMAS DE LA ECONOMÍA

Según su extensión	Según su grado de subjetividad
Microeconomía: estudia el comportamiento de los agentes individuales (familias, empresas) y de los mercados concretos. <i>Ej.: noticia sobre el mercado del automóvil.</i>	Economía positiva: describe lo que es , con datos y hechos que se pueden comprobar. Sin juicios de valor. <i>Ej.: «La inflación de la eurozona sube al 5 %».</i>
Macroeconomía: estudia la economía en su conjunto (PIB, empleo, precios). <i>Ej.: noticia sobre el PIB de España.</i>	Economía normativa: dice lo que debería ser . Contiene opiniones y juicios de valor. <i>Ej.: «El Gobierno debería subir los impuestos al tabaco».</i>

Truco: si la frase se puede comprobar con datos (aunque sea una predicción), es **positiva**; si lleva «debería», «hay que», «es injusto»... o critica una decisión, es **normativa**.

1.9. ECONOMÍA DEL COMPORTAMIENTO Y ÉTICA

La **economía del comportamiento** estudia cómo decidimos **de verdad**, uniendo Economía y Psicología (Kahneman, Nobel 2002; Thaler, Nobel 2017). Un **sesgo** es un **error sistemático** al decidir.

Sesgo	En qué consiste
Sesgo del presente	Valoramos mucho más lo de hoy que lo de mañana (cuesta ahorrar o estudiar con tiempo).
Aversión a la pérdida	Perder 10 € duele más de lo que alegra ganarlos.
Efecto anclaje	La primera cifra condiciona («antes 150 €, ahora 90 €»).
Efecto marco	La misma información contada de otra forma cambia la decisión («95 % sin grasa»).
Efecto manada	Hacemos lo que hace la mayoría.
Exceso de confianza	Creemos saber o controlar más de lo real.
Opción por defecto	Nos quedamos con lo que ya viene marcado (suscripciones que se renuevan solas).

- **Empujones (nudges):** diseñar el entorno para decidir mejor sin prohibir (la fruta a la altura de los ojos). Críticas: ¿deben el Estado o las empresas «dirigir» nuestras decisiones?

- **Ética**: que una decisión sea **eficiente** no la hace **justa** (publicidad que aprovecha sesgos, externalidades, trabajo infantil, consumo responsable). La ética pertenece al terreno **normativo**.

1.10. EL MÉTODO CIENTÍFICO EN ECONOMÍA: MODELOS Y EXPERIMENTOS

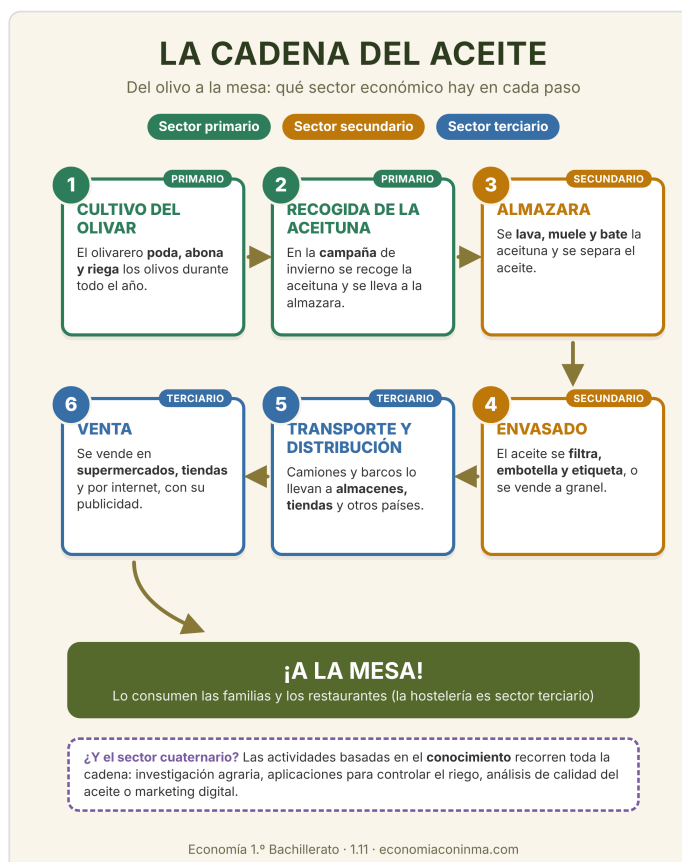
- El método científico sigue cinco pasos: **observación, hipótesis, modelo, contraste con los datos y conclusión**.
- Un **modelo** es útil si explica bien y predice, no por ser más complicado.
- **Ceteris paribus** = «lo demás constante»: se aísla el efecto de una sola variable.
- **Experimentos de laboratorio** (Vernon Smith, Nobel 2002): personas que deciden con dinero o puntos. Ej.: **juego del ultimátum**, donde muchas personas rechazan ofertas injustas aunque pierdan dinero.
- **Experimentos de campo** (Duflo, Banerjee y Kremer, Nobel 2019): se aplica una medida a un grupo elegido **al azar** y se compara con otro.



1.11. SECTORES ECONÓMICOS

- **Primario:** obtiene recursos de la naturaleza (agricultura, ganadería, pesca, silvicultura).
- **Secundario:** transforma materias primas (industria, construcción, energía).
- **Terciario o servicios:** comercio, transporte, turismo, sanidad, educación, banca.
- **Cuaternario** (para algunos autores): actividades basadas en el conocimiento (investigación, informática).

Con el desarrollo, el empleo y la producción pasan del primario al secundario y después al terciario: es la **terciarización**. El peso de cada sector se mide con el **% del PIB** o el **% de ocupados**.



IDEAS CLAVE DEL TEMA

1. Los recursos son escasos y las necesidades ilimitadas: hay que **decidir**, y toda decisión tiene un **coste de oportunidad**.
2. Para decidir bien se tienen en cuenta el coste de oportunidad, los costes irre recuperables, el análisis marginal, los incentivos y las expectativas.
3. Cuando el resultado depende de otros, la **teoría de juegos** muestra por qué cuesta cooperar; cuando el futuro es incierto, se usan **criterios de decisión**.
4. No siempre decidimos de forma racional: existen **sesgos**, y las decisiones económicas también tienen una dimensión **ética**.
5. La economía es una ciencia: usa el **método científico**, **modelos** como la FPP y **experimentos**, y distingue lo **positivo** de lo **normativo**.
6. Las actividades económicas se agrupan en **sectores**; la cadena del aceite los recorre todos.