



05

TALLER 3ESO · 3.º ESO

Taller de Economía

*Primer contacto con la economía:
consumo responsable, dinero y ahorro,
empresas y emprendimiento, trabajo e
impuestos. La optativa que abre el
camino hacia 4.º ESO.*

9 UNIDADES · CURRÍCULO ESTATAL LOMLOE · REAL DECRETO 217/2022 (OPTATIVA DE INICIACIÓN ECONÓMICA Y EMPRENDEDORA)

EDITORIAL

profedeconomia.es

EDICIÓN

Curso 2026/27 · borrador

GENERADO

25 de mayo de 2026

SOBRE ESTE LIBRO

Este libro forma parte de los materiales abiertos de **profedeconomia.es**, una plataforma de recursos para profesores de instituto de economía, empresa y finanzas. Todo el contenido se publica bajo licencia *Creative Commons BY-NC-SA*: podéis copiarlo, redistribuirlo y adaptarlo siempre que citéis la autoría y no lo uséis con fines comerciales.

Este libro se basa en el currículo básico estatal LOMLOE para **Taller de Economía** (Real Decreto 217/2022 (optativa de iniciación económica y emprendedora)). Cada comunidad autónoma establece concreciones específicas en su currículo propio; conviene consultar la concreción de vuestra CCAA para ajustar la programación al centro.

Composición tipográfica con Fraunces y Switzer. Generado con Astro y paged.js. Comentarios, erratas y propuestas: hola@profedeconomia.es.

Contenido

-
- 01** **¿Qué es la economía?** **5**
- No tienes dinero infinito, ni tiempo infinito, ni espacio infinito en la mochila. Por eso, cada día, eliges. La economía empieza ahí: en lo que decides cuando no puedes tenerlo todo.*
-
- 02** **Los agentes económicos y el flujo circular** **14**
- Tu paga viene del trabajo de alguien, que cobra de una empresa, que vende a otras familias, que pagan impuestos al Estado, que devuelve servicios a todos. La economía es un círculo, y tú estás dentro.*
-
- 03** **Consumo inteligente y responsable** **23**
- Comprar parece fácil: ves algo, lo pagas, te lo llevas. Pero detrás de cada compra hay anuncios pensados para convencerte, derechos que te protegen y un planeta que paga la factura. Aprender a comprar bien es una de las cosas más útiles que harás este curso.*
-
- 04** **El dinero y los medios de pago** **32**
- El dinero parece la cosa más natural del mundo, pero es uno de los inventos más sorprendentes de la humanidad: un acuerdo de confianza que cabe en el bolsillo. Hoy ese acuerdo viaja por el móvil, y por eso hay que entender cómo funciona y cómo protegerlo.*
-
- 05** **Mi presupuesto: ingresos, gastos y ahorro** **41**
- No hace falta ganar mucho para tener el dinero bajo control: hace falta saber a dónde va. Quien escribe lo que entra y lo que sale toma mejores decisiones que quien gana el doble y no lo mira nunca.*
-
- 06** **Las empresas y el emprendimiento** **49**
- Detrás de casi todo lo que usas cada día hay una empresa: alguien que un día tuvo una idea, organizó unos recursos y se arriesgó a probarla. Entender cómo funcionan las empresas es entender buena parte del mundo que te rodea.*
-
-

07

El mundo del trabajo

59

Pasarás buena parte de tu vida trabajando, así que conviene entender pronto qué es un empleo, qué derechos tienes y cómo se busca el primero. Esta unidad es tu primer mapa del mundo laboral.

08

El sector público y los impuestos

70

Cada vez que vas al médico, enciendes una farola o caminas por una calle asfaltada, alguien lo ha pagado. Ese alguien somos todos, a través de los impuestos. Esta unidad explica para qué sirven y por qué importan.

09

Economía sostenible y tu proyecto

82

Has aprendido cómo funciona la economía. Ahora toca usarla para algo bueno. En esta última unidad cierras el curso poniendo en marcha un pequeño proyecto que mejore tu entorno, sin olvidar el planeta que lo sostiene.

UNIDAD 1 · BLOQUE 1 · MIRAR LA ECONOMÍA

01

¿Qué es la economía?

No tienes dinero infinito, ni tiempo infinito, ni espacio infinito en la mochila. Por eso, cada día, eliges. La economía empieza ahí: en lo que decides cuando no puedes tenerlo todo.

DURACIÓN

4-5 sesiones · 2 semanas

CONCEPTOS CLAVE

economía · escasez ·
necesidades · bienes y
servicios · recursos ·
elección

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Explicar con tus palabras qué estudia la economía y reconocer que nace de la escasez.
- Distinguir tipos de necesidades (primarias y secundarias) y tipos de bienes (libres y económicos).
- Identificar los recursos que usamos para producir y entender que son limitados.
- Calcular el coste de oportunidad de una decisión cotidiana y aplicarlo a tus propias elecciones.

Tiempo de lectura: ~14 min · **Saberes:** escasez, necesidades, recursos, coste de oportunidad · **Antes de empezar:** nada, es la primera unidad del curso.

Al acabar esta unidad sabrás:

- Explicar con tus palabras qué estudia la economía y por qué existe.
- Diferenciar lo que necesitas de lo que te apetece, y los bienes que son gratis de los que cuestan.
- Reconocer que los recursos para producir son limitados.
- Calcular el coste de oportunidad de cualquier decisión, también de las tuyas.

Imagina que el sábado tienes 20 € en el bolsillo y dos planes a la vista: ir al cine con palomitas (15 €) o pillarte una camiseta que llevas tiempo mirando (18 €). No te llega para las dos cosas. Si eliges el cine, te quedas sin camiseta; si eliges la camiseta, te quedas sin peli. Tengas la edad que tengas, esa situación te suena, porque la vives cada semana.

Pues bien: eso ya es economía. No los gráficos raros de los telediarios ni las palabras complicadas de los políticos, sino algo mucho más cercano. **La economía estudia cómo las personas, las familias, las empresas y los países toman decisiones cuando no pueden tenerlo todo.** Y como casi nunca podemos tenerlo todo, la economía está en todas partes: en tu bolsillo, en la nevera de tu casa, en el recreo del instituto y en las noticias.

Esta unidad abre el curso explicando de dónde nace la economía (la escasez), qué cosas queremos (las necesidades), con qué las conseguimos (los recursos) y por qué cada vez que elegimos algo estamos renunciando a otra cosa (el coste de oportunidad). Son cuatro ideas sencillas que vas a usar todo el año.

La escasez: el punto de partida de todo

Si el dinero fuera infinito, si los días tuvieran mil horas y si en las tiendas hubiera de todo para todos sin límite, la economía no existiría. Cogéramos lo que quisiéramos, cuando quisiéramos. El problema —y la razón de ser de esta asignatura— es que **eso no pasa nunca**.

Llamamos **escasez** a esta situación: nuestros deseos son prácticamente ilimitados, pero los medios para satisfacerlos son limitados. Quieres ropa, móvil, viajes, videojuegos, salir con amigos, ahorrar para el carné de conducir... La lista no se acaba. Pero el dinero, el tiempo y las cosas disponibles, sí se acaban.

Cuidado con una confusión muy típica: escasez no significa “pobreza” ni “que no haya casi nada”. Una persona rica también vive en escasez, porque tampoco puede tener absolutamente todo lo que desea ni estar en dos sitios a la vez. La escasez es una característica del mundo, no de tu cuenta bancaria.

CONCEPTO CLAVE

Escasez

La **escasez** es el desajuste entre lo que las personas deseamos (casi ilimitado) y los medios que tenemos para conseguirlo (limitados: dinero, tiempo, materiales). Como hay escasez, estamos obligados a **elegir**. Y como elegimos, surge la economía. Sin escasez no habría que decidir nada, y la economía no tendría sentido.

Como hay escasez, hay que **elegir**. Y elegir bien —sacarle el máximo partido a lo que tienes— es justo lo que esta asignatura te va a ayudar a entrenar. No para que te hagas rico, sino para que tomes decisiones con la cabeza y no te arrepientas después.

Las necesidades: lo que queremos satisfacer

Elegimos porque queremos cubrir **necesidades**. Una necesidad es la sensación de que nos falta algo y el deseo de conseguirlo. Algunas son básicas para vivir; otras hacen la vida más cómoda o agradable, pero podríamos sobrevivir sin ellas.

Para entenderlas mejor las clasificamos en dos grandes grupos:

- **Necesidades primarias (o básicas)**. Las que hay que cubrir para vivir y estar sano: comer, beber, dormir, abrigarse, tener un techo, la salud. Si no las cubres, tu vida corre peligro.
- **Necesidades secundarias**. Las que mejoran tu bienestar pero no son imprescindibles para sobrevivir: tener el último móvil, ir de viaje, jugar a videojuegos, llevar ropa de marca, ir al cine.

La frontera entre unas y otras no siempre es nítida y cambia con la época y la cultura. Hace cincuenta años el móvil no existía y nadie lo “necesitaba”; hoy, sin uno, te quedas fuera de muchas cosas del día a día. Por eso conviene tener una cabeza crítica: distinguir lo que de verdad necesitas de lo que simplemente te apetece en este momento es una de las habilidades más útiles para no malgastar tu dinero. Volveremos a ello en la Unidad 3, cuando hablemos de consumo responsable.

¿SABÍAIS QUE...?



La pirámide de Maslow: necesidades por niveles

En 1943, el psicólogo estadounidense **Abraham Maslow** propuso ordenar las necesidades humanas en una pirámide de cinco niveles. En la base, las necesidades fisiológicas (comer, dormir); encima, la seguridad (tener un hogar estable); luego las sociales (amistad, pertenecer a un grupo); después el reconocimiento (sentirte valorado); y en la cima, la autorrealización (desarrollar tu talento). Según Maslow, solemos buscar primero cubrir los niveles de abajo antes de preocuparnos por los de arriba: cuesta pensar en el reconocimiento social cuando tienes hambre. Es una idea muy famosa que aparece en casi todos los libros de economía y de psicología, aunque la realidad es siempre más enredada que cualquier pirámide.

Bienes y servicios: con qué cubrimos las necesidades

Cubrimos las necesidades con **bienes** y **servicios**:

- Un **bien** es algo material, que se puede tocar: una manzana, una camiseta, un balón, un móvil.
- Un **servicio** es algo que alguien hace por ti y que no se puede tocar: un corte de pelo, una clase particular, un viaje en autobús, la consulta del médico.

Y dentro de los bienes hay una distinción importante:

- **Bienes libres.** Son tan abundantes que están disponibles para todos sin coste y sin tener que producirlos: el aire que respiras o la luz del sol. No hay que pagar por ellos ni nadie los reparte.
- **Bienes económicos.** Son escasos: hay que producirlos, cuestan trabajo y recursos, y por eso tienen un precio. La inmensa mayoría de cosas que usas son bienes económicos.



Las estanterías de un supermercado están llenas de bienes económicos: cosas que alguien ha tenido que producir, que cuestan trabajo y recursos y que, por eso, tienen precio.

Foto: Steffen Mokosch, CC BY-SA 4.0 vía Wikimedia Commons

La economía se ocupa, sobre todo, de los **bienes económicos**: precisamente porque son escasos, hay que decidir cómo se producen, cuántos se producen y quién los recibe.

EJEMPLO REAL

El agua: ¿bien libre o bien económico?

El agua parece el ejemplo perfecto de bien libre: cae del cielo y llena ríos y mares. Pero el agua **limpia, potable y a domicilio** no es gratis: hay que captarla, depurarla, almacenarla y llevarla por tuberías hasta tu grifo, y todo eso cuesta dinero y trabajo. Por eso pagas un recibo del agua cada mes. Además, en muchas zonas del planeta el agua potable escasea de verdad: según la ONU, alrededor de **2.000 millones de personas** no tienen acceso seguro a agua potable en casa (ONU-Agua / UNESCO, Informe Mundial 2023). El mismo “recurso” puede ser un bien libre cuando cae como lluvia y un bien económico —escaso y con precio— cuando lo necesitas limpio en el grifo. Es un buen recordatorio de que la escasez no es siempre evidente a primera vista.

Fuente: ONU-Agua, Informe Mundial sobre el Desarrollo de los Recursos Hídricos

Los recursos: con qué producimos

Los bienes y servicios no aparecen de la nada: hay que **producirlos**, y para producirlos hacen falta **recursos** (los economistas también los llaman *factores de producción*). Son básicamente

tres:

- **Recursos naturales (la tierra).** Todo lo que viene de la naturaleza: el suelo donde se cultiva, el agua, los minerales, la madera, el petróleo, la energía del sol o del viento.
- **Trabajo.** El esfuerzo físico y mental de las personas. Quien cultiva, quien cocina, quien programa una app o quien te da clase está aportando trabajo.
- **Capital.** Las cosas fabricadas por el ser humano que sirven para producir otras cosas: máquinas, herramientas, ordenadores, fábricas, camiones. Ojo, en economía “capital” no es solo dinero: una panadería usa como capital el horno y la amasadora.

Lo importante es que **estos recursos también son limitados**. No hay infinita tierra de cultivo, ni infinitas personas trabajando, ni infinitas máquinas. Por eso ningún país, por rico que sea, puede producir todo lo que quisiera. Vuelve a aparecer la escasez, ahora del lado de la producción.

PARA FIJAR LA IDEA

La pregunta que se hace toda economía

Como los recursos son escasos, cualquier familia, empresa o país tiene que responder a tres preguntas: **¿Qué producir?** (de todo lo que se podría hacer, ¿qué hacemos?), **¿cómo producirlo?** (¿con más máquinas o con más personas?) y **¿para quién?** (¿quién recibe lo producido?). Estas tres preguntas son el corazón de toda la economía. Las iremos respondiendo a lo largo del curso.

El coste de oportunidad: lo que dejas de hacer

Llegamos a la idea más potente de la unidad, y una de las más útiles de toda la economía. Cada vez que eliges algo, automáticamente estás **renunciando** a otra cosa. A eso lo llamamos **coste de oportunidad**.

El coste de oportunidad de una decisión es **el valor de la mejor alternativa a la que renuncias** al elegir. No es lo que pagas en dinero, sino lo que dejas de tener o de hacer.

Volvamos al sábado del principio: tenías 20 € y elegiste el cine (15 €). El coste de oportunidad no son solo los 15 € que has gastado, sino **la camiseta que ya no te puedes comprar**. Has ganado una tarde de cine, pero has perdido la camiseta. Eso es el coste de oportunidad.

Y no solo pasa con el dinero. También con el **tiempo**, que es el recurso más escaso de todos porque, a diferencia del dinero, no se puede ahorrar ni recuperar:

COSTE DE OPORTUNIDAD**Cómo calcular el coste de oportunidad de una decisión**

- I Identifica la decisión** que vas a tomar (por ejemplo: “esta tarde estudio para el examen de mates”).

- II Haz la lista de alternativas** a las que renuncias al decidir eso (jugar a la consola, quedar con amigos, ver una serie).

- III Elige cuál de esas alternativas era la mejor para ti** (la que más te apetecía: por ejemplo, quedar con amigos).

- IV Esa mejor alternativa renunciada es tu coste de oportunidad.** Estudiar mates te ha “costado” la tarde con tus amigos. Si la nota lo merece, ha sido una buena decisión.

Lo bonito del coste de oportunidad es que te obliga a pensar de verdad. No basta con preguntarte “¿cuánto cuesta esto?”, sino “¿a qué estoy renunciando si lo hago?”. Quien aprende a pensar así toma decisiones mucho mejores, tanto con su dinero como con su tiempo.

¿SABÍAIS QUE...?***También hay coste de oportunidad en quedarse en el sofá***

A veces creemos que “no hacer nada” es gratis. No lo es. Si pasas la tarde del domingo tumbado mirando vídeos, el coste de oportunidad es todo lo que podrías haber hecho con esas horas: estudiar, entrenar, ayudar en casa, ver a alguien que te importa. No significa que descansar esté mal —descansar también es valioso— pero conviene saber que **todo el tiempo que usas en algo es tiempo que no usas en otra cosa**. Por eso los economistas dicen que “no existe la comida gratis”: siempre hay un coste escondido, aunque no lo veas en forma de dinero.

Decisiones económicas en tu día a día



Cada euro que tienes solo se puede gastar una vez. Por eso, detrás de cada moneda hay siempre una decisión económica y un coste de oportunidad.

Foto: Avij (talk · contribs), Public domain via Wikimedia Commons

Ahora que tienes las cuatro ideas —escasez, necesidades, recursos y coste de oportunidad—, fíjate en cuántas decisiones económicas tomas sin darte cuenta:

- **Cuando gastas la paga:** cada euro que usas en una cosa es un euro que no usas en otra (coste de oportunidad).
- **Cuando organizas tu tiempo:** estudiar, entrenar, descansar o quedar. El tiempo es escaso y no se puede comprar más.
- **Cuando eliges el menú:** en el comedor o en casa, decides según lo que te apetece, lo que es sano y lo que hay disponible.
- **Cuando decides ahorrar o gastar ya:** guardar para algo grande significa renunciar a caprichos pequeños ahora. Es una decisión económica de las importantes, y le dedicaremos una unidad entera (Unidad 5).

La economía no es algo que les pase a los demás “ahí fuera”. Eres un agente económico desde que tienes tu primer euro y tu primera tarde libre. Por eso este curso empieza por aquí: para que veas que la economía no es un mundo aparte, sino el nombre que le ponemos a algo que ya haces todos los días.

Qué viene después en este curso

Esta unidad es la puerta de entrada al **Taller de Economía**. Has visto que la economía nace de la escasez y de la necesidad de elegir. En la **Unidad 2** verás que no eliges tú solo: hay otros agentes (familias, empresas y Estado) que toman decisiones y se relacionan entre sí en lo que llamamos el flujo circular de la renta. En la **Unidad 3** aplicarás todo esto a tus compras, para consumir de forma inteligente y responsable.

Más adelante el curso entra en el dinero y los medios de pago (Unidad 4), tu presupuesto y tu ahorro (Unidad 5), las empresas y el emprendimiento (Unidad 6), el mundo del trabajo (Unidad 7), los impuestos y los servicios públicos (Unidad 8) y, para cerrar, un pequeño proyecto propio sobre economía sostenible (Unidad 9).

LO ESENCIAL DE LA UNIDAD



La **economía** estudia cómo decidimos cuando no podemos tenerlo todo. Nace de la **escasez**: deseos casi ilimitados frente a medios limitados.

- Cubrimos **necesidades** (primarias, para vivir; secundarias, para estar mejor) con **bienes** (materiales) y **servicios** (acciones). Los bienes pueden ser **libres** (gratis y abundantes) o **económicos** (escasos y con precio).
- Para producir usamos **recursos**: naturales, trabajo y capital. También son limitados, así que ningún país puede producirlo todo.
- El **coste de oportunidad** es el valor de la mejor alternativa a la que renuncias al elegir. Aplica al dinero y, sobre todo, al tiempo.
- Tomas **decisiones económicas** cada día: al gastar, al organizar tu tiempo y al decidir entre gastar ahora o ahorrar.

Glosario

- **Economía**: ciencia que estudia cómo las personas y las sociedades deciden usar unos recursos limitados para cubrir necesidades casi ilimitadas.
- **Escasez**: desajuste entre lo mucho que deseamos y lo poco (dinero, tiempo, materiales) que tenemos para conseguirlo. Es el origen de la economía.
- **Necesidad**: sensación de que nos falta algo y deseo de cubrirlo. Puede ser primaria (para vivir) o secundaria (para estar mejor).
- **Bien**: objeto material que sirve para cubrir una necesidad (una manzana, una camiseta).
- **Servicio**: acción que alguien hace por ti y que no se puede tocar (un corte de pelo, una clase).
- **Bien libre**: bien tan abundante que está disponible sin coste (el aire, la luz del sol).
- **Bien económico**: bien escaso, que hay que producir y que tiene precio. La mayoría de las cosas que usamos.
- **Recursos (o factores de producción)**: lo que se necesita para producir. Son tres: naturales, trabajo y capital.
- **Capital**: bienes fabricados por las personas que sirven para producir otros bienes (máquinas, herramientas, ordenadores). No es solo dinero.
- **Coste de oportunidad**: valor de la mejor alternativa a la que renuncias cuando eliges algo.
- **Decisión económica**: cualquier elección sobre cómo usar un recurso escaso (dinero, tiempo, materiales).

Para profundizar

Si esta unidad te ha picado la curiosidad, aquí tienes recursos pensados para tu edad:

- **“Finanzas para todos”** (finanzasparatodos.es), del Banco de España y la CNMV. Por qué encaja: web pública y gratuita con explicaciones muy claras sobre decisiones de gasto y ahorro, sin venderte nada.
- **Videos cortos de economía básica** del canal divulgativo de tu elección (busca “qué es la escasez” o “coste de oportunidad” con subtítulos en español). Por qué encaja: ves los conceptos de la unidad explicados con ejemplos en pocos minutos.
- **El cuento de la lechera** (fábula tradicional) o cualquier recopilación de fábulas de Esopo. Por qué encaja: muchas hablan de decisiones, recursos y consecuencias; relee alguna pensando en el coste de oportunidad.
- **Sección de economía de un periódico** durante una semana (en versión para jóvenes o resúmenes). Por qué encaja: empezarás a reconocer palabras de la unidad —recursos, necesidades, precios— en noticias reales.

Preguntas para reflexionar

Estas preguntas no tienen una respuesta única. Sirven para debatir en clase o pensar a solas al cerrar la unidad:

1. Piensa en la última compra que hiciste con tu dinero. ¿Qué dejaste de comprar para poder pagarla? Ese es su coste de oportunidad: ¿crees que mereció la pena?
2. Haz una lista rápida de cinco cosas que dirías que “necesitas”. ¿Cuántas son necesidades primarias de verdad y cuántas secundarias? ¿Por qué crees que a veces confundimos unas con otras?
3. El tiempo no se puede comprar ni ahorrar. Si tuvieras una hora libre extra cada día, ¿en qué la usarías? ¿A qué estarías renunciando para hacerlo?

BIBLIOGRAFÍA

1. España. **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. BOE núm. 76. (Marco de las materias optativas de iniciación económica y emprendedora; cada CCAA fija su concreción.)
2. Banco de España y CNMV. *Finanzas para todos: Plan de Educación Financiera*. <https://www.finanzasparatodos.es>
3. Maslow, A. H. (1943). *A Theory of Human Motivation*. Psychological Review, 50(4), 370-396.
4. ONU-Agua / UNESCO. *Informe Mundial de las Naciones Unidas sobre el Desarrollo de los Recursos Hídricos 2023: alianzas y cooperación por el agua*. <https://www.unesco.org/reports/wwdr/2023/>
5. Mankiw, N. G. *Principios de economía* (capítulo 1: “Los diez principios de la economía”). Cengage. (Manual de referencia para el concepto de coste de oportunidad y “no existe la comida gratis”.)

UNIDAD 2 · BLOQUE 1 · MIRAR LA ECONOMÍA

02

Los agentes económicos y el flujo circular

Tu paga viene del trabajo de alguien, que cobra de una empresa, que vende a otras familias, que pagan impuestos al Estado, que devuelve servicios a todos. La economía es un círculo, y tú estás dentro.

DURACIÓN

4-5 sesiones · 2 semanas

CONCEPTOS CLAVE

agente económico ·
familias · empresas ·
Estado · mercado · flujo
circular de la renta

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Identificar los tres agentes económicos básicos (familias, empresas y Estado) y describir el papel de cada uno.
- Explicar qué es un mercado y cómo se ponen de acuerdo compradores y vendedores.
- Interpretar el esquema del flujo circular de la renta y seguir el camino del dinero entre los agentes.
- Reconocer tu propio papel como miembro de una familia dentro del circuito económico.

Tiempo de lectura: ~15 min · **Saberes:** agentes económicos, mercado, flujo circular · **Antes de empezar:** la Unidad 1 (escasez, recursos) ayuda, pero esta unidad se puede seguir sola.

Al acabar esta unidad sabrás:

- Nombrar los tres agentes económicos y decir qué hace cada uno.
- Explicar qué es un mercado, con ejemplos de tu pueblo o ciudad.
- Leer el esquema del flujo circular y seguir por dónde va el dinero.
- Situarte a ti mismo dentro del circuito económico.

En la Unidad 1 viste que cada persona toma decisiones económicas cuando elige cómo usar lo que tiene. Pero ninguna persona vive en una isla: tu paga sale del sueldo de quien la trabaja, ese sueldo lo paga una empresa, esa empresa vende sus productos a otras familias, esas familias pagan impuestos al Estado y el Estado devuelve a todos servicios como la educación o la sanidad. Todo está conectado.

En esta unidad vamos a ordenar ese lío. Para entender una economía no hace falta seguir a millones de personas una por una: basta con agruparlas en unos pocos **agentes económicos** que se comportan de forma parecida. Veremos quiénes son, cómo se ponen de acuerdo en los **mercados** y cómo el dinero circula entre todos formando un círculo que no para nunca: el **flujo circular de la renta**.

¿Qué es un agente económico?

Un **agente económico** es cualquier persona, grupo u organización que toma decisiones económicas: producir, consumir, ahorrar, cobrar impuestos, contratar... En vez de estudiar a cada individuo, los economistas agrupan a todos en tres grandes agentes que actúan de forma parecida.

- **Las familias** (también llamadas economías domésticas).
- **Las empresas.**
- **El Estado** (o sector público).

A estos tres se les añade a veces un cuarto, el **sector exterior** (el resto del mundo: lo que vendemos fuera y lo que compramos de fuera), pero en este curso nos centraremos sobre todo en los tres principales. Vamos a verlos uno a uno.

Las familias

Una **familia** o economía doméstica es un grupo de personas que viven juntas y comparten sus ingresos y sus gastos. Tu casa es una economía doméstica. También lo es una persona que vive sola: no hace falta ser muchos.

¿Qué hacen las familias en la economía? Básicamente dos cosas:

- **Consumen.** Compran bienes y servicios para cubrir sus necesidades: comida, ropa, transporte, ocio. Son los grandes consumidores de la economía.
- **Aportan recursos.** Las personas de la familia trabajan en las empresas y, a cambio, reciben un sueldo. También pueden alquilar un local que poseen o prestar sus ahorros. Es decir, las familias ponen el **trabajo** (y a veces tierra o capital) que las empresas necesitan para producir.

A cambio de aportar esos recursos, las familias reciben **rentas**: el sueldo del trabajo (salario), el alquiler de un piso, los intereses del banco. Con esas rentas, vuelven a consumir. ¿Ves ya el círculo empezando a formarse?

Las empresas



Una panadería es una empresa de manual: combina trabajo, un horno y materias primas (capital y recursos) para producir pan y venderlo a las familias del barrio.

Foto: KampanHungs, CC BY-SA 3.0 via Wikimedia Commons

Una **empresa** es una organización que combina recursos (trabajo, máquinas, materiales) para **producir** bienes y servicios y venderlos. Una panadería, un taller mecánico, una app de reparto, una fábrica de zapatos o el supermercado del barrio son empresas.

¿Qué hacen las empresas?

- **Producen** bienes y servicios usando los recursos que las familias les aportan (sobre todo, trabajo).
- **Venden** lo producido a las familias, a otras empresas o al Estado.
- **Pagan rentas:** sueldos a sus trabajadores, alquileres a quien les cede locales, intereses a quien les presta dinero.

El objetivo habitual de una empresa privada es obtener **beneficio:** que lo que ingresa por vender sea mayor que lo que gasta en producir. Pero también existen empresas cuyo fin principal no es ganar dinero, sino resolver un problema social (lo verás en la Unidad 6, cuando hablemos de economía social y emprendimiento).

El Estado (sector público)

El **Estado** o sector público es el conjunto de administraciones que organizan la vida en común: el Gobierno central, las comunidades autónomas y los ayuntamientos. Es un agente económico muy especial, porque su papel es distinto al de los demás.

¿Qué hace el Estado?

- **Cobra impuestos** a familias y empresas. Es su principal fuente de ingresos.
- **Ofrece servicios públicos** a todos: educación (tu instituto), sanidad, carreteras, policía, parques, ayudas a quien lo necesita.
- **Pone las reglas** del juego económico: leyes laborales, normas de consumo, control de la competencia.

El Estado recoge dinero de todos a través de los impuestos y lo devuelve en forma de servicios que sería imposible que cada familia se pagara por su cuenta (¿te imaginas pagar tú solo una carretera o un hospital?). Le dedicaremos la Unidad 8 entera.

CONCEPTO CLAVE

Los tres agentes económicos

- **Familias:** consumen bienes y servicios y aportan recursos (sobre todo trabajo), a cambio de los cuales reciben rentas.
- **Empresas:** producen bienes y servicios y los venden; a cambio, pagan rentas a quien les aporta recursos.
- **Estado:** cobra impuestos, ofrece servicios públicos a todos y fija las reglas del juego.

Los tres se necesitan: ninguno funcionaría solo.

El mercado: donde los agentes se encuentran



El mercadillo del barrio es el ejemplo clásico de mercado: familias que compran, pequeñas empresas que venden y precios que suben o bajan según lo que la gente quiere.

Foto: Acabashi, CC BY-SA 4.0 vía Wikimedia Commons

Los agentes no actúan aislados: se encuentran en los **mercados**. Un **mercado** es cualquier lugar o sistema donde compradores y vendedores se ponen en contacto para intercambiar bienes, servicios o recursos a cambio de un precio.

Ojo: un mercado no tiene por qué ser un sitio físico con puestos. Hay muchos tipos:

- El **mercado de tu pueblo** los sábados, con sus paradas: ese es el ejemplo clásico.
- El **supermercado** o cualquier tienda.
- Una **web de compraventa** como Wallapop, donde nadie se ve la cara pero hay compra y venta.

- El **mercado de trabajo**: el lugar (hoy, sobre todo internet y las empresas) donde quien busca empleo y quien ofrece empleo se encuentran. Tú entrarás en él cuando busques tu primer trabajo.

En un mercado, el **precio** es la señal que pone de acuerdo a las dos partes. Si mucha gente quiere un producto y hay poco (escasez, otra vez), el precio sube; si hay mucho producto y poca gente que lo quiere, el precio baja. Ese tira y afloja entre lo que la gente quiere comprar y lo que se ofrece a la venta es el motor de los precios. En 1.º de Bachillerato lo estudiarás con detalle bajo el nombre de “oferta y demanda”; por ahora basta con la idea.

EJEMPLO REAL

El mercadillo del pueblo, un mercado de manual

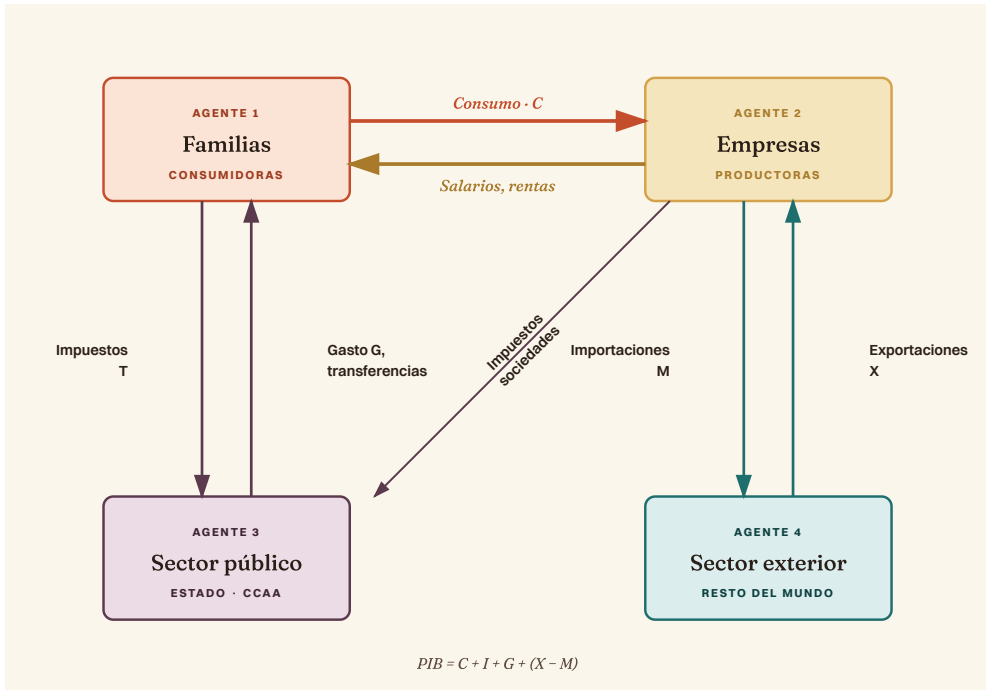
Un sábado por la mañana, en el mercadillo de cualquier pueblo, está pasando todo lo que cuenta esta unidad. Las **familias** llegan con la cesta a comprar fruta, verdura y ropa: están consumiendo. Los **vendedores** son pequeñas empresas (muchos, autónomos) que han producido o comprado el género para venderlo y obtener beneficio. Cuando son las dos de la tarde y al frutero le sobran cajas de melocotones que se van a estropear, baja el precio: “¡La caja a un euro!”. ¿Por qué? Porque hay mucha oferta y poca demanda a esas horas. Y por encima de todo, el **Estado** está presente aunque no se vea: el ayuntamiento da las licencias, fija dónde se pone cada puesto y cobra una tasa por usar la plaza. Tres agentes y un mercado, todo en la misma plaza un sábado por la mañana.

Fuente: Observación directa de cualquier mercado ambulante en España

El flujo circular de la renta

Llegamos a la idea central de la unidad. Si juntas todo lo anterior, descubres algo precioso: **el dinero no se queda quieto, circula sin parar entre los agentes formando un círculo**. A ese circuito lo llamamos **flujo circular de la renta**.

La idea es esta. Las familias dan su trabajo a las empresas; las empresas pagan sueldos a las familias; las familias usan esos sueldos para comprar lo que producen las empresas; las empresas ingresan ese dinero y vuelven a pagar sueldos... y vuelta a empezar. En medio, el Estado cobra impuestos a unos y a otros y devuelve servicios públicos a todos. El dinero da vueltas y vueltas, y mientras lo hace, mantiene viva toda la economía.



El flujo circular de la renta: el dinero da vueltas sin parar entre familias, empresas, Estado y el resto del mundo. En 3.º ESO basta con seguir las flechas entre familias y empresas, y entender que el Estado cobra impuestos y devuelve servicios.

Fuente: Esquema clásico del flujo circular (RD 217/2022)

No te asustes por las palabras del esquema (consumo, salarios, impuestos, exportaciones...). Léelo despacio siguiendo las flechas:

FLUJO CIRCULAR

Cómo leer el flujo circular paso a paso

- 1 **Empieza por las familias** (arriba a la izquierda). Trabajan para las empresas y, a cambio, reciben **salarios y rentas** (flecha de las empresas hacia las familias).
- 2 **Con ese dinero, las familias consumen:** compran bienes y servicios a las empresas. Ese es el **consumo** (flecha de las familias hacia las empresas).
- 3 **Tanto familias como empresas pagan impuestos** al Estado (flechas que bajan hacia el sector público).
- 4 **El Estado devuelve servicios públicos y ayudas** a las familias y gasta también en las empresas (flechas que suben desde el sector público).
- 5 **El resto del mundo** (sector exterior) compra lo que producimos (exportaciones) y nos vende lo que producen fuera (importaciones). Por eso aparece a la derecha.

La conclusión es lo importante: **la economía es un sistema en el que todo está conectado**. Si las familias dejan de consumir, las empresas venden menos; si venden menos, contratan a menos gente; si hay menos gente trabajando, las familias tienen menos dinero para consumir... y el círculo se frena. Esto explica por qué cuando hay una crisis “todo se hunde a la vez”: el círculo se ralentiza para todos al mismo tiempo.

¿SABÍAIS QUE...?

¿De quién es esta idea tan redonda? *

La imagen de la economía como un flujo que circula tiene siglos. Ya en 1758 un médico y economista francés, **François Quesnay**, dibujó el primer esquema de cómo circulaba la riqueza en su *Tableau économique*. Quesnay era médico del rey de Francia y comparó la economía con la **circulación de la sangre** en el cuerpo humano: igual que la sangre lleva oxígeno a todos los órganos, el dinero lleva vida a todos los rincones de la economía. La comparación sigue siendo buenísima: si la sangre (el dinero) deja de circular en una parte, esa parte se “enferma”. La próxima vez que oigas en las noticias que “la economía está parada”, piensa en una circulación que se ha vuelto lenta.

Tú dentro del círculo

Quizá pienses que todo esto es cosa de adultos con nóminas y empresas. No lo es. **Tú ya estás dentro del flujo circular**, aunque sea en un papel pequeño:

- Formas parte de una **familia** que consume: cada vez que tu casa compra comida, está alimentando el círculo.
- Cuando gastas tu paga en una tienda, estás dando dinero a una **empresa** que pagará sueldos con él.

- Cuando compras algo, parte del precio es **IVA**, un impuesto que va al **Estado** y vuelve en forma de servicios que tú usas (tu instituto, sin ir más lejos).
- El día que tengas tu primer trabajo, entrarás en el círculo también por el lado del **trabajo**: aportarás tu esfuerzo y recibirás tu primera renta.

Entender el círculo sirve para algo muy práctico: te ayuda a ver que tus decisiones no son solo tuyas, que tienen efecto en los demás, y que lo que pasa “en la economía” del país acaba llegando a tu casa. No eres un espectador: eres un agente.

LO ESENCIAL DE LA UNIDAD



Un **agente económico** es quien toma decisiones económicas. Los agrupamos en tres: **familias, empresas y Estado** (más el sector exterior).

- Las **familias** consumen y aportan recursos (trabajo) a cambio de rentas. Las **empresas** producen y venden a cambio de beneficio. El **Estado** cobra impuestos, da servicios públicos y pone las reglas.
- Un **mercado** es cualquier sistema donde compradores y vendedores se encuentran y fijan un **precio**. No tiene por qué ser físico.
- El **flujo circular de la renta** muestra que el dinero circula sin parar entre los agentes: si una parte se frena, se frena todo.
- **Tú ya estás dentro del círculo** como miembro de una familia consumidora, y entrarás también por el trabajo cuando tengas tu primer empleo.

Glosario

- **Agente económico**: persona, grupo u organización que toma decisiones económicas (consumir, producir, cobrar impuestos...).
- **Familia (o economía doméstica)**: grupo de personas que comparten ingresos y gastos. Consumen y aportan recursos a cambio de rentas.
- **Empresa**: organización que combina recursos para producir y vender bienes y servicios, normalmente buscando beneficio.
- **Estado (o sector público)**: conjunto de administraciones (Gobierno, CCAA, ayuntamientos) que cobra impuestos, ofrece servicios públicos y fija las reglas.
- **Sector exterior**: el resto del mundo; con él intercambiamos exportaciones (lo que vendemos fuera) e importaciones (lo que compramos de fuera).
- **Mercado**: cualquier lugar o sistema donde compradores y vendedores intercambian a cambio de un precio. Puede ser físico o digital.
- **Precio**: cantidad de dinero que se paga por un bien o servicio; sube cuando hay mucha demanda y poca oferta, y baja al revés.
- **Renta**: dinero que recibe una familia por aportar recursos: salario por el trabajo, alquiler por un local, intereses por el ahorro.
- **Flujo circular de la renta**: esquema que muestra cómo el dinero circula sin parar entre familias, empresas y Estado.
- **Impuesto**: pago obligatorio que familias y empresas hacen al Estado para financiar los servicios públicos.

Para profundizar

Si esta unidad te ha picado la curiosidad, aquí tienes recursos pensados para tu edad:

- **Portal “Educación cívico-tributaria” de la Agencia Tributaria** (agenciatributaria.es). Por qué encaja: explica con materiales para jóvenes por qué pagamos impuestos y qué hace el Estado con ellos; conecta directamente con el papel del Estado en el círculo.
- **Videos de “el flujo circular de la renta”** (busca el término con subtítulos en español). Por qué encaja: ver el esquema animado, con el dinero moviéndose entre los agentes, ayuda muchísimo a entenderlo.
- **Una visita real a tu mercado o supermercado** con la lista de los tres agentes en la mano. Por qué encaja: identificar in situ quién es la familia, quién la empresa y dónde está el Estado fija la idea mejor que cualquier texto.
- **Programas divulgativos de economía para todos los públicos** en RTVE a la carta. Por qué encaja: muestran con ejemplos cercanos cómo lo que pasa en la economía del país llega a las casas.

Preguntas para reflexionar

Estas preguntas no tienen una respuesta única. Sirven para debatir en clase o pensar a solas al cerrar la unidad:

1. Piensa en tu última compra. ¿Qué empresa recibió tu dinero? ¿Quién crees que cobra un sueldo gracias a esa venta? Sigue el camino del dinero un par de pasos.
2. ¿Qué servicios públicos has usado hoy sin darte cuenta (la calle, el instituto, el agua, el autobús...)? ¿De dónde sale el dinero para pagarlos?
3. Si todas las familias de un pueblo decidieran de golpe ahorrar y dejar de consumir durante un mes, ¿qué les pasaría a las tiendas del pueblo? ¿Y a sus trabajadores? Usa la idea del círculo para responder.

BIBLIOGRAFÍA

1. España. **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. BOE núm. 76.
2. Agencia Estatal de Administración Tributaria (AEAT). *Portal de Educación cívico-tributaria*. <https://www.agenciatributaria.es>
3. Banco de España y CNMV. *Finanzas para todos: Plan de Educación Financiera*. <https://www.finanzasparatodos.es>
4. Quesnay, F. (1758). *Tableau économique*. (Primer esquema histórico de la circulación de la riqueza.)
5. Mankiw, N. G. *Principios de economía* (capítulo 2: “Pensar como un economista”, apartado del flujo circular). Cengage. (Manual de referencia para el esquema del flujo circular.)

UNIDAD 3 · BLOQUE 1 · MIRAR LA ECONOMÍA

03

Consumo inteligente y responsable

Comprar parece fácil: ves algo, lo pagas, te lo llevas. Pero detrás de cada compra hay anuncios pensados para convencerte, derechos que te protegen y un planeta que paga la factura. Aprender a comprar bien es una de las cosas más útiles que harás este curso.

DURACIÓN

5-6 sesiones · 2 semanas

CONCEPTOS CLAVE

consumo responsable ·
 consumidor · derechos
 del consumidor ·
 publicidad · garantía ·
 hoja de reclamaciones

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Diferenciar el consumo impulsivo del consumo inteligente y aplicar pasos sencillos antes de comprar.
- Reconocer cómo funciona la publicidad y detectar sus técnicas más habituales.
- Conocer los derechos básicos del consumidor en España y saber cómo reclamar si algo falla.
- Relacionar nuestras compras con su impacto ambiental y proponer hábitos de consumo sostenible.

Tiempo de lectura: ~16 min · **Saberes:** consumo responsable, derechos del consumidor, publicidad, sostenibilidad · **Antes de empezar:** la Unidad 1 (necesidades, bienes) te ayuda a distinguir lo que necesitas de lo que te apetece.

Al acabar esta unidad sabrás:

- Frenar antes de comprar y decidir con la cabeza, no con el impulso.
- Reconocer las técnicas que usa la publicidad para convencerte.
- Nombrar tus derechos como consumidor y saber cómo reclamar.
- Entender qué tiene que ver tu compra con el cuidado del planeta.

En la Unidad 1 viste que las familias somos, sobre todo, **consumidoras**: nos pasamos la vida comprando bienes y servicios para cubrir necesidades. Y a los 14 o 15 años ya consumes mucho más de lo que parece: ropa, móvil, datos, suscripciones, comida, transporte, ocio. Aunque casi nunca firmes un contrato, cada semana tomas decenas de decisiones de compra.

El problema es que casi nadie nos enseña a comprar bien. Aprendemos a leer, a sumar y a usar el móvil, pero no a distinguir un buen producto de uno malo, ni a defendernos cuando algo nos sale mal, ni a darnos cuenta de cuándo un anuncio nos está manipulando. Esta unidad va de eso: de **consumir de forma inteligente** (gastando bien tu dinero) y **responsable** (pensando

también en los demás y en el planeta). Es, probablemente, una de las unidades más prácticas de todo el curso.

Consumo impulsivo frente a consumo inteligente

Hay dos formas de comprar. La primera es el **consumo impulsivo**: comprar de golpe, sin pensar, llevado por las ganas del momento. Ves algo, te gusta, lo pagas y a veces te arrepientes al llegar a casa. La segunda es el **consumo inteligente**: parar un segundo, pensar si de verdad lo necesitas, comparar opciones y decidir con calma.

No se trata de no comprar nunca nada por capricho —eso sería triste y aburrido—, sino de **darte cuenta de cuándo estás comprando con la cabeza y cuándo con el impulso**. Quien lo distingue gasta su dinero mucho mejor y disfruta más de lo que compra, porque no acumula trastos que luego no usa.

Antes de cualquier compra que no sea trivial, prueba esta rutina sencilla. Cabe en treinta segundos:

ANTES DE COMPRAR

Las cuatro preguntas del consumidor inteligente

- I **¿Lo necesito de verdad o solo me apetece ahora?** Recuerda la diferencia entre necesidad y capricho de la Unidad 1. No pasa nada por darse caprichos, pero conviene saber cuándo lo estás haciendo.
- II **¿Puedo permitírmelo?** ¿Tengo el dinero o me voy a quedar sin nada para lo que de verdad importa? Aquí aparece el coste de oportunidad: lo que compro hoy es lo que no podré comprar mañana.
- III **¿He comparado?** ¿Hay la misma cosa más barata o mejor en otro sitio? Comparar precio y calidad antes de pagar es la diferencia entre un buen y un mal comprador.
- IV **¿Lo voy a usar?** Piensa cuántas veces lo usarás de verdad. Una cosa cara que usas a diario sale barata; una cosa barata que usas una vez sale carísima.

¿SABÍAIS QUE...?

El truco de 'esperar 24 horas'



Un consejo que repiten casi todos los expertos en finanzas personales: ante una compra que te tiente pero que no necesitas, **espera 24 horas antes de pagar**. Si al día siguiente sigues queriéndolo igual, probablemente sea una compra que merece la pena. Pero muchísimas veces el deseo desaparece: era un impulso del momento, alimentado por un anuncio o por las ganas de “darte un capricho”. Las tiendas online lo saben y por eso ponen botones de “compra en 1 clic” y cuentas atrás de “oferta solo hoy”: quieren que compres antes de que tu cabeza tenga tiempo de pensar. Ganarles la partida es tan fácil como dejar pasar un día.

La publicidad: cómo intentan convencerte



La publicidad está por todas partes y compite por tu atención: en la calle, en el móvil y en cada pantalla. Conocer sus trucos es la mejor defensa del consumidor.

Foto: roliva22, CC BY-SA 3.0 vía Wikimedia Commons

Si compramos por impulso es, en gran parte, porque alguien trabaja muy duro para que lo hagamos. La **publicidad** es el conjunto de mensajes que las empresas usan para dar a conocer sus productos y, sobre todo, para convencerte de que los compres. Está por todas partes: en el móvil, en YouTube, en las camisetas de los futbolistas, en los videojuegos, en las calles.

La publicidad no es mala en sí misma: gracias a ella te enteras de que existen productos que te pueden interesar. El problema es cuando usa técnicas para que compres cosas que no necesitas o que no son tan buenas como prometen. Conviene conocer sus trucos más habituales para no caer en ellos:

- **Asociarse a emociones.** El anuncio no te vende un refresco: te vende felicidad, amigos y verano. Quiere que asocies el producto con sentirte bien.
- **Usar a personas famosas (influencers).** Si tu *youtuber* favorito lo usa, lo querrás. Por eso las marcas pagan a creadores para que enseñen sus productos, a veces sin avisar de que es publicidad pagada.
- **Crear urgencia.** “¡Solo hoy!”, “¡Últimas unidades!”, “Quedan 2 horas”. Es para que compres rápido, sin pensar.
- **La letra pequeña.** El precio grande y atractivo arriba; las condiciones, gastos y límites, en letra diminuta abajo.

CONCEPTO CLAVE

Publicidad encubierta

Cuando un creador de contenido enseña un producto a cambio de dinero pero no avisa de que es publicidad, comete **publicidad encubierta**, que es ilegal en España. La ley obliga a marcar claramente los contenidos pagados con etiquetas como “publicidad”, “patrocinado” o “#ad”. Si ves a alguien recomendar mucho una marca, pregúntate siempre: *¿lo hace porque le gusta de verdad o porque le pagan?* Saber distinguirlo es una de las defensas más importantes del consumidor de hoy.

EJEMPLO REAL

Cuando los influencers tienen que avisar de que es publicidad

Desde 2021 existe en España un **código de conducta** para creadores de contenido y, desde 2022, la **Ley General de Comunicación Audiovisual** regula a los grandes *influencers*. La norma es clara: si una marca te paga o te regala un producto para que lo enseñes, tienes que avisarlo de forma visible con palabras como “publicidad”, “en colaboración con” o “#ad”. El motivo es proteger sobre todo a los más jóvenes, que son quienes más siguen a los creadores y quienes más confían en sus recomendaciones. La próxima vez que veas a alguien hablar maravillas de unas zapatillas o de una app, busca si pone en algún sitio que es contenido pagado. Muchas veces lo verás; otras, descubrirás que se lo han “olvidado”.

Fuente: Ley 13/2022 General de Comunicación Audiovisual; Código de conducta de influencers (AUTOCONTROL y AEA, 2021)

Tus derechos como consumidor

Aquí llega una de las partes más útiles de la unidad. Cuando compras algo, la ley te protege. Eres un **consumidor** —una persona que compra para usar, no para revender— y, como tal, tienes derechos que las empresas están obligadas a respetar. La norma principal en España es la **Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios** (Real Decreto Legislativo 1/2007).

No hace falta que te la sepas de memoria. Quédate con estos derechos básicos, que son los que más vas a usar:

- **Derecho a la información veraz.** El producto debe llevar etiqueta clara (qué es, de qué está hecho, fecha de caducidad) y el precio debe verse antes de pagar, con todos los impuestos incluidos.
- **Derecho a la seguridad.** Los productos a la venta no pueden ser peligrosos si los usas con normalidad. Por eso muchos llevan el marcado **CE**.
- **Derecho a la garantía.** Si compras algo nuevo y se estropea o no funciona como debería, el vendedor tiene que repararlo, cambiarlo o devolverte el dinero. La **garantía legal de un producto nuevo es de tres años** desde 2022.
- **Derecho a reclamar.** Si una tienda no cumple, tienes derecho a quejarte y a que te atiendan.

CONCEPTO CLAVE*La garantía de tres años*

Si te compras unos auriculares nuevos y dejan de funcionar a los ocho meses sin que tú los hayas roto, **no tienes que comprar otros**: la garantía legal obliga a la tienda a arreglártelos o cambiártelos gratis. Esta garantía es de **tres años** en productos nuevos y no la paga el fabricante, sino **el vendedor** (la tienda donde compraste). Mucha gente no lo sabe y tira cosas que la ley obliga a reparar gratis. Guarda siempre el ticket o la factura: es tu prueba de compra.

Cómo reclamar si algo sale mal

Reclamar funciona mucho más a menudo de lo que la gente cree, porque a las empresas les sale más caro discutir que solucionararte el problema. Estos son los primeros pasos:

RECLAMAR**Qué hacer cuando una compra sale mal**

- 1 **Vuelve a la tienda con el ticket** y explica el problema con tranquilidad. Di claramente qué quieres: que lo arreglen, que lo cambien o que te devuelvan el dinero. Muchas veces se resuelve aquí.

- 2 **Si no te hacen caso, pide la hoja de reclamaciones.** Es un documento oficial que toda tienda abierta al público está obligada a tener y a darte. Rellénala explicando lo ocurrido.

- 3 **Lleva la hoja a la OMIC** (Oficina Municipal de Información al Consumidor) de tu ayuntamiento o a la oficina de consumo de tu comunidad. Es gratis y tienen que ayudarte a mediar con la empresa.

- 4 **Pide ayuda a una asociación de consumidores** como la OCU o FACUA. Orientan gratis y conocen muy bien tus derechos.

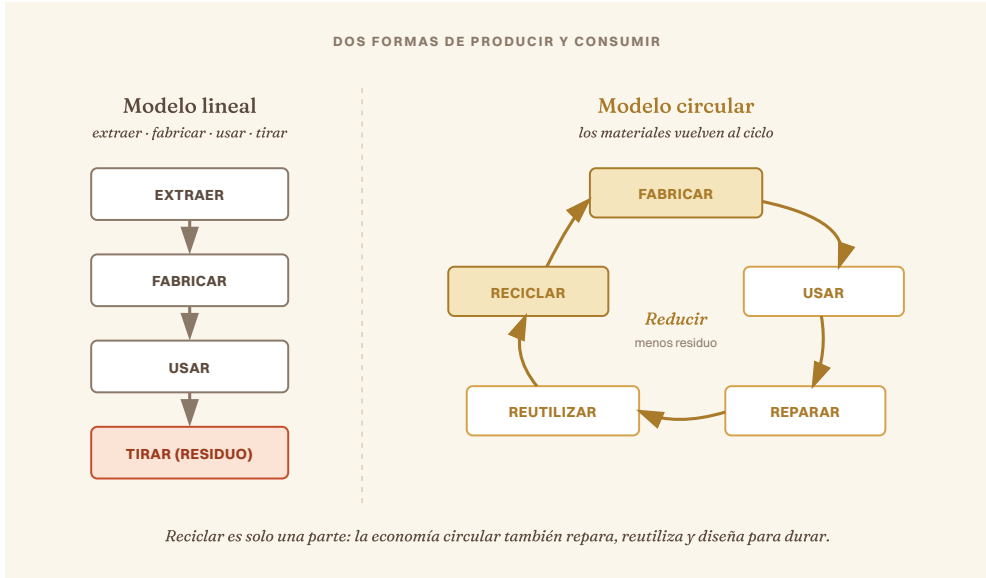
La clave es no quedarse callado. La mayoría de los problemas de consumo se resuelven en el primer o segundo paso, simplemente porque sabes que tienes razón y la reclamas con educación pero con firmeza.

Consumo sostenible: comprar pensando en el planeta

Hasta aquí, comprar bien para ti. Pero ser un consumidor responsable es también pensar en algo más grande: el **planeta** y las **personas** que fabrican lo que compras. A esto lo llamamos **consumo sostenible** o responsable.

Cada producto que compras tiene una “mochila invisible”: para fabricarlo se han usado recursos naturales (agua, energía, materiales), se ha contaminado un poco y, cuando lo tires, se convertirá en residuo. Una camiseta barata, por ejemplo, ha consumido miles de litros de agua y quizá la ha cosido alguien que cobra muy poco. No lo ves en la etiqueta, pero está ahí.

El modelo de consumo en el que vivimos suele ser **lineal**: extraemos materiales, fabricamos, usamos un tiempo corto y tiramos. Comprar, usar, tirar; comprar, usar, tirar. Frente a ese modelo, cada vez se habla más de la **economía circular**: un modelo que intenta que los materiales no se conviertan en basura, sino que vuelvan al ciclo reduciendo, reutilizando, reparando y reciclando.



La economía lineal (extraer-fabricar-usar-tirar) frente a la economía circular, que cierra el ciclo reduciendo, reutilizando, reparando y reciclando para que los materiales no acaben en la basura.

Fuente: Modelo de economía circular (Fundación Ellen MacArthur; Agenda 2030)



Separar los residuos en el contenedor correcto es el gesto cotidiano que hace posible la economía circular: cada material reciclado es un recurso que no hay que volver a extraer.

Foto: Daniel Capilla, CC BY-SA 4.0 vía Wikimedia Commons

¿Y qué puedes hacer tú? Más de lo que crees. No hace falta cambiar el mundo de golpe; basta con cambiar algunos hábitos:

- **Reducir.** Antes de comprar, pregúntate si de verdad lo necesitas (las cuatro preguntas del principio sirven también aquí).
- **Reutilizar.** Compra y vende de segunda mano (apps de compraventa, mercadillos), repara antes de tirar, hereda ropa.
- **Reciclar.** Separa los residuos en los contenedores correctos: cada material reciclado es un recurso que no hay que volver a extraer.
- **Comprar mejor.** Elige, cuando puedas, productos duraderos, locales o de comercio justo, aunque cueste un poco más: muchas veces salen más baratos a la larga porque duran más.

¿SABÍAS QUE...?



La 'fast fashion' y la montaña de ropa del desierto

La **moda rápida** o *fast fashion* —ropa muy barata que cambia cada pocas semanas— ha disparado el consumo de ropa: hoy compramos muchísima más ropa que hace veinte años y la usamos mucho menos tiempo antes de tirarla. ¿Adónde va a parar tanta ropa? Parte acaba en vertederos enormes a miles de kilómetros: en el desierto de Atacama, en Chile, se ha formado una **montaña de ropa usada** visible incluso desde satélite, con decenas de miles de toneladas de prendas que nadie quiso. Es uno de los ejemplos más impactantes de a dónde lleva el modelo de “usar y tirar”. La próxima vez que compres una prenda muy barata, piensa cuánto tiempo la vas a usar de verdad: ahí empieza el consumo responsable.

Este último apartado conecta directamente con la **Unidad 9**, la que cierra el curso, donde trabajarás los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y diseñarás un pequeño proyecto propio. El consumo responsable es el primer paso de esa mirada sostenible que recorrerá todo el Taller.

LO ESENCIAL DE LA UNIDAD



El **consumo inteligente** es parar a pensar antes de comprar: ¿lo necesito?, ¿puedo pagarlo?, ¿he comparado?, ¿lo usaré? Frente al **consumo impulsivo**, que compra sin pensar.

- La **publicidad** usa técnicas (emociones, famosos, urgencia, letra pequeña) para convencerte. La **publicidad encubierta** sin avisar es ilegal.
- Como **consumidor** tienes derechos: información veraz, seguridad, **garantía legal de tres años** en producto nuevo y derecho a reclamar (tienda → hoja de reclamaciones → OMIC → asociaciones).
- El **consumo sostenible** piensa también en el planeta: frente al modelo lineal “usar y tirar”, la **economía circular** propone reducir, reutilizar, reparar y reciclar.
- Pequeños hábitos tuyos (esperar 24 horas, comparar, comprar de segunda mano, reciclar) suman mucho.

Glosario

- **Consumo inteligente:** comprar pensando antes de pagar (si lo necesitas, si puedes, si has comparado, si lo usarás).
- **Consumo impulsivo:** comprar de golpe y sin pensar, llevado por las ganas del momento.
- **Consumidor:** persona que compra bienes o servicios para usarlos, no para revenderlos. La ley le da protección.
- **Publicidad:** mensajes con los que las empresas dan a conocer sus productos e intentan convencerte de comprarlos.
- **Publicidad encubierta:** publicidad pagada que se presenta como si fuera una opinión sincera, sin avisar. Es ilegal.
- **Derechos del consumidor:** protecciones que la ley te da al comprar (información, seguridad, garantía, reclamación).
- **Garantía legal:** protección gratuita de tres años en producto nuevo que obliga al vendedor a reparar, cambiar o devolver si falla.
- **Hoja de reclamaciones:** documento oficial que toda tienda debe tener y darte para que reclames.
- **OMIC:** Oficina Municipal de Información al Consumidor, donde puedes pedir ayuda gratis para reclamar.
- **Consumo sostenible (o responsable):** consumir pensando en el impacto sobre el planeta y las personas, no solo en el precio.
- **Economía circular:** modelo que evita la basura reduciendo, reutilizando, reparando y reciclando, frente al modelo lineal de usar y tirar.

Para profundizar

Si esta unidad te ha picado la curiosidad, aquí tienes recursos pensados para tu edad:

- **Webs de la OCU y de FACUA** (ocu.org y facua.org). Por qué encaja: guías prácticas, alertas de productos y modelos de reclamación gratuitos que puedes usar de verdad.
- **“Finanzas para todos”** (finanzasparatodos.es), del Banco de España y la CNMV. Por qué encaja: consejos sencillos para gastar bien y no caer en compras impulsivas.
- **Documentales sobre la fast fashion y el consumo** (busca “moda rápida” o “fast fashion” con subtítulos en español). Por qué encaja: ves el impacto real de comprar y tirar ropa, conectado con el apartado de consumo sostenible.
- **Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU**, en especial el **ODS 12: Producción y consumo responsables** (un.org/sustainabledevelopment/es). Por qué encaja: es el marco mundial del consumo responsable y enlaza con la Unidad 9 del curso.

Preguntas para reflexionar

Estas preguntas no tienen una respuesta única. Sirven para debatir en clase o pensar a solas al cerrar la unidad:

1. Recuerda la última cosa que compraste por impulso. Si hubieras esperado 24 horas, ¿la habrías comprado igual? ¿Por qué crees que cediste al impulso?
2. Piensa en un anuncio que te haya gustado mucho. ¿Qué técnica usaba para convencerte: emociones, un famoso, urgencia...? ¿Te hizo querer el producto de verdad?
3. Mira la etiqueta de una prenda de ropa que llesves puesta. ¿Sabes de qué está hecha y dónde se fabricó? ¿Cuánto tiempo crees que la usarás antes de deshacerte de ella?

BIBLIOGRAFÍA

1. España. **Real Decreto Legislativo 1/2007**, de 16 de noviembre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios. BOE núm. 287.
2. España. **Real Decreto-ley 7/2021**, de 27 de abril (artículos sobre la garantía legal de tres años en producto nuevo). BOE núm. 101.
3. España. **Ley 13/2022**, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual. BOE núm. 163. (Regulación de la publicidad y de los usuarios de especial relevancia, “influencers”).
4. OCU — Organización de Consumidores y Usuarios. *Guía práctica de derechos del consumidor*. <https://www.ocu.org>
5. FACUA — Consumidores en Acción. *Materiales sobre derechos y reclamaciones*. <https://www.facua.org>
6. Naciones Unidas. *Objetivos de Desarrollo Sostenible — ODS 12: Producción y consumo responsables*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es>
7. Banco de España y CNMV. *Finanzas para todos: Plan de Educación Financiera*. <https://www.finanzasparatodos.es>

UNIDAD 4 · BLOQUE B

04

El dinero y los medios de pago

El dinero parece la cosa más natural del mundo, pero es uno de los inventos más sorprendentes de la humanidad: un acuerdo de confianza que cabe en el bolsillo. Hoy ese acuerdo viaja por el móvil, y por eso hay que entender cómo funciona y cómo protegerlo.

DURACIÓN

5-6 sesiones · 2 semanas

CONCEPTOS CLAVE

dinero · trueque ·
funciones del dinero ·
medio de pago · depósito
de valor · unidad de
cuenta

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Explicar qué es el dinero y por qué surgió a partir de los problemas del trueque.
- Identificar las tres funciones del dinero (medio de pago, unidad de cuenta y depósito de valor) con ejemplos cotidianos.
- Distinguir el efectivo de los medios de pago digitales (tarjeta de débito, tarjeta de crédito, Bizum y pago con móvil) y reconocer ventajas e inconvenientes de cada uno.
- Describir para qué sirve un banco y qué es una cuenta corriente.
- Reconocer las trampas de fraude digital más habituales (phishing, llamadas falsas, enlaces) y aplicar normas básicas de seguridad.

Tiempo estimado de lectura: 14-16 min · **Bloque:** B (la actividad económica en tu vida) · **Antes de empezar:** nada especial; basta con haber visto en la Unidad 2 quiénes son las familias, las empresas y el Estado.

Al acabar esta unidad sabrás:

- Explicar **qué es el dinero** y por qué se inventó para resolver los problemas del **trueque**.
- Nombrar las **tres funciones del dinero** y poner un ejemplo de cada una.
- Distinguir el **efectivo** del **pago digital** (tarjeta, Bizum, móvil) y decir cuándo conviene cada uno.
- Explicar para qué sirve un **banco** y qué es una **cuenta**.
- Reconocer los engaños más típicos del **fraude digital** y saber cómo no caer en ellos.

Imagina que vives hace 4.000 años, eres pastor y tienes ovejas, pero necesitas trigo para el invierno. Buscas a alguien que tenga trigo y que, además, justo quiera ovejas. Y que las quiera ahora. Y que esté de acuerdo en cuántos kilos de trigo vale una oveja. Si falta cualquiera de esas

condiciones, te quedas sin trigo. Ese problema —tener que encontrar a alguien que quiera exactamente lo que tú tienes y tenga exactamente lo que tú quieres— se llama el problema del **trueque**, y es la razón por la que la humanidad inventó el dinero.

Hoy casi nadie hace trueque, pero el dinero sigue ahí, tan presente que ni lo pensamos. Pagas el bocadillo, recargas el móvil, te hacen un Bizum por la entrada del cine. Esta unidad explica qué es de verdad ese invento, las tres cosas para las que sirve, cómo ha pasado de las monedas a la pantalla del móvil y, sobre todo, cómo protegerlo de quienes intentan robártelo sin ni siquiera tocarte el bolsillo.

¿Qué es el dinero?



Billetes y monedas de euro. El valor de un billete no está en el papel —que vale unos céntimos—, sino en la confianza de que el siguiente comercio lo aceptará. El dinero es, antes que nada, un acuerdo compartido.

Foto: Avij (talk · contribs), Public domain vía Wikimedia Commons

El **dinero** es cualquier cosa que una sociedad acepta de forma general para pagar bienes, servicios y deudas. La clave está en esa palabra: *acepta*. Un billete de 10 € no vale 10 € porque el papel valga eso —vale unos céntimos—, sino porque **todos confiamos** en que el siguiente comercio lo aceptará. El dinero es, antes que nada, un **acuerdo de confianza** compartido por millones de personas.

Antes del dinero, las personas intercambiaban unas cosas por otras directamente: una gallina por unas verduras, una jornada de trabajo por comida. Eso es el **trueque**, y tiene tres problemas grandes:

- **Coincidencia de deseos:** tú tienes lo que el otro quiere y el otro tiene lo que tú quieres, los dos a la vez. Es muy difícil de encontrar.
- **No se puede dividir bien:** si una vaca vale veinte gallinas y tú solo quieres pan, no puedes dar “un trozo de vaca”.
- **No se conserva:** si tu riqueza son tomates, en una semana se han podrido y ya no vales nada.

El dinero resuelve los tres problemas de golpe. Por eso, en casi todas las civilizaciones del mundo —sin ponerse de acuerdo entre ellas— se acabó inventando algo parecido: conchas, sal,

granos de cacao, piezas de metal y, finalmente, monedas y billetes.

¿SABÍAIS QUE...?



El cacao fue dinero en América antes que las monedas

En el imperio azteca, los granos de **cacao** funcionaban como dinero: con ellos se podían comprar cosas en el mercado. Hay crónicas españolas del siglo XVI que cuentan precios reales: un conejo costaba unos 30 granos, un aguacate unos 3 y un huevo de pavo, un grano. Como el cacao era valioso y duraba, cumplía las funciones del dinero. Y, como pasa hoy con el dinero falso, había quien hacía trampa: vaciaban los granos y los rellenaban de barro para que parecieran auténticos. El fraude monetario es tan viejo como el propio dinero.

Las tres funciones del dinero

El dinero sirve para tres cosas distintas a la vez. Entenderlas ayuda a comprender por qué es tan útil.

- **Medio de pago (o de cambio).** Sirve para comprar y vender. En lugar de cambiar ovejas por trigo, vendo las ovejas por dinero y con ese dinero compro el trigo a otra persona. El dinero se mete en medio de cada intercambio y lo hace mucho más fácil.
- **Unidad de cuenta (o de medida).** Sirve para poner precio a todo en la misma escala. Un móvil vale 300 €, una camiseta 20 € y una hora de trabajo 8 €. Como todo se mide en euros, podemos comparar cosas muy distintas y saber qué es caro y qué es barato.
- **Depósito de valor.** Sirve para guardar riqueza para más adelante. Si ahorras 50 €, dentro de unos meses siguen siendo (más o menos) 50 €. Con tomates no podrías; con dinero, sí. Por eso se puede ahorrar.

CONCEPTO CLAVE

Las tres funciones, en una frase cada una

El dinero es **medio de pago** (sirve para comprar), **unidad de cuenta** (sirve para poner precios y comparar) y **depósito de valor** (sirve para guardar lo ahorrado). Cualquier cosa que cumpla bien las tres puede funcionar como dinero. Cuando una de las tres falla —por ejemplo, cuando los precios suben tan deprisa que el dinero deja de conservar su valor— el dinero empieza a funcionar mal y la gente busca alternativas.

Del efectivo al móvil: los medios de pago

Pagar es entregar dinero a cambio de algo. Lo que ha cambiado mucho en los últimos años no es el dinero, sino la **forma de moverlo**. Hoy conviven varias formas de pagar.

El efectivo

El **efectivo** son los billetes y las monedas físicas. En la zona euro lo emite el **Banco Central Europeo** junto con los bancos centrales nacionales (en España, el Banco de España). Sus ventajas: lo entiende todo el mundo, funciona sin batería ni internet, no cobra comisiones y permite controlar el gasto (cuando se acaba, se acaba). Sus inconvenientes: se puede perder o robar, hay que llevarlo encima y no sirve para comprar por internet.

La tarjeta de débito

Una **tarjeta de débito** está conectada a tu cuenta del banco. Cuando pagas, el dinero **sale al instante** de tu cuenta. Solo puedes gastar lo que tienes. Es el medio digital más sencillo y seguro para empezar, porque no te puedes endeudar con ella.

La tarjeta de crédito

Una **tarjeta de crédito** funciona distinto: el banco **te adelanta el dinero** y tú se lo devuelves después, normalmente a final de mes. Si lo devuelves a tiempo, suele ser gratis; si lo aplazas, el banco cobra **intereses**, a veces muy altos. La trampa es psicológica: como el dinero no sale en el momento, es fácil gastar más de lo que tienes. Hay que usarla con cabeza.

Bizum

Bizum es un servicio español, creado en 2016 por la mayoría de los bancos del país, que permite enviar dinero **de móvil a móvil** usando solo el número de teléfono. El dinero pasa de una cuenta a otra en segundos. Es comodísimo para pagar entre amigos —la cena, la entrada, el regalo común— y por eso lo usan millones de personas. Pero precisamente porque es rápido e irreversible, es un objetivo favorito de los estafadores (lo veremos al final).

El pago con el móvil

		Contactless Payment Models	
		Closed Loop	Open Loop
Transit Network		<ul style="list-style-type: none"> • Transit agency uses own payment network and card • Value is added at vending machines/ticket counters/internet • Fare is automatically deducted 	<ul style="list-style-type: none"> • Card can be used beyond transit system (a stored-value card) • Partnership between transit agencies and retailers that allows the card to be used widely • Can be used at Point of Sale venues
	Card Network	<ul style="list-style-type: none"> • Toll booth operators (EZPass, FAST Lane) • A transponder transmits payment information • Automatically refilled from linked credit/debit card • Little interoperability 	<ul style="list-style-type: none"> • Use of existing bank cards to pay for transportation • Has been used in limited geographic areas due to need for harmonization of stakeholders • Newest model

Source: Adapted from Quilbría, N. (2008 June) The Contactless Wave: A Case Study in transit Payments. Federal Reserve Bank of Boston.

El pago sin contacto: basta acercar la tarjeta o el móvil al datáfono. Es cómodo y rápido, pero precisamente esa rapidez es lo que conviene aprender a controlar.

Foto: Lmccart5, CC BY-SA 4.0 via Wikimedia Commons

El **pago con móvil** (Apple Pay, Google Pay, Bizum en comercios, etc.) guarda tu tarjeta dentro del teléfono y permite pagar acercándolo al datáfono. Es muy cómodo y bastante seguro, porque suele pedir tu huella o tu cara para confirmar.

PARA RECORDAR

Débito gasta lo que tienes; crédito gasta lo que aún no tienes

La diferencia más importante para tu bolsillo es esta: con la tarjeta de **débito** solo puedes gastar el dinero que ya está en tu cuenta. Con la tarjeta de **crédito**, el banco te presta dinero que tendrás que devolver. Para empezar a manejar dinero digital, la tarjeta de débito es casi siempre la opción más prudente: nunca te deja gastar lo que no tienes y, por tanto, nunca te endeuda sin querer.

EJEMPLO REAL

España es uno de los países donde más se usa Bizum

En menos de diez años, **Bizum** ha pasado de no existir a ser parte del día a día en España: cerró 2025 con **30,6 millones de usuarios** y más de 1.237 millones de operaciones, prácticamente todo adulto con cuenta bancaria. La mayoría son pagos pequeños entre particulares: la parte de una cena, la entrada de un concierto, el regalo de cumpleaños de un grupo de amigos. El éxito tiene una explicación sencilla: lo crearon los propios bancos juntos, así que funciona entre clientes de entidades distintas y no cobra comisión en los envíos entre personas. El reverso de ese éxito es que los estafadores han puesto a Bizum en su punto de mira, y por eso conviene conocer bien cómo funciona antes de usarlo.

Fuente: Bizum, nota de prensa de resultados anuales (enero 2026)

¿Para qué sirve un banco?

Un **banco** es una empresa que guarda el dinero de la gente y lo mueve de forma segura. Cuando abres una **cuenta** (técnicamente, una *cuenta corriente*), el banco custodia tu dinero y te da herramientas para usarlo: una tarjeta, una aplicación en el móvil y la posibilidad de hacer transferencias o Bizums.

Los bancos hacen, simplificando mucho, tres cosas:

- **Guardan** el dinero de los ahorradores en sus cuentas.
- **Prestan** parte de ese dinero a quien lo necesita (familias para una casa, empresas para crecer) y cobran un interés por ello.
- **Mueven** el dinero: transferencias, pagos con tarjeta, domiciliación de recibos.

En España, los menores de edad pueden tener una cuenta, pero normalmente necesitan la autorización de su padre, madre o tutor. A partir de cierta edad existen cuentas pensadas para jóvenes, con tarjeta de débito y app, justamente para empezar a aprender a manejar el dinero con red de seguridad.

El fraude digital: cómo no caer

Cuando el dinero se mueve por el móvil, los ladrones ya no necesitan acercarse a ti: les basta con engañarte para que **tú mismo** les des tus datos o les hagas un pago. A esto se le llama **fraude digital**, y entenderlo es hoy tan importante como saber sumar y restar. Las trampas más habituales son estas:

- **Phishing**: te llega un correo o un SMS que parece de tu banco, de Correos, de Amazon o de Hacienda, con un enlace. Si pinchas, te lleva a una web falsa idéntica a la verdadera que te pide tu usuario y contraseña. En cuanto los escribes, los estafadores los tienen.
- **Smishing y llamadas falsas**: lo mismo, pero por mensaje de texto o por teléfono. A veces llaman haciéndose pasar por “el departamento de seguridad de tu banco” y, con prisas y miedo, te piden códigos.
- **El timo del Bizum “al revés”**: alguien que te compra algo por Wallapop dice que te va a *enviar* el dinero, pero te manda una **solicitud de cobro** de Bizum. Si la aceptas sin mirar, en vez de recibir dinero, lo pagas tú.

- **Enlaces de premios o paquetes:** “Has ganado un iPhone”, “Tienes un paquete retenido, paga 1,99 € para liberarlo”. El objetivo siempre es que metas los datos de tu tarjeta.

La buena noticia es que casi todos estos fraudes se basan en lo mismo: meterte **prisa** y **miedo** para que actúes sin pensar. Si aprendes a frenar y comprobar, evitas la inmensa mayoría.

SEGURIDAD DIGITAL

Cinco reglas para no caer en un fraude

- 1 Tu banco nunca te pide tus claves por mensaje, correo ni teléfono.** Si alguien te las pide, es un fraude. Siempre. No hay excepción.
- 2 No pinches enlaces de mensajes inesperados.** Si crees que puede ser tu banco o Correos, entra tú mismo escribiendo la dirección o desde su app oficial, nunca desde el enlace del mensaje.
- 3 Antes de aceptar un Bizum, lee si es “enviar” o “solicitar”.** Si vas a *recibir* dinero, nunca tienes que aceptar un cobro. Quien recibe no paga.
- 4 Desconfía de la prisa y de los premios.** “Urgente”, “última oportunidad”, “has ganado”: son señales de alarma. Lo bueno de verdad no caduca en 2 minutos.
- 5 Protege el móvil y el PIN.** Bloqueo con huella o cara, un PIN que no sea 1234 ni tu fecha de nacimiento, y nunca compartas tus claves con nadie, ni siquiera con amigos.

SI HAS CAÍDO

Qué hacer si crees que te han estafado

Si has dado tus datos o has hecho un pago a un estafador, actúa rápido: **llama de inmediato a tu banco** (o entra en su app) para bloquear la tarjeta y la cuenta, **cambia tus contraseñas** y **denuncia** a la Policía Nacional o la Guardia Civil (tienen unidades especializadas en delitos por internet). Cuanto antes avises, más posibilidades hay de frenar el daño. Y no te dé vergüenza: estos engaños están diseñados por profesionales para que cualquiera caiga. Lo importante es reaccionar a tiempo.

LO ESENCIAL DE LA UNIDAD 4



El **dinero** se inventó para resolver los problemas del **trueque**: la dificultad de que dos personas quieran a la vez justo lo que la otra tiene.

- El dinero cumple **tres funciones**: medio de pago, unidad de cuenta y depósito de valor.
- Hoy conviven el **efectivo** (físico, sin batería, controla el gasto) y los **medios digitales**: tarjeta de débito (gastas lo que tienes), tarjeta de crédito (el banco te adelanta dinero), **Bizum** y pago con móvil.
- Un **banco** guarda, presta y mueve dinero. Una **cuenta** te da tarjeta y app para usarlo.
- El **fraude digital** (phishing, llamadas falsas, Bizum “al revés”) se basa en la prisa y el miedo. Tu banco nunca pide tus claves; no pinches enlaces inesperados; quien recibe dinero no acepta un cobro.

Glosario

- **Dinero**: cualquier cosa que una sociedad acepta de forma general para pagar bienes, servicios y deudas. Es un acuerdo de confianza compartido.
- **Trueque**: intercambio directo de unos bienes por otros, sin usar dinero.
- **Medio de pago**: función del dinero que permite comprar y vender.
- **Unidad de cuenta**: función del dinero que permite poner precio a todo en la misma escala y comparar.
- **Depósito de valor**: función del dinero que permite guardar riqueza para usarla más adelante.
- **Efectivo**: billetes y monedas físicas.
- **Tarjeta de débito**: tarjeta con la que pagas usando el dinero que ya tienes en tu cuenta; sale al instante.
- **Tarjeta de crédito**: tarjeta con la que el banco te adelanta dinero que devuelves después, a veces con intereses.
- **Bizum**: servicio español para enviar dinero de móvil a móvil usando el número de teléfono.
- **Banco**: empresa que guarda, presta y mueve el dinero de la gente.
- **Cuenta corriente**: depósito de dinero en un banco desde el que pagas, cobras y haces transferencias.
- **Phishing**: engaño que imita a una empresa o banco para robarte tus claves o datos, normalmente con un enlace falso.
- **PIN**: número secreto que protege tu tarjeta o tu móvil.

Para profundizar

Recursos fiables y gratuitos para seguir aprendiendo sobre dinero y seguridad:

- **Finanzas para Todos** (finanzasparatodos.es) — portal oficial del Banco de España y la CNMV, con explicaciones sencillas sobre el dinero, los pagos y cómo evitar fraudes. La fuente más fiable y sin publicidad en España.

- **Oficina de Seguridad del Internauta (OSI)** (osi.es) — web pública (INCIBE) con avisos de fraudes reales, trucos para detectar phishing y qué hacer si has caído. Tiene una sección específica para jóvenes.
- **Videos del Banco de España sobre educación financiera** — busca su canal oficial: clips cortos que explican qué es el dinero y cómo funcionan los pagos.
- **OCU — sección de banca y consumo** (ocu.org) — la Organización de Consumidores publica avisos de estafas frecuentes y consejos prácticos para no caer.

Preguntas para reflexionar

Estas preguntas no tienen una respuesta única. Sirven para debatir en clase o pensar al cerrar la unidad:

1. Si mañana desapareciera todo el efectivo y solo se pudiera pagar con el móvil, ¿quién crees que lo tendría más difícil? ¿Te parece bien o mal que vayamos hacia un mundo sin billetes?
2. ¿Por qué crees que es más fácil gastar de más con una tarjeta o con Bizum que con billetes en la mano? ¿A ti te pasaría?
3. ¿Has recibido alguna vez un mensaje sospechoso de un “banco” o de “Correos”? ¿Cómo te diste cuenta (o cómo te darás cuenta a partir de ahora)?

Conexión con la siguiente unidad

Ya sabes qué es el dinero y cómo se mueve sin perderlo por el camino. Pero tener medios de pago no sirve de mucho si el dinero entra y sale sin control. La **Unidad 5** da el siguiente paso: aprender a **planificar tu propio dinero** con un presupuesto, distinguir ingresos y gastos y descubrir por qué ahorrar un poco, de forma constante, cambia las cosas más de lo que parece.

BIBLIOGRAFÍA

1. Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE-A-2022-4975).
2. Banco de España y CNMV. **Finanzas para Todos** — portal de educación financiera. <https://www.finanzasparatodos.es>
3. Banco de España. *El dinero y la política monetaria* — sección educativa sobre las funciones del dinero y el euro. <https://www.bde.es>
4. INCIBE — **Oficina de Seguridad del Internauta (OSI)**. Guías sobre phishing, fraude y seguridad para usuarios. <https://www.osi.es>
5. Bizum. *Resultados anuales 2025: 30,6 millones de usuarios y 1.237 millones de operaciones* (nota de prensa, enero 2026). <https://bizum.com/es/notas/>
6. OCU — Organización de Consumidores y Usuarios. Avisos y comparativas sobre banca y medios de pago. <https://www.ocu.org>

UNIDAD 5 · BLOQUE B

05

Mi presupuesto: ingresos, gastos y ahorro

No hace falta ganar mucho para tener el dinero bajo control: hace falta saber a dónde va. Quien escribe lo que entra y lo que sale toma mejores decisiones que quien gana el doble y no lo mira nunca.

DURACIÓN

5-6 sesiones · 2 semanas

CONCEPTOS CLAVE

presupuesto · ingresos ·
gastos · gasto fijo · gasto
variable · ahorro

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Elaborar un presupuesto personal mensual sencillo distinguiendo ingresos y gastos.
- Diferenciar gastos fijos de gastos variables y necesidades de deseos con ejemplos propios.
- Calcular el ahorro como la diferencia positiva entre ingresos y gastos, y aplicar la idea de "pagarse a uno mismo primero".
- Conocer la regla 50-30-20 como referencia orientativa de reparto del dinero.
- Fijar un objetivo de ahorro realista y planificar cómo alcanzarlo.

Tiempo estimado de lectura: 14-16 min · **Bloque:** B (la actividad económica en tu vida) · **Antes de empezar:** la Unidad 4 (el dinero y los medios de pago); aquí aprenderás a planificarlo. Basta con saber sumar, restar y calcular porcentajes sencillos.

Al acabar esta unidad sabrás:

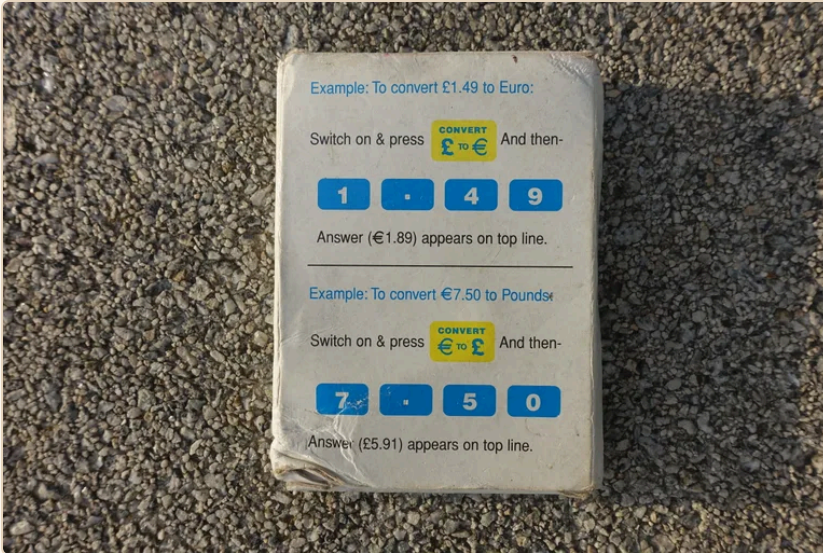
- Hacer un **presupuesto** mensual sencillo distinguiendo lo que entra de lo que sale.
- Separar **gastos fijos** de **gastos variables**, y **necesidades de deseos**.
- Calcular tu **ahorro** y entender por qué conviene apartarlo al principio del mes.
- Conocer la **regla 50-30-20** como guía orientativa.
- Ponerte un **objetivo de ahorro** realista y un plan para llegar a él.

A los 14 o 15 años casi nadie tiene un sueldo, pero todo el mundo maneja dinero: una paga, lo que cae por Reyes o por un cumpleaños, lo que se gana echando una mano, y lo que se va en el bocadillo, en datos del móvil, en una sudadera o en un videojuego. La pregunta no suele ser *cuánto tengo*, sino *a dónde se me ha ido*. Quien al final de la semana no sabe en qué gastó los 20 € que tenía el lunes no tiene un problema de dinero: tiene un problema de **control**.

Esta unidad enseña una herramienta muy simple y muy poderosa: el **presupuesto**. No es algo de adultos aburridos con corbata. Es, sencillamente, escribir lo que entra y lo que sale para

poder decidir de verdad qué hacer con tu dinero. Lo que aprendas aquí con una paga te servirá igual dentro de unos años con una nómina: el método es exactamente el mismo, solo cambian las cifras.

¿Qué es un presupuesto?



Hacer un presupuesto no exige nada complicado: una calculadora, unas monedas y la voluntad de anotar lo que entra y lo que sale. La herramienta es simple; lo difícil es el hábito de mirarlo.

Foto: ZICO, CC BY-SA 4.0 vía Wikimedia Commons

Un **presupuesto** es una hoja —en papel, en una app o en una libreta— donde anotas qué dinero **entra** y qué dinero **sale** en un periodo, normalmente un mes. La magia no está en la hoja. Está en que **ver el dinero por escrito cambia lo que decides**. Mucha gente jura que apenas gasta en chuches o en micropagos del móvil... hasta que lo suma un mes entero y descubre que son 30 €.

Un presupuesto tiene tres partes:

1. Los **ingresos**: todo el dinero que entra.
2. Los **gastos**: todo el dinero que sale.
3. El **ahorro**: lo que queda cuando los ingresos superan a los gastos.

Suena obvio, pero la mayoría de la gente nunca lo escribe, y por eso vive con la sensación de que “el dinero desaparece”. No desaparece: se va en cosas concretas que, una a una, parecían pequeñas.

Los ingresos: lo que entra

Los **ingresos** son todo el dinero que recibes. A tu edad suelen ser de tres tipos:

- **Paga regular**: lo que te dan en casa cada semana o cada mes.

- **Ingresos ocasionales:** lo que ganas echando una mano (cuidar a un hermano pequeño, ayudar a un vecino, pequeños encargos).
- **Ingresos extraordinarios:** cumpleaños, Reyes, comuniones, un regalo en metálico de un familiar.

Lo importante es anotarlos **tal como son de verdad**, no como nos gustaría que fueran. Si la paga es de 20 € pero un mes te cayeron 50 € de cumpleaños, ese mes ingresaste 70 €. El presupuesto refleja la realidad, no los deseos.

Los gastos: lo que sale

Los **gastos** son todo el dinero que se va. Conviene mirarlos de dos maneras a la vez, porque cada una te enseña algo distinto.

Gastos fijos y gastos variables

- **Gastos fijos:** se repiten cada mes casi igual, hagas lo que hagas. Por ejemplo, una suscripción a un juego o a Spotify si la pagas tú, o la cuota de un club. La trampa del gasto fijo es que **se decide una vez y luego va saliendo cada mes sin que lo notes:** una suscripción de 5,99 € que ya no usas son más de 70 € al año tirados.
- **Gastos variables:** dependen de lo que hagas cada mes: salir, chuches, ropa, regalos, ocio. Aquí está tu margen de decisión real.

Necesidades y deseos

Otra forma de mirar los gastos, todavía más útil para decidir, es separar:

- **Necesidades:** lo que de verdad te hace falta (a tu edad, casi todo lo importante lo cubre tu familia, pero piensa en material escolar, transporte si lo pagas tú...).
- **Deseos:** lo que te apetece pero no necesitas (la enésima skin del juego, el capricho de la máquina, otra camiseta).

No se trata de no permitirse nunca un deseo —eso no lo cumple nadie—, sino de **saber distinguirlos** para decidir con los ojos abiertos. El problema nunca es darse un capricho; es dárseles todos sin darse cuenta.

¿SABÍAIS QUE...?

El 'gasto hormiga': lo pequeño que se come tu dinero



Se llama **gasto hormiga** a esos gastos diminutos y repetidos que parecen no importar pero suman muchísimo: el snack de la máquina cada día, el micropago de 0,99 € en un juego, la golosina del kiosco. Un solo café de 1,50 € parece nada. Pero uno cada día de instituto, durante un curso, son más de 250 €. La hormiga es pequeña; el hormiguero, no. La buena noticia es que, cuando los anotas, los gastos hormiga son los más fáciles de recortar sin que tu vida empeore: casi no notas que dejas de hacerlos, pero el dinero ahorrado sí se nota.

El ahorro: lo que queda... si lo apartas primero



La hucha resume la regla de oro del ahorro: meter algo dentro antes de que el dinero encuentre una salida. La forma cambia —hucha, sobre, cuenta, app—, pero el principio de apartar primero no.

Foto: stevepb, CC0 vía Wikimedia Commons

El **ahorro** es la diferencia entre lo que ingresas y lo que gastas, cuando es positiva:

$$\text{Ahorro} = \text{Ingresos} - \text{Gastos}$$

Pero hay un truco que cambia todo. La mayoría de la gente piensa “ahorraré lo que me sobre a final de mes”. Y nunca sobra nada, porque el gasto se estira hasta ocupar todo lo que hay. La regla que de verdad funciona es la contraria: **págate a ti mismo primero**. En cuanto entra un ingreso, aparta una parte para ahorrar —aunque sea poca— *antes* de empezar a gastar. Con el resto, te las arreglas.

CONCEPTO CLAVE

Pagarse a uno mismo primero

La regla de oro del ahorro cabe en cuatro palabras: **págate a ti primero**. Cuando recibes dinero, lo primero que haces es apartar una parte (a una hucha, a un sobre, a otra cuenta) y solo gastas lo que queda. Si esperas a ver “qué sobra al final”, la respuesta casi siempre es cero. No importa que sea poco: ahorrar 2 € de cada 10 es un hábito que, mantenido, vale muchísimo más que un golpe de suerte puntual.

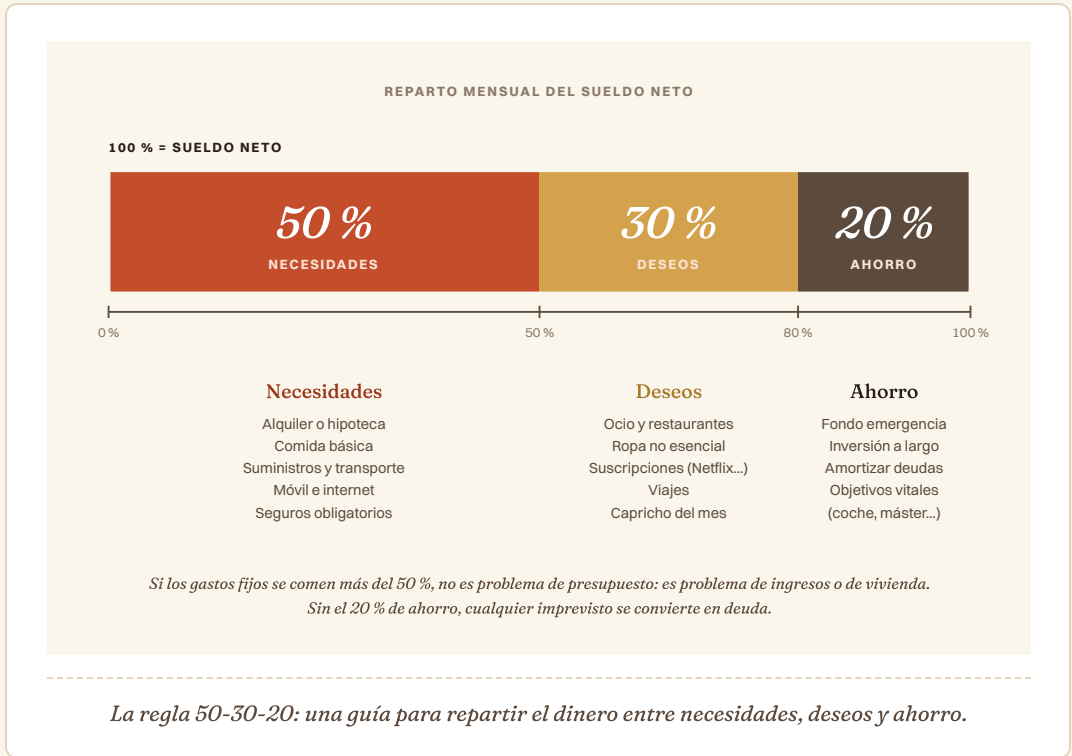
La regla 50-30-20

Una guía muy conocida para repartir el dinero es la **regla 50-30-20**, popularizada por la economista y senadora estadounidense Elizabeth Warren:

- **50 %** para **necesidades**.
- **30 %** para **deseos**.

- **20 % para ahorro.**

Para alguien de tu edad, con ingresos pequeños y casi todas las necesidades cubiertas en casa, los porcentajes exactos importan poco. Lo que importa es la idea de fondo: **reservar siempre una parte para ahorrar y no gastarlo todo en deseos.** Si el 20 % te parece mucho, empieza por el 10 %. Lo decisivo es el hábito, no el número exacto.



Ponte un objetivo de ahorro

Ahorrar “porque sí” es difícil de mantener. Ahorrar **para algo concreto** es mucho más fácil, porque cada euro que apartas te acerca a una meta que te ilusiona: una consola, una bici, una entrada para un concierto, el viaje de fin de curso. Un buen objetivo de ahorro tiene tres cosas:

- Es **concreto**: “unos cascos de 60 €”, no “ahorrar dinero”.
- Tiene un **plazo**: “para junio”.
- Tiene un **plan**: cuánto apartar cada semana para llegar a tiempo.

Por ejemplo: si quieres unos cascos de 60 € y faltan 12 semanas, necesitas apartar **5 € por semana**. Visto así, una meta que parecía lejana se convierte en un gesto pequeño y repetido. Eso es, en el fondo, todo el ahorro: convertir algo grande en muchos pasos pequeños.

EJEMPLO REAL

Una paga gestionada: el experimento que cambia la relación con el dinero

Los programas de educación financiera del Banco de España y la CNMV insisten en una idea sencilla y bien probada: las personas que de jóvenes aprenden a gestionar una paga — decidiendo ellas mismas en qué gastarla y cuánto apartar— llegan a la edad adulta tomando mejores decisiones con su dinero que quienes nunca lo hicieron. No se trata de la cantidad: una paga de 5 € a la semana enseña exactamente lo mismo que una de 50 €. Lo que enseña es el **mecanismo**: que el dinero es limitado, que cada elección tiene un coste (si me compro esto, no me compro aquello) y que apartar una parte hoy permite conseguir algo mayor mañana. Por eso muchas familias dan una paga fija y dejan que el hijo o la hija la administre: equivocarse con 5 € a los 14 años sale muchísimo más barato que equivocarse con una nómina a los 25.

Fuente: Banco de España y CNMV, 'Finanzas para Todos' (programa de educación financiera)

TU PRESUPUESTO

Cómo hacer tu presupuesto en 5 pasos

- 1 **Anota tus ingresos de un mes.** Paga, lo que ganas echando una mano, regalos en metálico. Apunta lo real del mes que acaba de pasar, no lo “típico”.
- 2 **Apunta tus gastos durante un mes entero.** Lleva una libreta o una nota en el móvil y anota *todo*, también los gastos hormiga (la chuche, el micropago). Sin trampas: si no lo anotas, no aparece.
- 3 **Ordena los gastos en fijos / variables y necesidades / deseos.** Verás de un vistazo dónde se te va el dinero y qué parte podrías recortar sin que tu vida empeore.
- 4 **Calcula tu ahorro.** Ingresos – gastos. Si te sale negativo, has gastado más de lo que entró: hora de mirar qué deseos sobran.
- 5 **Fija un objetivo y apártalo primero.** Elige una meta concreta con plazo, calcula cuánto apartar cada semana y aparta esa cantidad *en cuanto entre el dinero*, no al final.

LO ESENCIAL DE LA UNIDAD 5



- * Un **presupuesto** es anotar lo que entra (**ingresos**) y lo que sale (**gastos**) para decidir mejor. Verlo por escrito ya cambia las decisiones.

- Los gastos se miran de dos formas: **fijos / variables** (¿se repite cada mes?) y **necesidades / deseos** (¿lo necesito o me apetece?).

- El **ahorro** es la diferencia positiva entre ingresos y gastos. La regla que funciona es **pagarse a uno mismo primero**: apartar al principio, no esperar a que sobre.

- La **regla 50-30-20** (necesidades / deseos / ahorro) es una guía orientativa; lo importante es el hábito de reservar siempre una parte.

- Ahorrar **para un objetivo concreto** (cantidad + plazo + plan) es mucho más fácil que ahorrar “porque sí”.

Glosario

- **Presupuesto**: hoja donde se anota qué dinero entra y qué dinero sale en un periodo, normalmente un mes.
- **Ingresos**: todo el dinero que entra (paga, regalos en metálico, lo que se gana echando una mano).
- **Gastos**: todo el dinero que sale.
- **Gasto fijo**: gasto que se repite cada mes casi con el mismo importe (una suscripción, una cuota).
- **Gasto variable**: gasto que depende de lo que hagas cada mes (ocio, ropa, chuches, regalos).
- **Necesidad**: gasto en algo que de verdad hace falta.
- **Deseo**: gasto en algo que apetece pero no es imprescindible.
- **Gasto hormiga**: gasto pequeño y repetido que apenas se nota pero, sumado, supone mucho dinero.
- **Ahorro**: diferencia positiva entre ingresos y gastos. Se aparta al principio, no al final.
- **Pagarse a uno mismo primero**: apartar una parte del dinero para ahorrar en cuanto entra, antes de gastar.
- **Regla 50-30-20**: reparto orientativo del dinero: 50 % necesidades, 30 % deseos, 20 % ahorro.
- **Objetivo de ahorro**: meta concreta, con plazo y plan, para la que se ahorra.

Para profundizar

Recursos fiables y gratuitos para seguir aprendiendo sobre finanzas personales:

- **Finanzas para Todos** (finanzasparatodos.es) — portal oficial del Banco de España y la CNMV, con guías y consejos de ahorro muy claros. La fuente más fiable y sin publicidad en España.
- **OCU** — **sección de dinero** (ocu.org) — la Organización de Consumidores publica trucos prácticos para ahorrar y comparar precios sin caer en trampas.

- **Videos cortos de educación financiera en español** — busca explicaciones de 5-10 minutos sobre cómo hacer un presupuesto sencillo; ver el método con ejemplos ayuda a interiorizarlo.
- **Una app o una simple hoja de cálculo** — anotar gastos con una app de presupuesto o una hoja de Google Sheets es la mejor forma de descubrir tus gastos hormiga.

Preguntas para reflexionar

Estas preguntas no tienen una respuesta única. Sirven para debatir en clase o pensar al cerrar la unidad:

1. Si anotaras todo lo que gastas durante una semana, ¿qué crees que te sorprendería más? ¿Dónde se te va el dinero sin darte cuenta?
2. ¿Te resulta más fácil ahorrar cuando tienes un objetivo concreto (algo que quieres comprar) o cuando ahorras “porque sí”? ¿Por qué crees que pasa eso?
3. La regla dice “págate a ti primero”. ¿Qué porcentaje de tu paga crees que podrías apartar de forma realista cada vez que recibes dinero?

Conexión con la siguiente unidad

Ya sabes manejar tu propio dinero: medirlo, controlarlo y ahorrar para tus metas. En la **Unidad 6** cambiamos de escala: pasamos de tu economía personal a la de las **empresas**. Verás qué es una empresa, qué tipos hay, qué son las cooperativas y la economía social, y cómo nace un proyecto desde una simple idea de negocio. Quizás algún día seas tú quien tenga que hacer no ya un presupuesto personal, sino el de un proyecto propio.

BIBLIOGRAFÍA

1. Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE-A-2022-4975).
2. Banco de España y CNMV. **Finanzas para Todos** — portal y programa de educación financiera. <https://www.finanzasparatodos.es>
3. Warren, E. y Tyagi, A. W. (2005). *All Your Worth: The Ultimate Lifetime Money Plan*. Free Press. (Origen de la regla 50-30-20.)
4. OCU — Organización de Consumidores y Usuarios. Guías de ahorro y consumo. <https://www.ocu.org>
5. INE — Instituto Nacional de Estadística. *Encuesta de Presupuestos Familiares* (datos sobre el gasto medio de los hogares españoles). <https://www.ine.es>

UNIDAD 6 · BLOQUE C

06

Las empresas y el emprendimiento

Detrás de casi todo lo que usas cada día hay una empresa: alguien que un día tuvo una idea, organizó unos recursos y se arriesgó a probarla. Entender cómo funcionan las empresas es entender buena parte del mundo que te rodea.

DURACIÓN

6-7 sesiones · 2,5
semanas

CONCEPTOS CLAVE

empresa · bien · servicio
· beneficio · emprender ·
autónomo

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Explicar qué es una empresa y qué función cumple combinando recursos para producir bienes y servicios.
- Distinguir los tipos básicos de empresa (autónomo, sociedad, cooperativa) según quién la forma y cómo se reparten las decisiones.
- Reconocer qué es la economía social y por qué las cooperativas se organizan de forma distinta.
- Entender qué es emprender y los ingredientes de un proyecto (idea, cliente, recursos, riesgo).
- Convertir una idea de negocio en un proyecto sencillo respondiendo preguntas básicas (qué, para quién, cómo).

Tiempo estimado de lectura: 15-17 min · **Bloque:** C (iniciativa y emprendimiento) · **Antes de empezar:** la Unidad 2 (los agentes económicos), donde ya viste que las empresas son uno de los protagonistas de la economía.

Al acabar esta unidad sabrás:

- Explicar **qué es una empresa** y para qué sirve.
- Distinguir los **tipos básicos** de empresa: autónomo, sociedad y cooperativa.
- Entender qué es la **economía social** y por qué las cooperativas son diferentes.
- Saber qué significa **emprender** y qué ingredientes tiene un proyecto.
- Dar los primeros pasos para convertir una **idea de negocio** en un proyecto.

Piensa en lo que has hecho esta mañana. Te ha sonado un despertador (lo hace una empresa), has desayunado algo (lo produce y lo vende otra empresa), has ido al instituto en transporte o con unas zapatillas (empresas), has mirado el móvil (empresa que lo fabrica, empresa que da la conexión, empresas que hacen las apps). Antes de las nueve de la mañana ya has dependido de decenas de empresas sin pensar en ninguna. El mundo está lleno de ellas, y todas empezaron igual: alguien tuvo una idea y se arriesgó a llevarla a cabo.

Esta unidad te lleva por dentro de ese mundo. Qué es exactamente una empresa, qué tipos hay (desde la persona que trabaja sola hasta las cooperativas en las que todos los socios mandan por igual) y cómo nace un proyecto desde una simple idea. No para que montes una empresa

mañana, sino para que entiendas cómo funciona la pieza que mueve buena parte de la economía... y para que, si algún día se te ocurre una buena idea, sepas qué hacer con ella.

¿Qué es una empresa?



Un puesto de mercado es, en pequeño, una empresa completa: combina trabajo, género y un local para vender bienes a quien los necesita. La mayoría de empresas españolas son negocios pequeños como este.

Foto: Sumitsurai, CC BY-SA 3.0 vía Wikimedia Commons

Una **empresa** es una organización que combina recursos para producir **bienes** o **servicios** que satisfacen necesidades de las personas, normalmente a cambio de dinero. Esa definición tiene varias palabras clave que conviene desmontar.

- **Combina recursos:** una empresa junta cosas que por separado no producirían nada. Esos recursos son, sobre todo, **personas** (que trabajan), **dinero** (para comprar lo necesario), **máquinas y materiales**, y el **conocimiento** de cómo hacer las cosas.
- **Produce bienes o servicios:** un **bien** es algo físico (una pizza, una camiseta, un móvil). Un **servicio** es algo que se hace para ti pero no se puede tocar (un corte de pelo, una clase, una reparación, una app).
- **Satisface necesidades:** nadie compra lo que no quiere. Una empresa solo sobrevive si lo que ofrece le resuelve algo a alguien.

Cuando una empresa vende sus productos por más de lo que le ha costado producirlos, obtiene **beneficio**. El beneficio es lo que queda después de pagar todos los gastos (sueldos, materiales, local, luz). No es “robar al cliente”: es lo que permite que la empresa siga existiendo, pague a sus trabajadores y, a veces, crezca.

CONCEPTO CLAVE*Empresa*

Una **empresa** es una organización que reúne recursos —personas, dinero, máquinas, conocimiento— para producir **bienes** (cosas que se pueden tocar) o **servicios** (cosas que se hacen para alguien) y venderlos. Si los vende por más de lo que le cuesta producirlos, obtiene **beneficio**, que es lo que le permite seguir funcionando. Desde el bar de la esquina hasta una multinacional, todas las empresas comparten esa misma esencia; lo que cambia es el tamaño.

¿SABÍAS QUE...?*La empresa española típica es una sola persona*

Cuando se piensa en “una empresa”, la imagen que viene a la cabeza suele ser un edificio de cristal con cientos de oficinas. La realidad española es muy distinta: según el registro de empresas del INE, en España hay más de **3,3 millones de empresas** (INE DIRCE, datos a 1 de enero de 2025), y la inmensa mayoría son **muy pequeñas**. De hecho, más de la mitad **no tienen ni un solo empleado**: son una sola persona trabajando por su cuenta. El frutero del mercado, la peluquera del barrio o quien repara móviles en una tienda pequeña son, cada uno, una empresa. La economía no se sostiene sobre unos pocos gigantes, sino sobre millones de proyectos pequeños.

Tipos básicos de empresa

No todas las empresas se organizan igual. Para empezar, basta con distinguir tres tipos básicos según **quién la forma** y **cómo se reparten las decisiones y el dinero**.

El autónomo (empresario individual)

Una sola persona monta su actividad y la lleva ella misma: una fontanera, un diseñador que trabaja por su cuenta, quien tiene un puesto en el mercado. Se le llama **autónomo** o empresario individual. Toma todas las decisiones y se queda con todo el beneficio... pero también asume todo el riesgo: si las cosas van mal, responde él. Es la forma más sencilla y rápida de empezar.

La sociedad

Cuando **varias personas** se juntan para montar una empresa, o cuando una sola quiere protegerse mejor, crean una **sociedad**: una empresa con personalidad propia, separada de las personas que la forman. Los socios aportan dinero (el **capital**) y se reparten las decisiones y los beneficios según lo que haya puesto cada uno. La forma más habitual en España es la **Sociedad Limitada (SL)**. La gran ventaja frente al autónomo es que, normalmente, los socios solo arriesgan el dinero que pusieron, no su patrimonio personal.

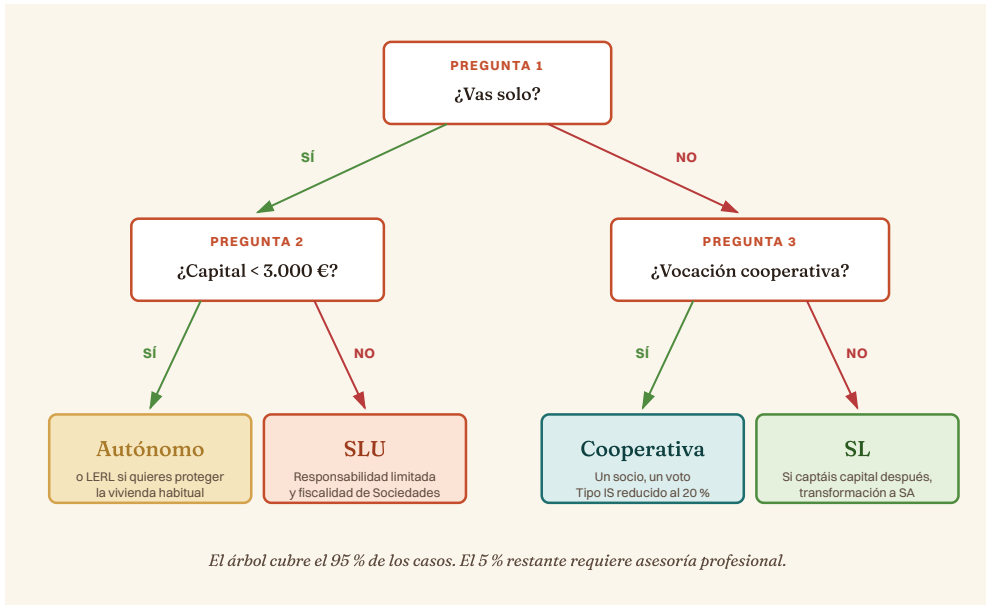
La cooperativa



Tienda de una cooperativa de consumo. En una cooperativa, los socios la gestionan en igualdad: manda lo mismo quien aporta mucho que quien aporta poco, según la regla 'una persona, un voto'.

Foto: Solomon203, CC BY-SA 3.0 vía Wikimedia Commons

Una **cooperativa** es una empresa formada por personas que se unen para satisfacer una necesidad común y la gestionan **entre todas, en igualdad**. Su gran particularidad es la regla **“una persona, un voto”**: manda igual quien ha puesto mucho que quien ha puesto poco, al contrario que en las sociedades normales, donde manda más quien tiene más capital. Hay cooperativas de trabajadores (que son a la vez dueños y empleados), de agricultores, de consumidores, de viviendas...



Cómo elegir la forma de una empresa: depende de si vas solo o acompañado y de cómo quieres repartir las decisiones.

PARA RECORDAR

Quién manda y quién arriesga

La diferencia entre los tres tipos se entiende con dos preguntas. **¿Quién decide?** El autónomo decide solo; en una sociedad deciden los socios según el dinero que pusieron; en una cooperativa deciden todos por igual (“una persona, un voto”). **¿Quién arriesga?** El autónomo lo arriesga todo, incluido su patrimonio personal; en la sociedad y la cooperativa, los socios suelen arriesgar solo lo que aportaron. No hay un tipo “mejor”: depende de cuántos sois y de cómo queréis repartir el poder y el riesgo.

La economía social: empresas con otra lógica

Las cooperativas son el ejemplo más conocido de lo que se llama **economía social**: un conjunto de empresas y organizaciones que ponen a las **personas por delante del beneficio**. No es que no quieran ganar dinero —lo necesitan para sobrevivir—, sino que su objetivo principal no es enriquecer a unos pocos dueños, sino dar respuesta a las necesidades de sus socios o de la sociedad.

A la economía social pertenecen las cooperativas, las **asociaciones**, las **fundaciones**, las sociedades laborales y las llamadas **empresas de inserción**, que dan trabajo a personas con dificultades para encontrarlo. En todas ellas, el beneficio que se obtiene se suele **reinvertir** en la propia misión, no repartir como en una empresa cualquiera.

EJEMPLO REAL

Mondragón: cuando los trabajadores son los dueños

En el pueblo de Mondragón (Arrasate, en el País Vasco) nació en 1956 una pequeña cooperativa de trabajadores que fabricaban estufas y cocinas. La impulsó un sacerdote, José María Arizmendiarieta, con una idea sencilla y radical: que la empresa fuera de las personas que trabajaban en ella. Casi setenta años después, la **Corporación Mondragón** es uno de los mayores grupos cooperativos del mundo, con decenas de miles de trabajadores que son, a la vez, **socios y dueños** de sus empresas. Fabrican electrodomésticos (la marca Fagor nació allí), componentes industriales, tienen supermercados (Eroski) e incluso una universidad propia. Lo asombroso no es solo el tamaño, sino el modelo: las decisiones importantes se votan, los sueldos entre el cargo más alto y el más bajo no se disparan como en otras empresas, y el objetivo declarado no es solo ganar dinero, sino mantener el empleo en su comarca. Es la prueba de que se puede ser una empresa grande y competitiva con una lógica distinta a la habitual.

Fuente: Corporación Mondragón, informes anuales públicos

¿Qué es emprender?

Emprender es poner en marcha algo nuevo asumiendo el riesgo de que salga mal. Casi siempre se piensa en montar una empresa, pero la palabra es más amplia: emprende quien organiza un grupo de música, quien monta una asociación en su barrio o quien empieza a vender online lo que fabrica en casa. Lo que tienen en común todas esas iniciativas son tres ingredientes:

- **Iniciativa:** alguien decide actuar sin que se lo manden.
- **Organización de recursos:** junta dinero, tiempo, personas y herramientas con un objetivo.
- **Riesgo:** el resultado no está garantizado. Puede salir bien, regular o mal.

A esa forma de mirar lo que te rodea preguntándote “¿qué falta aquí?, ¿esto se podría hacer mejor?” se le llama **mentalidad emprendedora**. Y aquí va una idea importante: emprender **no es algo que se herede ni un don mágico**. Es una manera de actuar que se entrena, igual que un deporte. De hecho, muchas de las cosas que organizas en tu día a día —una fiesta de cumpleaños, una recaudación para un viaje, un torneo entre amigos— ya tienen los tres ingredientes de emprender, aunque nunca lo hayas llamado así.

¿SABÍAIS QUE...?



Casi nadie emprende solo, y casi nadie con 20 años

Las películas nos venden al genio solitario que monta una empresa millonaria en un garaje a los 20 años. La realidad es muy distinta. Los estudios muestran que la mayoría de empresas que sobreviven más de unos años fueron creadas por **equipos de dos a cuatro personas**, no por un héroe en solitario; y que la edad media de quien funda una empresa de éxito ronda los **45 años**, no los 20. Tener más experiencia, más contactos y algo de dinero ahorrado ayuda mucho. La buena noticia para ti: emprender más tarde no es ningún fracaso, y casi nunca hace falta hacerlo solo.

De la idea al proyecto

Toda empresa empieza con una **idea de negocio**: una manera de resolver un problema o cubrir una necesidad de alguien dispuesto a pagar por ello. Pero una idea, por sí sola, no vale casi nada: lo que vale es **llevarla a cabo**. Para empezar a convertir una idea en un proyecto de verdad, basta con responder, con honestidad, unas pocas preguntas.

- **¿Qué problema o necesidad resuelve?** Las buenas ideas no nacen de “quiero montar algo”, sino de “he visto que a la gente le pasa esto”. Si tu idea no le soluciona nada a nadie, no hay negocio.
- **¿Para quién es?** ¿Quién es tu **cliente**? No sirve “para todo el mundo”: cuanto más claro tengas a quién te diriges, mejor. No es lo mismo un servicio para estudiantes que para personas mayores.
- **¿Cómo lo vas a hacer?** Qué necesitas (materiales, tiempo, dinero, ayuda), cómo lo vas a producir y cómo va a llegar al cliente.
- **¿Por qué te elegirían a ti?** Si ya existe algo parecido, ¿qué ofreces tú de distinto o de mejor? (Más barato, más cómodo, más cercano, más simpático...)

Responder estas cuatro preguntas no es montar una empresa: es **dar el primer paso**, el más importante, que es pasar de “tengo una idea” a “sé qué quiero hacer, para quién y cómo”. El resto —el dinero, los papeles, los detalles— se aprende sobre la marcha y se verá con más profundidad en cursos siguientes.

TU IDEA DE NEGOCIO

De la idea al proyecto en 5 pasos

- 1 **Detecta un problema real.** Observa tu entorno (el instituto, tu barrio, tu familia) y anota cosas que funcionan mal o que la gente echa de menos. La mejor idea suele esconderse en un “qué rabia que no exista...”.
- 2 **Piensa en una solución sencilla.** No busques la idea más original del mundo, busca una que resuelva ese problema de forma clara. Lo simple suele funcionar mejor que lo complicado.
- 3 **Define a tu cliente.** ¿A quién le sirve esto? Imagina a una persona concreta y pregúntate si de verdad pagaría (o dedicaría tiempo) por tu solución.
- 4 **Haz una lista de lo que necesitas.** Materiales, tiempo, dinero, personas que te ayuden. Verás que casi siempre hace falta menos de lo que parecía... o más.
- 5 **Pruébalo a pequeña escala.** No montes nada grande de golpe. Prueba con pocos clientes, escucha qué dicen y mejora. Equivocarse pronto y barato es parte del juego.

LO ESENCIAL DE LA UNIDAD 6

* Una **empresa** combina recursos (personas, dinero, máquinas, conocimiento) para producir **bienes** o **servicios** y venderlos; si vende por más de lo que le cuesta, obtiene **beneficio**.

- Hay **tres tipos básicos**: el **autónomo** (decide y arriesga solo), la **sociedad** (varios socios, deciden según el capital), y la **cooperativa** (“una persona, un voto”).
- La **economía social** —cooperativas, asociaciones, fundaciones— pone a las personas por delante del beneficio y reinvierte lo ganado en su misión.
- **Emprender** es poner en marcha algo nuevo con tres ingredientes: iniciativa, organización de recursos y riesgo. Se entrena; no es un don ni se hace en solitario por arte de magia.
- Toda empresa empieza con una **idea de negocio**, pero lo que vale es llevarla a cabo: hay que tener claro qué problema resuelve, para quién, cómo y por qué te elegirían a ti.

Glosario

- **Empresa**: organización que combina recursos para producir bienes o servicios y venderlos.
- **Bien**: producto físico que se puede tocar (una pizza, una camiseta).
- **Servicio**: algo que se hace para alguien y no se puede tocar (un corte de pelo, una clase).
- **Beneficio**: dinero que le queda a la empresa después de pagar todos sus gastos.

- **Autónomo:** persona que monta y lleva su actividad ella sola, asumiendo todo el riesgo.
- **Sociedad:** empresa formada por varias personas (socios) que aportan capital; la más común es la Sociedad Limitada (SL).
- **Cooperativa:** empresa gestionada por sus socios en igualdad, con la regla “una persona, un voto”.
- **Economía social:** conjunto de empresas y organizaciones (cooperativas, asociaciones, fundaciones) que ponen a las personas por delante del beneficio.
- **Emprender:** poner en marcha algo nuevo organizando recursos y asumiendo el riesgo de que salga mal.
- **Mentalidad emprendedora:** forma de mirar el entorno preguntándose qué falta o qué se podría mejorar, y atreverse a probarlo.
- **Idea de negocio:** manera de resolver un problema o cubrir una necesidad por la que alguien estaría dispuesto a pagar.
- **Cliente:** persona a la que va dirigido un producto o servicio y que paga por él.

Para profundizar

Recursos accesibles para seguir descubriendo el mundo de las empresas y el emprendimiento:

- **INE — datos de empresas** (ine.es) — el Instituto Nacional de Estadística publica cuántas empresas hay en España y de qué tamaño. Explorar los datos sorprende: casi todas son pequeñas.
- **Corporación Mondragón** (mondragon-corporation.com) — la web del mayor grupo cooperativo del mundo explica con ejemplos reales cómo funciona una empresa de la economía social.
- **Videos de jóvenes emprendedores en español** — busca entrevistas cortas a personas que montaron su proyecto de cero; ver casos reales hace la idea de emprender mucho más cercana.
- **Cualquier libro sencillo de retos de emprendimiento juvenil** — actividades para pensar ideas de negocio en grupo; lo importante es practicar el paso de la idea al proyecto.

Preguntas para reflexionar

Estas preguntas no tienen una respuesta única. Sirven para debatir en clase o pensar al cerrar la unidad:

1. Piensa en algo que hayas organizado alguna vez (una fiesta, un torneo, una recaudación). ¿Tenía los tres ingredientes de emprender —iniciativa, organización y riesgo—? ¿Cuál te costó más?
2. ¿Te parece mejor el modelo de una empresa normal (manda quien más dinero pone) o el de una cooperativa (una persona, un voto)? ¿En qué situaciones funcionaría mejor cada uno?
3. Mira a tu alrededor —tu instituto, tu barrio— y busca un problema pequeño que nadie haya resuelto. ¿Se te ocurre una idea de negocio para arreglarlo? ¿Quién sería tu cliente?

Conexión con la siguiente unidad

Ya sabes cómo nacen y funcionan las empresas, y cómo una idea puede convertirse en un proyecto. Pero las empresas no funcionarían sin algo fundamental: las **personas que trabajan en ellas**. La **Unidad 7** entra en el **mundo del trabajo**: qué es un empleo, cuáles son tus derechos básicos como trabajador y cómo se prepara tu primer currículum. Y al final del curso,

en el mini-proyecto, pondrás en práctica todo lo aprendido aquí sobre convertir una idea en algo real.

BIBLIOGRAFÍA

1. Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE-A-2022-4975).
2. INE (2025). *Directorio Central de Empresas (DIRCE): resultados a 1 de enero de 2025*. Instituto Nacional de Estadística. <https://www.ine.es/dyngs/Prensa/DIRCE2025.htm>
3. Ley 5/2011, de 29 de marzo, de Economía Social (BOE-A-2011-5708). (Marco legal de cooperativas, asociaciones y fundaciones en España.)
4. Corporación Mondragón. *Informe anual y memoria de sostenibilidad*. <https://www.mondragon-corporation.com>
5. Banco de España y CNMV. **Finanzas para Todos** – sección sobre empresas y emprendimiento. <https://www.finanzasparatodos.es>
6. CEPES – Confederación Empresarial Española de la Economía Social. Datos y recursos sobre la economía social en España. <https://www.cepes.es>
7. Azoulay, P., Jones, B., Kim, J. D. y Miranda, J. (2020). *Age and High-Growth Entrepreneurship*. *American Economic Review: Insights*, 2(1). (Fuente del dato sobre la edad media de quien funda una empresa de éxito.)

UNIDAD 7 · EL MUNDO DEL TRABAJO

07

El mundo del trabajo

Pasarás buena parte de tu vida trabajando, así que conviene entender pronto qué es un empleo, qué derechos tienes y cómo se busca el primero. Esta unidad es tu primer mapa del mundo laboral.

DURACIÓN

6-7 sesiones · 2 semanas

CONCEPTOS CLAVE

trabajo · empleo ·
desempleo · paro · tasa
de paro · población activa

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Distinguir entre trabajo, empleo y desempleo y entender qué mide la tasa de paro.
- Diferenciar el trabajo por cuenta ajena del trabajo por cuenta propia y reconocer los sectores económicos.
- Conocer los derechos laborales básicos que protegen a cualquier persona trabajadora en España.
- Elaborar un primer currículum vitae sencillo y dar los primeros pasos en la búsqueda de empleo.

Tiempo estimado de lectura: 14-16 min · **Bloque:** El mundo del trabajo · **Antes de empezar:** la Unidad 6 (las empresas y el emprendimiento) te dio el contexto de quién crea los puestos de trabajo. Ahora vemos las dos caras: quien contrata y quien es contratado.

Al acabar esta unidad sabrás:

- Distinguir entre **trabajo, empleo y desempleo**, y entender qué mide la **tasa de paro**.
- Diferenciar el **trabajo por cuenta ajena** del **trabajo por cuenta propia** y reconocer los **sectores económicos**.
- Conocer los **derechos laborales básicos** que te protegerán cuando trabajes.
- Preparar tu **primer currículum** y dar los primeros pasos para buscar empleo.

Dentro de unos años empezarás a trabajar. Quizá un verano, quizá al acabar de estudiar, quizá compaginándolo con la formación. Pasarás una parte enorme de tu vida adulta trabajando, y casi nadie te explica antes cómo funciona ese mundo: qué es exactamente un empleo, qué te pueden pedir y qué no, qué cobrarás, qué papeles firmas. Esta unidad es un primer mapa. No vamos a entrar en detalles complejos —eso lo verás más adelante si sigues estudiando Economía o Formación Profesional—, sino en lo básico que cualquier persona debería saber antes de buscar su primer trabajo.

Trabajo, empleo y desempleo: no son lo mismo

En el lenguaje corriente usamos estas tres palabras como si significaran lo mismo, pero en economía cada una tiene un sentido preciso.

El **trabajo** es cualquier actividad humana que produce bienes o servicios útiles. Cuidar a un familiar enfermo es trabajo. Estudiar es trabajo. Ayudar en casa es trabajo. Mucho de este trabajo es valiosísimo y, sin embargo, no se paga.

El **empleo** es el trabajo que se hace a cambio de una remuneración, normalmente un salario. Quien tiene empleo recibe dinero por su actividad y, en España, cotiza a la Seguridad Social, lo que le da derechos (atención médica, futura pensión, prestación si se queda sin trabajo).

El **desempleo** —o **paro**— es la situación de una persona que **quiere trabajar, puede trabajar y busca activamente empleo**, pero no lo encuentra. Esos tres requisitos son importantes: una persona que no busca empleo (porque estudia a tiempo completo, está jubilada o ha decidido no trabajar) no se cuenta como parada, aunque no tenga empleo.

CONCEPTO CLAVE

¿Quién cuenta como parado?

Para el cálculo oficial, una persona está en **desempleo** solo si cumple a la vez tres condiciones: **no tiene empleo, está disponible para trabajar y ha buscado trabajo de forma activa** en las últimas semanas (mandar currículums, apuntarse a ofertas, hacer entrevistas). Por eso una persona que estudia a tiempo completo y no busca empleo no es “parada”: simplemente no forma parte de la población activa todavía. Esta distinción explica que las cifras de paro a veces sorprendan: miden a quien busca y no encuentra, no a todo el que no trabaja.

La tasa de paro: cómo se mide

La **población activa** es la suma de las personas que tienen empleo más las que están en paro buscándolo. La **tasa de paro** es el porcentaje que representan los parados dentro de esa población activa:

$$\text{Tasa de paro} = (\text{Personas paradas} / \text{Población activa}) \times 100$$

En España, la cifra oficial la calcula el **Instituto Nacional de Estadística (INE)** mediante la **Encuesta de Población Activa (EPA)**, una gran encuesta a hogares que se publica cada tres meses. Es importante entender que la tasa de paro **no** se calcula sobre toda la población, sino solo sobre la población activa: por eso los niños, los estudiantes que no buscan empleo y las personas jubiladas no entran en el cálculo.

¿SABÍAIS QUE...?



El paro juvenil: por qué es siempre más alto

En casi todos los países, la tasa de paro de las personas jóvenes (de 16 a 24 años) es mucho más alta que la del resto. ¿Por qué? Porque quien empieza no tiene experiencia, las empresas prefieren contratar a quien ya sabe el oficio, y los contratos de los más jóvenes suelen ser temporales y se rompen antes en una crisis. España ha tenido históricamente uno de los paros juveniles más altos de Europa. No significa que estudiar no sirva: al revés, los datos muestran que cuanto más formación tiene una persona, menos probabilidades tiene de quedarse sin empleo y más cobra cuando lo tiene. La formación es el mejor seguro contra el paro.

Las dos formas de trabajar: por cuenta ajena y por cuenta propia



La mayoría de la gente trabaja por cuenta ajena: en una oficina, un taller o un comercio, siguiendo un horario y unas instrucciones a cambio de un salario. El trabajo por cuenta propia, en cambio, ofrece más libertad pero también más riesgo.

Foto: Asa Wilson, CC BY-SA 2.0 vía Wikimedia Commons

Cuando trabajas, lo haces de una de estas dos maneras.

El **trabajo por cuenta ajena** es el del **asalariado**: trabajas para otra persona o empresa, que es tu **empleador**. Ella te dice qué hacer, te proporciona los medios (local, herramientas, materiales), asume el riesgo del negocio y te paga un **salario** acordado. La mayoría de la gente trabaja así. A cambio de ese salario, el trabajador renuncia a una parte de su autonomía: cumple un horario, sigue instrucciones y forma parte de una organización.

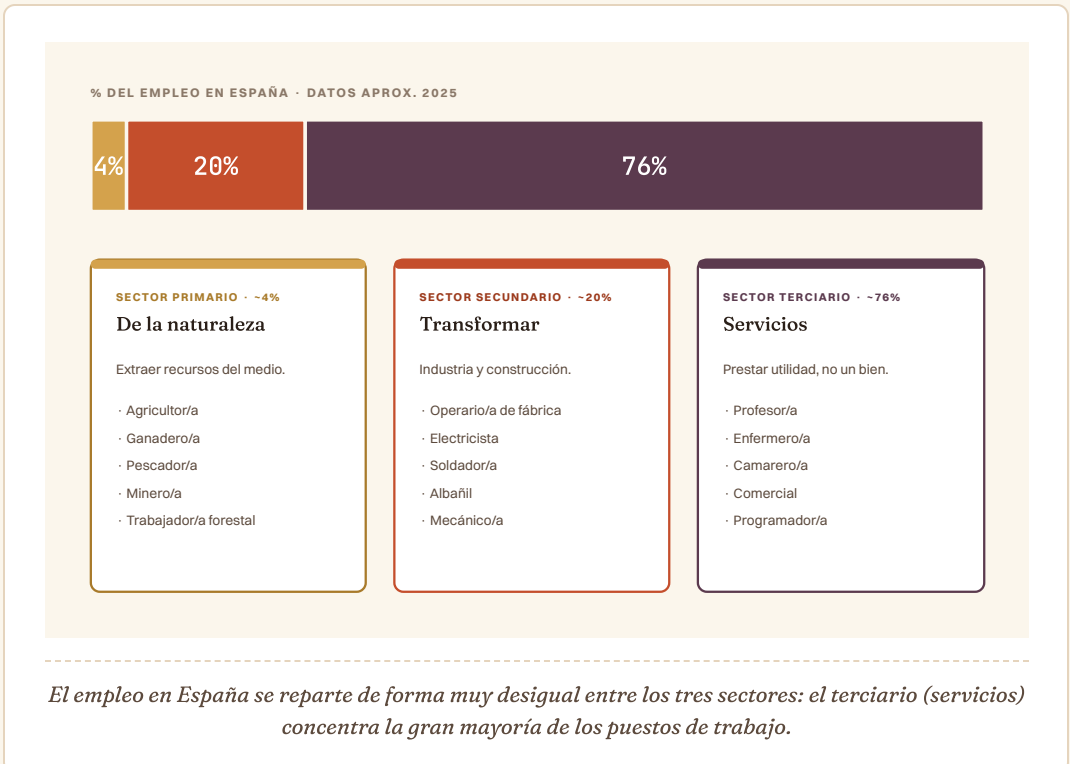
El **trabajo por cuenta propia** es el del **autónomo** o **empresario individual**: trabajas para ti mismo. No tienes un jefe que te pague un salario fijo: tus ingresos dependen de cuánto vendas o factures. Tienes más libertad para organizarte, pero también asumes el riesgo: si el negocio va mal, pierdes tú. Un fontanero con su propia furgoneta, una peluquera con su local o una diseñadora que trabaja para varios clientes son trabajadores por cuenta propia.

Ninguna de las dos formas es mejor en abstracto: cada una cambia un equilibrio distinto entre seguridad y libertad. El asalariado tiene más seguridad y menos libertad; el autónomo, más libertad y más riesgo.

Los sectores económicos: dónde se trabaja

Todos los empleos pueden clasificarse en tres grandes **sectores económicos**, según el tipo de actividad.

- El **sector primario** obtiene recursos directamente de la naturaleza: agricultura, ganadería, pesca, minería. Es el más antiguo y hoy ocupa a pocas personas en los países desarrollados, aunque sigue siendo imprescindible porque produce los alimentos.
- El **sector secundario** transforma esas materias primas en productos: la industria y la construcción. Una fábrica de coches, una planta de zumos o una empresa que construye casas pertenecen al sector secundario.
- El **sector terciario** presta **servicios**, es decir, ofrece utilidades que no son bienes físicos: el comercio, el turismo, la sanidad, la educación, la banca, el transporte, la tecnología. Es, con diferencia, el sector que más empleo genera en España y en las economías avanzadas.



A veces se habla de un **sector cuaternario** para referirse a las actividades de alto conocimiento (investigación, desarrollo tecnológico, tratamiento de información), pero en la clasificación clásica esas actividades se incluyen dentro del terciario. Lo importante es entender la tendencia: a medida que un país se desarrolla, el empleo se desplaza del primario hacia el terciario.

Tus derechos laborales básicos

Cuando empieces a trabajar por cuenta ajena, la ley te protege. En España, la norma principal que regula la relación entre trabajadores y empresas es el **Estatuto de los Trabajadores**. No hace falta que te lo aprendas, pero sí que conozcas las protecciones básicas, porque saber que existen es lo que evita que abusen de ti.

- **Contrato de trabajo.** Toda relación laboral debe tener un **contrato**, que es el acuerdo entre trabajador y empresa donde constan el puesto, la jornada, el salario y la duración. Trabajar sin contrato (en lo que se llama “economía sumergida” o “trabajar en negro”) es ilegal y deja al trabajador sin ninguna protección: ni paro, ni baja médica pagada, ni cotización para la jubilación.
- **Salario digno.** Existe un **Salario Mínimo Interprofesional (SMI)**: la cantidad más baja que la ley permite pagar por una jornada completa. Lo fija el Gobierno cada año y ninguna empresa puede pagarte menos por el mismo trabajo a jornada completa.
- **Jornada limitada y descansos.** La jornada máxima ordinaria es de **40 horas semanales** de media. Tienes derecho a un descanso semanal y a vacaciones pagadas (**30 días naturales al año** como mínimo).
- **Seguridad y salud.** La empresa tiene la obligación de protegerte frente a los riesgos del trabajo: darte formación, equipos de protección y condiciones seguras. Tu salud no se negocia.
- **No discriminación.** Está prohibido pagar o tratar peor a alguien por su sexo, origen, religión, edad u orientación. A igual trabajo, igual salario.
- **Trabajo de menores.** En España, la **edad mínima para trabajar es de 16 años**, y con condiciones especiales de protección hasta los 18 (no se pueden hacer horas extra ni trabajos nocturnos o peligrosos).

ATENCIÓN

El SMI es un suelo, no un techo

El Salario Mínimo Interprofesional es la cantidad **mínima** legal por una jornada completa, no lo que “toca cobrar”. En 2026, el SMI es de **1.221 euros mensuales** (Real Decreto 126/2026) — el Gobierno lo revisa cada año, por lo que conviene consultar la cifra vigente en la web del Ministerio de Trabajo (mites.gob.es). Muchos empleos pagan bastante más que el SMI, según el sector, la experiencia y el convenio colectivo. Pero lo que ninguna empresa puede hacer es pagarte **menos** del SMI por trabajar la jornada completa. Si alguna vez te ofrecen un trabajo a jornada completa por debajo del salario mínimo legal, es una señal clara de que algo no va bien: probablemente quieran contratarte sin contrato o en condiciones irregulares.

EJEMPLO REAL

El convenio colectivo: tus derechos concretos según el sector

Además del Estatuto de los Trabajadores, que vale para todos, cada sector de actividad tiene su **convenio colectivo**: un acuerdo entre las empresas de ese sector y los representantes de los trabajadores (los sindicatos) que fija condiciones concretas como el salario por categoría, los complementos, los días de vacaciones o los horarios. Por eso una cajera de supermercado, un camarero de hostelería y un mecánico de taller, aunque cobren todos por encima del SMI, tienen condiciones distintas: cada uno se rige por el convenio de su sector. Los convenios son públicos y se publican en el Boletín Oficial. Cuando empieces en un empleo, una de las primeras cosas útiles que puedes hacer es buscar el convenio de tu sector para saber qué te corresponde de verdad: muchos trabajadores cobran de menos simplemente porque no saben que su convenio les reconoce un complemento o una paga.

Fuente: Estatuto de los Trabajadores, art. 82 y siguientes (Real Decreto Legislativo 2/2015)

Tu primer currículum

Para conseguir un empleo, lo habitual es presentar un **currículum vitae** (CV): un documento breve donde resumes quién eres, qué has estudiado, qué experiencia tienes y qué sabes hacer. Es tu carta de presentación, y muchas veces la primera (y única) impresión que una empresa tendrá de ti antes de decidir si te llama.

Aunque ahora no tengas experiencia laboral, ya tienes cosas que contar: tus estudios, tus idiomas, tus conocimientos de informática, tus aficiones, cualquier voluntariado o actividad en la que hayas participado. Un buen CV de alguien que empieza no esconde la falta de experiencia: la compensa mostrando ganas, formación y habilidades.

PÁGINA A4 · UNA SOLA HOJA

CONSEJO 1

Sin foto si dudas: evita sesgos del reclutador.

CONSEJO 2

El resumen es el "trailer" del CV: decisivo en 6 seg.

CONSEJO 3

"Coordiné equipo de 4 y subimos ventas un 20%", no "responsable de ventas".

1 · HEADER

Nombre Apellidos

email · teléfono · LinkedIn · ciudad

FOTO

(opcional)

2 · RESUMEN

3-4 líneas · quién eres · qué buscas · qué aportas

CONSEJO 4

Personalizar el CV por oferta: cada envío adapta el resumen y orden.

3 · EXPERIENCIA

Puesto · empresa · fechas

VERBOS + RESULTADOS

- Logro 1 (con resultado medible)

- Logro 2 (con resultado medible)

- Logro 3 (con resultado medible)

4 · FORMACIÓN

Título · centro · fechas

(en orden cronológico inverso)

5 · IDIOMAS

Castellano: C2

Inglés: B2 (Cambridge)

6 · DIGITAL

Excel · Canva · CapCut

Python básico · IA

CONSEJO 5

Idiomas con nivel MCER (A1-C2), no "fluido" o "medio-alto".

7 · VOLUNTARIADO / EXTRAS

Voluntariado, proyectos personales, aficiones que aporten contexto, premios o reconocimientos.

CONSEJO 6

1 página máx. para perfil junior. Más allá, se diluye.

Estructura recomendada de un primer currículum: claro, ordenado y en una sola página. Cada sección cumple una función distinta.

CÓMO HACER TU PRIMER CV

Tu primer currículum en cinco pasos

- 1 Empieza por tus datos:** nombre, un correo serio (nada de apodos raros), teléfono y ciudad. No hace falta poner la dirección completa ni el DNI.
- 2 Escribe un pequeño resumen** de tres o cuatro líneas: quién eres, qué buscas y qué puedes aportar. Es el “trailer” del CV y lo primero que se lee.
- 3 Pon tu formación** (los estudios que tienes y los que estás haciendo) y, si tienes algo de experiencia (prácticas, ayudar en un negocio familiar, cuidar niños), inclúyela con lo que aprendiste.
- 4 Lista tus idiomas y conocimientos digitales** con sinceridad: niveles reales de inglés, programas que sabes usar, redes que manejas. No mientas: se nota en la entrevista.
- 5 Revisa la ortografía y déjalo en una página.** Un CV con faltas transmite descuido. Pide a alguien que te lo lea antes de enviarlo.

Junto al CV, hoy es muy útil empezar a cuidar tu **identidad digital**: lo que aparece de ti cuando alguien te busca en internet. Muchas empresas miran las redes sociales de los candidatos. No se trata de no tener vida, sino de ser consciente de que lo que publicas hoy puede verlo dentro de unos años quien decide si te contrata.

Buscar el primer empleo



Una oficina del Servicio Público de Empleo. Inscribirse como demandante de empleo es gratuito y da acceso a ofertas y a cursos de formación: suele ser uno de los primeros pasos para quien busca su primer trabajo.

Foto: Lojwe, CC0 vía Wikimedia Commons

Buscar trabajo es, en sí mismo, un trabajo. No basta con esperar a que llegue la oferta perfecta: hay que moverse. Estos son los canales habituales para alguien que empieza:

- **El Servicio Público de Empleo (SEPE y los servicios de empleo autonómicos):** las oficinas públicas de empleo, donde puedes inscribirte como demandante de empleo de forma gratuita y acceder a ofertas y a formación.
- **Los portales de empleo en internet** (webs donde las empresas publican sus ofertas), filtrando por tu zona y por puestos sin experiencia.
- **El boca a boca:** avisar a familia, conocidos y antiguos profesores de que buscas trabajo. Muchísimos primeros empleos llegan por contactos, no por anuncios.
- **Presentarse directamente** en comercios y negocios de tu barrio dejando el CV: en sectores como la hostelería o el comercio sigue funcionando.

Cuando te llamen, llegará la **entrevista de trabajo**. Es normal ponerse nervioso. Ayuda llegar puntual, vestir de forma cuidada (sin disfrazarse), haber mirado antes qué hace la empresa y preparar respuestas a las preguntas habituales: por qué quieres ese trabajo, qué sabes hacer, qué disponibilidad tienes. Y, sobre todo, mostrarte como eres: las ganas de aprender y la actitud cuentan, en un primer empleo, tanto o más que la experiencia.

LO ESENCIAL DEL MUNDO DEL TRABAJO



Trabajo es toda actividad útil; **empleo** es el trabajo pagado; **desempleo** es querer trabajar, poder y buscar sin encontrar. La **tasa de paro** mide los parados sobre la población activa, no sobre toda la población.

- Se trabaja **por cuenta ajena** (asalariado, más seguridad y menos libertad) o **por cuenta propia** (autónomo, más libertad y más riesgo).
- Los empleos se reparten en tres **sectores**: primario (naturaleza), secundario (industria) y terciario (servicios). En España, la mayoría del empleo es del terciario.
- Tienes **derechos laborales básicos** garantizados por el Estatuto de los Trabajadores: contrato, salario mínimo (SMI), jornada limitada, vacaciones, seguridad y no discriminación. Trabajar sin contrato te deja sin protección.
- Tu **primer CV** debe ser claro, sincero y de una sola página. Buscar empleo es un trabajo: usa los servicios públicos, los portales, el boca a boca y prepara bien la entrevista.

Glosario

- **Trabajo**: cualquier actividad humana que produce bienes o servicios útiles, se pague o no.
- **Empleo**: trabajo realizado a cambio de una remuneración (salario).
- **Desempleo (paro)**: situación de quien quiere trabajar, puede y busca activamente, pero no encuentra empleo.
- **Población activa**: suma de las personas con empleo y de las personas paradas que lo buscan.
- **Tasa de paro**: porcentaje de personas paradas dentro de la población activa.
- **EPA**: Encuesta de Población Activa, la gran encuesta del INE que mide el empleo y el paro en España.
- **Trabajo por cuenta ajena**: el del asalariado, que trabaja para una empresa a cambio de un salario.
- **Trabajo por cuenta propia**: el del autónomo, que trabaja para sí mismo y asume el riesgo del negocio.
- **Sectores económicos**: primario (naturaleza), secundario (industria) y terciario (servicios).
- **Contrato de trabajo**: acuerdo legal entre trabajador y empresa que fija puesto, jornada, salario y duración.
- **SMI**: Salario Mínimo Interprofesional, la cantidad mínima legal por una jornada completa.
- **Estatuto de los Trabajadores**: ley básica que regula los derechos de las personas trabajadoras en España.
- **Convenio colectivo**: acuerdo de cada sector que fija condiciones concretas de trabajo por encima del mínimo legal.
- **Currículum vitae (CV)**: documento breve que resume formación, experiencia y habilidades de cara a buscar empleo.

Para profundizar

Recursos accesibles y oficiales para conocer mejor el mundo del trabajo:

- **SEPE — Servicio Público de Empleo Estatal** (sepe.es) — web oficial donde se explican los tipos de empleo, las ayudas y la inscripción como demandante. Útil para ver qué hace de verdad una oficina de empleo.
- **INE — Encuesta de Población Activa** (ine.es) — cada trimestre publica la tasa de paro de España. Mirar el dato del trimestre actual y compararlo con el paro juvenil enseña mucho de un vistazo.
- **Ministerio de Trabajo — Estatuto de los Trabajadores** (mitos.gob.es) — texto oficial de tus derechos. No hace falta leerlo entero: basta saber que existe y dónde buscarlo.
- **Reportajes sobre el primer empleo** — busca en medios públicos (RTVE) reportajes sobre la búsqueda del primer trabajo y el paro juvenil. Ayudan a poner cara a los datos.

Preguntas para reflexionar

Estas preguntas no tienen una respuesta única. Sirven para discutir en clase o pensar al cerrar la unidad:

1. Hay mucho trabajo valiosísimo que no se paga (cuidar a alguien, las tareas de casa, el voluntariado). ¿Te parece justo que no cuente como “empleo” ni como riqueza del país? ¿Cómo podría reconocerse mejor?
2. El asalariado tiene más seguridad y el autónomo más libertad. Pensando en cómo eres tú, ¿qué crees que te encajaría más en el futuro y por qué?
3. Trabajar sin contrato a veces se ofrece como algo “cómodo” (cobrar en mano, sin papeles). ¿Qué pierdes realmente cuando aceptas trabajar sin contrato, aunque te paguen un poco más?

BIBLIOGRAFÍA

1. Real Decreto Legislativo 2/2015, de 23 de octubre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley del Estatuto de los Trabajadores. BOE núm. 255, de 24 de octubre de 2015.
2. Instituto Nacional de Estadística (INE). *Encuesta de Población Activa (EPA): metodología y resultados*. ine.es.
3. Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE). *Información para personas demandantes de empleo*. sepe.es.
4. Real Decreto 126/2026, de 18 de febrero, por el que se fija el salario mínimo interprofesional para 2026 (BOE-A-2026-3815). SMI 2026: 1.221 euros/mes en 14 pagas.
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2026-3815>

UNIDAD 8 · EL SECTOR PÚBLICO

08

El sector público y los impuestos

Cada vez que vas al médico, enciendes una farola o caminas por una calle asfaltada, alguien lo ha pagado. Ese alguien somos todos, a través de los impuestos. Esta unidad explica para qué sirven y por qué importan.

DURACIÓN

6-7 sesiones · 2 semanas

CONCEPTOS CLAVE

sector público · Estado · servicios públicos · bienes públicos · Estado del bienestar · presupuesto público

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Entender qué es el sector público y qué servicios presta el Estado a la ciudadanía.
- Reconocer los pilares del Estado del bienestar y por qué se financian con dinero de todos.
- Comprender para qué sirven los impuestos y distinguir impuestos directos e indirectos (IRPF e IVA a nivel básico).
- Reflexionar sobre la justicia fiscal y el problema del fraude fiscal.

Tiempo estimado de lectura: 15-17 min · **Bloque:** El sector público · **Antes de empezar:** la Unidad 2 (los agentes económicos) presentó al Estado como uno de los tres grandes agentes. Aquí vemos en detalle qué hace y cómo se financia.

Al acabar esta unidad sabrás:

- Qué es el **sector público** y qué **servicios públicos** te ofrece cada día sin que lo notes.
- Cuáles son los pilares del **Estado del bienestar** y por qué se pagan entre todos.
- **Para qué sirven los impuestos** y la diferencia entre impuestos **directos** (como el IRPF) e **indirectos** (como el IVA).
- Por qué se habla de **justicia fiscal** y qué problema supone el **fraude fiscal**.

Imagina un día normal. Te despiertas, te lavas con agua que llega potable al grifo. Caminas por una calle asfaltada y con farolas hasta el instituto, que es público y gratuito. Si te pones enfermo, vas al centro de salud y te atienden sin pagar en ese momento. Si hay un incendio, llamas a los bomberos. Nada de esto cae del cielo: todo lo paga el conjunto de la sociedad a través del **sector público**. Esta unidad explica cómo funciona esa máquina invisible que sostiene buena parte de tu vida cotidiana y cómo se financia: con impuestos.

El sector público: qué es y qué hace

El **sector público** está formado por el conjunto de instituciones del **Estado** que toman decisiones económicas en nombre de la colectividad: la Administración central (el Gobierno de España), las comunidades autónomas, los ayuntamientos y otros organismos públicos. Frente a las familias y las empresas, que persiguen su interés particular, el sector público busca (o debería buscar) el **interés general**.

El Estado cumple varias funciones económicas importantes:

- **Provee bienes y servicios públicos** que el mercado no ofrecería bien por sí solo: defensa, justicia, alumbrado, carreteras, sanidad, educación.
- **Redistribuye la renta**: cobra más a quien más tiene y dedica ese dinero a ayudar a quien menos tiene, para reducir las desigualdades.
- **Regula la economía**: pone normas que protegen a consumidores, trabajadores y al medio ambiente.
- **Estabiliza la economía**: intenta suavizar las crisis, por ejemplo aumentando el gasto cuando hay paro.

Por qué algunos bienes los provee el Estado

¿Por qué hay cosas que pagamos directamente (un móvil, una camiseta) y otras que nos llegan a través del Estado (una farola, la defensa del país)? La clave está en dos características de los bienes.

Un bien es **rival** si lo que consume una persona ya no lo puede consumir otra (una manzana: si me la como yo, no te la comes tú). Un bien es **excluible** si se puede impedir su uso a quien no paga (un cine: si no compras la entrada, no entras).

Los **bienes públicos puros** son justo lo contrario: **no rivales** (que yo disfrute del alumbrado de la calle no deja a nadie sin luz) y **no excluibles** (no se puede poner una farola que ilumine solo a quien ha pagado). Como nadie podría cobrar por ellos, ninguna empresa privada los ofrecería: por eso los provee el Estado y los pagamos entre todos.



Los bienes se clasifican según sean rivales y excluibles. Los bienes públicos puros (no rivales y no excluibles) no los ofrece el mercado: los provee el Estado.

CONCEPTO CLAVE

El problema del polizón

Si un bien es no excluible —no se puede impedir su uso a quien no paga—, aparece un problema: la tentación de ser un **polizón** (en inglés, *free rider*). Es decir, disfrutar del bien sin contribuir a pagarlo, esperando que lo paguen los demás. Si todo el mundo razonara así (“ya lo pagarán otros”), nadie pagaría y el bien dejaría de existir: nos quedaríamos sin calles iluminadas, sin defensa, sin bomberos. La solución que han encontrado las sociedades es **obligar a todos a contribuir** mediante los impuestos. No es una contribución voluntaria precisamente por el problema del polizón: si fuera voluntaria, demasiada gente intentaría no pagar.

El Estado del bienestar

Llamamos **Estado del bienestar** al modelo, propio de los países europeos desarrollados, en el que el sector público garantiza a toda la ciudadanía un conjunto de servicios y derechos básicos, con independencia de su nivel de renta. La idea de fondo es sencilla y poderosa: que

nadie se quede sin sanidad por ser pobre, sin educación por haber nacido en una familia humilde, ni sin un mínimo para vivir por haber tenido mala suerte.



La sanidad pública es uno de los cuatro pilares del Estado del bienestar: atención médica universal y gratuita en el momento de uso, financiada entre todos a través de los impuestos.

Foto: Jebulon, CCO via Wikimedia Commons

El Estado del bienestar español se apoya en cuatro grandes pilares:

- **Sanidad pública:** atención médica universal y gratuita en el momento de uso, financiada con impuestos. Cuando vas al médico no pagas la consulta porque ya está pagada por todos.
- **Educación pública:** enseñanza gratuita y obligatoria hasta los 16 años, y muy subvencionada después. El instituto donde estudias es uno de los servicios más caros que recibes y no pagas directamente.
- **Pensiones:** ingresos para las personas mayores cuando se jubilan, financiados por las cotizaciones de quienes trabajan hoy. Es un pacto entre generaciones.
- **Protección social:** prestaciones por desempleo, ayudas a las familias, atención a la dependencia, rentas mínimas para quien no tiene ingresos.

Este modelo es uno de los grandes logros de las sociedades europeas del siglo XX, pero tiene un coste enorme. Y aquí entra la pregunta clave: ¿de dónde sale el dinero?

El presupuesto público: ingresos y gastos

Igual que una familia, el Estado tiene un **presupuesto**: un plan de cuánto va a ingresar y cuánto va a gastar cada año. Los **gastos públicos** se dedican a sanidad, educación, pensiones, infraestructuras, seguridad, etc. Los **ingresos públicos** salen, en su inmensa mayoría, de los **impuestos**.

Cuando el Estado gasta más de lo que ingresa, hay **déficit** y tiene que pedir dinero prestado, lo que genera **deuda pública** (que habrá que devolver en el futuro, con intereses). Por eso el equilibrio entre lo que se ingresa y lo que se gasta es una de las grandes discusiones de cualquier país: gastar más exige ingresar más, y eso significa, normalmente, más impuestos.

Los impuestos: qué son y para qué sirven

Un **impuesto** es un pago obligatorio que las personas y las empresas hacen al Estado, sin recibir nada concreto a cambio en ese mismo momento. Esa última parte es importante: cuando pagas la entrada del cine, recibes una película; cuando pagas un impuesto, no recibes un servicio individual a cambio, sino que contribuyes a financiar el conjunto de los servicios públicos de los que todos nos beneficiamos.

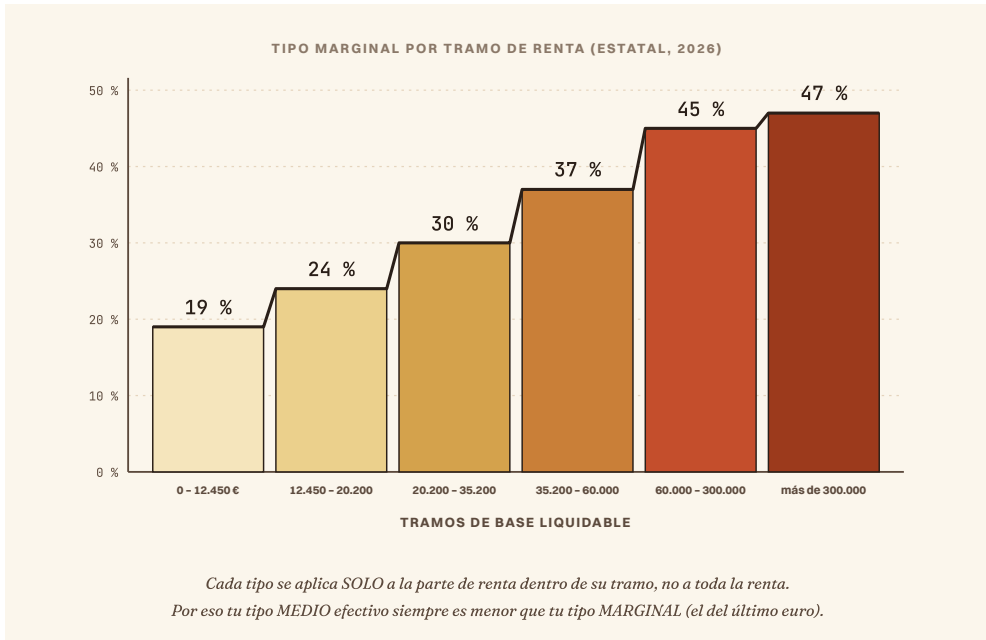
Los impuestos no son un castigo ni un robo: son **el precio que pagamos por vivir en sociedad**. Sin ellos no habría hospitales públicos, ni colegios, ni carreteras, ni pensiones. La discusión legítima no es “impuestos sí o no”, sino **cuántos, a quién y en qué se gastan**.

Los impuestos se clasifican en dos grandes grupos.

Impuestos directos: gravan lo que tienes o lo que ganas

Los **impuestos directos** recaen directamente sobre la renta o la riqueza de cada persona o empresa. El más importante es el **IRPF** (Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas), que grava lo que ganas a lo largo del año: tu sueldo, principalmente. Cuanto más ganas, más pagas, no solo en euros sino en porcentaje.

El IRPF es un impuesto **progresivo por tramos**: la renta se divide en franjas y cada franja paga un porcentaje distinto, más alto cuanto más arriba. Pero —y esto lo confunde casi todo el mundo— el porcentaje alto se aplica **solo a la parte de renta que cae dentro de cada tramo**, no a todo lo que ganas. Cambiar de tramo nunca hace que pierdas dinero: solo la parte que supera el umbral tributa al tipo más alto.



El IRPF funciona como una escalera: cada tramo de renta paga su propio porcentaje, y solo la parte que entra en cada escalón tributa a ese tipo. Por eso el porcentaje real que paga cada persona es siempre menor que el de su tramo más alto.

Otros impuestos directos son el **Impuesto sobre Sociedades** (que pagan las empresas sobre sus beneficios) o el **Impuesto sobre el Patrimonio** (sobre las grandes fortunas).

Impuestos indirectos: gravan lo que consumes

Los **impuestos indirectos** no miran cuánto ganas, sino cuánto consumes. El más conocido es el **IVA** (Impuesto sobre el Valor Añadido), que pagas cada vez que compras casi cualquier cosa: va incluido en el precio. En España hay varios tipos de IVA:

- Un **tipo general** (el más alto), que se aplica a la mayoría de productos y servicios.
- Un **tipo reducido**, para algunos bienes como ciertos alimentos o el transporte.
- Un **tipo superreducido**, el más bajo, para productos de primera necesidad como el pan, la leche, las frutas, las verduras, los huevos o los medicamentos.

El IVA es **indirecto** porque no lo pagas tú directamente a Hacienda: lo paga el comerciante, pero te lo cobra a ti dentro del precio. Por eso muchas veces no somos conscientes de cuántos impuestos pagamos: una buena parte va escondida en el ticket de cada compra.

CONCEPTO CLAVE***Directos vs. indirectos: la gran diferencia de justicia***

La diferencia clave entre los dos tipos de impuesto es **a quién afectan más**. El IRPF (directo) es progresivo: quien más gana, más paga, en euros y en porcentaje. El IVA (indirecto), en cambio, se cobra igual a todos: ricos y pobres pagan el mismo IVA por el mismo producto. Eso lo hace, en proporción, más duro para quien menos tiene, porque una persona con pocos ingresos gasta casi todo lo que gana (y por tanto paga IVA por casi toda su renta), mientras que una persona rica ahorra una parte. Por eso se reduce el IVA de los productos de primera necesidad: para que el impuesto al consumo pese menos sobre quien menos tiene.

EJERCICIO RESUELTO**8.1****¿Cuánto IVA pago en una compra?****ENUNCIADO**

Marina hace la compra y, antes de impuestos, los productos costarían:

- Pan, leche y fruta (tipo superreducido del 4 %): 20,00 €
- Una camiseta (tipo general del 21 %): 15,00 €

Calcula cuánto IVA paga en total y cuál es el precio final de la compra.

SOLUCIÓN

- 1. IVA de los alimentos básicos (4 %):**
 - $20,00 \text{ €} \times 0,04 = \mathbf{0,80 \text{ €}}$ de IVA.
- 2. IVA de la camiseta (21 %):**
 - $15,00 \text{ €} \times 0,21 = \mathbf{3,15 \text{ €}}$ de IVA.
- 3. IVA total pagado:**
 - $0,80 \text{ €} + 3,15 \text{ €} = \mathbf{3,95 \text{ €}}$.
- 4. Precio final de la compra (productos + IVA):**
 - $(20,00 \text{ €} + 15,00 \text{ €}) + 3,95 \text{ €} = \mathbf{38,95 \text{ €}}$.

Conclusión: Marina ha pagado **3,95 € de impuestos** casi sin darse cuenta, porque iban dentro del precio. Fíjate en que los alimentos básicos pagan mucho menos IVA (4 %) que la ropa (21 %): el sistema protege deliberadamente los productos de primera necesidad.

Justicia fiscal y fraude fiscal



Una sede de la Agencia Tributaria, el organismo que recauda los impuestos en España y persigue el fraude fiscal. Además de recaudar, dedica parte de su trabajo a la educación cívico-tributaria.

Foto: Zarateman, CC0 vía Wikimedia Commons

Si los impuestos pagan lo que todos disfrutamos, lo justo es que **cada uno contribuya según sus posibilidades**. Ese es el principio de **justicia fiscal**: que el sistema sea **progresivo** (quien más tiene, aporta proporcionalmente más) y que **nadie escape** de pagar lo que le corresponde. La Constitución española lo dice expresamente en su artículo 31: todos contribuirán al sostenimiento de los gastos públicos según su capacidad económica.

El gran enemigo de la justicia fiscal es el **fraude fiscal**: ocultar ingresos, no declarar lo que se gana o “trabajar en negro” para no pagar impuestos. El fraude no es un delito sin víctimas: cuando alguien no paga lo que debe, o bien los demás tenemos que pagar más para mantener los mismos servicios, o bien hay menos dinero para sanidad, educación y pensiones. Por eso es importante distinguir dos ideas que a veces se confunden:

- **Eludir o defraudar** impuestos (no declarar, ocultar dinero) es **ilegal** y se persigue.
- **Pedir factura** y exigir que las cosas se hagan con sus papeles es, simplemente, contribuir a que el sistema funcione.

EJEMPLO REAL

La Agencia Tributaria y la educación cívico-tributaria

La **Agencia Tributaria** (la AEAT, popularmente “Hacienda”) es el organismo que recauda los impuestos en España y persigue el fraude fiscal. Pero, además de recaudar, hace algo menos conocido: **educación cívico-tributaria**. La AEAT tiene un portal educativo dirigido a estudiantes que explica, con ejemplos sencillos, de dónde sale el dinero de los servicios públicos y por qué pagar impuestos es un deber de ciudadanía, no un castigo. La idea de fondo es que la mejor manera de combatir el fraude fiscal a largo plazo no es solo perseguirlo, sino conseguir que la gente entienda, desde joven, que los impuestos son lo que paga el colegio, el hospital y la calle por la que camina. Cuando se entiende eso, defraudar deja de verse como “ser listo” y empieza a verse como lo que es: cargar tu parte sobre los hombros de los demás.

Fuente: Agencia Estatal de Administración Tributaria (AEAT) — Portal de Educación Cívico-Tributaria

DE DÓNDE SALE Y A DÓNDE VA

El viaje de un impuesto, paso a paso

- 1 **Ganas o consumes.** Cobras un sueldo (renta) o compras algo (consumo). Ahí se genera la obligación de pagar un impuesto: IRPF en el primer caso, IVA en el segundo.
- 2 **Se recauda.** La empresa retiene el IRPF de tu nómina, o el comercio cobra el IVA en el ticket, y lo ingresan en la Agencia Tributaria en tu nombre.
- 3 **Se suma al presupuesto.** Todo lo recaudado forma los ingresos públicos del Estado, las comunidades y los ayuntamientos.
- 4 **Se reparte en gasto.** Ese dinero se dedica a sanidad, educación, pensiones, carreteras, seguridad, ayudas sociales.
- 5 **Vuelve a ti como servicio.** Cuando vas al médico, estudias en un instituto público o caminas por una calle iluminada, estás recibiendo de vuelta, en forma de servicio, lo que se pagó con impuestos.

LO ESENCIAL DEL SECTOR PÚBLICO Y LOS IMPUESTOS



El **sector público** (Estado, comunidades, ayuntamientos) provee servicios para el interés general, redistribuye renta, regula y estabiliza la economía.

- Los **bienes públicos puros** (no rivales y no excluibles, como el alumbrado o la defensa) no los ofrece el mercado: los provee el Estado, porque nadie podría cobrar por ellos (problema del polizón).
- El **Estado del bienestar** garantiza a todos cuatro pilares: sanidad, educación, pensiones y protección social. Es muy valioso y muy caro.
- Los **impuestos** son pagos obligatorios sin contraprestación directa: el precio de vivir en sociedad. Se dividen en **directos** (IRPF, gravan lo que ganas, son progresivos) e **indirectos** (IVA, gravan lo que consumes, iguales para todos).
- La **justicia fiscal** exige que cada uno aporte según su capacidad y que nadie escape. El **fraude fiscal** perjudica a todos: o pagamos más los demás, o hay menos servicios.

Glosario

- **Sector público:** conjunto de instituciones del Estado que toman decisiones económicas en nombre de la colectividad.

- **Bien público puro:** bien no rival y no excluible (alumbrado, defensa) que el mercado no ofrece y provee el Estado.
- **Problema del polizón:** tentación de disfrutar de un bien sin pagarlo, esperando que paguen los demás.
- **Estado del bienestar:** modelo que garantiza a toda la ciudadanía sanidad, educación, pensiones y protección social.
- **Presupuesto público:** plan anual de ingresos y gastos del Estado.
- **Déficit público:** situación en la que el Estado gasta más de lo que ingresa.
- **Deuda pública:** dinero que el Estado debe por haber pedido préstamos para cubrir el déficit.
- **Impuesto:** pago obligatorio al Estado, sin contraprestación directa, para financiar los servicios públicos.
- **Impuestos directos:** gravan la renta o la riqueza (IRPF, Impuesto sobre Sociedades).
- **IRPF:** Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas; grava lo que ganas y es progresivo por tramos.
- **Impuestos indirectos:** gravan el consumo (IVA).
- **IVA:** Impuesto sobre el Valor Añadido; va incluido en el precio de casi todo lo que compras.
- **Progresividad:** principio por el cual quien más gana paga un porcentaje mayor.
- **Justicia fiscal:** que cada uno contribuya según su capacidad económica y nadie escape de pagar.
- **Fraude fiscal:** ocultar ingresos o no pagar los impuestos que corresponden; es ilegal y perjudica a todos.

Para profundizar

Recursos accesibles y oficiales para entender mejor el sector público y los impuestos:

- **Agencia Tributaria — Educación Cívico-Tributaria** (agenciatributaria.es) — portal educativo de la AEAT con materiales para estudiantes que explican de forma sencilla para qué sirven los impuestos.
- **¿Dónde van mis impuestos?** — busca visualizaciones del presupuesto público (las publican medios y organismos): ver en qué se reparte cada 100 € de gasto público sorprende y aclara mucho.
- **Constitución española, artículo 31** (boe.es) — una sola frase que resume todo el principio de justicia fiscal. Merece una lectura.
- **Reportajes sobre el Estado del bienestar y las pensiones** — busca en medios públicos (RTVE) explicaciones sobre cómo se financian las pensiones (el pacto entre generaciones). Es uno de los grandes debates del país.

Preguntas para reflexionar

Estas preguntas no tienen una respuesta única. Sirven para discutir en clase o pensar al cerrar la unidad:

1. Hay quien dice que los impuestos son demasiado altos y quien dice que sin más impuestos no se pueden mantener los servicios. Si tuvieras que decidir, ¿subirías o bajarías los impuestos? ¿A cambio de qué servicio renunciarías o cuál mejorarías?
2. El IVA se cobra igual a una persona rica y a una pobre. ¿Te parece justo? ¿Cómo intenta el sistema corregir esa desigualdad?
3. Mucha gente que critica los impuestos disfruta a la vez de la sanidad, la educación o las carreteras públicas. ¿Crees que somos plenamente conscientes de todo lo que recibimos del Estado? ¿Por qué cuesta tanto verlo?

BIBLIOGRAFÍA

1. Constitución Española, artículo 31. BOE núm. 311, de 29 de diciembre de 1978.
2. Ley 35/2006, de 28 de noviembre, del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas. BOE núm. 285, de 29 de noviembre de 2006.
3. Ley 37/1992, de 28 de diciembre, del Impuesto sobre el Valor Añadido. BOE núm. 312, de 29 de diciembre de 1992.
4. Agencia Estatal de Administración Tributaria (AEAT). *Portal de Educación Cívico-Tributaria*. agenciatributaria.es.
5. Samuelson, P. A. (1954). "The Pure Theory of Public Expenditure". *The Review of Economics and Statistics*, 36(4), 387-389.
6. Intervención General de la Administración del Estado (IGAE). *Presupuestos Generales del Estado: estructura del gasto público*. igae.pap.hacienda.gob.es.

UNIDAD 9 · ECONOMÍA SOSTENIBLE Y PROYECTO FINAL

09

Economía sostenible y tu proyecto

Has aprendido cómo funciona la economía. Ahora toca usarla para algo bueno. En esta última unidad cierras el curso poniendo en marcha un pequeño proyecto que mejore tu entorno, sin olvidar el planeta que lo sostiene.

DURACIÓN

8-10 sesiones · 3
semanas

CONCEPTOS CLAVE

sostenibilidad · desarrollo
sostenible · ODS · Agenda
2030 · economía circular ·
economía lineal

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Comprender qué es el desarrollo sostenible y conocer los ODS y la Agenda 2030.
- Distinguir la economía lineal de la economía circular y aplicar la regla de las erres.
- Reconocer pautas de consumo sostenible en la vida cotidiana.
- Diseñar y presentar un mini-proyecto emprendedor o de servicio a la comunidad que cierre la asignatura.

Tiempo estimado de lectura: 16-18 min · **Bloque:** Economía sostenible y proyecto final · **Antes de empezar:** esta es la última unidad del curso y reúne todo lo anterior. La Unidad 6 (las empresas y el emprendimiento) y la Unidad 3 (consumo responsable) son las que más vas a necesitar.

Al acabar esta unidad sabrás:

- Qué es el **desarrollo sostenible** y para qué sirven los **ODS** de la **Agenda 2030**.
- La diferencia entre **economía lineal** y **economía circular**, y la **regla de las erres**.
- Qué es el **consumo sostenible** y cómo se aplica en tu día a día.
- Cómo diseñar y presentar tu **mini-proyecto** final, el broche del curso.

Llegamos al final del Taller de Economía. Durante todo el curso has aprendido cómo funciona la máquina: la escasez y las elecciones, los agentes económicos, el dinero, el presupuesto, las empresas, el trabajo, los impuestos. Ahora toca lo más importante: usar todo eso **para algo que valga la pena**. Esta unidad tiene dos partes. La primera explica por qué la economía no puede ignorar el planeta en el que vivimos: la **sostenibilidad**. La segunda te propone un reto final — un pequeño proyecto propio— para que demuestres, haciendo, lo que has aprendido pensando.

La economía y el planeta: el problema de la sostenibilidad

Durante mucho tiempo, la economía se midió como si los recursos del planeta fueran infinitos: cuanto más se producía y más se consumía, mejor. Pero los recursos de la Tierra **no son infinitos**, y la naturaleza tiene un límite para absorber la contaminación que generamos. El cambio climático, la pérdida de biodiversidad, la acumulación de plásticos o la escasez de agua en muchas regiones son señales de que el modelo de “producir y consumir sin freno” ha chocado con los límites del planeta.

De ahí nace la idea de **desarrollo sostenible**, definida en 1987 en el llamado **Informe Brundtland** de las Naciones Unidas con una frase que se ha hecho famosa:

“El desarrollo sostenible es el que satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras de satisfacer las suyas.”

En otras palabras: vivir bien hoy, pero sin dejar un planeta agotado a quienes vengan después.



Las energías renovables, como la solar fotovoltaica, son un ejemplo de cómo la economía puede crecer respetando los límites del planeta: producir energía sin agotar recursos ni emitir gases de efecto invernadero.

Foto: Black Rock Solar, CC BY 2.0 vía Wikimedia Commons

El desarrollo sostenible se apoya en **tres pilares** que deben equilibrarse:

- El pilar **económico**: crear riqueza y empleo.
- El pilar **social**: que esa riqueza llegue a todos y reduzca las desigualdades.
- El pilar **ambiental**: hacerlo respetando los límites de la naturaleza.

Una economía que crece destruyendo el medio ambiente no es sostenible. Una economía que protege el medio pero deja a la gente en la pobreza, tampoco. Lo difícil —y lo importante— es conseguir las tres cosas a la vez.

Los ODS y la Agenda 2030

En 2015, los **193 países miembros de la ONU** firmaron un plan común para hacer el mundo más sostenible y justo antes del año 2030. Ese plan se llama **Agenda 2030** y se concreta en **17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)**, una especie de lista de tareas pendientes de toda la humanidad. Algunos de ellos son:

- **ODS 1** — Fin de la pobreza.
- **ODS 2** — Hambre cero.
- **ODS 4** — Educación de calidad.
- **ODS 5** — Igualdad de género.
- **ODS 8** — Trabajo decente y crecimiento económico.
- **ODS 12** — Producción y consumo responsables.
- **ODS 13** — Acción por el clima.

Lo interesante de los ODS es que no son solo cosa de los gobiernos: están pensados para que **todos** podamos contribuir, también las empresas, los colegios y cada persona. Muchas empresas hoy explican qué ODS ayudan a cumplir con su actividad. Y cualquier proyecto pequeño —como el que vas a hacer tú al final de esta unidad— puede conectarse con uno o varios objetivos.

CONCEPTO CLAVE

Pensar en global, actuar en local

Los 17 ODS pueden parecer enormes y lejanos: ¿qué puede hacer una persona contra la pobreza mundial o el cambio climático? La respuesta está en una idea sencilla: **pensar en global, actuar en local**. No vas a resolver el hambre del planeta, pero sí puedes organizar una recogida de alimentos en tu instituto (ODS 2). No vas a frenar tú solo el cambio climático, pero sí puedes reducir el plástico de un solo uso en tu clase (ODS 13). Los grandes objetivos se cumplen sumando muchísimas acciones pequeñas. Tu mini-proyecto de esta unidad es exactamente eso: una acción local que aporta su grano de arena a un objetivo global.

De la economía lineal a la economía circular

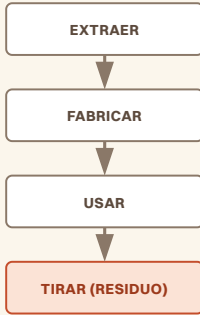
Una de las claves de la sostenibilidad está en cambiar la forma en que producimos y tiramos las cosas. Durante el siglo XX dominó la **economía lineal**: extraer recursos, fabricar productos, usarlos y tirarlos. Un solo sentido, de la materia prima al vertedero. Este modelo tiene un problema evidente: agota los recursos por un lado y llena el planeta de basura por el otro.

La alternativa es la **economía circular**: un modelo que imita a la naturaleza, donde nada se desperdicia y los materiales vuelven al ciclo una y otra vez. En lugar de “usar y tirar”, se trata de **diseñar productos que duren, repararlos cuando se rompen, reutilizarlos y, solo al final, reciclarlos** para fabricar cosas nuevas.

DOS FORMAS DE PRODUCIR Y CONSUMIR

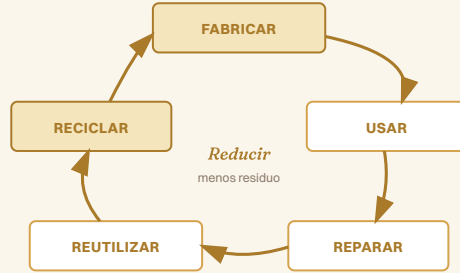
Modelo lineal

extraer · fabricar · usar · tirar



Modelo circular

los materiales vuelven al ciclo



Reciclar es solo una parte: la economía circular también repara, reutiliza y diseña para durar.

La economía lineal (extraer, fabricar, usar, tirar) acaba en residuo. La economía circular cierra el ciclo: los materiales vuelven una y otra vez, y el residuo se reduce al mínimo.

La regla de las erres



Separar los residuos para reciclarlos es útil, pero es la última de las erres: antes conviene reducir, reutilizar y reparar, porque esas opciones evitan el residuo de raíz en lugar de gestionarlo cuando ya existe.

Foto: CPhoto, Uwe Aranas, CC BY-SA 3.0 via Wikimedia Commons

La forma más fácil de recordar cómo aplicar la economía circular en tu vida es la **regla de las erres**, ordenada de la opción mejor a la peor:

1. **Reducir:** consumir menos, comprar solo lo que de verdad necesitas. Lo que no se produce no contamina. Es la erre más importante.
2. **Reutilizar:** dar una segunda vida a las cosas tal cual (ropa de segunda mano, envases retornables, regalar lo que ya no usas).
3. **Reparar:** arreglar lo que se rompe en lugar de tirarlo y comprar otro.
4. **Reciclar:** separar los residuos para que sus materiales se conviertan en productos nuevos. Es útil, pero es la **última** opción: reciclar también gasta energía.

Mucha gente cree que ser sostenible es, sobre todo, reciclar. Es un error frecuente: reciclar está bien, pero es la última de las erres. Antes que reciclar conviene **reducir, reutilizar y reparar**, porque esas tres opciones evitan el residuo de raíz en lugar de gestionarlo cuando ya existe.

¿SABÍAS QUE...?



La obsolescencia programada: fabricar para que se rompa

¿Te has fijado en que muchos aparatos parecen estropearse justo después de que se acabe la garantía? No siempre es casualidad. Se llama **obsolescencia programada**: la práctica de diseñar productos para que tengan una vida útil corta a propósito, de modo que el comprador tenga que reemplazarlos pronto y la empresa venda más. Un caso histórico famoso es el del “cártel Phoebus” en los años veinte y treinta del siglo XX, cuando los grandes fabricantes de bombillas se pusieron de acuerdo para reducir deliberadamente la duración de las bombillas a unas 1.000 horas, cuando ya sabían fabricarlas para durar mucho más. La obsolescencia programada es justo lo contrario de la economía circular. Por eso, en los últimos años, leyes europeas como el **derecho a reparar** (la Directiva (UE) 2024/1799, que los países deben aplicar antes de agosto de 2026) obligan a los fabricantes a poner a la venta piezas de repuesto y a facilitar los arreglos: si un producto se puede reparar, dura más y se tira menos.

Consumo sostenible: el poder está en tu carrito

En la Unidad 3 viste que el consumidor tiene derechos. Pero también tiene **poder**: cada vez que compras algo, estás “votando” con tu dinero por un tipo de producto, de empresa y de mundo. Eso es el **consumo sostenible**: elegir, dentro de lo posible, productos y hábitos que respeten el medio ambiente y a las personas.

Consumir de forma sostenible no significa renunciar a todo ni sentirse culpable por cada compra. Significa tomar decisiones un poco más conscientes:

- **Preguntarte si lo necesitas** antes de comprar (la primera erre, reducir, empieza aquí).
- **Preferir lo duradero** a lo desechable: una botella reutilizable en lugar de comprar agua embotellada cada día.
- **Comprar de cerca y de temporada** cuando puedas: alimentos locales que no han recorrido miles de kilómetros.
- **Mirar más allá del precio**: a veces lo barato esconde un coste ambiental o social (ropa que se rompe enseguida o que se ha fabricado en condiciones laborales muy malas).
- **Cuidar lo que tienes** para que dure: reparar antes que reemplazar.

El consumo sostenible no cambia el mundo por sí solo —hacen falta también leyes y empresas responsables—, pero millones de pequeñas decisiones de consumo sí marcan la dirección. Las empresas producen lo que la gente compra: si cambia lo que compramos, cambia lo que se produce.

Tu mini-proyecto: el broche del curso

Ha llegado el momento de pasar de la teoría a la acción. El curso se cierra con un **mini-proyecto** en equipo: un pequeño plan que ponga en práctica lo que has aprendido durante todo el Taller de Economía. No tiene que ser una empresa de verdad ni ganar dinero: tiene que ser **real, sencillo y útil**. Puedes elegir entre dos caminos:

- Un **mini-proyecto emprendedor**: una idea de producto o servicio que resuelva una necesidad de tu entorno (compañeros, familias, barrio) y que, en teoría, podría sostenerse económicamente.
- Un **proyecto de servicio a la comunidad**: una acción que mejore tu entorno sin ánimo de lucro y conectada con algún ODS (una recogida solidaria, una campaña para reducir residuos en el instituto, un mercadillo de segunda mano, un huerto escolar, ayuda a personas mayores del barrio).

Ambos valen igual. Lo importante no es la ambición del proyecto, sino que **lo penséis bien, lo hagáis de verdad y lo contéis con claridad.**

CÓMO HACER TU MINI-PROYECTO

Tu proyecto final en seis pasos

- 1 Detectad un problema o una necesidad** real de vuestro entorno. La mejor idea no es la más original, sino la que resuelve algo que de verdad le pasa a alguien cercano. Observad y preguntad antes de decidir.
- 2 Proponed una solución sencilla.** ¿Qué vais a hacer exactamente? Descríbelo en una sola frase clara: “vamos a [hacer X] para [estas personas] de modo que [consigan esto]”.
- 3 Conectadlo con un ODS.** Mirad la lista de los 17 objetivos y elegid el que mejor encaje con vuestro proyecto. Esto le da sentido y ayuda a explicarlo.
- 4 Pensad los recursos.** ¿Qué necesitáis (tiempo, materiales, permisos, dinero)? Haced un mini-presupuesto, aunque sea de cero euros: anotad de dónde sale cada cosa.
- 5 Repartid las tareas.** En un equipo, cada persona tiene un papel. Decidid quién hace qué y poned un calendario sencillo con fechas.
- 6 Hacedlo y contadlo.** Llevad el proyecto a la práctica (aunque sea a pequeña escala) y preparad una presentación breve para explicarlo a la clase: qué problema visteis, qué hicisteis, qué aprendisteis y qué cambiaríais.

PISTA PRÁCTICA

Mejor pequeño y hecho que grande y soñado

El error más común en los proyectos de fin de curso es soñar demasiado grande: “vamos a crear una app que use toda la clase”, “vamos a montar una empresa que venda en todo el barrio”. Casi siempre, esos proyectos enormes se quedan en el papel y nadie llega a hacer nada de verdad. Vale mucho más un proyecto **pequeño pero realmente realizado**: una recogida de tapones que de verdad organizasteis, un mercadillo de segunda mano que de verdad montasteis en el patio, una guía de consumo sostenible que de verdad repartisteis. La diferencia entre un proyecto que enseña y uno que no, no está en lo ambicioso que sea, sino en si llega a tocar la realidad. Empezad pequeño, hacedlo bien y contadlo con orgullo.

EJEMPLO REAL

La Junior Achievement y los proyectos de instituto que sí salen al mundo

Que un proyecto de instituto sea pequeño no significa que sea un juego sin valor. Existen programas, como los de la **Fundación Junior Achievement** (presente en más de 100 países, también en España), en los que grupos de estudiantes de secundaria crean una mini-empresa real durante un curso: detectan una necesidad, diseñan un producto, lo fabrican, lo venden en mercados escolares y reparten los beneficios o los donan. Muchos de esos productos son sencillísimos —libretas recicladas, jabones artesanos, productos de segunda mano restaurados— pero el aprendizaje es enorme: por primera vez, los estudiantes ven el ciclo completo de una idea convertida en realidad, con sus cuentas, su reparto de tareas y sus clientes de verdad. Lo que aprendéis en esta unidad —detectar un problema, dar una solución, organizar recursos y un equipo, y contarlos— es exactamente lo que hacen esos programas. Y la conclusión que sacan casi todos los participantes es la misma: hacer un proyecto, por pequeño que sea, enseña cosas que ningún examen puede medir.

Fuente: Junior Achievement / Fundación Junior Achievement España — programa 'La empresa joven europea'

Cierre del Taller de Economía

Y con esto cierras el curso. Si miras hacia atrás, en estas nueve unidades has recorrido casi toda la economía a tu alcance: qué es y por qué existe (escasez y elección), quién la mueve (los agentes y el flujo circular), cómo consumir con cabeza (consumo responsable), qué es el dinero y cómo cuidarlo (medios de pago y presupuesto), cómo nacen las empresas y los empleos (emprendimiento y trabajo), cómo se sostiene lo común (el sector público y los impuestos) y, por fin, cómo hacer que todo esto sirva para mejorar el mundo (sostenibilidad y tu proyecto).

La meta del Taller de Economía nunca fue que te conviertas en empresario ni en economista. La meta era mucho más sencilla y más valiosa: que salgas de esta optativa **entendiendo el mundo económico que te rodea** y sintiéndote capaz de moverte en él. Capaz de hacer un presupuesto, de leer una etiqueta con criterio, de entender una nómina cuando tengas la tuya, de saber por qué pagas impuestos y de detectar una oportunidad para hacer algo bueno por tu entorno.

Lo que hagas con todo esto a partir de mañana es cosa tuya. Pero ya tienes el mapa.

LO ESENCIAL DE LA ECONOMÍA SOSTENIBLE Y TU PROYECTO



El **desarrollo sostenible** satisface las necesidades de hoy sin comprometer las de las generaciones futuras. Equilibra tres pilares: económico, social y ambiental.

- Los **17 ODS** de la **Agenda 2030** (firmada por la ONU en 2015) son la lista de tareas pendientes de la humanidad para 2030. Todos podemos contribuir: pensar en global, actuar en local.
- La **economía circular** sustituye al “usar y tirar” lineal: diseña para durar, repara, reutiliza y, solo al final, recicla. La **regla de las erres** va de mejor a peor: reducir, reutilizar, reparar y reciclar.
- El **consumo sostenible** es elegir con conciencia: cada compra es un voto. Cuidar lo que tienes, preferir lo duradero y comprar de cerca aporta más de lo que parece.
- El **mini-proyecto** final pone en práctica todo el curso. Mejor pequeño y realmente hecho que grande y solo soñado: detecta un problema, da una solución, conéctala con un ODS, organiza recursos y equipo, hazlo y cuéntalo.

Glosario

- **Sostenibilidad:** capacidad de mantener una actividad en el tiempo sin agotar los recursos ni dañar el entorno.
- **Desarrollo sostenible:** el que satisface las necesidades del presente sin comprometer las de las generaciones futuras.
- **Pilares de la sostenibilidad:** económico, social y ambiental; deben equilibrarse.
- **ODS:** los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas.
- **Agenda 2030:** plan mundial firmado por la ONU en 2015 que reúne los 17 ODS.
- **Economía lineal:** modelo de “extraer, fabricar, usar y tirar” que acaba en residuo.
- **Economía circular:** modelo que mantiene los materiales en uso (reducir, reutilizar, reparar, reciclar).
- **Regla de las erres:** jerarquía de la economía circular, de mejor a peor: reducir, reutilizar, reparar, reciclar.
- **Consumo sostenible:** elegir productos y hábitos que respeten el medio ambiente y a las personas.
- **Huella ecológica:** medida del impacto que nuestro modo de vida tiene sobre el planeta.
- **Obsolescencia programada:** diseñar productos para que duren poco a propósito y haya que reemplazarlos.
- **Derecho a reparar:** normativa que obliga a los fabricantes a facilitar piezas y arreglos para alargar la vida de los productos.

Para profundizar

Recursos accesibles y oficiales para entender mejor la sostenibilidad:

- **Naciones Unidas — Objetivos de Desarrollo Sostenible** (un.org/sustainabledevelopment/es) — web oficial de los 17 ODS, con explicaciones e iconos. Útil para elegir el ODS de tu mini-proyecto.
- **Agenda 2030 en España** (agenda2030.gob.es) — qué hace España para cumplir los objetivos. Permite ver los ODS aplicados a casos cercanos.
- **Documental “Comprar, tirar, comprar”** (RTVE) — un reportaje muy conocido sobre la obsolescencia programada y el cártel de las bombillas. Cambia la forma de mirar los productos que compras.
- **Fundación Junior Achievement España** (fundacionjaes.org) — ejemplos de mini-empresas y proyectos hechos por estudiantes de secundaria. Buena fuente de ideas para tu propio proyecto.

Preguntas para reflexionar

Estas preguntas no tienen una respuesta única. Sirven para cerrar el curso pensando o discutiendo en clase:

1. Mucha gente cree que “ser sostenible” es, sobre todo, reciclar. Después de esta unidad, ¿por qué crees que reducir es más importante que reciclar? Pon un ejemplo de tu vida.
2. Cada compra es un “voto” por un tipo de mundo. ¿Crees de verdad que las decisiones de una sola persona importan, o hacen falta solo leyes y empresas responsables? ¿Dónde está el equilibrio?
3. Mirando atrás todo el curso: ¿qué es lo que más te llevas del Taller de Economía? ¿Hay algo que ahora ves de otra manera (el dinero, el trabajo, los impuestos, el consumo) que antes te pasaba desapercibido?

BIBLIOGRAFÍA

1. Organización de las Naciones Unidas (ONU). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible* (Resolución A/RES/70/1, 2015).
2. Comisión Mundial sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo. *Nuestro futuro común (Informe Brundtland)*. Naciones Unidas, 1987.
3. Ellen MacArthur Foundation. *Towards the Circular Economy: economic and business rationale for an accelerated transition* (2013).
4. Parlamento Europeo. *Economía circular: definición, importancia y beneficios*. europarl.europa.eu.
5. Fundación Junior Achievement España. *Programa La empresa joven europea: guía didáctica*. fundacionjaes.org.
6. Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030. *Estrategia de Desarrollo Sostenible 2030*. agenda2030.gob.es.