



TALLER 3ESO · 3.º ESO

Programación *didáctica*

Taller de Economía

EDITORIAL

profedeconomia.es económica y emprendedora)

MARCO

Real Decreto 217/2022 (optativa de iniciación

GENERADO

21 de mayo
de 2026

Resumen de referencia

Vista rápida de la programación para planificar el curso de un vistazo. El desarrollo completo de cada apartado está más abajo.

Datos básicos

ELEMENTO	DETALLE
Etapa y curso	3.º de ESO (materia optativa de iniciación económica y emprendedora)
Materia	Taller de Economía
Marco normativo	Real Decreto 217/2022 (currículo básico estatal) + concreción de cada CCAA
Carga lectiva de referencia	2 sesiones semanales · 3 evaluaciones
Materiales	Libro, diapositivas, actividades, tests y recursos de profedeeconomia.es

Temporalización por evaluaciones (9 unidades)

EVALUACIÓN	UNIDADES	HILO CONDUCTOR
1. ^a	U1 ¿Qué es la economía? · U2 Agentes y flujo circular · U3 Consumo inteligente y responsable	Mirar la economía y consumir con cabeza
2. ^a	U4 El dinero y los medios de pago · U5 Mi presupuesto · U6 Las empresas y el emprendimiento	El dinero propio y quién crea la riqueza
3. ^a	U7 El mundo del trabajo · U8 El sector público y los impuestos · U9 Economía sostenible y tu proyecto	Trabajo, lo común y el proyecto final

Evaluación de un vistazo

INSTRUMENTO	PESO ORIENTATIVO
Mini-proyecto final, tareas y productos de aula	45 %
Observación, registro del trabajo diario y participación	30 %
Tests de autoevaluación y pruebas breves	25 %

Este resumen y el desarrollo que sigue son la misma programación: el resumen sirve para planificar; los apartados siguientes, para fundamentar y presentar.

Contexto y marco normativo

Esta programación desarrolla el **Taller de Economía** de 3.º de ESO, materia **optativa** de iniciación a la economía y al emprendimiento, conforme al **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE).

Es un documento **de referencia, estatal y genérico**: la oferta de optativas, su denominación y su concreción curricular (competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos) dependen de cada comunidad autónoma. Antes de presentar esta programación en un centro conviene **ajustarla a la concreción autonómica** correspondiente y al Proyecto Educativo de Centro.

El Taller de Economía es, para la mayoría del alumnado, su **primer contacto con la economía**. Por eso parte de lo cercano —lo que el alumnado ya vive como consumidor, como miembro de una familia y como futuro trabajador— y construye desde ahí, de forma **vivencial y**

práctica, una primera mirada económica del mundo. No busca formar economistas, sino que el alumnado salga entendiendo el entorno económico que le rodea y sintiéndose capaz de moverse en él.

Objetivos y competencias

La materia contribuye a las competencias clave del perfil de salida de la ESO (especialmente competencia emprendedora, competencia personal, social y de aprender a aprender, competencia ciudadana, competencia matemática y competencia digital).

Las **competencias específicas** del Taller giran en torno a estas capacidades, formuladas a un nivel adecuado a 14-15 años:

- Reconocer la **escasez y la elección** como el origen de la economía y aplicar esa mirada a decisiones cotidianas.
- Identificar a los **agentes económicos** y seguir el camino del dinero a través del flujo circular de la renta.
- Actuar como **consumidor responsable**: comparar, conocer los derechos básicos y detectar la influencia de la publicidad.
- Manejar el **dinero propio** con cabeza: distinguir medios de pago y elaborar un presupuesto personal y un plan de ahorro.
- Comprender qué son las **empresas**, el **trabajo** y el **sector público**, y por qué se sostienen lo común y los servicios con los impuestos.
- **Emprender un proyecto sencillo** de servicio a la comunidad o de iniciativa económica y comunicarlo con claridad.

Saberes básicos

Los saberes se organizan en cuatro bloques temáticos, que en este material se distribuyen así:

- **Bloque A — Mirar la economía:** escasez, necesidades y bienes; los agentes económicos, los mercados y el flujo circular de la renta (U1-U2).
- **Bloque B — Economía personal y consumo:** consumo responsable y derechos del consumidor; el dinero, sus funciones y los medios de pago; el presupuesto personal y el ahorro (U3-U5).
- **Bloque C — Empresas, trabajo y lo común:** las empresas y el emprendimiento; el mundo del trabajo y los derechos laborales; el sector público, el Estado del bienestar y los impuestos (U6-U8).
- **Bloque D — Sostenibilidad y proyecto:** desarrollo sostenible, ODS y economía circular; el mini-proyecto final que cierra el curso (U9).

Temporalización detallada

Distribución orientativa para un curso de ~2 sesiones semanales, con 9 unidades repartidas en tres evaluaciones (tres unidades por evaluación). Cada unidad combina una breve exposición dialogada, tareas aplicadas, un test de autoevaluación y, a partir de la 2.^a evaluación, avances del proyecto final.

1.^a evaluación — Mirar la economía y consumir con cabeza

UNIDAD	SESIONES APROX.
U1 · ¿Qué es la economía?	7
U2 · Los agentes económicos y el flujo circular	7
U3 · Consumo inteligente y responsable	7

2.^a evaluación — El dinero propio y quién crea la riqueza

UNIDAD	SESIONES APROX.
U4 · El dinero y los medios de pago	7
U5 · Mi presupuesto: ingresos, gastos y ahorro	7

U6 · Las empresas y el emprendimiento

7

3.ª evaluación — Trabajo, lo común y el proyecto final

UNIDAD	SESIONES APROX.
U7 · El mundo del trabajo	7
U8 · El sector público y los impuestos	7
U9 · Economía sostenible y tu proyecto	8-10

El **mini-proyecto final** (capstone) es el hilo conductor del curso: las ideas se van sembrando desde las primeras unidades (consumo, dinero, empresas), el equipo y la idea se concretan a lo largo de la 2.ª y la 3.ª evaluación, y la unidad 9 reúne todo el aprendizaje para diseñarlo, llevarlo a la práctica y presentarlo a la clase.

Metodología

- **Aprendizaje vivencial y por descubrimiento:** se parte siempre de lo que el alumnado ya conoce (sus compras, su paga, el trabajo de su familia) para construir desde ahí los conceptos económicos.
- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP):** el mini-proyecto de servicio a la comunidad o de iniciativa emprendedora vertebrará el curso y da sentido a todo lo aprendido.
- **Aula activa:** trabajo en equipo con reparto de roles, debates, dinámicas, simulaciones y casos cercanos; poca clase magistral y mucho hacer.
- **Conexión con la vida real:** ejemplos del entorno del alumnado (etiquetas, anuncios, nóminas, recibos, impuestos cotidianos) y uso de los recursos del material.
- **Evaluación formativa continua:** los tests de autoevaluación y la retroalimentación frecuente guían el aprendizaje sin convertir el

examen en el centro.

- **Atención a la competencia digital:** búsqueda de información fiable, herramientas sencillas para el presupuesto y la presentación del proyecto.

Evaluación

Al ser una optativa de iniciación, la evaluación es **marcadamente competencial y práctica:** pesa mucho más lo que el alumnado **hace** (proyecto, tareas, trabajo de aula) que las pruebas escritas, que se reducen a controles breves de seguimiento.

Criterios de evaluación: los de la concreción autonómica vigente, asociados a las competencias específicas. Se evalúa el grado de desarrollo de cada competencia mediante instrumentos variados.

Instrumentos y ponderación orientativa

INSTRUMENTO	PESO	QUÉ MIDE
Mini-proyecto final, tareas y productos de aula	45 %	Aplicación práctica, trabajo en equipo, creatividad y producto final
Observación, registro del trabajo diario y participación	30 %	Implicación, esfuerzo continuo, autonomía y convivencia en el aula
Tests de autoevaluación y pruebas breves	25 %	Comprensión de los conceptos básicos de cada unidad

Recuperación: el carácter continuo de la materia permite recuperar mediante la reentrega de tareas y la mejora del proyecto; el mini-proyecto final es requisito para superar la materia.

Calificación: de 1 a 10. Se considera superada la materia con una calificación final igual o superior a 5, siempre que el mini-proyecto se haya realizado y presentado.

Atención a la diversidad

- **Actividades graduadas:** las tareas del material ofrecen distintos niveles de exigencia (observación, caso, debate, dinámica, proyecto), fáciles de ajustar al ritmo de cada grupo.
- **Refuerzo y ampliación:** los apartados “Para profundizar” y las “Preguntas para reflexionar” de cada unidad permiten ampliar; los ejemplos y los pasos guiados sirven de andamiaje para quien lo necesite.
- **Trabajo cooperativo** con roles dentro del proyecto para favorecer la inclusión y la participación de todo el alumnado.
- **Adaptaciones no significativas** (tiempos, formatos, apoyos visuales) según el informe del DO y las medidas del centro.

Situaciones de aprendizaje

El material plantea situaciones de aprendizaje cercanas a la realidad del alumnado de 3.º de ESO, entre ellas:

- Detectar elecciones cotidianas y el coste de oportunidad en decisiones propias (U1) y seguir el camino del dinero por el flujo circular de la renta (U2).
- Analizar anuncios reales para reconocer técnicas de publicidad y preparar una reclamación de consumidor (U3).
- Comparar medios de pago (efectivo, tarjeta, Bizum, móvil) y sus ventajas e inconvenientes (U4).
- Elaborar un presupuesto personal mensual y un plan de ahorro con la idea de “pagarse a uno mismo primero” (U5).
- Distinguir tipos de empresa e idear un pequeño negocio o servicio (U6); interpretar una nómina sencilla y los derechos laborales

básicos (U7); entender para qué sirven los impuestos a partir de un recibo (U8).

- **Diseñar, llevar a la práctica y presentar el mini-proyecto final** de servicio a la comunidad o de iniciativa emprendedora, conectado con un ODS (U9).

Materiales y recursos

Toda la programación se apoya en los materiales abiertos de profedeconomia.es para esta asignatura: el **libro** (9 unidades), las **diapositivas** derivadas, las **actividades** y **tests** por unidad, y los **recursos** de apoyo (plantillas de presupuesto y de proyecto). Todo el contenido es adaptable y se publica bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA.