

INFORMACIÓN FAMILIAS

CENTRO	COLEGIO PUENTE III
Curso	4º ESO
Área	Economía y Emprendimiento
Profesor área	Mª del Mar Martínez Díaz
Fecha	1 de diciembre de 2025

CONDICIONES DE PROMOCIÓN Y TITULACIÓN

Promocionarán de curso los alumnos en los siguientes casos:

- Tengan aprobadas todas las asignaturas.
- Tengan aprobadas todas las asignaturas excepto una o dos.
- Decisión de los profesores teniendo en cuenta: si promocionar favorece la evolución del alumno, si tiene expectativas de recuperación y si las materias suspensas le permitirán aprobar el próximo curso.

Obtendrán el título de la ESO los alumnos que terminen 4º curso y cumplan alguna de las siguientes condiciones:

- Tengan aprobadas todas las asignaturas.
- Hayan logrado las competencias y objetivos de la etapa a juicio del profesorado.

PLANES DE REFUERZO PARA ALUMNOS CON ASIGNATURAS PENDIENTES

Se entregarán a todos los alumnos con asignaturas pendientes de cursos anterior un documento con el plan de refuerzo. Este documento consistirá principalmente en un conjunto de actividades, trabajos y exámenes que tendrá que realizar para recuperar la materia.

Con motivo de facilitar la comunicación se establecerá una figura de responsable de planes de refuerzo que informará periódicamente a las familias del proceso. Esto es especialmente relevante con los plazos de entrega de las tareas.

La fecha de entrega del plan de refuerzo a las familias será anterior a la semana no lectiva de noviembre y la evaluación de dicho plan será anterior a junio para evitar que coincida con los exámenes finales.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La asignatura se divide en 100 puntos que se evalúan de diferentes formas (actividades aplicadas, trabajos observación directa) y en diferentes momentos del curso. Según los puntos obtenidos al finalizar el curso se obtienen las siguientes notas:

Criterios de calificación	
Insuficiente:	Menos de 44,9 puntos
Suficiente:	Entre 45 y 54,9
Bien:	Entre 55 y 64,9
Notable:	Entre 65 y 84,9
Sobresaliente:	Más de 85 puntos

La calificación de evaluaciones parciales se calculará de forma proporcional en función del porcentaje de la asignatura que se haya impartido. Aplicando el criterio de continuidad, siempre se tendrá en cuenta todo lo trabajado hasta el momento de cada calificación. Por ejemplo, en la evaluación de marzo no se tendrá en cuenta únicamente el periodo enero-marzo si no septiembre-marzo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

A continuación, se detallan las competencias específicas de la asignatura y peso de cada una de ellas en la calificación final:

Cod.	Competencia específica	Descriptor operativos	Ponderación
01	Proporcionar al alumnado un conocimiento de los conceptos básicos de finanzas para poder interpretar y resolver problemas financieros de la vida cotidiana. La resolución de problemas financieros constituye un eje fundamental en el aprendizaje de la educación financiera	CMCCT4, CE3, CPSAA4, CD2.	20%
02	Resolver, analizar y comentar las soluciones de un problema usando diferentes técnicas y herramientas, evaluando las respuestas obtenidas.	STEM1, STEM2, CD2, CPSAA4, CC3, CE3	10%
03	Comprender las necesidades de planificación y de manejo de los asuntos financieros a lo largo de la vida. Dicha planificación se vincula a la previsión realizada en cada una de las etapas de acuerdo con las decisiones tomadas y la marcha de la actividad económica nacional	CMCCT4, CE3, CPSAA4, CD2	15%
04	Representar conceptos, procedimientos y resultados financieros.	STEM3, CD5, CE3, CCEC4	10%
05	Comunicar de forma individual y colectiva conceptos, procedimientos y argumentos financieros, usando lenguaje oral, escrito o gráfico, utilizando la terminología financiera apropiada, para dar significado y coherencia a las ideas financieras.	CCL3, STEM4, CD3, CE3, CCEC3.	15%
06	Interpretar y resolver problemas económicos-financieros de la vida cotidiana aplicando diferentes formas de razonamiento y estrategias.	STEM1, STEM2, CCL3, CD2, CPSAA4, CC3, CE3.	15%
07	Valorar el impacto de la globalización económica, del comercio internacional y de los procesos de integración económica en la calidad de vida de las personas y el medio ambiente.	STEM1, STEM2, CD2, CPSAA4, CC3, CE3.	15%

CONTENIDO Y EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura se organiza en Unidades de Programación (temas). A continuación, aparecen todos estos temas con sus contenidos (saberes básicos) y sus criterios de evaluación.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN I: Economía Personal

SABERES BÁSICOS

- La gestión del presupuesto-Gastos.
- La gestión del presupuesto-Ahorros.
- La gestión del presupuesto-Endeudamiento.
- Los productos financieros bancarios-Tarjetas bancarias.
- Los productos financieros bancarios-Préstamos bancarios.
- Los productos financieros bancarios-Líneas de crédito.
- Los productos financieros bancarios-Inversiones mobiliarias.
- Los productos financieros bancarios-Fondos de inversión.
- Los productos financieros bancarios-Planes de jubilación.
- Los productos financieros bancarios-Seguros.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ID	Subcriterio Evaluación	Procedimiento	Actividad	Instrumento	Puntos
01.01.01	Organiza y relaciona datos.	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	5%
03.01.01	Distingue entre los distintos tipos de gastos e ingresos.	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	10%
03.01.02	Sabe realizar un presupuesto personal.	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	20%
03.01.04	Controla que se cumpla el presupuesto y en caso contrario lo adapta a las nuevas necesidades.	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	10%
03.02.01	Realiza gráficos que le permiten comprar la realidad del presupuesto con las previsiones.	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	5%
03.03.01	Utiliza herramientas informáticas para realizar un presupuesto personal	Análisis de las producciones del alumnado	Actividades aplicadas	Rúbrica	15%

01.02.01	Resuelve problemas financieros	Análisis de las producciones del alumnado	Actividades aplicadas	Rúbrica	20%
02.02.01	Comprueba las soluciones relacionándolas con un contexto planteado.	Análisis de las producciones del alumnado	Actividades aplicadas	Rúbrica	5%
02.03.01	Sabe cuál de las soluciones obtenidas es la más idónea ante distintos escenarios económicos.	Análisis de las producciones del alumnado	Actividades aplicadas	Rúbrica	10%

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2: Economía nacional

SABERES BÁSICOS

- Estimar cantidades y acotar el error cometido.
- El sector Público-El estado de bienestar
- El sector Público-La financiación del déficit público.
- El sector Público-La política fiscal
- El sector Público-Los tipos de política fiscal.
- El ciclo económico-La distribución de la riqueza y la renta.

EVALUACIÓN

ID	Subcriterios Evaluación	Procedimiento	Actividad	Instrumento	Puntos
06.01.01	Sabe interpretar los ingresos y los gastos del Estado.	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	15%
06.02.01	Comprende las diferencias entre déficit y deuda públicos	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	15%
06.03.01	Sabe cuáles son los efectos que provoca la desigualdad de la renta.	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	15%
06.03.02	Conoce los instrumentos que existen para redistribuir la renta.	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	15%
06.04.01	Conoce qué es la inflación y sus causas.	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	15%
06.04.02	Describe las consecuencias económicas y sociales de la inflación.	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	10%
06.06.01	Conoce las causas que provocan el desempleo y sus consecuencias económicas y sociales.	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	15%

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3: Economía internacional

SABERES BÁSICOS

- Recuento en situaciones cotidianas.
- La globalización-La cooperación económica internacional.
- La globalización-La Unión Europea.
- El comercio internacional.
- Los límites del crecimiento económico-El desarrollo sostenible.

EVALUACIÓN

ID	Criterio Evaluación simplificados	Procedimiento	Actividad	Instrumento	Puntos
07.01.01	Debate sobre temas de la economía actual como la desigualdad la pobreza, medioambiente...	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	15
07.01.02	Debate sobre las opciones de tener un desarrollo sostenible.	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	15
07.02.01	Realiza valoraciones sobre el grado de conexión entre las distintas Economías de todos los países del mundo, de forma crítica	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	45
07.01.01	Debate sobre temas de la economía actual como la desigualdad la pobreza, medioambiente...	Análisis de las producciones del alumnado.	Actividades aplicadas	Rúbrica	15

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: EXPERIMENTO ECONÓMICO

A estas alturas, ya sabrás que los recursos son escasos y las necesidades son ilimitadas. Si a esto unimos la economía conductual, que tiene en cuenta como la psicología influye en la toma de decisiones de los individuos y que nos demuestra que los individuos no siempre son tan racionales, nos surge un experimento económico.

Este experimento está inspirado en la película “El hoyo”, que trata el tema de la escasez, el reparto de los recursos y la psicología de una forma muy interesante.

Para nuestro experimento económico, necesitamos los siguientes materiales:

- **Tarjetas de orden:** el número que incluye refleja el orden en el que cada alumno participará en el experimento.
- **Fichas de puntos:** permiten saber quién es el ganador del experimento y que puntuación obtienen los alumnos. Cada ficha equivale a 1 punto. El número de fichas de puntos debe ser igual a el número de alumnos multiplicado por 5.
- **Bolsa de fichas:** en ella guardaremos todas las fichas de puntos.

Antes de empezar el experimento, le decimos a los alumnos que las fichas de puntos determinarán su nota en esta actividad. De este modo se lo toman mucho más en serio (después que el profesor decidirá cómo evalúa la actividad).

La mecánica del experimento es la siguiente: el experimento tiene 5 rondas, en cada una de las rondas vamos a repartir una tarjeta de orden de forma aleatoria a cada alumno.

En el orden que marquen las tarjetas, los alumnos irán acudiendo a la mesa del profesor, donde estará la bolsa de fichas y podrán coger 0, 1, 2 o 3 fichas de puntos (el número de fichas de puntos que cojan será privado, solo lo sabe cada alumno). Los alumnos van guardando sus fichas de puntos, sin revelar cuantas tienen hasta el final.

Una vez que todos los alumnos hayan acudido a por fichas, comienza la siguiente ronda. En las siguientes rondas se vuelven a repartir las tarjetas de orden de forma aleatoria y vuelven a ir los alumnos a la bolsa de fichas en dicho orden, repitiendo la misma mecánica. Al final de la quinta ronda, realizamos el recuento de puntos.

Aprendizaje para comentar al final del experimento: Algunos alumnos por la avaricia e incertidumbre de en qué orden elijan en la siguiente ronda cogen 3 fichas y lo que termina provocando es que otros se queden sin fichas. Incluso, algunos alumnos terminaran con 15 puntos, aunque la nota máxima sea un 10. En cambio, otros, debido a la mala suerte, pueden terminar obteniendo 0 puntos. Esto lo podemos relacionar con lo que ocurre en países desarrollados, donde consumimos muchísimos recursos (más de los que necesitamos), y países

subdesarrollados donde con los escasos recursos que tienen no llegan a cubrir las necesidades más básicas. Por otro lado, también podemos ver como el comportamiento humano influye a la hora de tomar decisiones económicas.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: ¡PRESUPUESTAMOS JUNTOS!

En esta actividad te vas a sentar con tus padres a elaborar un presupuesto. Vais a suponer una familia imaginaria. Vosotros vais a decidir qué ingresos tienen, cuántos hijos hay y entre los dos vais a elaborar una lista con todos los gastos que puede tener esa familia imaginaria.

Paso 1. Determinar miembros de la familia

Lo primero vamos a determinar los miembros que tiene nuestra familia: es decir, el número de adultos, el número de niños y las mascotas.

Paso 2. Elabora el presupuesto de esa familia

Elabora el presupuesto de tu familia, teniendo en cuenta los ingresos, los gastos fijos obligatorios, los gastos variables necesarios, los gastos discrecionales y el ahorro planificado. Si después de todo, a la familia le sobra dinero, lo consideramos ahorro adicional.

Paso 3. ¿Cuánto ahorra tu familia imaginaria al mes?

Paso 4. ¿Qué gastos son los que más te han sorprendido?

Gastos	Cantidad

Paso 5. ¿Qué gastos podrían recortar en esta familia para poder ahorrar más?

Gastos	Cantidad

Paso 6. ¿Cuánto tiempo pasaría para que pudieran tener un fondo de emergencia ahorrado que les permitiera cubrir los gastos de 6 meses?

Para hacer esta tarea puedes descargar la siguiente plantilla: [descargar "presupuestamos juntos"](#)

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: LA INFLACIÓN EN NUESTRA VIDA DIARIA

Los **objetivos** de nuestro experimento son dos:

- Demostrar que imprimir más dinero no soluciona las crisis, sino que genera inflación de demanda.
- Ver que un aumento de los costes de producción también genera inflación, en este caso de costes.

Para nuestro experimento económico, necesitamos los siguientes materiales:

- **Tarjetas de Comprador:** el número que incluye refleja precio de reserva, es decir, el precio máximo que el comprador está dispuesto a gastar para adquirir el bien. Obviamente el comprador deberá comprar el bien a un precio inferior a este.
- **Tarjetas de Vendedor:** el número que incluye refleja el coste de producción para cada uno de los vendedores. Obviamente el vendedor deberá vender el bien a un precio superior a este.

MECÁNICA DEL EXPERIMENTO: Dividimos a la clase en 2 grupos iguales, los alumnos del primer grupo serán compradores y los del segundo los vendedores.

Les explicamos que hemos creado un mercado, en el que el bien que se va a intercambiar es una **camiseta de 35 euros**, y que algunos alumnos serán compradores y otros vendedores. Posteriormente repartimos aleatoriamente las tarjetas de INFLACIÓN DE DEMANDA y les pedimos que encuentren a alguien del otro grupo (si son vendedores un comprador, y viceversa) y lleguen a un acuerdo por el precio de la camiseta. Tras esta ronda, hacemos lo mismo, pero con las tarjetas de INFLACIÓN DE COSTES.

Antes de empezar el experimento les decimos que aquel alumno que consiga una mayor diferencia entre el precio de su tarjeta y el que finalmente haya pactado tendrá puntos extra u otra recompensa (para que se lo tomen más en serio).

Tras cada uno de los cambios debemos calcular el precio medio de las transacciones y el número de intercambios realizados.

¿QUÉ OCURRIRÁ? Como tanto al aumentar los costes de producción (INFLACIÓN DE COSTES) como al aumentar los precios de reserva (INFLACIÓN DE DEMANDA) una de las partes cuenta con mayores costes/dinero, el acuerdo al que lleguen tendrá un precio medio superior a los 35€ que se han establecido en un principio

APRENDIZAJE PARA COMENTAR AL FINAL DEL EXPERIMENTO: Cuando se imprime más dinero en un país, pero el número de unidades producidas es el mismo, ya que la producción y los recursos no pueden aumentarse rápidamente, no se solucionan las crisis, simplemente se produce un aumento de los precios, provocando que las personas necesiten más dinero para pagar lo que antes era más barato. Algo similar ocurre cuando lo que aumentan son los costes, no pudiendo las empresas ofrecer sus productos tan baratos como antes y reflejando este aumento de costes en un aumento de precio de venta.