ESO

Finanzas y Consumo Responsables

Tu paga, tus compras y tus derechos

1.º ESO · Comunitat Valenciana



Jose Sande

COMPARTIENDO CONOCIMIENTO

Finanzas y Consumo Responsables

Tu paga, tus compras y tus derechos

1.º ESO · Comunitat Valenciana

Libro del alumno · Primera edición: 2026

© Jose Sande, 2026

Edita: Compartiendo Conocimiento

El IES Ribera Norte, sus personajes, las aplicaciones y los demás casos del libro son ficticios.

Licencia del PDF gratuito y condiciones de uso: permiso para compartir e imprimir.

Cómo es este libro

Tu libro tiene seis unidades de 16 páginas. Todas siguen el mismo recorrido y terminan con un episodio de la novela y una pieza de tu proyecto.

PORTADA Y APERTURA	**Las dos primeras páginas.** La ilustración de la unidad, lo que vas a aprender, una situación de partida con los personajes de la novela, preguntas para empezar y el mapa de la unidad.
APARTADOS	La explicación con casos resueltos paso a paso, figuras, cajas y actividades al final de cada apartado.
PRIMER CURSO, PRIMER DINERO	Un episodio del relato del curso: seis alumnos de 1.º B se topan con el dinero de cada día —la nómina, el presupuesto, los pagos, el mercadillo, las zapatillas, el mensaje del paquete— antes de aprender a decidir.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	Un reto que sale del episodio: producto, pasos individuales y en grupo, datos y una comprobación individual.
INFORME	Datos reales de fuentes fiables, con lo que permiten concluir y lo que no.
ACTIVIDADES	Comprensión, cálculo y aplicación, revisión de una respuesta de IA y una tarea de transferencia que haces tú solo.
ESQUEMA Y RESUMEN	El mapa de toda la unidad y las ideas clave.

Las cajas

Clave. La idea que hay que recordar.

Dato. Una cifra real, con su fuente y su año.

La ciencia dice. Un resultado de la investigación y su límite: qué demuestra y qué no.

Cómo decidimos. Un mecanismo de la economía del comportamiento que influye en nuestras decisiones.

Revisa la IA. Una respuesta simulada de un asistente de IA, impresa, y lo que tienes que comprobar.

Para tu proyecto. Una ficha de «La guía de la paga» que preparas con tu equipo.

La norma dice. Un fragmento literal de una norma, con su referencia.

Personajes. Lucía, Hugo, Salma, Dani, Martina e Iker estudian 1.º B en el IES Ribera Norte de Valdelana. Con Inés, su profesora de Finanzas y Consumo Responsables, aprenden a manejar su paga, sus compras y sus derechos, y preparan «La guía de la paga».

Índice

PRIMER TRIMESTRE

Unidad 1 · El dinero que entra en casa 9
1.1 Trabajar para una empresa: el salario ... 11
1.2 Leer una nómina ... 12
1.3 Trabajar por tu cuenta ... 14
1.4 Las prestaciones sociales ... 15
1.5 Ingresos extraordinarios y tu paga ... 16

Unidad 2 · Gastar, planificar y ahorrar 25
2.1 Necesarios, fijos y caprichos ... 27
2.2 Los gastos silenciosos ... 28
2.3 El presupuesto ... 30
2.4 Por qué ahorrar ... 32
2.5 La regla del ahorro y la salud financiera ... 33

SEGUNDO TRIMESTRE

Unidad 3 · Pagar y deber 41
3.1 Efectivo y tarjetas 43
3.2 Pagar con el móvil 44
3.3 Ahorrar o deber 46
3.4 Tipos de deudas 48
3.5 Los riesgos de endeudarse 49

Unidad 4 · Consumir con responsabilidad 57
4.1 Hábitos de consumo responsable 59
4.2 Huella ecológica, obsolescencia y etiquetas 60
4.3 Consumo sostenible, ético y local 62
4.4 Economía circular 63
4.5 Desigualdad y escasez 66

TERCER TRIMESTRE

Unidad 5 · Mis derechos al comprar 73
5.1 Tus derechos como persona consumidora 75
5.2 Reclamar 77
5.3 Cláusulas abusivas 78
5.4 Comprar en internet 79
5.5 Factura, albarán y tus datos 81

Unidad 6 · Fraudes, apuestas y publicidad 89
6.1 Billetes falsos y criptomonedas 91
6.2 Fraudes en internet 92
6.3 Las apuestas y sus peligros 93
6.4 Compras compulsivas 96
6.5 Publicidad, redes e influencers 97

Herramientas 105

Tu proyecto

Durante el curso preparas con tu equipo «La guía de la paga»: seis fichas para que cualquier chico o chica de 1.º maneje su paga. Cada unidad aporta una ficha; al cerrar las unidades 3 y 6 haces una entrega.

Las seis fichas

Ficha E1. Los ingresos de una familia (unidad 1) 21
Ficha E2. Mi presupuesto y mi plan de ahorro (unidad 2) 37
Ficha E3. Antes de pagar o pedir prestado (unidad 3) 53
Ficha E4. Diez gestos de consumo responsable (unidad 4) 69
Ficha E5. Cómo comprar en internet y reclamar (unidad 5) 85
Ficha E6. Semáforo antitrampas (unidad 6) 101

Cómo trabajarás. Cada ficha empieza en una caja «Para tu proyecto» y se termina en la situación de aprendizaje. Usa siempre datos ficticios: nunca los de tu familia. Se evalúan la claridad y la exactitud de la ficha para quien la lea.

Una ficha se mejora. Guarda cada versión con su fecha y anota qué dato o qué comentario te hizo cambiarla.

Mi registro de versiones

Ficha E1. Versión _____ Fecha _____ Revisado por _____
Ficha E2. Versión _____ Fecha _____ Revisado por _____
Ficha E3. Versión _____ Fecha _____ Revisado por _____
Ficha E4. Versión _____ Fecha _____ Revisado por _____
Ficha E5. Versión _____ Fecha _____ Revisado por _____
Ficha E6. Versión _____ Fecha _____ Revisado por _____

Primer curso, primer dinero

Cada unidad termina con un episodio de «Primer curso, primer dinero», el relato del curso. Seis alumnos de 1.º B del IES Ribera Norte de Valdelana se encuentran con el dinero de cada día, cometen sus primeros errores y acaban preparando «La guía de la paga».



Seis episodios. De octubre a mayo, cada episodio plantea una decisión con los conceptos de su unidad y termina con un final abierto.

Después del episodio. La situación de aprendizaje sale de lo que les pasa a los personajes; el informe aporta una segunda mirada con datos y fuentes.

Ficción. El instituto, Valdelana, los personajes y las aplicaciones son ficticios. Las respuestas de IA que aparecen están impresas y son simuladas.

Quién es quién

Las personas del relato «Primer curso, primer dinero».

1.º B del IES Ribera Norte

Lucía. Organizada, lo compara todo; lleva las cuentas del grupo.

Hugo. Humor y decisiones rápidas; pasa los fines de semana en el bar de su familia, donde observa cómo se cobra y se da el cambio.

Salma. Observadora y directa; habla tres lenguas y se fija en lo que otros pasan por alto.

Dani. Domina las aplicaciones y los trucos del móvil.

Martina. Deportista, constante y con las ideas claras.

Iker. Produce música en casa; ironía tranquila.

Inés. Profesora de Finanzas y Consumo Responsables: pregunta más de lo que responde y pide pruebas.

Una novela. El instituto, los personajes y las aplicaciones del libro son ficticios. Las respuestas de IA que aparecen están impresas y son simuladas.





UNIDAD 1

El dinero que entra en casa

Primer curso, primer dinero · La nómina del bar

EN ESTA UNIDAD APRENDERÁS A...

- Explicar de dónde sale el dinero de una familia.
- Distinguir trabajar para una empresa de trabajar por tu cuenta.
- Leer una nómina y decir qué es el salario bruto y qué es el neto.
- Calcular el salario neto restando los descuentos al salario bruto.
- Reconocer las prestaciones sociales y los ingresos extraordinarios, y separar los fijos de los variables.

SITUACIÓN DE PARTIDA

Es octubre en 1.º B del IES Ribera Norte. Pilar, la madre de Hugo, ha contratado a Vera, una camarera de 19 años. Vera ha cobrado su primera nómina y la cifra no es la que esperaba. Inés Varela escribe una pregunta en la pizarra: ¿de dónde sale el dinero de una familia? Esta semana la clase va a ver los cuatro caminos por los que entra el dinero en casa. Hugo cree que mil cuatrocientos euros son mil cuatrocientos euros, y Dani prefiere comprobarlo antes de opinar. Veremos quién tiene razón.

PARA EMPEZAR

1. Sin contar datos privados, ¿qué tipos de ingresos puede tener un hogar?
2. Si alguien te dice «cobro 1.400 € al mes», ¿crees que esa cantidad llega entera a su cuenta? ¿Por qué?
3. ¿Qué pequeñas cantidades puedes recibir tú (paga, regalos...)?
4. ¿Se te ocurre una profesión que se pueda ejercer por cuenta propia, sin jefe? ¿Se cobraría lo mismo todos los meses?
5. ¿Qué preguntarías antes de aceptar un trabajo para saber cuánto vas a cobrar de verdad?
6. Tus abuelos cobran una pensión. ¿De dónde crees que sale ese dinero?
7. Si el padre de un amigo trabaja por su cuenta y un mes gana poco, ¿qué puede hacer su familia?



El salario

1.1



La nómina

1.2



Por cuenta propia

1.3



Prestaciones

1.4



Otros ingresos

1.5

1.1 Trabajar para una empresa: el salario

En muchas familias, buena parte del dinero viene del trabajo, pero no todo. Hay cuatro caminos para que entre dinero en casa.

Los **ingresos** son el dinero que entra en casa. Llegan por cuatro caminos: trabajar para una empresa, trabajar por tu cuenta, recibir una ayuda pública o recibir dinero de otras fuentes, como un alquiler, un premio o una herencia.

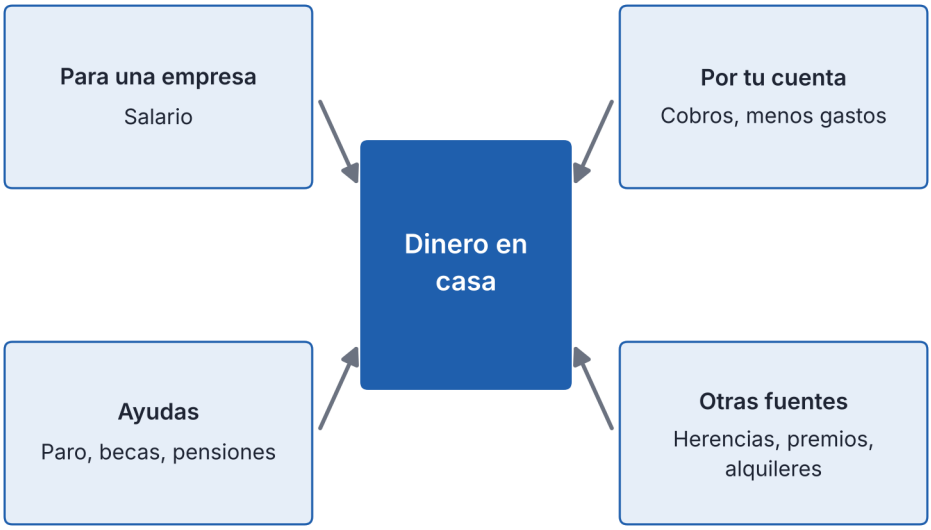


Figura 1.1. Cuatro caminos para que entre dinero

Trabajar **por cuenta ajena** es trabajar para una empresa o para otra persona, que organiza tu trabajo y te paga por hacerlo. Lo que cobras se llama **salario**.

Antes de empezar, la empresa y tú firmáis un **contrato**: un acuerdo que dice qué trabajo harás, cuántas horas y cuánto cobrarás. Algunos contratos pueden ser de palabra, pero el de tiempo parcial, como el de Vera, debe hacerse por escrito (Estatuto de los Trabajadores, arts. 8.2 y 12.4.a).

La **jornada** es el número de horas que trabajas. Si trabajas todas las horas de un empleo normal, es una jornada completa. Si trabajas menos, es una jornada parcial y cobras en proporción: con media jornada, el sueldo suele ser más o menos la mitad (según el convenio y los complementos). Vera, por ejemplo, trabaja 30 horas a la semana.

Un ejemplo: Pilar, la dueña de un bar, contrata a Vera. En el contrato escriben «camarera, 30 horas a la semana y 1.400 € brutos al mes». Es lo que han acordado, y las dos tienen que cumplirlo. Si algo cambia, debe hacerse según la ley y, cuando corresponda, dejarlo por escrito.

Por cada persona que contrata, la empresa tiene que darla de alta en la **Seguridad Social**, el sistema público que paga el paro y las pensiones y ayuda a pagar la sanidad. Estar de alta significa que ese trabajo cuenta para tus derechos. Trabajar sin alta es irregular y puede dificultar el acceso a prestaciones. No significa perder todos los derechos: se puede denunciar y reclamar el alta.

Quien trabaja tiene **derechos**: cobrar su salario a tiempo, descansar, tener vacaciones pagadas y trabajar con seguridad. También tiene **obligaciones**: cumplir el horario, hacer bien su tarea y respetar a sus compañeros. Si una parte no cumple lo acordado, la otra puede reclamar. Por eso conviene conocer bien el contrato.

LA NORMA DICE

«Se prohíbe la admisión al trabajo a los menores de dieciséis años.» Estatuto de los Trabajadores, art. 6.1.

Como regla general, no se puede trabajar antes de los 16 años. Solo hay una excepción: participar en espectáculos públicos con autorización escrita de la autoridad laboral (art. 6.4). A tu edad puedes colaborar en tareas domésticas apropiadas, pero no trabajar de forma habitual en un negocio como una persona empleada. Si alguien te ofrece trabajar a cambio de dinero a tu edad, cuéntaselo a un adulto de confianza.

ACTIVIDADES

1. Explica con tus palabras qué es un salario y qué es un contrato.
2. Hugo tiene 12 años y hace los deberes en el bar de su madre. ¿Puede trabajar allí con contrato? Explica por qué.

1.2 Leer una nómina

La nómina te muestra cuánto has ganado y qué se descuenta. Aprender a leerla ayuda a detectar errores.

La **nómina** es el recibo de salario que la empresa entrega a quien trabaja, normalmente cada mes. Dice cuánto se ha ganado, cuánto se descuenta y cuánto se cobra. Con ella puedes comprobar que te han pagado lo que te corresponde. Si no cuadra, pregunta a la empresa con calma. Tiene tres zonas.

La primera es lo que se gana: el **salario bruto**, que es el sueldo antes de los descuentos. La segunda es lo que se descuenta: una parte va a la **Seguridad Social** y otra puede ser la retención del IRPF, un adelanto de impuestos para Hacienda (según el sueldo, puede ser cero). La tercera es lo que se cobra: el **salario neto**, que es lo que de verdad llega a la cuenta. En la nómina también aparecen el nombre de la empresa, el de la persona que trabaja y el mes al que se refiere. Guárdala siempre: es la prueba de lo que has cobrado, y la necesitarás para pedir un préstamo o una ayuda cuando seas mayor. Los descuentos se llaman a veces **deducciones**.

Muchos contratos tienen **14 pagas** al año: 12 normales y 2 extra, una en verano y otra en Navidad. Otros reparten esas dos pagas dentro de cada mes y tienen **12 pagas**. El dinero total del año es el mismo; solo cambia cuándo lo cobras. Por ejemplo, 14.000 € al año son 14.000 : 14 = 1.000 € por paga si hay 14 pagas, o 14.000 : 12 = 1.166,67 €, unos 1.167 € al mes, si hay 12.

Para comparar ofertas, cuando alguien te dice cuánto cobra, pregunta tres cosas: ¿es bruto o neto?, ¿es al mes o al año?, ¿en 12 o en 14 pagas? «Mil cuatrocientos» puede significar cosas muy distintas.



Esquema simplificado. Persona y cifras inventadas.

Figura 1.2. Las tres zonas de una nómina (esquema simplificado)

CLAVE · BRUTO Y NETO

Salario bruto − descuentos = salario neto. El neto es lo que recibes: con él cubres gastos y, si puedes, ahorras.

Caso · La nómina de Vera

Vera trabaja de camarera 30 horas a la semana. Su salario bruto es de 1.400 € al mes. Los descuentos son el 10 % del bruto. Es una cifra redonda para practicar: los descuentos reales cambian de una persona a otra.

Concepto	Cálculo	Importe
Salario bruto	Dato	1.400 €
Descuentos	10 % de 1.400 €	−140 €
Salario neto	1.400 − 140	1.260 €

Paso 1. Calcula los descuentos. El 10 % de 1.400 € es 140 € (1.400 : 10). Resta: 1.400 − 140 = 1.260 €. Vera cobra 1.260 €, no 1.400 €.

Paso 2. Piensa qué significa. Los 140 € no se han perdido: ayudan a financiar servicios públicos y prestaciones. Si Vera reúne los requisitos legales, podría cobrar desempleo y, en el futuro, una pensión. **Cómo comprobar una nómina.** Haz una resta: el bruto menos los descuentos tiene que dar el neto. Es la prueba más sencilla, aunque no la única. Si no cuadra, pregunta a la empresa con calma y con la nómina en la mano. Mira también que el mes y el nombre sean los correctos y que las horas sean las de tu contrato.

DATO

En 2026, el salario mínimo interprofesional es de 1.221 € brutos al mes, repartidos en 14 pagas. Son 17.094 € brutos al año por una jornada completa; si la jornada es menor, se aplica la proporción. Fuente: Real Decreto 126/2026, de 18 de febrero, BOE de 19/02/2026 (consulta: 11/2026).

REVISA LA IA

Respuesta simulada de un asistente de IA: «Con un bruto de 1.400 € y un 10 % de descuentos, el neto es mayor: 1.540 €, porque hay que sumar los 140 € de impuestos». **Qué comprobar.** ¿Los descuentos se suman o se restan? ¿Puede alguien cobrar más de lo que gana antes de los descuentos?

ACTIVIDADES

3. Lee esta nómina ficticia. Calcula los descuentos y el salario neto:

Concepto	Dato
Salario bruto	1.000 €
Descuentos	10 % del bruto

4. Explica con tus palabras la diferencia entre salario bruto y salario neto. ¿Cuál debes usar para planificar tus gastos?
5. *Amplía.* Un contrato dice «18.000 € brutos al año en 12 pagas». ¿Cuánto es el bruto de cada mes? Si se descuenta el 10 %, ¿cuánto cobra al mes? ¿Y cuánto cobraría en un año entero?

1.3 Trabajar por tu cuenta

Hay quien no tiene jefe, pero tampoco tiene un sueldo seguro.

Trabajar **por cuenta propia** es trabajar sin una empresa que te contrate: tu trabajo es tu negocio y tú decides cómo organizarlo. Quien lo hace es una persona **autónoma**. Una electricista que atiende a sus clientes, un pintor que vende sus cuadros o un taxista con su propio coche son autónomos. Crearte tu propio trabajo se llama **autoempleo**, y montar un negocio nuevo se llama **emprender**.

Un autónomo no recibe nómina: cobra de sus clientes. Por eso sus ingresos cambian cada mes. Un mes puede ganar 1.800 € y otro 900 €. Además, tiene que pagar sus gastos, como los materiales, y una **cuota de autónomos**: un pago mensual a la Seguridad Social que da acceso a protecciones, como la prestación por cese de actividad y la pensión. **Ejemplo.** Mara es diseñadora y trabaja por su cuenta. En un mes cobra 2.000 € a sus clientes y gasta 500 € en materiales y en su cuota de autónoma. Le quedan 2.000 − 500 = 1.500 €, antes de impuestos. Lo que queda después de restar los gastos se llama **beneficio**; aquí es un cálculo simplificado.

Trabajar por tu cuenta tiene ventajas: eliges tus horarios y no tienes jefe. También tiene riesgos: si faltan clientes, no hay ingresos. Un negocio puede empezar con una sola persona y crecer hasta contratar personal.

CÓMO DECIDIMOS

Mejor seguro que dudoso. Te ofrecen dos opciones: 20 € seguros o lanzar una moneda para ganar 40 € o nada. De media, las dos valen lo mismo: 20 €. Aun así, mucha gente elige los 20 € seguros, porque no quiere arriesgarse a quedarse con 0 €. Por eso algunas familias prefieren un sueldo fijo aunque sea algo menor.

ACTIVIDADES

6. Clasifica cada trabajo como cuenta ajena o cuenta propia: a) cajera de un supermercado con contrato; b) pintora que vende sus cuadros; c) taxista con su propio coche; d) camarero con nómina.
7. Un autónomo ingresa 1.800 € en marzo, 900 € en abril y 1.500 € en mayo. ¿Cuánto ingresa de media al mes?

1.4 Las prestaciones sociales

A veces el dinero llega de una ayuda pública y no de un trabajo.

Las **prestaciones sociales** son ayudas que dan las administraciones públicas para proteger a las personas. Hay tres muy conocidas. El **desempleo** (el paro) se cobra durante un tiempo cuando se pierde un trabajo. Las **pensiones** se cobran cuando una persona se jubila. Y las **becas** ayudan a pagar los estudios, el comedor o los libros.

¿Quién las paga? Se pagan con las cotizaciones de las nóminas y con los impuestos. Quien cotiza hoy ayuda a pagar las pensiones de hoy. Las ayudas no son iguales para todos.

Prestación	Para qué sirve	Quién la cobra
Desempleo	Dar un ingreso mientras se busca trabajo	Quien está en desempleo y cumple requisitos
Pensión	Dar un ingreso cuando ya no se trabaja	Quien cumple edad y cotizaciones (hay también no contributivas)
Beca	Pagar estudios, comedor o libros	Alumnado, según los ingresos de la familia

Cotizar es pagar una parte del sueldo a la Seguridad Social. Para la prestación contributiva por desempleo hay que acreditar cotizaciones suficientes; hay también subsidios con otras reglas. Las becas dependen de los estudios y de la familia. Las ayudas tienen condiciones y duración distintas: muchas becas se piden en cada convocatoria.

Para pedir una ayuda se rellena una **solicitud**: un formulario con tus datos y los de tu familia. Hay que escribir con claridad y no dejar huecos.

ACTIVIDADES

8. Rellena, solo como ejercicio, esta solicitud de beca ficticia con los datos de Pau Roca, de 12 años, que estudia 1.º de ESO en el IES Ribera Norte y pide una ayuda para el comedor escolar:

Campo	Qué se escribe
Nombre del alumno	
Curso	
Centro	
Ayuda que se pide	

9. *Amplía.* Explica con un ejemplo por qué una persona que trabaja hoy ayuda a pagar las pensiones de hoy.

1.5 Ingresos extraordinarios y tu paga

Algunos ingresos no llegan cada mes. Otros sí, y se pueden contar.

Un ingreso **extraordinario** es un ingreso que no llega con regularidad. Por ejemplo: una **herencia**, que son los bienes que una persona deja al fallecer; una **donación**, que es un regalo importante; un premio; o los **dividendos**, que son la parte de los beneficios que una empresa reparte entre sus dueños. El alquiler de un piso tuyo no es extraordinario: se cobra cada mes.

Los ingresos también se pueden ordenar de otra manera. Son **fijos** si llegan siempre igual, como la paga de cada mes. Son **variables** si cambian, como un encargo o un regalo. Fijo o variable habla de la cantidad; periódico u ocasional, de cuándo llega: un alquiler puede ser fijo y periódico. Para planificar, cuenta con los fijos y trata los variables como un extra.

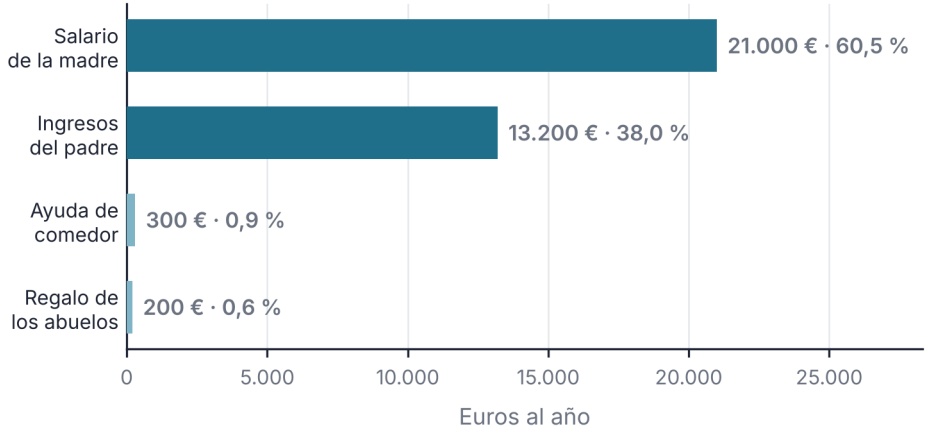
Un ingreso extraordinario es una buena noticia, pero no es un ingreso con el que se pueda contar para vivir. Por eso se guarda para imprevistos o metas, que verás en la unidad 2.

A tu edad, tus ingresos son la paga, los regalos y algún encargo en casa, como cuidar de una mascota o ayudar con la compra. No son un sueldo. Aun así, sirven para aprender a manejar dinero. En una familia, los ingresos también cambian con la vida. Perder un empleo reduce o elimina el sueldo; algunas personas pueden cobrar desempleo si cumplen los requisitos. Jubilarse cambia el sueldo por una pensión. Y cuando nace un hijo, aparece un gasto nuevo y, a veces, una persona trabaja menos horas.

Caso · Un año de ingresos de la familia Roca

La madre cobra 1.500 € netos en cada una de sus 14 pagas. El padre es autónomo y le quedan de media 1.100 € al mes después de los gastos del negocio. Pau, su hijo, tiene una ayuda de comedor que cubre 300 € al curso. Los abuelos regalan 200 € al año, en el cumpleaños de Pau. Es un caso inventado. Queremos saber cuántos recursos y ayudas suma en total y cuánto aporta cada fuente. Las cifras de las pagas y los meses ya están convertidas en euros al año para poder sumarlas.

Fuente	Cálculo	Al año
Salario de la madre	1.500 × 14	21.000 €
Ingresos del padre	1.100 × 12	13.200 €
Ayuda de comedor	Dato	300 €
Regalo de los abuelos	Dato	200 €
Total	Suma	34.700 €



Recursos y ayudas valorados: 34.700 € al año (familia inventada).

Figura 1.3. Recursos y ayudas de un año de la familia Roca (ficticio)

Paso 1. Suma las cuatro fuentes: 21.000 + 13.200 + 300 + 200 = 34.700 €. La madre aporta el 60,5 % y el padre, el 38,0 %. La ayuda de comedor y el regalo, solo el 1,5 % entre los dos. El dinero que llega a la cuenta es 34.400 €, porque la ayuda de comedor paga el servicio.

Paso 2. Imagina que el padre tiene un mes malo y gana 400 € en lugar de 1.100 €. En un mes ordinario, sin paga extra, la familia ingresa 1.500 + 1.100 = 2.600 €. En el mes malo ingresa 1.500 + 400 = 1.900 €. Pierde 700 €, el 26,9 % de ese mes. Por eso conviene guardar algo en los meses buenos, para cuando vengan los malos.

Paso 3. Compara las fuentes. Una fuente es **segura** si llega siempre igual y **insegura** si puede cambiar o desaparecer. El sueldo de la madre es previsible mientras mantiene el empleo: es un ingreso fijo, aunque ningún ingreso laboral está asegurado del todo. Los ingresos del padre cambian: son variables. Una familia que depende de un ingreso variable necesita un colchón de dinero guardado. Por ejemplo, si en tres meses entran 1.000 €, 1.800 € y 1.400 €, la media es 4.200 : 3 = 1.400 € al mes, y conviene planificar con cautela y comprobar si los gastos imprescindibles se pagan también en el mes de 1.000 €. Así no te llevas sorpresas cuando el ingreso baja. Y si un mes sale mejor de lo previsto, el extra se guarda en el colchón. Un **colchón** es una cantidad ahorrada para los meses en que entra menos. Una diferencia así invita a preguntarse por qué ocurre y qué se puede hacer.

DATO

En 2024, las mujeres de la Comunitat Valenciana ganaron de media 24.208 € brutos al año y los hombres, 29.357 €. La diferencia es de 5.149 € con estas cifras redondeadas (5.148,29 € con los importes exactos): la ganancia media de las mujeres fue un 17,5 % inferior. A esa diferencia se le llama **brecha salarial**. Fuente: INE, Encuesta Anual de Estructura Salarial 2024, tabla 28191 (consulta: 11/2026).

Fíjate en que el ingreso más seguro de una familia no siempre es el mayor. Mirar de dónde viene cada euro ayuda a saber en qué se puede confiar y en qué no. Por eso, cuando una familia puede, procura no depender de una única fuente. Una familia con dos ingresos fijos está más tranquila que otra que depende de uno solo.

PARA TU PROYECTO · E1

Prepara la ficha E1, «Los ingresos de una familia»: inventa una familia con cuatro fuentes de ingresos, calcula el total del año y di qué pasaría si una fuente desaparece. Usa solo datos inventados, nunca los de tu familia.

ACTIVIDADES

10. Clasifica cada ingreso según su periodicidad (habitual u ocasional) y su cuantía (fija o variable): a) la paga mensual; b) 20 € por tu cumpleaños; c) un premio de un sorteo; d) el alquiler de un piso que cobra una familia cada mes.

11. *Amplía.* Si el padre de la familia Roca tuviera un mes malo cada año, ¿qué podría hacer la familia para estar preparada? Escribe dos ideas.

PRIMER CURSO, PRIMER DINERO

La nómina del bar

Un sábado de octubre, el Bar Benítez olía a café y a tostadas. Todavía no había clientes. Hugo y Dani habían ido a hacer los deberes en la mesa del fondo, junto a la impresora. Pilar, la madre de Hugo, le había dejado un delantal para que no se manchara la camiseta con el chocolate.

—Hugo, ven un momento —dijo Pilar—. Vera está preocupada. Ha cobrado su primera nómina y dice que no es lo que le dijeron. Vera nos ha dejado una copia sin datos personales y con importes ficticios para aprender a leerla.

Dejó una hoja sobre la mesa. Hugo la alisó con las manos. Tenía tres zonas, cada una con su color y los números alineados a la derecha.

—Mira, mira —dijo Dani, que ya había dejado los deberes—. Aquí pone el nombre del bar y el de Vera.

—Y aquí pone lo que gana —dijo Hugo, señalando una cifra—. Mil cuatrocientos euros. Es lo que le dijeron.

—Pues en su cuenta le han entrado mil doscientos sesenta —dijo Pilar—. Me lo ha enseñado en el móvil. Y Vera no sabe si el bar se ha equivocado o si es normal. Y yo, aunque pago las nóminas, no he sabido explicárselo bien.

Dani sacó el portátil y tecleó algo.

—Entonces faltan ciento cuarenta euros. Seguro que la gestoría se ha equivocado. Te lo hago en un momento: escribo a la gestoría y les digo que nos devuelvan el dinero.

—Espera —dijo Hugo—. Antes de escribir a nadie, hay que leer la hoja. A ver…

Siguió con el dedo la segunda zona. Había dos líneas con una palabra repetida: «descuento».

—Aquí pone que se descuentan ciento cuarenta euros. Es justo lo que falta. A ojo, es el diez por ciento de mil cuatrocientos.

—Pero ¿quién se lo quita? —preguntó Dani—. ¿El bar?

Pilar se secó las manos en el trapo.

—El bar no se queda con nada. Una parte va a la Seguridad Social y otra a Hacienda. Con la Seguridad Social, Vera podrá tener protección por desempleo y una pensión cuando sea mayor, si cumple los requisitos.

—Entonces no es dinero perdido —dijo Hugo.

—No. Pero tampoco es dinero que Vera pueda gastar este mes —contestó Pilar—. Eso es lo que no le han explicado a ella. Y a lo mejor nunca me lo explicaron del todo a mí.

Dani cerró el portátil con cuidado, como si el aparato tuviera la culpa.

—Pues yo le iba a escribir a la gestoría.

—Habrías hecho el ridículo —dijo Hugo, sin mala idea.

—Habría preguntado. Es distinto. —Dani se quedó pensando—. Pero tú has sabido leerlo y yo no. Yo he visto los números y he pensado que alguien se había quedado con nuestro dinero.

—Yo también lo pensé al principio —admitió Hugo—. Hasta que lo leí despacio.

—A mí me lo ha explicado la hoja —añadió Hugo—. Solo había que mirar las tres zonas.

Pilar sonrió y se ajustó las gafas. Cogió la nómina, la dobló por la mitad y se la guardó en el bolsillo del delantal.

—Se la voy a llevar a Vera ahora mismo. Y le diré que tiene dos números: el que pone arriba y el que le llega a la cuenta. Los dos números son del sueldo de Vera, pero solo el segundo es el que recibe en la cuenta.

Volvió a la barra. Hugo se quedó mirando su delantal prestado.

—¿Y si trabajara aquí de verdad? —dijo—. ¿Me darían una nómina?

—Con doce años no puedes tener un empleo ordinario en el bar —dijo Dani.

—Ya, pero ¿cuánto me tocaría cobrar? Si me dijeran «mil euros», ¿cuánto me quedaría?

Dani abrió la boca para contestar y la cerró otra vez. Fuera, alguien empezó a mover las sillas de la terraza.

El lunes, Inés llegó a clase con la pizarra ya escrita. Arriba había dos palabras, una en cada columna, y debajo, una pregunta sin respuesta.

—Hoy no os voy a decir qué son —dijo—. Solo os pido que miréis estas dos cifras: 1.400 y 1.260. ¿Qué hay entre una y otra?

Hugo levantó la mano antes de pensarlo. Dani se quedó con el portátil cerrado. Salma, desde la esquina, escribió algo en su cuaderno verde y subrayó dos veces una palabra.

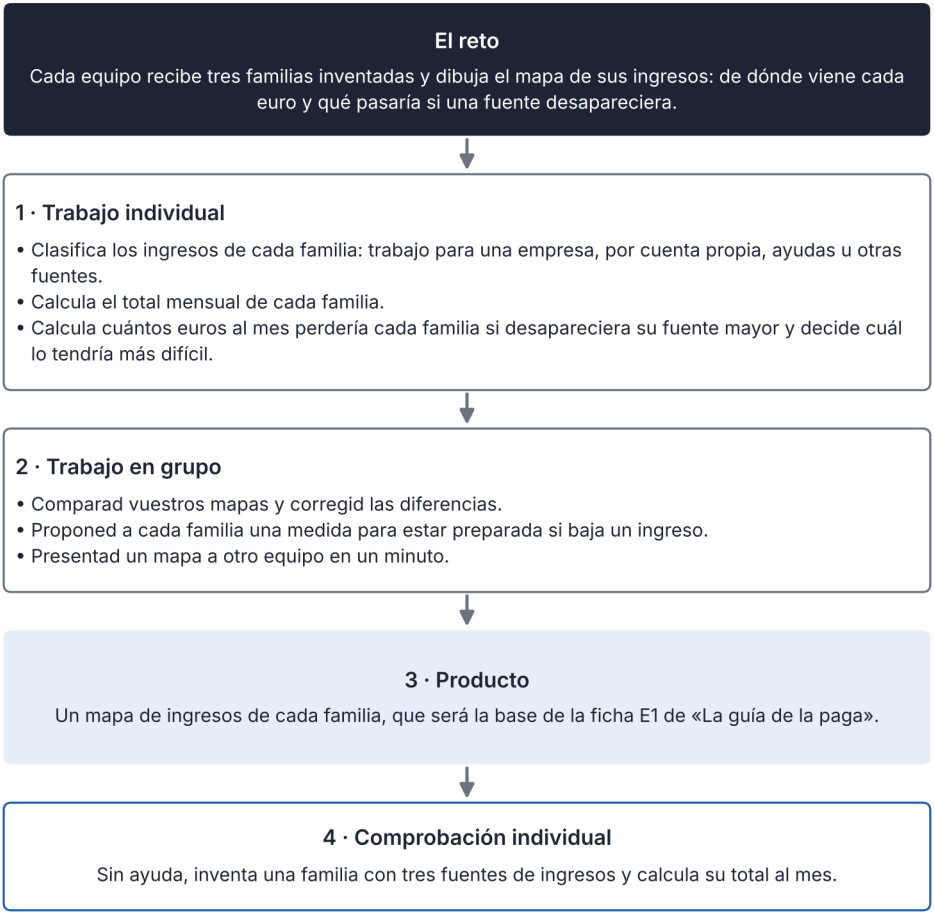


En el Bar Benítez, Hugo y Dani revisan una copia ficticia de la nómina de Vera y Pilar se acerca.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El mapa del dinero de una familia

Reto. Cada equipo recibe tres familias inventadas y dibuja el mapa de sus ingresos: de dónde viene cada euro y qué pasaría si una fuente desapareciera. **Producto.** Un mapa de ingresos de cada familia, que será la base de la ficha E1 de «La guía de la paga». **Datos.** Todas las cifras son inventadas. Familia Pérez, con salario: dos nóminas netas de 1.300 € y 1.100 € al mes. Familia Gil, autónoma: un taller con un beneficio disponible de 1.000 €, 1.800 € y 1.400 € en tres meses seguidos (usad la media). Familia Soler, con prestación: una persona cobra 900 € de prestación, otra trabaja a tiempo parcial y cobra 500 € netos, y el hogar recibe una ayuda ficticia de 100 € al mes. El paro y las pensiones dependen de la Seguridad Social; las becas y ayudas las convocan distintas administraciones, y hay que consultar la convocatoria oficial. **Comprobación individual.** Sin ayuda, inventa una familia con tres fuentes de ingresos y calcula su total al mes.



Así se desarrolla la situación de aprendizaje

INFORME

¿Cuánto se gana en la Comunitat Valenciana?

Cuando alguien dice «gano mucho» o «gano poco», sin una cifra no sabes de qué habla. Para tener una idea, el INE estudia los salarios de las personas asalariadas incluidas en su encuesta y calcula la media. La **media** se obtiene sumando todas las cantidades y dividiendo entre cuántas son.

Según el Instituto Nacional de Estadística, en 2024 una persona trabajadora de la Comunitat Valenciana ganó de media 26.817 € brutos al año. La media de España fue de 29.540 €, es decir, unos 2.723 € más. Recuerda que son cifras brutas: antes de los descuentos que has visto en la nómina de Vera.

Hay un detalle importante. La media se calcula con todos los sueldos, incluidos los muy altos, y por eso sube. La **mediana** es el sueldo que queda justo en el medio cuando se ordenan todos de menor a mayor. En la Comunitat Valenciana fue de 22.652 € al año: aproximadamente la mitad de las personas ganó menos y la otra mitad ganó más. Para entender cómo vive la mayoría, la mediana suele contar mejor que la media.

Otra comparación útil es con el salario mínimo. En 2026 son 1.221 € brutos al mes en 14 pagas, es decir, 17.094 € al año. La media valenciana de 2024 está por encima de esa cifra, pero las ganancias anuales pueden ser inferiores al salario mínimo de jornada completa si la jornada es parcial o se trabaja solo parte del año.

También hay diferencias entre hombres y mujeres. Las mujeres valencianas ganaron de media 24.208 € y los hombres, 29.357 €: una brecha del 17,5 %. En España la brecha fue del 16,1 %. Esta cifra compara la ganancia media de todas las personas, y no dice que a igual trabajo se pague menos. Tiene varias causas: por ejemplo, las mujeres trabajan más a menudo a tiempo parcial o en sectores con salarios más bajos. Por eso reducirla es un reto de toda la sociedad.

Por último, las ayudas. Distintas administraciones convocan becas para estudiar, para el comedor y para los libros. En muchas, los plazos y los requisitos cambian cada curso, así que la información fiable está siempre en la convocatoria oficial vigente y no en un mensaje que te reenvían.

Un ejemplo con números redondos ayuda a ver qué significa la media. En una pequeña empresa, cinco personas ganan 18.000 € al año y la dueña gana 90.000 €. La media es (5 × 18.000 + 90.000) : 6 = 30.000 €, pero ninguna de las cinco trabajadoras gana eso. Para pensar: si tu familia cobra menos que la media, ¿le va mal?

CLAVE · ANTES DE FIARTE DE UNA CIFRA

Pregunta si es bruta o neta, de qué año es y quién la publica.

Fuente: INE, Encuesta Anual de Estructura Salarial 2024, tabla 28191; Real Decreto 126/2026, de 18 de febrero, BOE de 19/02/2026 (consulta: 11/2026).

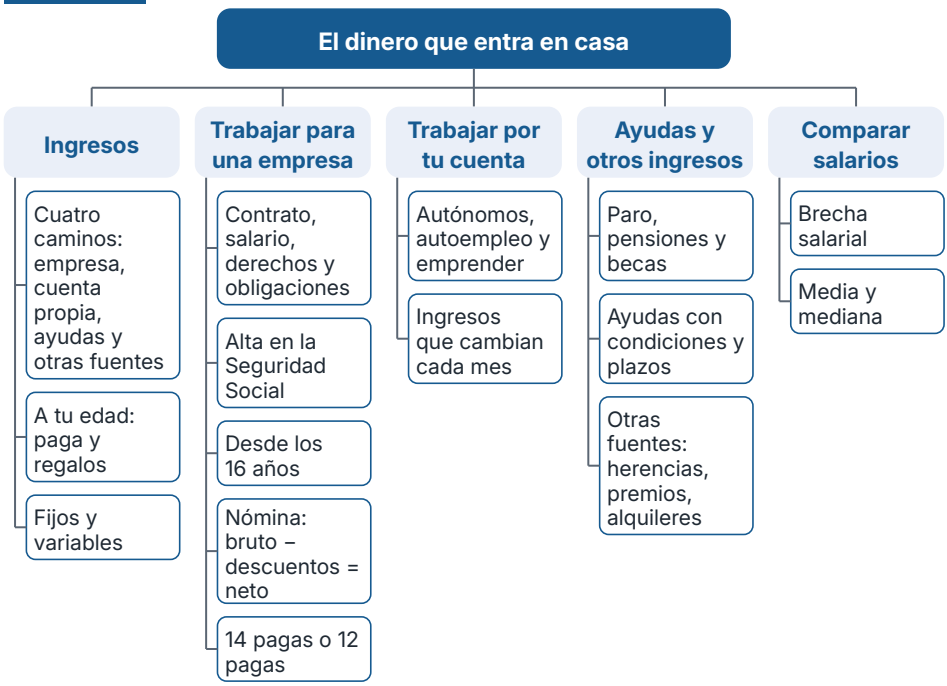
ACTIVIDADES

12. En el episodio, Dani quiere escribir a la gestoría porque faltan 140 €. ¿Qué había entre 1.400 € y 1.260 €? ¿Por qué Hugo dice que no es dinero perdido?
13. Calcula el neto de estas dos nóminas con un 10 % de descuentos: a) bruto de 1.000 €; b) bruto de 1.600 €.
14. Revisa esta respuesta simulada de un asistente de IA: «El salario neto es siempre mayor que el bruto, porque el neto incluye los impuestos». ¿Qué error tiene? ¿Cómo lo comprobarías con la nómina de Vera?
15. Lee la tabla y contesta: ¿cuál de los tres ingresos es fijo, cuál variable y cuál extraordinario?

Ingreso	Cuánto y cuándo
Sueldo de una cajera	1.200 € netos cada mes
Encargos de un pintor autónomo	Entre 300 € y 900 € al mes
Premio de un sorteo	500 € una sola vez

16. Supón que Vera cobra 12 pagas iguales de 1.260 € netos al año. ¿Cuánto cobra en un año? ¿Por qué no debes compararlo directamente con los 17.094 € brutos anuales del salario mínimo de una jornada completa?
17. En la Comunitat Valenciana, las mujeres ganaron de media 24.208 € y los hombres 29.357 € al año. Calcula la diferencia en euros y escribe dos causas posibles de esa brecha.
18. Una familia ingresa 1.200 € fijos al mes, más 300 € variables que no siempre llegan. ¿Con cuánto debe contar para los gastos imprescindibles? ¿Qué hará con los 300 € cuando lleguen?
19. Lee este anuncio ficticio: «Se busca ayudante de tienda. 900 € al mes. Jornada completa». Escribe tres preguntas que harías antes de aceptar.
20. Una trabajadora cobra 1.200 € netos en cada una de sus 14 pagas. Calcula cuánto cobra en un año. Si ese mismo dinero se repartiera en 12 pagas, ¿cuánto cobraría cada mes?
21. Decisión razonada. Ana tiene un sueldo fijo de 1.000 € netos al mes. Berta trabaja por su cuenta: un mes ingresa 1.800 € y al siguiente, 400 €, y así siempre. Calcula la media mensual de Berta y decide quién tiene el ingreso más seguro. Razónalo.
22. Lee esta línea de un contrato ficticio: «Camarera, 20 horas a la semana, 900 € brutos al mes». ¿Es jornada completa o parcial? Calcula cuánto cobra al año en bruto y cuánto cobra cada mes con un 10 % de descuentos.
23. Transferencia individual, sin ayuda: Inés no está hoy, pero te deja una nómina ficticia con salario bruto de 1.200 € y un 10 % de descuentos. Calcula el neto y escribe tres líneas para explicar a un compañero por qué no cobra 1.200 €.

ESQUEMA



RESUMEN

Los **ingresos** son el dinero que entra en casa y llegan por cuatro caminos. El primero es trabajar para una empresa, que se llama trabajo **por cuenta ajena**: tienes un contrato, derechos y obligaciones, y cobras un salario. La edad general mínima para trabajar es 16 años, salvo espectáculos públicos autorizados. La **nómina** tiene tres zonas: lo que se gana, que es el salario **bruto**; lo que se descuenta; y lo que se cobra, que es el salario **neto**. Bruto menos descuentos es igual al neto. Los descuentos no son dinero para gastar: ayudan a financiar servicios y prestaciones públicas. El segundo camino es trabajar **por cuenta propia**, como hace una persona **autónoma**, que tiene ingresos que cambian cada mes. El tercero son las **prestaciones sociales**, como el paro, las pensiones y las becas, que se pagan con cotizaciones e impuestos. El cuarto son otras fuentes: **extraordinarias** (una herencia, un premio) y periódicas (un alquiler). Los ingresos también pueden ser fijos o variables. A tu edad, tus ingresos son la paga y los regalos. Para planificar, usa siempre el neto y cuenta con los ingresos fijos. Por último, hombres y mujeres no ganan lo mismo de media, y a esa diferencia se la llama brecha salarial. Ante una cifra, pregunta siempre si es bruta o neta, si es al mes o al año y cuántas pagas son. La **media** da una idea, pero la **mediana** cuenta mejor cómo vive la mayoría. Cuando te ofrezcan un trabajo, comprueba también el contrato y el alta en la Seguridad Social: sin alta, es más difícil acceder a prestaciones. Las ayudas, como el paro o las becas, tienen condiciones y duración distintas: hay que comprobar plazos y requisitos.



UNIDAD 2

Gastar, planificar y ahorrar

Primer curso, primer dinero · Las cuentas de la salida

EN ESTA UNIDAD APRENDERÁS A…

- Clasificar los gastos de una familia en necesarios, fijos, variables y caprichos.
- Descubrir los gastos silenciosos que se llevan dinero sin que te des cuenta.
- Hacer un presupuesto sencillo y comparar lo previsto con lo real.
- Explicar por qué conviene ahorrar y para qué.
- Aplicar una regla sencilla para repartir tu paga y ahorrar una parte.

SITUACIÓN DE PARTIDA

Es noviembre en 1.º B del IES Ribera Norte. La clase va a hacer una salida a una granja escuela y cuesta dinero. Lucía ha preparado un presupuesto con un gráfico para calcular cuánto falta y buscar opciones. Hugo piensa que no hace falta tanto lío: ya lo pagarán sus padres. Inés Varela escribe en la pizarra: ¿te llega la paga hasta final de mes? Hugo piensa que ahorrar es cosa de mayores. Lucía le propone un trato: apuntar durante un mes todo lo que gasta y mirar, al final, qué le sobra. Dani apuesta a que no le sobra nada. Al final de la semana, la clase compara sus apuntes para ver quién acertó. Hugo se ríe, pero apunta su primera compra y le pide un bolígrafo a Lucía para no olvidar ninguna.

PARA EMPEZAR

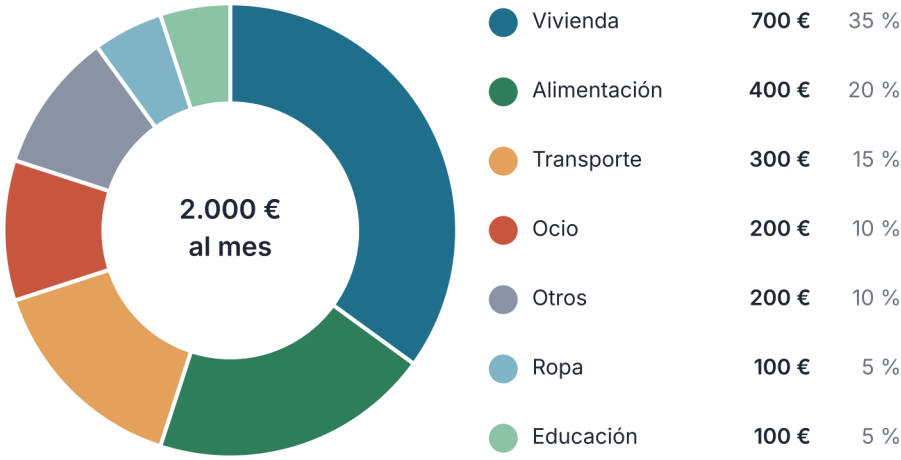
1. ¿En qué gastas tu dinero en un mes normal?
2. ¿Cuál es la diferencia entre algo que necesitas y algo que solo quieres?
3. ¿Has ahorrado alguna vez para conseguir algo? ¿Cómo lo hiciste?
4. Si un día se rompe algo que necesitas, ¿de dónde sacarías el dinero?
5. ¿Sabes cuánto gastas en una semana en meriendas, golosinas o juegos? ¿Y en un año entero?
6. ¿Qué podría hacer la clase si alguna familia no puede aportar lo previsto?
7. Si tuvieras 20 € más cada mes, ¿en qué los gastarías y cuánto guardarías?
8. Imagina que te sobra dinero de la paga a final de mes. ¿Lo dejarías en un cajón, lo guardarías en otro sitio o lo gastarías enseguida? ¿Por qué?



2.1 Necesarios, fijos y caprichos

Todo el mundo gasta. Lo importante es saber en qué y por qué.

Un **gasto** es el dinero que sale de casa para pagar algo. Las familias gastan en muchas cosas: la vivienda, la comida, la ropa, el transporte, la educación, la salud y el ocio. Si anotas todo lo que se gasta en un mes, verás en qué se va el dinero.



Familia inventada. Total: 2.000 € al mes.

Figura 2.1. En qué gasta una familia al mes (ejemplo inventado de 2.000 €)

Los gastos se pueden ordenar de dos maneras. La primera es según lo importante que sea. Los gastos **necesarios** cubren necesidades básicas, como la comida, la vivienda o el material del colegio. Los gastos **superfluos**, o caprichos, no son imprescindibles y se pueden posponer, como una chuchería o un videojuego nuevo. Hay casos intermedios, según la situación de cada persona.

La segunda manera es según cuánto cambian. Un gasto es **fijo** si se repite de forma previsible, como el alquiler o la cuota de internet. Es **variable** si cambia de importe, como la comida, la luz o el ocio. Los fijos son más fáciles de prever. Los variables conviene vigilarlos, pero no todos se pueden reducir: la comida o la luz son imprescindibles. Los fijos casi nunca se pueden recortar de un mes para otro.

Piensa en tu casa, sin mirar números reales. Seguro que hay gastos que se repiten todos los meses y otros que aparecen una sola vez al año, como el seguro o las vacaciones. Estos también cuentan: si los divides entre 12, sabes cuánto apartar cada mes para pagarlos.

Fíjate en la figura: la vivienda es el gasto más grande de esta familia y el ocio, uno de los más pequeños. Los gastos se agrupan casi siempre así: vivienda, alimentación, ropa y calzado, transporte, educación, salud y ocio. Con esos grupos es más fácil ver cuál pesa más y dónde se puede recortar.

Para saber si algo es necesario, distingue entre **necesidad** y **deseo**. Una necesidad es algo sin lo que no puedes vivir bien: comer, abrigarte, ir al colegio. Un deseo es algo que te apetece. Tener un móvil puede ser útil; tener el último modelo es un deseo. A veces depende de la situación personal y del dinero disponible: primero se aseguran las necesidades básicas. Un ejemplo: una mochila para el colegio es necesaria, pero la más cara de la tienda es en parte un deseo. Tener caprichos no es malo; el problema es gastar en ellos el dinero que hace falta para lo necesario. **Cómo anotar tus gastos.** Hazte una tabla con tres columnas: qué compro, cuánto cuesta y si es necesario o capricho. Rellénala durante una semana y al final verás qué parte de tu dinero se va en cada tipo de gasto. Un truco: antes de comprar algo que no es necesario, espera un día. Si al día siguiente aún lo quieres, comprueba antes si cabe en tu presupuesto y no perjudica tu ahorro; si no, te has ahorrado el dinero. Esa pausa ayuda a no comprar por impulso.

ACTIVIDADES

1. Explica con tus palabras la diferencia entre un gasto fijo y un gasto variable. Pon un ejemplo de cada uno y di cuál de los dos es más fácil de prever, y por qué.
2. Clasifica estos gastos como necesarios o superfluos: a) las zapatillas del colegio; b) un cuarto helado en la semana; c) la comida; d) una suscripción de juegos.
3. *Amplía.* Mira la figura 2.1. ¿Qué parte del gasto es la vivienda? Si la familia quisiera gastar 100 € más en ocio sin pasar de 2.000 €, ¿qué partida podría reducir y por qué?

2.2 Los gastos silenciosos

Hay gastos pequeños que no se notan, pero que al cabo del año suman mucho.

Un **gasto silencioso** es un pago al que no prestamos atención y que, al repetirse, puede sumar mucho. Por ejemplo, las **suscripciones**, que son pagos periódicos por un servicio, como una plataforma de música o de series. También el café diario, las compras sueltas de la tienda de la esquina, las comisiones del banco o las compras dentro de un videojuego.

Otros gastos silenciosos son los aparatos que se quedan en espera, porque gastan luz aunque no los uses. Las compras dentro de los juegos son especiales: cada una parece de uno o dos euros, pero se repiten una y otra vez.

Una **comisión** es lo que cobra un banco o un servicio por hacer algo, como sacar dinero en un cajero de otro banco. Muchas suscripciones se renuevan solas, cada mes o cada año, si no las cancelas, y mucha gente olvida darlas de baja después de una prueba gratuita. Un buen hábito es revisar una vez al mes tus suscripciones y preguntarte: ¿la he usado este mes?

El problema no es cada pago, sino la suma. Dos euros al día parecen poco, pero, con meses de 30 días, son 60 € al mes y 720 € al año (con los 365 días, 730 €). Para descubrirlos, anota durante un mes todos tus gastos pequeños y súmalos. Habla de ello en casa sin enseñar cuentas privadas: basta con comentar los gastos en general. **Cómo cazarlos:** primero, apunta lo que gastas durante una semana; segundo, busca lo que se repite; tercero, pregunta si lo usas de verdad. Si no lo usas, da de baja el servicio. Es la forma más fácil de ahorrar, porque dejas de pagar por algo que no aprovechabas.

Caso · Lo que se va sin hacer ruido

La familia Ferreiro paga tres suscripciones: 10 €, 8 € y 5 € al mes. Además, uno de ellos toma un café de 1,50 € al día, 22 días al mes. Las cifras son redondas e inventadas. Quieren saber cuánto suman en un mes y en un año, y cuánto ahorrarían si dan de baja la suscripción de 10 € y toman la mitad de los cafés.

Concepto	Cálculo	Al mes
Suscripciones	10 + 8 + 5	23 €
Cafés	1,50 × 22	33 €
Total	23 + 33	56 €

Paso 1. Calcula el año: 56 € × 12 meses = 672 €. Los gastos silenciosos de esta familia suman 672 € al año.

Paso 2. Calcula el ahorro. Si quitan la suscripción de 10 € y toman 11 cafés en vez de 22, ahorran 10 + 16,50 = 26,50 € al mes. En un año, repitiendo los 12 meses, son 26,50 × 12 = 318 €. Con ese dinero podrían pagar una excursión.

Paso 3. Piensa qué significa. Ninguna suscripción es mala por sí misma: si la usas y cabe en tu presupuesto, puede merecer la pena. El problema es pagar por lo que no usas. Por eso la pregunta útil no es «¿es caro?», sino «¿lo aprovecho?».

CÓMO DECIDIMOS

El «solo es 1 €». Cuando un precio es pequeño, nos parece que no importa y no lo pensamos. Pero si lo repites cada día o cada semana, la suma es grande. Una buena costumbre es preguntarte: «¿Cuánto me costará esto al año?».

Una forma de defenderte del «solo es 1 €» es multiplicar: lo que cuesta cada vez, por las veces que lo haces al mes, por 12 meses. Hazlo antes de suscribirte a nada. Otra es poner un límite mensual a las compras dentro de los juegos y pedir permiso a tu familia antes de comprar.

ACTIVIDADES

4. Una suscripción cuesta 7 € al mes. ¿Cuánto cuesta al año? ¿Y en tres años? ¿Qué pregunta te harías antes de seguir pagándola?
5. Un chico compra una merienda de 2 € los 5 días de cada semana durante 36 semanas de curso (supón que no falta ningún día). ¿Cuánto gasta en un curso?

2.3 El presupuesto

Un presupuesto es un plan para tu dinero: te dice cuánto entra, cuánto sale y cuánto queda.

Un **presupuesto** es un plan con lo que esperas ingresar y lo que piensas gastar en un tiempo, por ejemplo un mes. Se calcula así: ingresos menos gastos es igual al **saldo**. Si el saldo es positivo, hay **superávit** y te sobra dinero. Si es cero, estás en **equilibrio**. Si es negativo, hay **déficit** y gastas más de lo que ingresas. ¿Para qué sirve? Para tres cosas. Para estimar cuánto podrás ingresar, gastar y guardar, para decidir en qué lo gastas antes de gastarlo y para ver con tiempo si te vas a quedar corto. Un presupuesto no te quita libertad: te da información para elegir mejor. Es como un mapa: no decide por ti dónde vas, pero te enseña cuánto camino te queda y con qué fuerzas cuentas.

Cómo se hace. Primero, apunta tus ingresos del mes. Segundo, apunta tus gastos fijos. Tercero, apunta los variables y los caprichos, con una cifra prudente. Cuarto, calcula el saldo. Si es negativo, revisa los gastos, sobre todo los aplazables; en una familia habrá que estudiar otras soluciones.

Un ejemplo: Sara tiene 20 € de paga. Gasta 6 € en el autobús y 9 € en meriendas y gustos. Su saldo es 20 − 15 = 5 €. Si quiere ahorrar 8 €, tendrá que recortar 3 € de sus gustos.

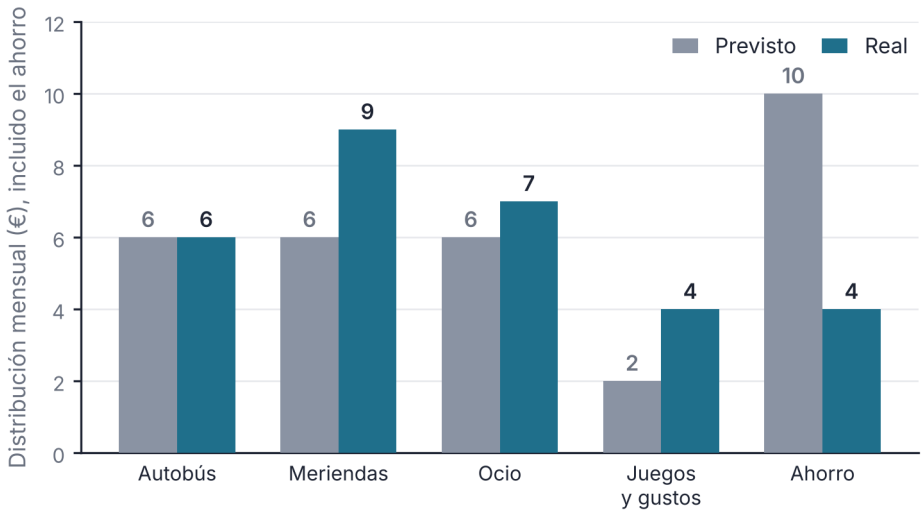
Para que sea útil, un presupuesto tiene que ser **realista**, con cifras que de verdad vas a gastar y no con las que te gustaría gastar, y **revisable**, porque lo vas cambiando según pasa el mes.

CLAVE · SALDO

Ingresos − gastos = saldo. Conviene reservar una cantidad para ahorrar si se puede. Un saldo de cero puede ser correcto si el ahorro ya está apartado.

Un presupuesto se puede hacer de tres maneras. En un **papel**, con dos columnas: lo que entra y lo que sale. En una **hoja de cálculo**, que es un programa con tablas que suma por ti. O con una **aplicación de control de gastos**, que registra los pagos del móvil. Las aplicaciones son cómodas, pero algunas importan los pagos solas y otras dependen de lo que anotas: un pago en efectivo que no apuntas puede no existir para ellas. Revisa siempre las cuentas y cuida tus datos personales.

Un presupuesto no se acaba el día que lo haces. Cada mes hay que comparar lo **previsto** con lo **real**. Si gastas más de lo previsto en algo, ajustas otra partida o cambias el plan. Compara partida por partida: ¿en cuál te has pasado?, ¿en cuál has gastado menos?, ¿por qué? Ajustar no es fracasar: un presupuesto que nunca cambia es un presupuesto que nadie mira. Muchos presupuestos incluyen también una pequeña partida de **imprevistos**, un poco de dinero guardado por si pasa algo. Es mejor que sea pequeña y constante que no tener ninguna. Y no te agobies si al principio no aciertas: los primeros presupuestos casi nunca salen perfectos, pero cada mes que los repasas aprendes algo nuevo.



Mes de Lucía. Previsto: presupuesto ya ajustado. Real: lo que pasó.

Figura 2.2. Previsto y real en el mes de Lucía (euros)

Caso · El presupuesto de la salida

Lucía recibe 25 € de paga al mes y 5 € más por un encargo. La salida a la granja escuela cuesta 60 €. En el ejemplo, la familia puede aportar 40 € y a Lucía le faltan 20 €, que quiere ahorrar en 2 meses. Tiene que ahorrar 10 € al mes. Son dos pasos: primero ver cuánto le sobra hoy y después decidir de dónde saca lo que falta. Estos son sus gastos, antes y después de ajustar; el ahorro va aparte (gastos + ahorro = ingresos). Ella decide qué recorta, porque sabe qué puede reducir sin dejar de cubrir lo necesario.

Concepto	Antes	Ajuste	Después
Recarga del autobús	6 €	0 €	6 €
Meriendas	8 €	−2 €	6 €
Ocio	10 €	−4 €	6 €
Juegos y gustos	6 €	−4 €	2 €
Ahorro	0 €	+10 €	10 €

Paso 1. Calcula los ingresos: 25 + 5 = 30 € al mes. Antes del ajuste, los gastos suman 6 + 8 + 10 + 6 = 30 €. El saldo es 30 − 30 = 0 €: no queda nada para ahorrar.

Paso 2. Para ahorrar 10 € hay que recortar 10 €. Lucía recorta 2 € en meriendas, 4 € en ocio y 4 € en juegos. No recorta el autobús, porque es un gasto necesario y fijo. Los gastos bajan a 20 € y el saldo pasa a ser 30 − 20 = 10 €. En 2 meses reúne 20 €.

Paso 3. Al final del mes compara. Lucía gastó 6 + 9 + 7 + 4 = 26 € y en el primer mes ahorró 4 € en lugar de 10 €: le faltan 6 € para el objetivo de este mes. **Paso 4.** Piensa qué significa. Si hubiera cumplido el presupuesto ajustado, habría ahorrado los 10 € previstos; en realidad solo ahorró 4 €. Para reunir 20 € en dos meses deberá ahorrar 16 € en el segundo, ampliar el plazo o buscar otra solución con su familia. El presupuesto no le quita nada importante: le ayuda a ver dónde se desvía.

Un truco. Guarda el ahorro en un sitio aparte, como una hucha, para no gastarlo sin darte cuenta. Y ponle un nombre: «salida» es más difícil de gastar que «dinero». Un presupuesto es un plan, y los planes se cumplen mejor cuando se ven y se tocan.

REVISA LA IA

Respuesta simulada de una aplicación con IA: «Con 30 € de ingresos y 24 € de gastos, te sobran 15 €».
Qué comprobar. ¿Cuánto da 30 − 24? ¿Ha contado la aplicación algún gasto fijo, como la recarga del autobús?

ACTIVIDADES

6. Un chico ingresa 30 € al mes y gasta 12 € en transporte, 8 € en meriendas y 5 € en ocio. Calcula el saldo. ¿Hay superávit, equilibrio o déficit?
7. Lee la tabla del caso y contesta: ¿qué partida recorta más Lucía? ¿Cuánto ahorra cada mes después del ajuste?
8. *Amplía.* Haz un presupuesto de un mes con estos datos inventados: ingresos 28 €; recarga 6 €; meriendas 7 €; ocio 8 €. ¿Cuánto puede ahorrar?

2.4 Por qué ahorrar

Ahorrar no es dejar de vivir: es guardar hoy para tener mañana.

Ahorrar es guardar una parte del dinero para usarla más adelante. Hay tres razones principales. La primera son los **imprevistos**: gastos que no esperabas, como arreglar la pantalla del móvil. La segunda son los **gastos futuros**: una meta, como una bicicleta o una excursión. La tercera es **invertir** más adelante, es decir, usar el dinero para que produzca más. De momento, basta con saber que quien ahorra puede elegir mejor.

No todos ahorran igual. Influyen cuánto ingresas, tus hábitos, tu edad, los anuncios que ves y las metas que tienes. Los anuncios, por ejemplo, empujan a gastar. Una meta clara empuja a ahorrar. Y una meta es más fácil si la divides: 60 € en 6 meses son 10 € al mes.

DATO

En 2025, el 35,7 % de los hogares de España y el 36,6 % de los de la Comunitat Valenciana no tenían capacidad para afrontar gastos imprevistos. Fuente: INE, Encuesta de Condiciones de Vida 2025, tabla 9975 (consulta: 11/2026).

Ese dato muestra que un imprevisto puede ser un problema serio. Un imprevisto puede afectar a cualquier hogar, y poder ahorrar depende también de los ingresos y del coste de lo básico. Un pequeño fondo guardado ayuda a que un susto no se convierta en una deuda. Se llama **fondo de emergencia**: dinero apartado solo para imprevistos. Si puedes, empieza con poco: algunas familias no pueden ahorrar todos los meses. No lo uses para caprichos. Cada vez que lo usas, lo repones poco a poco hasta volver a la cantidad de antes, igual que se rellena una botella de agua.

ACTIVIDADES

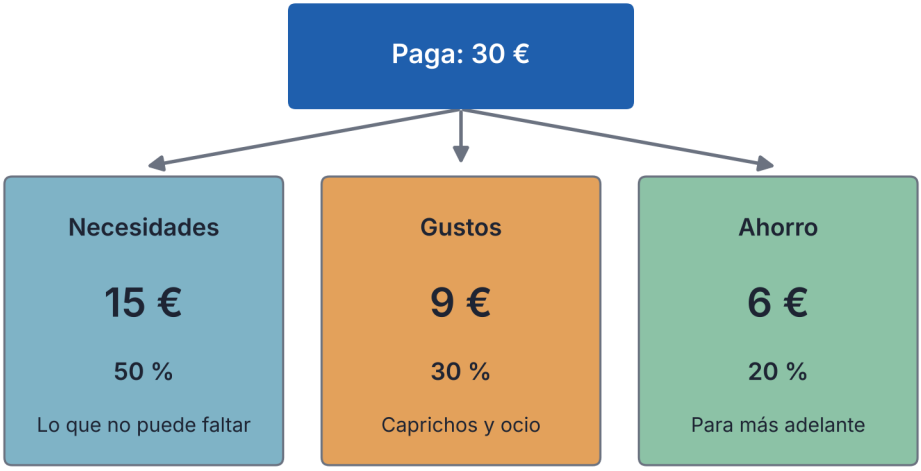
9. Escribe una meta para la que quieras ahorrar, cuánto cuesta y en cuántos meses la conseguirías. Calcula cuánto tendrías que guardar al mes.

2.5 La regla del ahorro y la salud financiera

Para ahorrar de verdad, hay que guardar primero y gastar después.

Mucha gente ahorra «lo que sobra» a final de mes, y casi nunca sobra nada. Por eso funciona mejor la regla de «**págate primero**»: nada más recibir tu dinero, apartas tu ahorro y gastas el resto.

La regla 50/30/20 es un ejemplo adaptable, no una obligación. Con una paga de 30 € al mes: el 50 % para lo necesario (15 €), el 30 % para tus gustos (9 €) y el 20 % para ahorrar (6 €). Es un punto de partida y se adapta a cada caso: si tienes una meta, puedes ahorrar más durante un tiempo.



Regla 50 / 30 / 20: un ejemplo, no una obligación.

Figura 2.3. Una paga de 30 € repartida en tres botes

Para que ahorrar sea un hábito, ayuda hacerlo fácil. Pon el ahorro el mismo día de cada mes, guárdalo en un sitio aparte y no lo toques salvo para tu meta o un imprevisto.

Tener **salud financiera** es poder atender tus gastos y obligaciones y, cuando se pueda, tener margen para imprevistos y metas. Como la salud del cuerpo, se cuida con hábitos pequeños y constantes. Hay tres señales de que tu dinero está sano: llegas a fin de mes sin pedir prestado, tienes algo guardado para un imprevisto y sabes en qué gastas. Si no puedes cumplir alguna, no siempre depende de ti: puedes pedir orientación y buscar soluciones.

La regla del reparto no es una ley. Si un mes tienes un gasto fuerte, tu reparto cambia. Lo importante es que antes de gastar hayas decidido cuánto va a cada bote. Así el dinero no se va solo.

Con 30 € el reparto 50/30/20 deja 15, 9 y 6 €; con 20 €, deja 10, 6 y 4 €. Un ejemplo: una alumna ficticia recibe 30 €. Aparta 6 € para ahorrar, 15 € para lo necesario y 9 € para sus gustos. Si un mes recibe 5 € extra por un encargo, puede repartirlos igual: 2,50 € para lo necesario, 1,50 € para sus gustos y 1 € para ahorrar.

Si tu paga permite ahorrar, aparta una cantidad asumible, aunque sea inferior al 20 %; si no, basta con aprender a llevar las cuentas. En un grupo, como la clase en la salida, se puede fijar una meta común y buscar alternativas para quien no pueda aportar dinero.

Y recuerda: el ahorro no está para mirarlo. Está para usarlo en la meta o en el imprevisto para el que lo guardaste. Revisa tu plan cada mes y cámbialo cuando cambien tus metas.

LA CIENCIA DICE

Apartar el ahorro por adelantado puede ayudar a ahorrar más que esperar a ver «si sobra». En un estudio con personas trabajadoras de una empresa de Estados Unidos, algunas se comprometieron a ahorrar una parte de sus futuras subidas de sueldo. Pasaron de ahorrar el 3,5 % a ahorrar el 13,6 % en unos 40 meses (Thaler y Benartzi, 2004).
Límite. Fue un único estudio con adultos y un plan hecho a medida; no demuestra que funcione igual a tu edad.

PARA TU PROYECTO · E2

Prepara la ficha E2, «Mi presupuesto y mi plan de ahorro»: inventa un presupuesto mensual de una persona de tu edad, calcula el saldo y escribe cuánto ahorra para una meta. Usa solo datos inventados, nunca los de tu familia.

ACTIVIDADES

10. Aplica la regla 50/30/20 a una paga de 20 €. ¿Cuánto es para lo necesario, para tus gustos y para ahorrar?
11. *Amplía.* Explica con tus palabras la diferencia entre ahorrar «lo que sobra» y pagarte primero. ¿Cuál crees que funciona mejor y por qué?

PRIMER CURSO, PRIMER DINERO

Las cuentas de la salida

La profesora Inés escribió en la pizarra un título: «La salida». Debajo, nada más. Esperó a que la clase se callara y miró a Lucía, que ya tenía la mano levantada.

Lucía se levantó con su agenda de pestañas bajo el brazo. Llevaba el cárdigan azul y las gafas bien puestas. Fue hasta la pantalla y encendió un gráfico que había preparado el domingo.

—A ver, por partes —dijo—. La salida a la granja escuela cuesta sesenta euros por persona. Las familias ponen cuarenta. Faltan veinte euros a cada uno.

Señaló un gráfico dividido en tres partes que mostraba cómo repartir el dinero.

—Quien pueda apartar diez euros al mes durante dos meses habrá reunido veinte. Lo he calculado tres veces. Y pensaremos cómo ayudar a quien no llegue.

Hugo, que se balanceaba en la silla, levantó la mano sin esperar turno.

—¿Para qué tanto lío? Ya lo pagarán nuestros padres.

—Ya, pero ¿y si no? —preguntó Lucía—. Las familias ponen cuarenta, no sesenta.

—A ojo, veinte euros tampoco es tanto —dijo Hugo.

—Para ti, ¿y para los demás? —preguntó Martina desde su mesa. Estaba sentada con los brazos cruzados, como cuando espera una jugada—. Venga, sin rodeos: ¿cuál es el plan?

Lucía respiró hondo.

—El plan es que cada uno mire su paga, vea qué gasta y decida de dónde sale. No hace falta enseñar números de casa. Cada uno hace su cuenta en su cuaderno.

Dani había abierto el portátil y tecleaba con la lengua entre los dientes.

—Mira, mira. Le meto lo que entra y lo que sale, y la aplicación te dice cuánto te sobra. Te lo hago en un momento. —Giró la pantalla—. He puesto mi paga: treinta. Y mis gastos: veinticuatro. Dice que me sobran quince.

—¿Quince? —dijo Lucía, sin quitar la vista—. Treinta menos veinticuatro son seis.

Dani miró la pantalla y luego a Lucía.

—Es verdad. Suena bien, ¿no? Pero está mal. La aplicación se ha equivocado y aún no sé por qué.

—¿Y eso cómo lo sabes? —preguntó una voz desde el fondo. Era Iker, que había apartado los auriculares y los llevaba colgados del cuello.

—Porque lo he comprobado —dijo Dani, un poco rojo—. Hay una cuenta que no cuadra.

Inés, que no había dicho nada, se giró hacia la pizarra y escribió debajo del título: «Previsto» y «Real». Luego dejó el rotulador.

—Una pregunta —dijo—. ¿Qué pasa si el mes que viene gastáis más de lo que habéis previsto?

Nadie contestó enseguida. Lucía miró su gráfico, las tres partes de colores, la línea que subía mes a mes.

—Pues habrá que ajustar —dijo despacio—. Quitar de otro sitio.

—O pedir más a casa —dijo Hugo.

—O esperar un mes más —dijo Martina.

Iker habló con su voz seca, sin levantar la mano.

—Hay una cosa que no está en el gráfico. —Esperó a que lo miraran—. Todos hablamos de gastos que conocemos. ¿Y si en diciembre pasa algo que no estaba previsto? Algo que se rompe, o que hay que comprar.

—Eso se llama imprevisto —dijo Lucía, y lo apuntó en la agenda—. Lo apunto.

—¿Y de dónde sale ese dinero? —preguntó Iker.

Lucía cerró la agenda, la volvió a abrir y miró el gráfico. En el gráfico no había ningún trozo para eso.

—Todavía no hay dinero reservado para eso en el gráfico —admitió.

Dani cerró el portátil con cuidado, como quien guarda algo para volver a mirarlo. Hugo ya no se balanceaba. Martina descruzó los brazos. Inés tapó el rotulador.

—Para el lunes —dijo—, cada uno piensa de dónde sacaría el dinero si mañana hace falta. Sin enseñar números de casa.

Hugo se rascó la cabeza y miró la pizarra, donde, bajo el título, seguían escritas las palabras «Previsto» y «Real».

—Oye, Lucía —dijo en voz baja—. Lo del gráfico está bien. A ojo, no sabía que costaba tanto.

—No hace falta tanto —dijo ella—. Hace falta saber cuánto es. Es distinto.

Sonó el timbre. Nadie se movió enseguida.

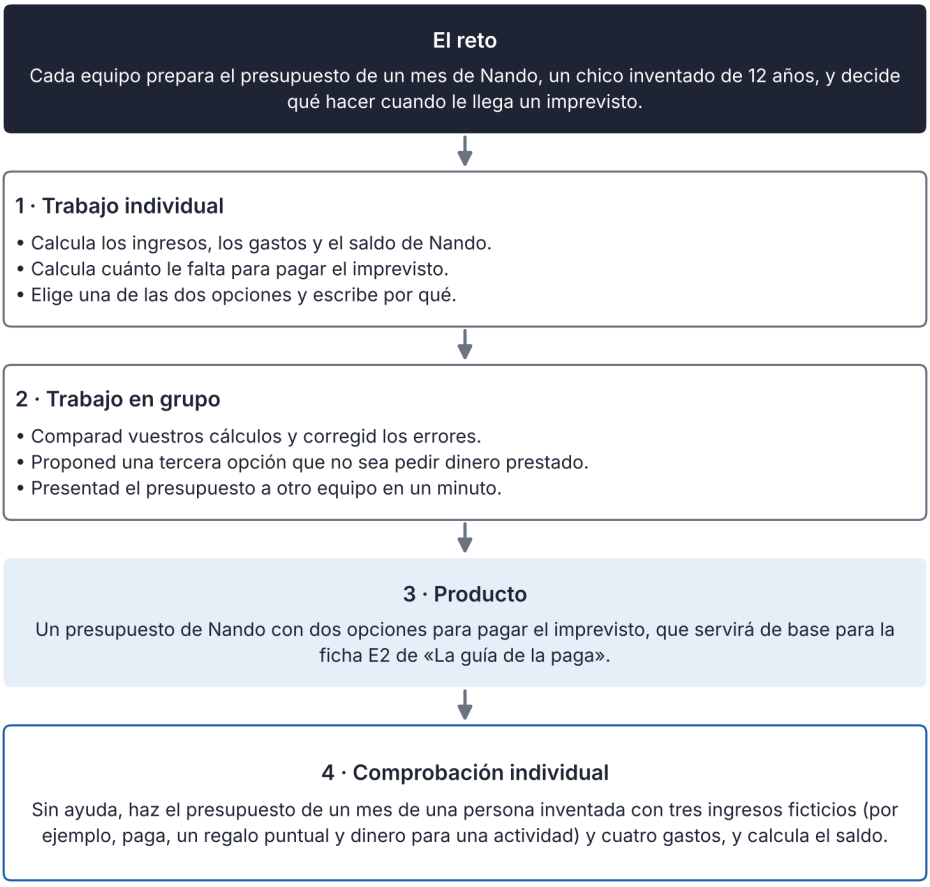


Lucía explica el presupuesto en clase e Inés anota las ideas.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El mes de Nando

Reto. Cada equipo prepara el presupuesto de un mes de Nando, un chico inventado de 12 años, y decide qué hacer cuando le llega un imprevisto. **Producto.** Un presupuesto de Nando con dos opciones para pagar el imprevisto, que servirá de base para la ficha E2 de «La guía de la paga». **Datos.** Todo es inventado. Nando recibe 24 € de paga y 6 € por encargos al mes. Gasta 6 € en autobús, 8 € en meriendas, 8 € en ocio y 8 € en gustos. Tiene 8 € ahorrados. Un día se le rompe la pantalla del móvil y arreglarla cuesta 20 €; la reparación puede esperar dos meses. Opción A: recortar 4 € de ocio y 2 € de gustos durante 2 meses. Opción B: con permiso y ayuda de su familia, vender un juego usado por 6 € y recortar 3 € al mes durante 2 meses. **Comprobación individual.** Sin ayuda, haz el presupuesto de un mes de una persona inventada con tres ingresos ficticios (por ejemplo, paga, un regalo puntual y dinero para una actividad) y cuatro gastos, y calcula el saldo.



Así se desarrolla la situación de aprendizaje

INFORME

¿En qué gastan las familias?

Cuando una familia gasta, no gasta lo mismo en todo. El Instituto Nacional de Estadística recoge información de una muestra de hogares sobre sus gastos. Con esas respuestas calcula el **gasto medio por hogar**, que es la suma de lo que gastan todos los hogares dividida entre el número de hogares.

Según la Encuesta de Presupuestos Familiares de 2025, un hogar de la Comunitat Valenciana gastó de media 33.949 € al año, es decir, unos 2.829 € al mes. En el conjunto de España fueron 35.101 € al año, 1.152 € más al año. Son medias: ninguna familia gasta exactamente eso, y las hay que gastan mucho menos y otras mucho más.

¿En qué se va ese dinero? En la Comunitat Valenciana, el grupo «vivienda, agua, electricidad, gas y otros combustibles» es el 31,8 % del gasto. Le sigue la comida, con el 16,4 %. El transporte es el 12,2 %, los restaurantes y alojamientos el 9,4 %, el ocio y la cultura el 5,1 % y la ropa y el calzado el 4,0 %. Si sumas estos seis grupos, llegas a casi el 79 % del gasto. El resto se reparte entre salud, comunicaciones, educación, seguros y otros.

Fíjate en una idea: casi la mitad del gasto se va en vivienda y comida. Son gastos necesarios y muy difíciles de recortar. Esto no quiere decir que estos gastos no se puedan mejorar: comparar precios, cambiar de tarifa o cuidar el consumo de luz y agua también ayuda. Por eso, cuando una familia quiere ahorrar, tiene más margen en los gastos variables, como el ocio o los pequeños gastos silenciosos que has visto en esta unidad.

También conviene saber qué no dice el dato. Un hogar con muchos miembros gasta más que uno con una sola persona. Un hogar con ingresos altos gasta más que uno con ingresos bajos. El gasto medio por hogar valenciano es inferior al de España en esta encuesta, pero eso no significa que sus familias vivan peor: los precios y los salarios cambian de una zona a otra. Y la encuesta habla del gasto, no del ahorro: gastar menos puede depender de los ingresos, los precios, el tamaño del hogar o el ahorro.

Un ejemplo con números inventados muestra cómo leer estos porcentajes. Si una familia gasta 2.000 € al mes y el 30 % se va en vivienda, son 600 € al mes, es decir, 7.200 € al año. Si gasta el 15 % en comida, son otros 300 € al mes. Para pensar: si esa familia tuviera que recortar 100 € al mes, ¿de qué grupo lo sacaría con menos daño? ¿Y por qué?

CLAVE · ANTES DE FIARTE DE UNA CIFRA

Pregunta si es una media, de qué año es y quién la ha publicado.

Fuente: INE, Encuesta de Presupuestos Familiares 2025, tabla 73991 (consulta: 11/2026).

ACTIVIDADES

12. En el episodio, la aplicación de Dani dice que le sobran 15 €. ¿Qué resultado es correcto, 6 € o 15 €? ¿Qué datos y operaciones revisarías para encontrar el error?
13. Lucía propone que cada compañero que pueda aparte 10 € al mes durante 2 meses. ¿Cuánto reúne cada uno? ¿Llega a los 20 € que faltan?
14. Revisa esta respuesta simulada de un asistente de IA: «Ahorrar es guardar lo que te sobra a final de mes; no hace falta apartarlo antes». ¿Qué problema tiene este consejo? ¿Qué regla propone esta unidad?
15. Lee esta tabla de gastos de un mes. Calcula el total de gastos y el saldo si los ingresos son de 40 €:

Gasto	Importe
Autobús	8 €
Meriendas	10 €
Cine	9 €
Juegos	5 €

16. Un amigo gasta 3 € a la semana en golosinas durante 36 semanas. Calcula cuánto gasta en el curso y explica si es un gasto silencioso.
17. Según el informe, la vivienda y la comida suman casi la mitad del gasto de una familia valenciana. Calcula esa suma con los porcentajes del informe y explica por qué esos gastos cuesta recortarlos.
18. Escribe dos gastos fijos y dos variables que tenga una familia, y di cuál de los cuatro recortarías primero si hiciera falta.
19. Lee esta lista ficticia de suscripciones de una persona: música, 10 € al mes; series, 13 € al mes; juegos, 7 € al mes. Calcula cuánto paga al mes y cuánto al año. ¿Cuál cancelarías primero y por qué?
20. Reparte una paga de 40 € al mes con la regla 50/30/20: calcula cuánto va a lo necesario, a gustos y a ahorro. Si la sigues durante 6 meses, ¿cuánto habrás ahorrado?
21. Lucía calcula que la granja escuela cuesta 36 € por persona y que la clase tiene 25 alumnos. Calcula el total. La clase reúne 600 € con una venta de pasteles: ¿cuánto falta y cuánto tendría que poner cada alumno?
22. Decisión razonada. Pau y Nora reciben 30 € de paga al mes. Pau gasta 28 € y ahorra lo que le queda. Nora aparta 6 € el día que cobra y gasta el resto. Calcula cuánto ahorra cada uno en un curso de 9 meses y explica qué hace distinto Nora.
23. Transferencia individual, sin ayuda: Inés no está hoy, pero te deja un presupuesto de una persona inventada con ingresos de 30 € y gastos de 26 €. Calcula el saldo y inventa las partidas de gasto y escribe tres líneas con un plan para ahorrar 10 € al mes.

ESQUEMA



RESUMEN

Un **gasto** es el dinero que sale de casa. Los gastos pueden ser **necesarios** o **superfluos**, y también **fijos**, si cuestan lo mismo cada mes, o **variables**, si cambian. Hay que distinguir entre **necesidad** y deseo. Los **gastos silenciosos**, como las suscripciones o el café diario, son pequeños, pero al año suman mucho: por eso conviene sumarlos. Un **presupuesto** es un plan de lo que esperas ingresar y gastar. El **saldo** es ingresos menos gastos de consumo: si es positivo hay superávit y si es negativo, déficit; el dinero disponible puede destinarse a ahorro, y entonces el saldo final puede ser cero. Cada mes se compara lo previsto con lo real y se ajusta el plan. **Ahorrar** es guardar una parte del dinero para los imprevistos, para una meta o para invertir más adelante. Funciona mejor la regla de «**págate primero**», que consiste en apartar el ahorro nada más recibir el dinero. La regla 50/30/20 es un ejemplo adaptable, no una obligación: la mitad para lo necesario, el 30 % para gustos y el 20 % para ahorrar. Tener salud financiera es conocer tus ingresos y gastos, atender los pagos y prepararte, cuando se pueda, para imprevistos. Las aplicaciones de control de gastos ayudan, pero hay que revisar sus cuentas. Para saber si un gasto pesa mucho, ponle números: un gasto de 30 € al mes son 360 € al año. Por eso conviene apuntar los gastos durante un tiempo y mirar cuáles se repiten. Si el saldo es negativo, hay que revisar primero los gastos aplazables y los caprichos. Y el ahorro más fácil es el que se aparta antes de gastar, aunque sea una cantidad pequeña cada mes. Cuando el saldo sale justo, hay que mirar si el problema son los ingresos o los gastos. Un gasto necesario no se puede quitar, pero a veces se puede abaratar comparando precios. Los caprichos no son un error si se han previsto en el presupuesto. Y los imprevistos llegan cuando menos se esperan: por eso conviene tener siempre una pequeña reserva. Para ahorrar, lo mejor es fijar una meta con una cifra y una fecha: por ejemplo, 8 € al mes durante 6 meses son 48 €. Revisa tu presupuesto cada mes y corrígelo si hace falta, sin enfadarte: un plan que se ajusta es un plan que funciona.



UNIDAD 3

Pagar y deber

Primer curso, primer dinero · Pagar a medias

EN ESTA UNIDAD APRENDERÁS A…

- Distinguir el efectivo, la tarjeta de débito, la de crédito y la prepago.
- Leer un extracto bancario y un recibo domiciliado.
- Explicar cómo se paga con transferencia y con el móvil, y qué errores evitar.
- Comparar ahorrar antes de comprar con comprar ahora y pagar después.
- Reconocer las señales de alarma de una deuda que se complica.

SITUACIÓN DE PARTIDA

Es enero en 1.º B del IES Ribera Norte. El sábado pasado fueron al cine y Dani adelantó las cuatro entradas con la tarjeta de su madre, con permiso. Ahora quiere recuperar el dinero. Las entradas costaron lo mismo, pero hay que comprobar cuánto debe cada uno. Inés Varela escribe en la pizarra: ¿pagar ahora o pagar después? Pero el cine es solo el principio. En clase se va a hablar de tarjetas, de pagos con el móvil y de cuándo una deuda deja de ser un favor entre amigos y empieza a ser un problema. Hugo cree que con tarjeta no se gasta nada porque no se ven los billetes.

PARA EMPEZAR

1. ¿Cómo suelen pagar en tu casa: con billetes, con tarjeta o con el móvil?
2. Si un amigo paga algo por ti, ¿cómo le devuelves el dinero?
3. ¿Es lo mismo comprar algo hoy y pagarlo en varios plazos que ahorrar y comprarlo más tarde? ¿Por qué?
4. ¿Has visto a un adulto pagar con el móvil? ¿Qué crees que comprueba antes de pagar?
5. Si compras algo en cuatro plazos, ¿pagas más, menos o lo mismo que si lo pagas de una vez?
6. ¿Has prestado o te han prestado dinero alguna vez? ¿Se devolvió? ¿Cómo os pusisteis de acuerdo?
7. Si pierdes una tarjeta o te roban el móvil, ¿qué crees que habría que hacer enseguida? ¿A quién se lo dirías?



Tarjetas

3.1



Pago con el móvil

3.2



Ahorro o deuda

3.3



Tipos de deudas

3.4



Riesgos de deber

3.5

3.1 Efectivo y tarjetas

Pagar es fácil. Lo difícil es saber cuánto sale de tu bolsillo y cuándo.

El **efectivo** son los billetes y las monedas. Cuando pagas con efectivo, ves cómo se va el dinero, y eso ayuda a controlar el gasto, porque cada billete que sale se nota en la cartera. Además, solo puedes gastar lo que llevas: cuando se acaba el efectivo, ya no puedes pagar en efectivo. Tiene un inconveniente: si lo pierdes, suele ser muy difícil recuperarlo.

Las **tarjetas** son un medio de pago. Hay tres tipos. Con la tarjeta de **débito**, el dinero sale de tu cuenta en el momento de pagar. Con la de **crédito**, usas un crédito del banco y lo devuelves según el contrato; si aplazas el pago, pueden cobrarte intereses. Con la tarjeta **prepago**, solo puedes gastar el dinero que has cargado antes. Algunos bancos ofrecen tarjetas prepago a menores, con permiso de la familia y siempre que el emisor lo admita. Una tarjeta de crédito no es dinero extra: es dinero que deberás devolver. Para tenerla suele hacer falta ser mayor de edad.

	¿Qué dinero usas?	Control (orientativo)	Riesgo
Efectivo	El tuyo	Alto	Se pierde
Tarjeta de débito	El tuyo	Medio	Uso indebido
Tarjeta de crédito	Crédito del banco	Bajo	Intereses
Tarjeta prepago	El que has cargado	Alto	Límite de saldo
Pago con el móvil	Según el medio	Medio	Errores al pagar

Orientativo (depende de ti y de los límites). Verde: más control; rojo: menos.

Figura 3.1. Medios de pago comparados (esquema orientativo)

En algunos pagos con tarjeta se pide el **PIN**, un número secreto, normalmente de cuatro cifras, que no debes decir a nadie. Con el **pago sin contacto**, basta con acercar la tarjeta al datáfono en compras pequeñas, sin meter el PIN. Es cómodo, pero conviene vigilar el saldo, porque se paga muy rápido. Si olvidas el PIN, crees que alguien lo conoce o pierdes la tarjeta, avisa al banco cuanto antes para que la bloquee. Nunca apuntes el PIN en la tarjeta.

Puedes consultar dos documentos del banco que debes saber leer. El **extracto** es la lista de los movimientos de tu cuenta, con la fecha, el concepto, el importe y el saldo que queda. El **recibo domiciliado** es un cobro que autorizas a una empresa a cargar en tu cuenta, como la cuota del móvil; el banco lo muestra en tus movimientos. Leer el extracto cada mes sirve para comprobar que no hay cargos que no reconoces.

CLAVE · DÉBITO Y CRÉDITO

Con el débito pagas con tu dinero ahora. Con el crédito pagas con dinero que te presta el banco y lo devuelves después.

LA CIENCIA DICE

Pagar con tarjeta «duele» menos que pagar con billetes. En un experimento con una subasta de entradas para un partido de baloncesto, quienes pensaban pagar con tarjeta ofrecieron bastante más dinero que quienes iban a pagar en efectivo (Prelec y Simester, 2001). Se llama «dolor de pagar»: al ver salir un billete, notas que pierdes algo.
Límite. Fue un experimento con estudiantes y una sola subasta; no prueba que con tarjeta se gaste siempre más, solo señala una tendencia que conviene vigilar.

ACTIVIDADES

1. Explica con tus palabras la diferencia entre una tarjeta de débito y una de crédito. ¿Cuál de las dos te permite gastar dinero que aún no tienes?
2. Lee este extracto ficticio y completa los saldos que faltan:

Fecha	Concepto	Importe	Saldo
02/01	Saldo anterior		80 €
05/01	Compra con tarjeta	−12 €	68 €
10/01	Ingreso de la paga	+25 €	
15/01	Recibo del móvil	−8 €	

3. *Amplía.* ¿Por qué pagar con tarjeta duele menos que con billetes? Escribe una forma de controlar el gasto.

3.2 Pagar con el móvil

Mandar dinero con el móvil es rápido. Por eso, un error también es rápido.

Una **transferencia** es un envío de dinero de una cuenta a otra. La ordinaria suele llegar el siguiente día hábil; la inmediata, en un máximo de 10 segundos. Para hacerla necesitas el **IBAN** de quien recibe, un código largo que identifica su cuenta. Es como la dirección de una casa: si falla una cifra, la carta no llega. En España empieza por ES y tiene 24 caracteres. Se encuentra en el contrato o en la aplicación del banco. No lo publiques sin necesidad y nunca compartas contraseñas ni códigos. Como el IBAN lleva dígitos de control, muchos errores se detectan; si es el de otra cuenta válida, hay que pedir la devolución al banco.

Bizum es un servicio para enviar dinero con el móvil a otra persona usando su número de teléfono. El dinero pasa de una cuenta a otra casi al instante, y por eso se usa mucho para repartir gastos entre amigos o devolver pequeñas cantidades. Para usarlo hace falta tener el servicio activado y una cuenta en un banco que lo ofrezca; si tienes entre 12 y 17 años, también la autorización de tu familia.

También se puede **pedir** dinero: una persona manda una solicitud de pago y la otra decide si la acepta. Eso sirve para repartir una cuenta entre amigos, pero tiene riesgos. Antes de pagar, comprueba siempre tres cosas: quién te lo pide, cuánto te pide y por qué. Si te llega una solicitud de alguien que no conoces, no la pagues y avisa a un adulto: puede ser un engaño.

Los errores más típicos son escribir mal el importe, mandar el dinero a otra persona con un nombre parecido o pagar una solicitud sin leerla. Una vez enviado, recuperar el dinero no está garantizado: avisa cuanto antes al banco y pide la devolución. Si la otra persona es de confianza, lo devolverá; si no, será difícil. Por eso un error con desconocidos es mucho más serio que uno entre amigos. Para evitar errores, lee con calma el importe y el nombre de quien recibe antes de confirmar, y no pagues nada que no esperabas. Si tienes dudas, pregunta antes a un adulto. Pregunta a tu familia qué límites diarios y controles ofrece tu banco: es buena idea tenerlos activados mientras aprendes, para que un error no sea muy grande.

DATO

Según el Banco de España, en 2026 el 57 % de la población declara que el efectivo es su medio de pago principal en las tiendas, el 25 % la tarjeta física y el 18 % el móvil. En 2025 eran el 57 %, el 27 % y el 15 %. Fuente: Banco de España, nota de prensa de 26/10/2026 (consulta: 11/2026).

Fíjate en que el móvil gana terreno, pero el efectivo sigue siendo el medio más usado. Por eso conviene saber manejarlos todos. Cuando repartas gastos con amigos, apunta quién ha pagado qué: es la forma más fácil de no equivocarse y evita discusiones por una cantidad pequeña.

Caso · Pagar la salida a medias

Cuatro amigos, Dani, Lucía, Salma y Martina, van al cine. Las entradas cuestan 7 € cada una. Dani adelanta las cuatro entradas con la tarjeta de su madre, con permiso. Quiere que cada uno le devuelva lo que le toca, y para eso hace falta saber cuánto es. Las cifras son inventadas.

Persona	Pagó	Le toca	Saldo
Dani	28 €	7 €	+21 €
Lucía	0 €	7 €	−7 €
Salma	0 €	7 €	−7 €
Martina	0 €	7 €	−7 €

Paso 1. Calcula el total: 4 × 7 = 28 €. Cada persona debe poner 28 : 4 = 7 €, es decir, el total dividido entre las personas. Dani ya ha puesto 28 €, y su parte es 7 €. Le sobran 28 − 7 = 21 €.

Paso 2. Calcula quién debe a quién. Lucía, Salma y Martina deben 7 € cada una. Entre las tres suman 3 × 7 = 21 €, justo lo que Dani ha adelantado de más.

Paso 3. Imagina que Dani escribe mal una solicitud y pide 70 € en lugar de 7 €. Es diez veces más: un cero de más. Si Salma pagara sin mirar, pondría 63 € de más. Por eso hay que leer el importe antes de aceptar, aunque la solicitud venga de un amigo y parezca de confianza.

REVISA LA IA

Respuesta simulada de un asistente de IA: «Si pagas por error con Bizum, no pasa nada: el dinero se puede recuperar siempre».
Qué comprobar. ¿Está garantizado recuperar el dinero? ¿Qué harías antes de enviar, para no tener que recuperarlo?

ACTIVIDADES

4. En el caso, Dani pidió 70 € en vez de 7 €. ¿Cuántas veces es mayor? ¿Cuántos euros pagaría de más quien aceptara?
5. Cinco amigos cenan juntos y la cuenta es de 45 €. Uno paga con el móvil. ¿Cuánto debe pedir a cada uno de los otros cuatro?

3.3 Ahorrar o deber

Tener algo hoy a veces cuesta algo extra si no lo has pagado antes.

Hay dos formas de conseguir algo que cuesta dinero. Puedes **ahorrar primero y comprar después**: apartas dinero cada mes hasta tener la cantidad. O puedes **comprar ahora y pagar después**: te lo llevas hoy y lo pagas en plazos. La segunda te lo da antes, pero puede costar más y te obliga a cumplir los pagos.

Ahorrar primero tiene ventajas: no pagas nada extra, aprendes a esperar y, si cambias de idea, tu dinero sigue contigo. Su desventaja es que tienes que esperar, y a veces el precio sube o se acaba la oferta. **Comprar ahora** tiene otras: lo tienes ya, y a veces no hay intereses. Su desventaja es que debes dinero y pierdes libertad, porque cada mes parte de tu dinero ya está comprometido.

Cuando debes dinero, tienes una **deuda**: una cantidad pendiente de pagar, porque te la prestaron o porque aún no has pagado una compra. Muchas deudas llevan **intereses**, que son un dinero extra que pagas por haber usado dinero ajeno. Por ejemplo, si te prestan 100 € y devuelves 110 €, sin otros gastos, los 10 € de más son los intereses. El prestamista los cobra porque deja de usar ese dinero. Aunque cada plazo parezca pequeño, la suma puede ser mayor que el precio. Lo que pagas en total, con todos los extras, es el **coste total**. Es una cifra clave para comparar ofertas: búscala antes de decidir.

CLAVE · COSTE TOTAL

Antes de pagar a plazos, suma todo lo que pagarás. Esa cifra, no la cuota, es lo que de verdad cuesta.

Caso · Unos auriculares de 60 €

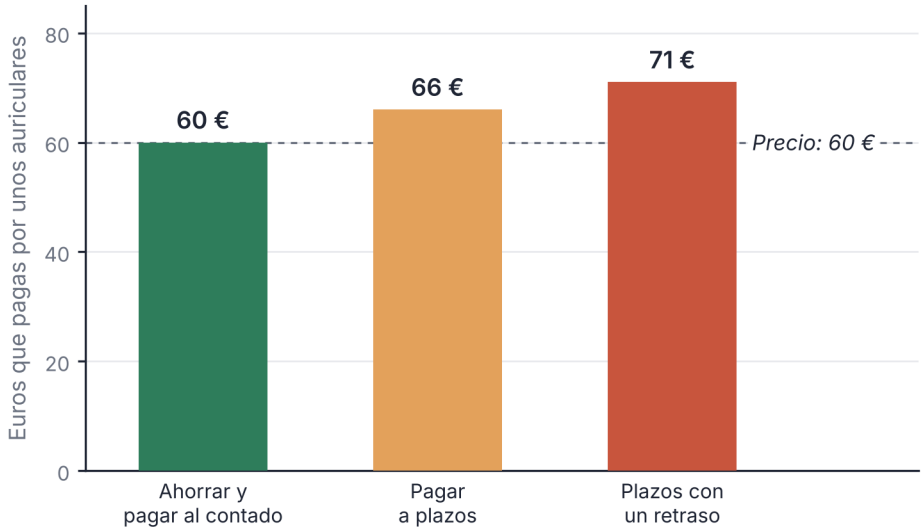
Unos auriculares cuestan 60 €. La opción A es ahorrar 10 € al mes y comprarlos al cabo de 6 meses. La opción B es comprarlos hoy y pagar 6 plazos de 11 €. En este ejemplo inventado, el contrato prevé un cargo de 5 € si te retrasas en un plazo. Los precios son inventados y redondos para que sea fácil comprobar las cuentas.

Opción	Cálculo	Total
A: ahorrar	10 × 6	60 €
B: plazos	11 × 6	66 €
B con un retraso	66 + 5	71 €

Paso 1. Calcula cada total. En A pagas 10 × 6 = 60 €. En B pagas 11 × 6 = 66 €. Si te retrasas, 66 + 5 = 71 €.

Paso 2. Compara. Con B pagas 6 € más que con A, un 10 % más: por cada 10 € del precio, pagas 1 € de más. Con el retraso, 11 € más, más del 18 %. Si te retrasas varios meses, la diferencia es aún mayor. En esta oferta, tenerlos antes cuesta 6 € más, y cada persona decide si le merece la pena.

Paso 3. Decide: A cuesta menos, pero hay que esperar seis meses.



Coste total de cada forma de pago (datos ficticios).

Figura 3.2. Cuánto cuestan unos auriculares de 60 € según cómo se paguen

Las ofertas de «paga después» o «sin intereses» parecen gratis. A veces lo son, pero otras incluyen comisiones o suben el precio del producto. Lee siempre la letra pequeña. Antes de decidir, hazte tres preguntas: ¿lo necesito ahora?, ¿cuánto pagaré en total? y ¿podré pagar todas las cuotas aunque me surja un imprevisto?

No siempre es mala idea pagar a plazos. Si algo es urgente o muy caro, puede ser razonable. Lo importante es saber cuánto más pagas y si puedes afrontar todas las cuotas.

ACTIVIDADES

6. Unas zapatillas cuestan 30 €. Se pueden pagar en 5 plazos de 7 €. ¿Cuánto pagas en total? ¿Cuánto más que el precio?
7. Una consola cuesta 40 €. Puedes ahorrar 8 € al mes durante 5 meses o pagar 5 plazos de 9 €. Calcula el total de cada opción y di cuál es más barata.
8. *Amplía.* Escribe una situación en la que pagar a plazos tenga sentido y otra en la que no. Justifica las dos.

3.4 Tipos de deudas

No todas las deudas son iguales. Conviene saber quién presta y qué pide a cambio.

Hay tres deudas muy comunes. Un **préstamo personal** es dinero que un banco o una entidad te presta y que devuelves en cuotas, con intereses, durante un tiempo fijado de antemano. El **crédito** es dinero disponible que puedes usar cuando lo necesitas, como el de una tarjeta de crédito, y que pagas después; mientras no lo devuelves, lo que usas es deuda. Una **hipoteca** es un préstamo, normalmente para comprar una vivienda, que se devuelve durante muchos años y se garantiza con un inmueble.

Los préstamos se miden en cuotas: el pago que haces cada mes, que incluye una parte de lo que debes y una parte de intereses. Un ejemplo: una familia pide 1.000 € para cambiar la nevera y los devuelve en 12 cuotas de 90 €. En total paga 12 × 90 = 1.080 €, es decir, 80 € más (sin otros gastos, intereses). Si la hipoteca no se paga, puede acabar en la subasta de la vivienda, y por eso es una deuda que hay que pensar con mucho cuidado.

Una deuda no es buena ni mala en sí misma: depende de para qué sirva y de si puedes pagarla. Quien presta dinero, el **prestamista**, pide algo a cambio: que se lo devuelvas y, casi siempre, intereses. Antes de aceptar, pregunta cuánto vas a devolver en total y en cuánto tiempo. Para comparar préstamos parecidos se usa la **TAE**, un porcentaje anual que incluye los intereses y algunos gastos; mira también el total que devolverás. Desconfía de quien presta sin pedir ningún dato o de quien te pide dinero antes de dártelo. Una persona de tu edad no puede pedir un préstamo: lo piden las personas adultas.

En una deuda también hay una norma que te protege. En un crédito al consumo, la ley da un plazo para echarte atrás.

LA NORMA DICE

«El derecho de desistimiento de un contrato de crédito es la facultad del consumidor de dejar sin efecto el contrato celebrado, comunicándoselo así a la otra parte contratante en un plazo de catorce días naturales sin necesidad de indicar los motivos y sin penalización alguna.» Ley 16/2011, de contratos de crédito al consumo, art. 28.1.

Dicho de forma sencilla: si firmas un crédito al consumo y te arrepientes, tienes 14 días para renunciar sin penalización, si lo comunicas a tiempo y de forma que quede constancia. Aun así, tendrás que devolver el dinero y los intereses del tiempo usado. También hay deudas entre amigos y familiares. Conviene apuntar cuánto se debe y devolverlo cuando se prometió.

ACTIVIDADES

9. Relaciona cada deuda con su descripción: a) préstamo personal; b) crédito de una tarjeta; c) hipoteca. Descripciones: 1) dinero para comprar una casa durante muchos años; 2) dinero disponible que se paga después; 3) dinero que se devuelve en cuotas con intereses.

3.5 Los riesgos de endeudarse

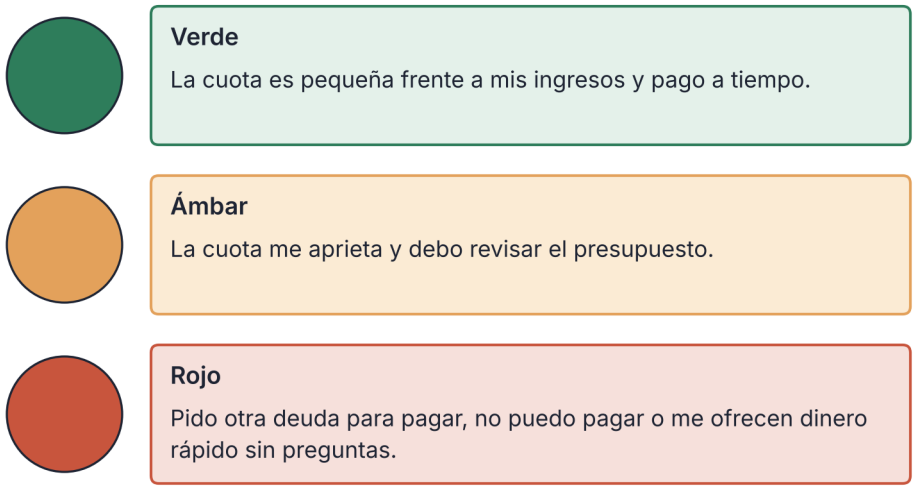
Deber un poco es normal. Deber lo que no puedes pagar es peligroso.

Una deuda se complica cuando la **cuota**, el pago periódico, es demasiado grande para tus ingresos. Antes de pedir dinero, resta de lo que ingresas los gastos imprescindibles y mira si te llega para las cuotas. Si dejas de pagar una, pueden aplicarse intereses de demora. Y si para pagar una deuda pides otra, las deudas se encadenan y cada vez cuesta más salir. Cuanto antes lo notes, más fácil es arreglarlo.

Existen **ficheros de morosos**, que son listas de personas que no han pagado una deuda a tiempo. Estar en uno dificulta pedir otro préstamo. Por eso conviene pagar a tiempo o, si no puedes, hablar pronto con quien te prestó. Estar en un fichero de morosos no dura para siempre, ni es el fin del mundo: los datos solo constan mientras no pagas y, como máximo, cinco años desde el vencimiento.

Muchas personas empiezan con una deuda pequeña que parece manejable. Hay ofertas que parecen una solución. Los **minicréditos** dan dinero rápido y a menudo cobran intereses muy altos en poco tiempo. El «paga después» puede tener intereses, comisiones o ninguno: mira cada oferta. Por ejemplo, si pides 300 € y a los 30 días devuelves 345 €, has pagado 45 € por un solo mes, un 15 % del préstamo. Si pidieras otros 300 € cada mes en esas condiciones, pagarías 45 € cada vez.

Hay señales de que una deuda se complica: la cuota se come buena parte de tus ingresos, pagas una deuda con otra, evitas mirar el extracto, te llegan avisos de impago o te ofrecen dinero rápido sin papeles. Cuantas más señales aparezcan juntas, más grave es la situación. Si las ves, no lo ocultes: habla con tu familia o con un adulto de confianza, pide a quien te prestó otro calendario de pagos y no pidas otro crédito para pagar el primero.



Semáforo de las señales de una deuda.

Figura 3.3. Semáforo de las señales de una deuda

Para una persona de tu edad, deber suele ser raro, pero ocurre: compras en juegos cargadas a la tarjeta de la familia sin permiso, deudas con amigos o plazos que firman otros. Lo mejor es evitar deber: ahorrar primero y comprar después casi siempre sale más barato. Y una buena regla: no uses el crédito para los gastos de cada día; si falta dinero para lo imprescindible, pide ayuda a un adulto.

CÓMO DECIDIMOS

La cuota pequeña engaña. Cuando oyes «solo 11 € al mes», piensas en una cantidad pequeña y no en el total. Se enseña la cuota y se esconde el coste total. Antes de decidir, multiplica la cuota por el número de meses.

PARA TU PROYECTO · E3 Y ENTREGA 1

Prepara la ficha E3, «Antes de pagar o pedir prestado»: una lista de seis preguntas antes de comprar a plazos. Después recupera las fichas E1 y E2 y añádeles E3: forman el bloque «Mi dinero» de «La guía de la paga». Entrégalo a otro equipo, que lo revisará con una lista de control.

ACTIVIDADES

10. Mira la figura 3.3. Elige una señal de alarma y explica qué harías y a quién pedirías ayuda en un caso imaginario.
11. *Amplía.* Una oferta dice «Tu móvil por solo 15 € al mes». Escribe tres preguntas que harías antes de aceptar.

PRIMER CURSO, PRIMER DINERO

Pagar a medias

El segundo viernes de enero, el grupo se sentó en el banco del patio. Hacía frío, pero había sol. Dani tenía el móvil de su madre entre las dos manos y la lengua entre los dientes, como cuando está seguro de algo.

Los demás alumnos pasaban corriendo hacia clase con las mochilas colgando, pero ellos tenían un asunto pendiente: el cine del sábado pasado.

—Tranquilos, lo hago en un momento. Pagué las entradas del cine con la tarjeta de mi madre, que me ha dejado. Os mando una solicitud de pago a cada uno y ya está.

Lucía había abierto su agenda de pestañas sobre las rodillas, con el bolígrafo en el aire.

—A ver, por partes —dijo—. ¿Cuánto pagaste?

—Cuatro entradas a siete euros —dijo Dani—. Veintiocho.

—Somos cuatro. Tu parte son siete euros y los otros tres tenemos que devolverte siete cada uno. Lo apunto.

Escribió una tabla pequeña con boli azul: quién había pagado, cuánto le tocaba, cuánto sobraba o faltaba.

El móvil de Salma vibró sobre su cuaderno verde. Ella se puso de pie para mirar la pantalla, con el ceño un poco fruncido.

—Me ha llegado una solicitud de Dani. Dice setenta euros.

—¿Setenta? —dijo Lucía, levantando la cabeza.

—Lo he visto —dijo Salma, y le enseñó la pantalla—. Aquí. Setenta. Yo prefiero saber cuánto es antes de pagar. Lo miro dos veces, y si no cuadra, no pago.

Dani volvió a mirar el móvil de su madre y se puso colorado.

—He puesto un cero de más. Era un siete. —Se rio, un poco nervioso—. A veces me equivoco al escribir números en la pantalla. Seguro que Martina también ha recibido la suya.

—Martina se ha ido a entrenar —dijo Lucía—. Y no mira el móvil hasta la noche.

—Pues cuando la mire esta noche verá una solicitud de setenta euros —dijo Salma—. Y si lo paga sin mirar, ¿cuánto pone de más?

—Sesenta y tres —dijo Lucía, sin levantar el boli—. Los sesenta y tres que sobran.

Dani se quedó callado un momento. Anuló la solicitud de Salma con el pulgar y escribió otra, despacio, tecleando cada cifra. Esta vez puso siete.

—Y la de Martina, ahora mismo —dijo.

—Anúlala y haz otra —dijo Lucía—. Pero antes dime una cosa. ¿Y si Martina ya la hubiera pagado?

—Pues me habría mandado setenta euros, ¿no? —dijo Dani—. Se puede reclamar.

—Se puede pedir —dijo Salma—. No es lo mismo que recuperarlo seguro. Yo lo he visto. Hay que avisar al banco y, aun así, no está garantizado.

Dani abrió la boca y la cerró. Revisó las dos solicitudes una por una, con el dedo sobre cada cifra, como había visto hacer a Lucía en la agenda. Cuando acabó, levantó la vista, un poco más serio que antes.

—Esto no me lo había dicho nadie. Yo pensaba que con el móvil todo se arreglaba fácil.

—Es fácil mandar —dijo Lucía—. Lo difícil es no equivocarse, y sobre todo darse cuenta a tiempo.

Salma aceptó su solicitud de siete euros. Lucía hizo lo mismo y se quedó mirando su propia agenda, con la tabla de colores todavía abierta.

—Una cosa más —dijo—. Hoy los siete euros son pocos. ¿Y si en vez de siete fueran setenta de verdad? ¿Quién decide a quién se pide, y quién se fía?

Nadie contestó. Un grupo de chicos de 2.º pasó cerca, riéndose de algo, y el ruido se fue apagando por el pasillo. Salma guardó el móvil en el bolsillo de la chaqueta vaquera.

El lunes, Inés dejó sobre la mesa de cada uno una tarjeta de cartulina con tres columnas vacías: «ha pagado», «le toca», «saldo». No dijo nada más. Esperó a que alguien empezara a rellenarla.

Dani cogió su tarjeta y escribió «28», «7» y «21». Se quedó mirando la última cifra. Luego tachó el «21» y escribió «+21», con el signo bien claro.

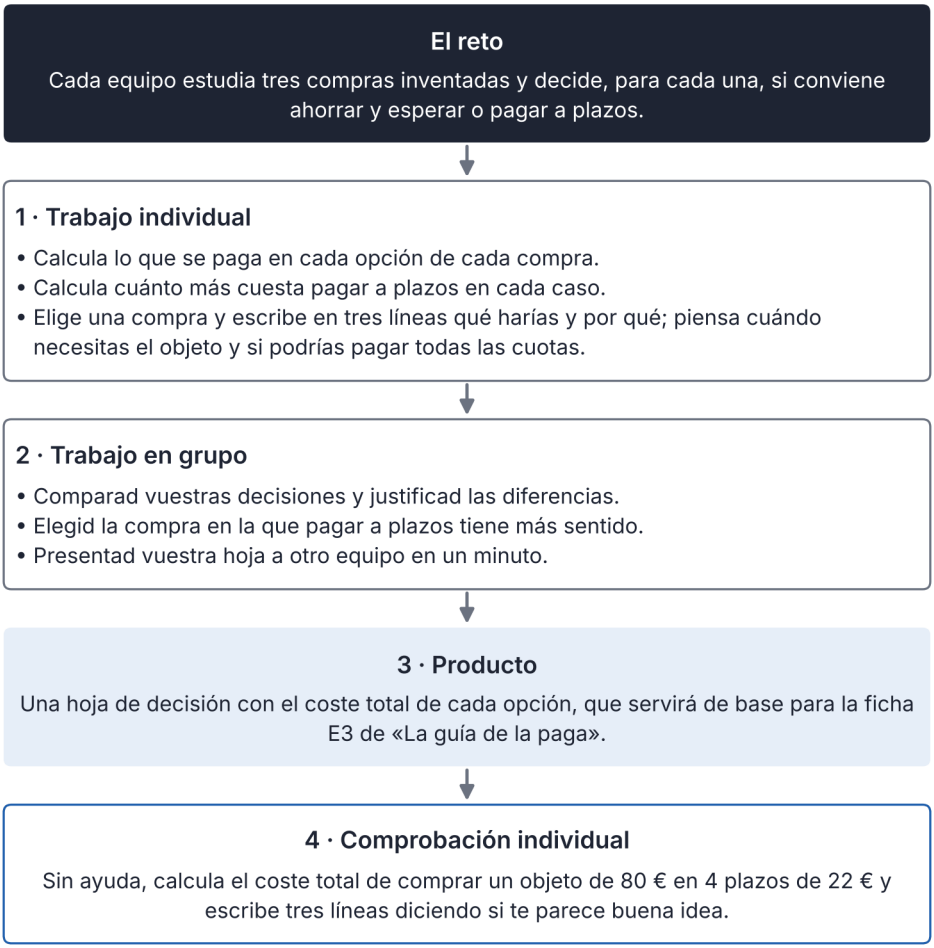


En el banco del patio, Dani enseña el móvil de su madre, Lucía apunta en su agenda y Salma, de pie, mira.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Comprar ya o esperar

Reto. Cada equipo estudia tres compras inventadas y decide, para cada una, si conviene ahorrar y esperar o pagar a plazos. **Producto.** Una hoja de decisión con el coste total de cada opción, que servirá de base para la ficha E3 de «La guía de la paga». **Datos.** Todo es inventado. Bicicleta de 120 €: ahorrar 20 € al mes durante 6 meses o 6 plazos de 21 €. Consola de 150 €: ahorrar 25 € al mes durante 6 meses o 6 plazos de 27 €. Abono deportivo de 90 €: ahorrar 15 € al mes durante 6 meses o 6 plazos de 16 €. En la Comunitat Valenciana, como en el resto de España, la ley de crédito al consumo es estatal: quien ofrece un crédito debe informar, antes de firmar, del importe total que se debe. **Comprobación individual.** Sin ayuda, calcula el coste total de comprar un objeto de 80 € en 4 plazos de 22 € y escribe tres líneas diciendo si te parece buena idea.



Así se desarrolla la situación de aprendizaje

INFORME

¿Cómo pagamos en España?

Cuando pagas en una tienda, casi siempre lo haces de una de tres formas: con billetes, con tarjeta o con el móvil. El Banco de España pregunta cada año a la población cómo paga en las tiendas y publica los resultados.

En la encuesta de 2026, el 57 % de las personas declaró que su medio de pago principal en las tiendas era el efectivo, el 25 % la tarjeta física y el 18 % el móvil. En 2025 eran el 57 %, el 27 % y el 15 % (los porcentajes pueden no sumar 100 por el redondeo). Hace dos años, en 2024, el efectivo era el medio principal para el 59 %, la tarjeta para el 30 % y el móvil para el 11 %. Fíjate en lo que ocurre con el móvil: ha pasado del 11 % al 18 % en dos años, mientras la tarjeta física ha bajado del 30 % al 25 %. El efectivo, en cambio, sigue siendo el medio más usado.

También se ha preguntado a las tiendas. El Banco Central Europeo encuestó a 8.205 empresas de la zona del euro que venden al público. En 2026, el 92 % aceptaba efectivo, el 88 % tarjeta y el 68 % pagos con el móvil. En 2024 solo el 36 % aceptaba el móvil. Los pagos con el móvil han crecido mucho en poco tiempo, y cada vez más comercios los aceptan.

¿Qué significa todo esto para ti? Primero, que no hay una sola forma correcta de pagar. Cada una tiene ventajas: el efectivo te deja ver cuánto gastas, la tarjeta es cómoda y el móvil es rápido. Segundo, que el móvil es rápido, pero conviene revisar a quién pagas y cuánto, y que también hay que revisar el gasto con tarjeta. Tercero, que si eres menor, tus formas de pago dependen del permiso de tu familia y de lo que permita tu banco, así que conviene hablarlo en casa.

Recuerda lo que dicen estas cifras y lo que no dicen. Son medias de toda la población: no te dicen cómo pagan los jóvenes ni cómo debes pagar tú. Y hablan de las compras en tiendas, no de las compras por internet ni de los pagos entre personas.

Un ejemplo con números inventados ayuda a leer estos porcentajes. Si el 18 % de las personas pagara sobre todo con el móvil, en una clase de 25 serían unas 4 o 5 personas ($25 \times 18 : 100 = 4{,}5$). Pero una clase no es toda España: en tu clase puede haber más o menos. Por eso estos datos sirven para tener una idea general, y no para adivinar cómo pagan tus compañeros. Para pensar: ¿cómo podrías averiguar cómo pagan en tu casa sin pedir datos privados de nadie? Y cuidado al comparar: las cifras de las tiendas y las de las personas no cuentan lo mismo.

CLAVE · ANTES DE FIARTE DE UNA CIFRA

Pregunta a quién se ha preguntado, en qué año y quién la publica.

Fuente: Banco de España (población), notas de prensa de 26/10/2026 y 22/11/2024; Banco Central Europeo (empresas), nota de prensa de 13/08/2026 (consulta: 11/2026).

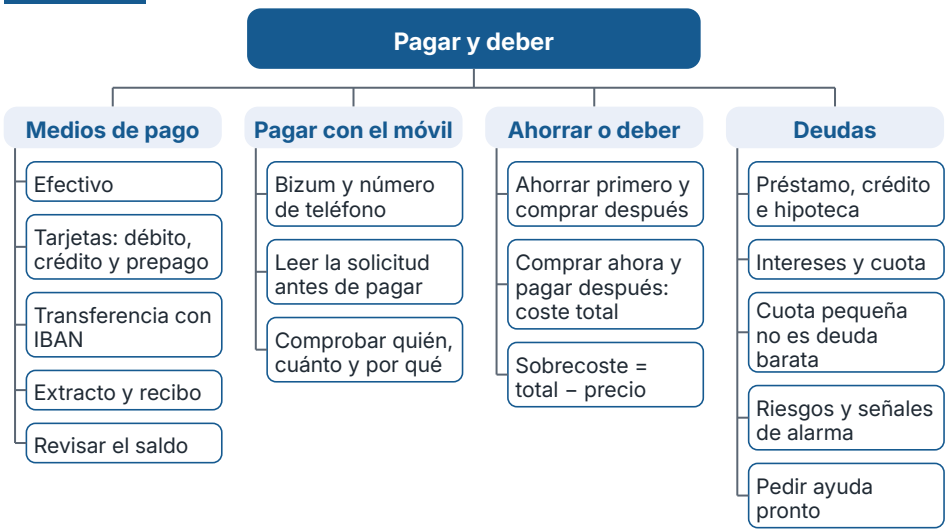
ACTIVIDADES

12. En el episodio, Dani manda una solicitud de 70 € en lugar de 7 €. ¿Cuántos euros de más pagaría quien la aceptara sin mirar? ¿Qué comprobación habría evitado el error?
13. Cuatro amigos pagan una entrada de cine de 8 € cada uno y uno de ellos adelanta las cuatro. Calcula el total y cuánto debe pagarle cada uno de los otros tres.
14. Revisa esta respuesta simulada de un asistente de IA: «Una cuota de solo 12 € al mes es siempre barata, así que puedes aceptarla sin mirar nada más». ¿Qué falta por saber? ¿Qué calcularías antes de aceptar?
15. Lee este resumen de cargos bancarios ficticios y contesta: ¿cuánto se ha cargado en total en el mes?

Fecha	Concepto	Importe
03/02	Cuota del móvil	9 €
10/02	Suscripción de música	8 €
15/02	Cuota del gimnasio	15 €

16. Según el informe, ¿qué ha pasado con el uso del móvil como medio principal de pago entre 2024 y 2026? Calcula en cuántos puntos ha subido.
17. Unos patines cuestan 50 €. Puedes pagarlos en 5 plazos de 11 € o ahorrar 10 € al mes durante 5 meses. Calcula el coste total de cada opción y la diferencia.
18. Escribe tres señales que te harían pensar que una deuda se está complicando.
19. Lee este extracto ficticio y calcula el saldo final: saldo inicial, 120 €; pago con tarjeta en el supermercado, −35 €; transferencia recibida, +20 €; recibo del gimnasio, −15 €. ¿Qué movimiento te parece un gasto fijo?
20. Una tienda vende unas zapatillas de 80 € en 4 plazos de 22 €. Calcula cuánto se paga en total y el sobrecoste respecto al precio de contado. Compáralo con ahorrar 20 € al mes durante 4 meses.
21. Lee esta solicitud ficticia de pago por el móvil: «Marcos te pide 25 €. Concepto: ayer». Tú solo le debes 2,50 €. ¿Cuántas veces mayor es el importe pedido? ¿Qué harías antes de aceptar?
22. Decisión razonada. Tres amigos quieren hacer un regalo de 60 €. Una opción es que cada uno ponga 20 € hoy. La otra es que uno lo pague con su tarjeta y los otros dos le devuelvan el dinero dentro de dos semanas. Escribe dos ventajas y dos riesgos de la segunda opción.
23. Transferencia individual, sin ayuda: antes de irse, Inés deja en la pizarra una oferta ficticia: una bicicleta de 100 € en 5 plazos de 22 €. Calcula el coste total, el sobrecoste y escribe tres líneas diciendo si la aceptarías.

ESQUEMA



RESUMEN

Se puede pagar con **efectivo**, con **tarjeta** o con el móvil. La tarjeta de **débito** gasta tu dinero en el momento, la de **crédito** usa un crédito que se devuelve según el contrato y la **prepago** solo gasta lo que has cargado. El **extracto** y el **recibo** son documentos del banco que conviene saber leer. Una **transferencia** necesita el **IBAN**, y con el móvil es muy fácil equivocarse: antes de pagar una solicitud, lee quién la pide y cuánto. Hay dos formas de conseguir algo caro: ahorrar primero o comprar ahora y pagar después. La segunda puede costar más si hay **intereses**, comisiones u otros gastos. Por eso hay que calcular el **coste total** y no mirar solo la cuota. Las **deudas** más comunes son el préstamo personal, el crédito y la hipoteca. Una deuda es peligrosa si la cuota es demasiado grande, si se encadenan unas con otras o si se promete dinero rápido sin preguntas, como hacen algunos minicréditos. En un crédito al consumo, la ley da 14 días para desistir. Antes de pedir prestado, pregúntate si de verdad lo necesitas, cuánto pagarás en total y si podrás afrontar todas las cuotas. Antes de pagar de cualquier forma, comprueba tres cosas: quién cobra, cuánto y por qué. Si pagas a plazos, calcula siempre el total: suma las cuotas y réstale el precio para ver el sobrecoste. Prestar o pedir prestado entre amigos también es una deuda: conviene dejar claro cuánto y cuándo se devuelve. Y si una deuda empieza a pesar, hay que avisar pronto a una persona adulta, porque cuanto antes se pide ayuda, más fácil es arreglarlo. Si pierdes una tarjeta o te roban el móvil, avisa enseguida a tu familia y al banco para bloquearlo. Una deuda entre amigos también se anota, para no discutir luego. Y ahorrar para comprar más tarde suele salir más barato que pagar a plazos, aunque haya que esperar. Y recuerda que nadie debe pagar nada que no entienda: si dudas de un cobro o de una oferta, pregunta antes.



UNIDAD 4

Consumir con responsabilidad

Primer curso, primer dinero · El mercadillo de 1.º B

EN ESTA UNIDAD APRENDERÁS A…

- Distinguir lo que necesitas de lo que solo quieres antes de comprar.
- Ahorrar energía y agua en casa y en el instituto, y calcular cuánto dinero ahorras.
- Leer etiquetas y detectar cuándo un «eco» no tiene pruebas.
- Comparar el coste por año de uso de tres opciones: comprar nuevo, de segunda mano o reparar.
- Proponer gestos y medidas que reduzcan lo que tiras y lo que gastas.

SITUACIÓN DE PARTIDA

Es febrero en 1.º B del IES Ribera Norte. En muchas casas, también en la de Hugo y en la de Martina, se acumulan prendas que ya no se usan, juegos olvidados y cables sin dueño. Inés Varela propone un mercadillo de segunda mano en el salón de actos. Pero antes de fijar los precios, la profesora deja una pregunta en la pizarra: ¿lo necesitas o solo lo quieres? En el mercadillo todo tendrá un precio, pero también una historia: de dónde viene cada objeto y qué pasaría con él si nadie lo comprara.

PARA EMPEZAR

1. ¿Cuál fue lo último que compraste y no usaste casi nada? ¿Por qué lo compraste?
2. ¿Qué cosas tiráis en casa cada semana? ¿Alguna se podría arreglar o regalar?
3. En la etiqueta de una camiseta pone «eco». ¿Qué te gustaría saber antes de creerlo?
4. ¿Qué es mejor para tu bolsillo: comprar una bici nueva, una de segunda mano o arreglar la vieja?
5. ¿Qué cosas de tu casa se podrían arreglar en lugar de tirarlas? ¿Quién sabe hacerlo?
6. ¿Te han regalado o has comprado alguna vez algo de segunda mano? ¿Qué tal funcionó?



Hábitos

4.1



Huella y etiquetas

4.2



Consumo ético

4.3



Economía circular

4.4



Desigualdad

4.5

4.1 Hábitos de consumo responsable

Consumir con responsabilidad empieza por una pregunta sencilla: ¿de verdad lo necesito?

Consumir es usar cosas y servicios para cubrir necesidades y deseos. A menudo cuesta dinero y gasta recursos, como la luz o el agua. Una **necesidad** es algo que hace falta para vivir o estudiar con normalidad, como comer o tener una mochila que no se rompa. Un **deseo** es algo que apetece, como la tercera mochila de otro color. Los deseos no son malos, pero conviene darse cuenta de cuándo mandan.

Un **hábito** es algo que repites sin pensar. Un **hábito de consumo responsable** es repetir gestos que cuidan tu bolsillo y el planeta: comprar solo lo que usarás, apagar lo que no se usa, cerrar el grifo al cepillarte los dientes o llevar una botella rellenable.

Los **recursos naturales** son materiales y fuentes de energía que da la naturaleza: agua, madera, minerales, viento o luz del sol. Algunos son **escasos**: son limitados, como muchos minerales, o pueden faltar en un lugar o momento, como el agua. Por eso ahorrar agua y energía en casa y en el instituto sirve de dos maneras. Gastas menos euros y gastas menos recursos.

Hay consumos que no se ven. Algunos cargadores enchufados sin móvil y los aparatos en espera siguen gastando un poco de electricidad, aunque depende de cada aparato. Es el **consumo en espera**. Cada aparato gasta poco, pero se suman todos, a todas horas y todo el año.

Ahorrar energía en casa es fácil si sabes dónde mirar. Apagar la luz al salir de una habitación, poner la lavadora llena y no a medias, o cerrar las ventanas cuando funciona la calefacción son gestos que no cuestan nada.

Con el agua ocurre algo parecido. Una ducha corta gasta menos que un baño. Un grifo que gotea parece poca cosa, pero gota a gota se pierden litros cada día. Y el agua caliente se paga dos veces: el agua y la energía para calentarla.

Caso · Los aparatos en espera

En casa de Salma hay 5 aparatos que se pueden desconectar sin problema: una tele, una consola, una impresora, un cargador y un altavoz. En este ejemplo inventado, cada uno gasta 2 W (un vatio es una unidad de potencia) durante 20 horas al día. Para facilitar las cuentas, el precio de la luz es fijo: 0,15 € por **kWh** (un kilovatio hora es la energía de 1.000 vatios durante una hora).

Concepto	Cálculo	Resultado
Potencia total	5 aparatos × 2 W	10 W
Energía al día	10 W × 20 h	200 Wh
Energía al año	200 Wh × 365 días	73.000 Wh
Energía al año en kWh	73.000 ÷ 1.000	73 kWh
Coste al año	73 kWh × 0,15 €	10,95 €

Paso 1. Calcula lo que gastan los 5 aparatos juntos en un año: 73 kWh. Parece poco en un día (200 Wh), pero el año tiene 365 días.

Paso 2. Pasa los kWh a euros: 73 × 0,15 = 10,95 € al año. Es el gasto de los cinco aparatos juntos.

Paso 3. Piensa en la solución. Una regleta con interruptor cuesta 8 €. Si desconectas los cinco aparatos las 20 horas, el ahorro máximo es de 10,95 € al año y la regleta se paga sola: 8 ÷ 10,95 ≈ 0,73 años, unos 9 meses. Si solo evitas la mitad del consumo, tardarás unos 18 meses. No desconectes aparatos que deban seguir funcionando, como un router.

Qué significa: un gesto pequeño, repetido todos los días, ahorra dinero. El límite: los números son un ejemplo con cifras redondas; cada aparato y cada tarifa son distintos. Por eso el ahorro real puede ser menor.

CLAVE · POCO POR APARATO, MUCHO AL AÑO

Consumir con responsabilidad es comprar y gastar con motivo. Los gastos pequeños y repetidos, como un aparato en espera, se suman a lo largo del año.

LA CIENCIA DICE

En un estudio con cientos de miles de hogares de Estados Unidos, las compañías de electricidad enviaron cartas que comparaban el consumo de cada hogar con el de sus vecinos. Las cartas se asociaron a una reducción media del consumo de alrededor del 2 %. Fuente: Allcott, «Social norms and energy conservation», Journal of Public Economics, 95(9-10), 2011.
Límite. El ahorro fue pequeño y se midió en hogares de otro país; no dice que compararse con otros funcione igual con todas las personas ni para siempre.

ACTIVIDADES

1. Di si cada frase habla de una necesidad o de un deseo: a) «necesito un abrigo, hace frío»; b) «quiero la sudadera que lleva mi amigo»; c) «se me ha roto la mochila y mañana tengo clase»; d) «me apetece una segunda consola». Escribe una pregunta que te harías antes de comprar el deseo.
2. Un grifo abierto mientras te cepillas los dientes gasta 6 litros por minuto. Si te cepillas 3 minutos con el grifo abierto, ¿cuántos litros gastas? ¿Y en 30 días? Si lo cierras durante el cepillado, ¿cuántos litros ahorrarías como máximo?
3. *Amplía.* Con los datos del caso, calcula cuánto cuestan al año 8 aparatos en espera en lugar de 5 (cada uno, 2 W y 20 h al día, a 0,15 € el kWh). ¿Cuánto más es que con 5?

4.2 Huella ecológica, obsolescencia y etiquetas

Cada cosa que compras tiene una historia detrás. Aprender a leer una etiqueta es aprender a no dejarse engañar.

La **huella ecológica** estima la superficie de tierra y mar que hace falta para obtener lo que usamos y absorber parte de los residuos que producimos. Cuanto más compramos y más rápido tiramos, mayor es la huella.

La **obsolescencia programada** consiste en diseñar un producto para que dure menos de lo que podría, por ejemplo con una pieza que se rompe pronto. Una batería difícil de cambiar o una app sin soporte acortan su vida, pero por sí solas no prueban que fuera a propósito. Hay otra, la **obsolescencia percibida**: el producto funciona bien, pero lo cambias porque ha salido uno «más nuevo» y el tuyo te parece viejo.

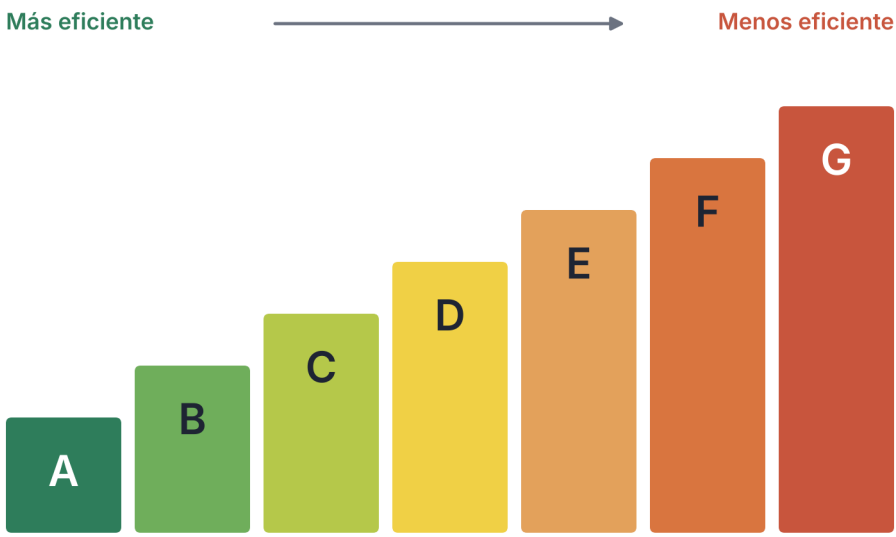
Un ejemplo: si la batería de un móvil pierde capacidad a los 2 años, quizá se pueda cambiar antes de comprar otro. Cuando compres, pregunta: ¿se puede reparar?, ¿hay piezas de repuesto?, ¿cuántos años de garantía tiene?

LA NORMA DICE

«Fomentar el diseño, la fabricación y el uso de productos que sean eficientes en el uso de recursos, duraderos y fiables (también en términos de vida útil y ausencia de obsolescencia prematura), reparables, reutilizables y actualizables».
Fuente: Ley 7/2022, de 8 de abril, de residuos y suelos contaminados para una economía circular, art. 18.1 b).

Esta frase indica qué deben fomentar las administraciones: productos que duren y se puedan arreglar.

La **etiqueta energética** de la Unión Europea te dice cuánta energía gasta un aparato. En un mismo tipo de aparato, la **A** es la más eficiente y la **G**, la menos. Fíjate también en los kWh y en su periodo (al año, por 100 ciclos…): dos aparatos con la misma letra pueden gastar distinto.



Esquema propio, no oficial. Compara solo aparatos del mismo tipo.

Figura 4.1. Etiqueta energética: de A (más eficiente) a G (menos)

La **ecoetiqueta europea** es un símbolo con una flor que se da a productos de ciertas categorías que cumplen criterios ambientales, y lo comprueba un organismo independiente. El **ecoblanqueo** (en inglés, *greenwashing*) es presentar un producto como más ecológico de lo que es, con palabras vagas («eco», «natural», «verde») o con hojas dibujadas, sin pruebas. Un sello oficial se puede comprobar en la página del organismo que lo concede. Un dibujo de una hoja, por sí solo, no demuestra nada.

CÓMO DECIDIMOS

Efecto halo. *Mecanismo:* si algo tiene una cualidad buena (una hoja verde), pensamos que todo lo demás también es bueno. *Ejemplo:* «si pone eco, será bueno y no hará falta mirar nada más». *Límite:* una palabra bonita no es una prueba; pregunta qué sello tiene.
Revisa la IA
Respuesta simulada de un asistente de IA: «Todo producto con una hoja verde en el envase es ecológico».
Qué comprobar. ¿Qué sello oficial tiene? ¿Quién lo concede? ¿Habla del producto entero o solo de una parte? Una hoja dibujada puede ponerla cualquiera.

ACTIVIDADES

4. Una nevera A gasta 150 kWh al año y otra, de letra D, gasta 250 kWh. Con la luz a 0,20 € el kWh, ¿cuánto ahorras al año con la A? Si la A cuesta 60 € más, ¿en cuántos años recuperas la diferencia?
5. Lee esta etiqueta ficticia y simplificada de una lavadora: «Clase B · 50 kWh por 100 ciclos · 8 kg». ¿Cuánto costarían 200 ciclos con el kWh a 0,20 €? ¿Qué información no te dice la etiqueta?
6. *Amplía.* Un envase dice «100 % natural» y no cita ningún sello. Escribe tres preguntas para comprobarlo.

4.3 Consumo sostenible, ético y local

Detrás de cada producto hay personas y un lugar. Preguntarse quién lo hizo también es consumir con cabeza.

El **consumo sostenible** es usar los recursos de modo que no se agoten ni se dañe el entorno y sigan disponibles en el futuro. El **consumo ético** añade otra pregunta: ¿en qué condiciones se hizo? Las personas que lo fabricaron, ¿cobraron lo justo? ¿Se cuidó el entorno? Y el **consumo solidario** busca que lo que compras o decides beneficie también a otras personas. Puede ser muy sencillo: donar la ropa que ya no usas a una asociación (donar no es comprar, pero es solidario), comprar en un mercadillo benéfico o participar en una recogida de alimentos. Cuidado: «solidario», «justo» o «local» también se usan como reclamo. Pregunta quién lo garantiza.

El **comercio justo** es una forma de comprar y vender en la que quien produce recibe un precio digno y trabaja en buenas condiciones. Los sellos de comercio justo dicen qué reglas se cumplen, pero hay que mirar quién los concede, igual que con una ecoetiqueta. Pregunta también cuánto cobra quien produce.

El **comercio local** son las tiendas, mercados y negocios de tu barrio o de tu ciudad. Comprar cerca tiene ventajas: apoyas la economía de la zona y conoces a quien te vende. Pero que la tienda esté cerca no significa que el producto haya viajado poco. También tiene límites: a veces es más caro o no hay de todo. No es obligatorio comprar siempre allí; lo importante es saber por qué eliges.

Un **mercado de proximidad** reúne sobre todo a productores cercanos, como agricultores o panaderos, que venden directamente, sin intermediarios.

Antes de comprar algo, puedes hacerte cinco preguntas. ¿Lo necesito? ¿Quién lo ha hecho y en qué condiciones? ¿De dónde viene y cuánto ha viajado? ¿Cuánto me va a durar? ¿Puedo comprarlo de segunda mano o pedirlo prestado?

ACTIVIDADES

7. Une cada ejemplo con el tipo de consumo (sostenible, ético, solidario, local): a) comprar tomates en el mercado del barrio; b) elegir una camiseta hecha con buenas condiciones de trabajo; c) donar tu bici vieja a una asociación; d) usar la bici en lugar del coche.

4.4 Economía circular

Lo mejor es no tirar. Antes de comprar algo nuevo, mira si ya existe.

En la **economía lineal** se fabrica, se usa y se tira. En la **economía circular** las cosas vuelven a usarse: lo que sobra de una vez es la materia de otra.

Un buen ejemplo es una botella de vidrio: se devuelve, se lava y se vuelve a llenar muchas veces. Para pensar en ello hay cuatro ideas, las **cuatro R**:

- **Reducir**: comprar menos y solo lo que necesitas.
- **Reutilizar**: darle otra vida a lo que ya existe, con segunda mano, trueque o regalo.
- **Reparar**: arreglar lo que se estropea en lugar de tirarlo.
- **Reciclar**: convertir los residuos en materia prima cuando ya no hay otra salida.

Se intenta primero reducir; reciclar queda para lo que ya es residuo, porque gasta energía y no recupera todo. El mercadillo de 1.º B es economía circular: la ropa que a una persona le queda pequeña le sirve a otra. Reparar también se aprende: puedes coser un botón o arreglar una cremallera. Si un aparato tiene un cable eléctrico pelado, no lo uses ni lo toques: debe revisarlo una persona adulta cualificada.

Comprar de **segunda mano** tiene ventajas (precio, menos residuos) y riesgos (el estado real y los engaños). Si compras a una empresa, tienes garantía legal: el plazo general es de tres años desde la entrega y, en un bien usado, se puede pactar uno menor, pero nunca inferior a un año (Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios, art. 120.1). Si compras a un particular, esa garantía no se aplica: consulta a una persona adulta, prueba el producto, pide un justificante y no pagues por adelantado a desconocidos.

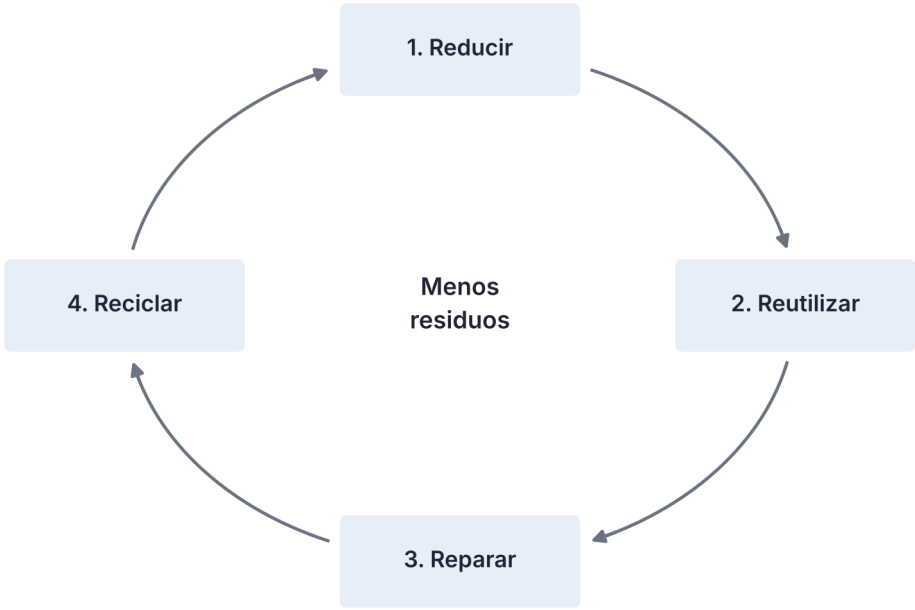


Figura 4.2. El círculo de la economía circular: una guía de prioridades, no un ciclo obligatorio

CLAVE · LAS CUATRO R

Reducir primero; reutilizar y reparar cuando se pueda; reciclar lo que ya es residuo. Si el precio es el mismo, cuanto más dura una cosa, menos cuesta por año. Antes de comprar, piensa en la primera R: reducir.

Caso · ¿Bici nueva, reparada o de segunda mano?

Hugo necesita una bici para ir al instituto. Tiene tres opciones con datos ficticios: una nueva de 180 €, que dura 6 años; reparar la vieja de su hermano por 45 €, que dura 2 años más; o una de segunda mano por 70 €, que dura 4 años. Para simplificar, suponemos que no hay otros gastos. Para decidir, Hugo calcula cuánto cuesta cada opción por cada año que va a usarla.

Opción	Precio	Años de vida	Coste por año
Nueva	180,00 €	6	30,00 €
Reparar la vieja	45,00 €	2	22,50 €
Segunda mano	70,00 €	4	17,50 €

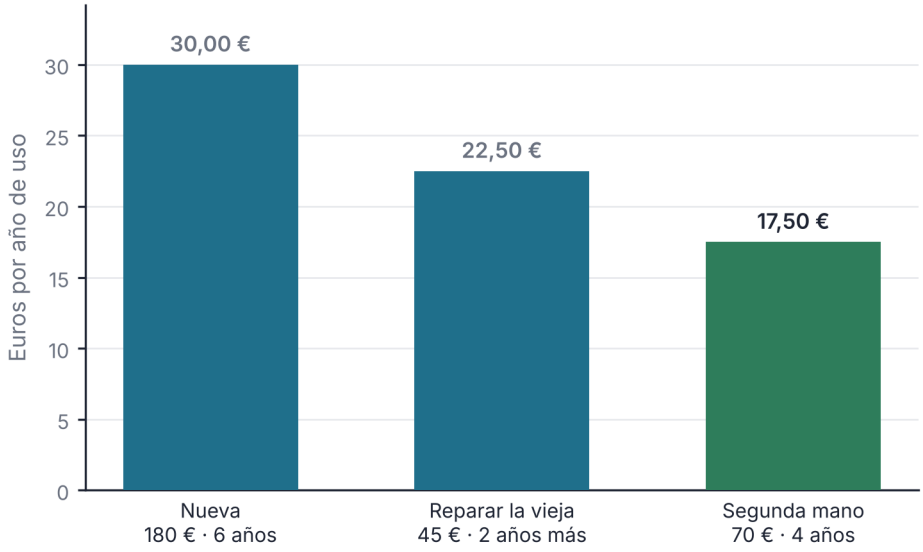
Paso 1. Divide el precio entre los años de uso: 180 ÷ 6 = 30,00 €; 45 ÷ 2 = 22,50 €; 70 ÷ 4 = 17,50 €.

Paso 2. Compara. La de segunda mano sale a 17,50 € al año, 12,50 € menos que la nueva. Reparar sale a 22,50 €, 7,50 € menos que la nueva. Fíjate en que la más barata de comprar no es la más barata por año.

Paso 3. Añade lo que el precio no cuenta: que los frenos funcionen, que esté en buen estado y qué haces si falla. Una bici barata con frenos malos puede costar más de lo que ahorras.

Si dudas, pide a alguien que sepa de bicis que la revise antes de pagar, y no te fíes solo del precio. Si es de segunda mano, pregunta también por el estado y por la garantía.

Qué significa: la opción más barata por año no tiene por qué ser siempre la mejor. El límite: los años de vida son una estimación. Compara también la seguridad y la comodidad.



Coste por año = precio ÷ años de uso. Datos ficticios.

Figura 4.3. Coste por año de las tres opciones para la bici (datos ficticios)

DATO

En 2022, los países de la Unión Europea generaron unos 6,94 millones de toneladas de residuos textiles, unos 16 kilos por habitante. Es un promedio estadístico, no lo que tira cada persona. Fuente: Agencia Europea de Medio Ambiente, «Textile waste generation per person in the EU per year», eea.europa.eu (consulta: 11/2026).

PARA TU PROYECTO · E4

Prepara la ficha E4 de «La guía de la paga»: un cartel con diez gestos de consumo responsable que puedas hacer tú (por ejemplo, apagar aparatos, reparar, comprar de segunda mano). Estima el ahorro anual de cada gesto cuando se pueda medir; si no ahorra dinero directamente, anota el recurso o residuo que evita. Usa datos ficticios o los de esta unidad. Pega el cartel en el aula y cuenta cuántos gestos hace ya cada persona de la clase.

ACTIVIDADES

8. Una camiseta nueva cuesta 12 € y la usas 40 veces. Otra, de segunda mano, cuesta 4 € y la usas 20 veces. Calcula el coste por uso de cada una (precio ÷ usos).
9. Una mochila nueva cuesta 30 € y dura 3 años. Repararla cuesta 6 € y dura 2 años más. ¿Cuál sale más barata por año? ¿Qué más tendrías en cuenta?
10. *Amplía.* Escribe una lista de cinco cosas de tu casa que se podrían reparar, regalar o vender en lugar de tirar. Para cada una, di qué «R» aplicarías.

4.5 Desigualdad y escasez

Los recursos no llegan igual a todo el mundo. Consumir mejor ayuda, pero no basta.

La **desigualdad** es que unas personas tengan mucho más que otras: más dinero, más agua o más oportunidades. Hay **escasez** cuando los recursos disponibles no bastan para cubrir todas las necesidades y deseos: agua, tierra o materias primas. Los dos problemas se juntan: cuando un recurso escasea, suele costar más a quien menos tiene.

Hay problemas del **medio ambiente**, como el cambio climático, y problemas **sociales**, como que dos personas cobren distinto por el mismo trabajo. Hoy el trabajo también cambia: hay personas que trabajan a través de **plataformas** (reparto, transporte) o desde casa (**teletrabajo**). Quien trabaja por cuenta ajena conserva sus derechos laborales aunque teletrabaje; en las plataformas hay que ver si existe una relación laboral. La **brecha salarial** de género compara lo que cobran, de media, mujeres y hombres, y no significa que a cada mujer le paguen menos por el mismo trabajo. La ley obliga a pagar lo mismo por un trabajo de igual valor, sin discriminar por sexo (Estatuto de los Trabajadores, art. 28.1). Una desigualdad así afecta también al consumo: con menos ingresos, hay menos margen para elegir productos más caros, aunque duren más.

Las administraciones también actúan. Las **políticas públicas** son las medidas que toman los gobiernos: leyes, ayudas o campañas. La **transición verde** es el cambio hacia una economía que contamina menos, con energías renovables y más reciclaje.

DATO

En 2024 se recogieron en la Comunitat Valenciana 2.746.800 toneladas de residuos municipales, de las que 777.900 (el 28,3 %) se recogieron por separado. El resto, el 71,7 %, iba mezclado. Fuente: INE, Estadística sobre recogida y tratamiento de residuos, 2024 (consulta: 11/2026). Los porcentajes son cálculo propio.

Recoger por separado no significa que todo se recicle, pero ayuda.

ACTIVIDADES

11. Lee el dato: ¿qué porcentaje de residuos se recoge por separado? Si una familia tira 10 bolsas de basura al mes y separa 3, ¿qué porcentaje de bolsas separa? Compáralo con el dato (en toneladas) y escribe una frase.

PRIMER CURSO, PRIMER DINERO

El mercadillo de 1.º B

Viernes de febrero, antes del recreo. En el salón de actos olía a polvo y a cinta adhesiva. Habían juntado seis mesas bajo el escenario y encima crecían montones: camisetas dobladas, libros con las esquinas gastadas, un patinete sin timbre. Inés Varela, apoyada en la puerta, no decía nada. Miraba.

Lucía pegaba etiquetas en una bolsa de cuentos. Dani, a su lado, tecleaba en el portátil.

—Ya está la hoja de cuentas. Si vendemos todo, recaudaríamos unos noventa euros, sin descontar gastos.

—«Si» es una palabra muy grande —contestó Lucía—. Primero, los precios.

—Todo a un euro y listo.

—Un libro sin usar a un euro y un calcetín suelto a un euro —dijo Salma, que ordenaba camisetas por tallas—. Eso no tiene sentido.

Iker sostenía un cartel sobre las rodillas: un círculo azul con una flecha verde que le daba la vuelta. Martina, que colocaba una pila de zapatillas pequeñas, le propuso un texto: «Trae lo que ya no uses, llévate lo que te sirva». Lucía añadió que debía decir quién lo organizaba y para qué era el dinero.

Hugo entró de espaldas, empujando la puerta con la cadera. Cargaba una caja enorme. Sacó un coche de bomberos y lo dejó sobre la mesa.

—Lo tuve diez años. Funciona. Pero ya no juego y no quiero que acabe en el cubo.

—No acabará —dijo Iker—. Para eso hacemos el mercadillo.

Después sacó una radio con el cable dañado, desenchufada.

—Esta se me cayó el martes. No la he vuelto a enchufar.

—Eso no se vende —dijo Dani.

—Entonces, ¿se tira?

Nadie contestó enseguida. Salma levantó la radio y la miró por detrás.

—Quizá alguien que sepa de electricidad pueda arreglarla. Hasta entonces, no se enchufa.

Lucía abrió el cuaderno y escribió dos columnas: «arreglada» y «apartada». La radio iría a la segunda hasta que una persona adulta que supiera la revisara; si la arreglaban, podrían pedir cuatro euros. Salma sonrió por primera vez en toda la mañana: con las camisetas haría lo mismo. A la que tenía un agujero, un euro y una nota que lo explicara. Sin trucos. Dani frunció el ceño. Había preparado una frase para el cartel con letras enormes: «¡Última oportunidad! ¡Todo desaparece hoy!».

—Eso mete prisa —dijo Iker, sin mirarle—. Y no es verdad. Si sobra, se queda para otro día.

—Suena mejor.

—Suena a otra cosa.

Dani cerró la tapa del portátil más fuerte de lo necesario y borró la frase sin decir nada. Iker no sonrió, pero se le notó el alivio en los hombros. Martina sostenía una zapatilla en cada mano.

—Me quedan pequeñas desde septiembre y las guardaba «por si acaso». Si las vendo, alguien las usa. Si no, se hacen viejas en mi armario.

—Entre uno y siete euros por cada prenda o par de zapatos en buen estado, según lo que sea —apuntó Lucía.

—¿Y lo que sobre? —preguntó Hugo, sentado en el borde de la mesa—. Va a sobrar. Hay tres cajas más en la entrada.

Inés se acercó sin hacer ruido y dejó una tarjeta de cartulina encima de la radio.

—Una pregunta, y no hay respuesta correcta. Si al final sobra la mitad, ¿para qué ha servido el mercadillo?

—Para ayudar a pagar la próxima salida —dijo Lucía.

—Para que algo se use otra vez —dijo Salma.

—Para ver cuántas cosas tenemos que no usamos —dijo Martina.

Hugo miró las tres cajas y después la radio.

—Podemos apartarla para que la revise una persona adulta que sepa reparar aparatos —dijo, sin mucha seguridad.

Iker giró el cartel. Bajo el círculo azul quedaba un hueco blanco.

—Entonces falta una línea. Una que diga qué hacemos con lo que sobre.

Nadie la escribió. Dani abrió el portátil, tecleó algo y lo borró. Lucía miró el reloj: faltaban diez minutos para el recreo. Todos se quedaron mirando el hueco.

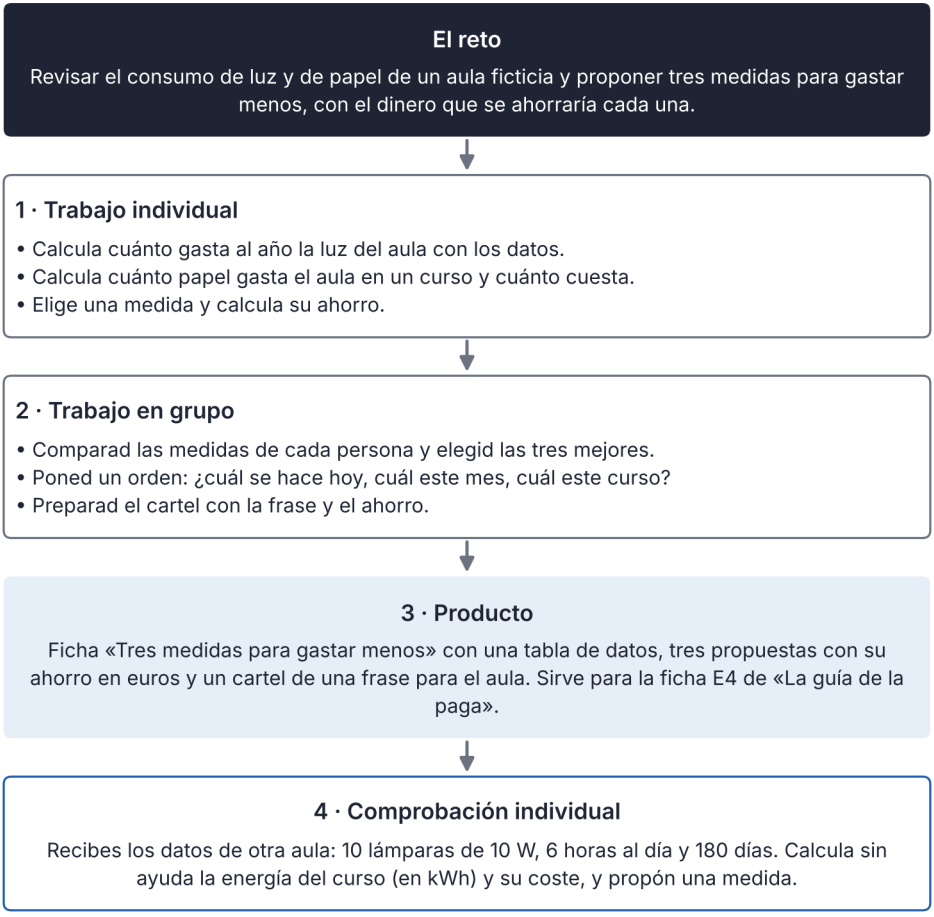


En el salón de actos, 1.º B prepara el mercadillo: Iker sostiene un cartel y Dani trabaja con el portátil.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Un instituto que gasta menos

Reto. Revisar el consumo de luz y de papel de un aula ficticia y proponer tres medidas para gastar menos, con el dinero que se ahorraría cada una. **Producto.** Ficha «Tres medidas para gastar menos» con una tabla de datos, tres propuestas con su ahorro en euros y un cartel de una frase para el aula. Sirve para la ficha E4 de «La guía de la paga». **Datos.** Todos ficticios. Luz: 12 lámparas de 10 W, 8 horas al día, 180 días de clase, a 0,15 € el kWh; se pueden cambiar por LED de 5 W que dan la misma luz y, después, apagar las 12 luces una hora menos al día. Papel: 25 alumnos, 4 hojas cada uno al día, 180 días; un paquete de 500 hojas cuesta 3 €; imprimir por las dos caras necesita la mitad de hojas. **Comprobación individual.** Recibes los datos de otra aula: 10 lámparas de 10 W, 6 horas al día y 180 días. Calcula sin ayuda la energía del curso (en kWh) y su coste, y propón una medida.



Así se desarrolla la situación de aprendizaje

INFORME

Lo que tiramos

Muchas cosas que compramos acaban siendo residuos, pero otras se reutilizan durante años o pasan a otras personas. Mirar lo que tiramos ayuda a entender qué compramos y por qué.

Empezamos por la basura de casa. Según el INE, en 2024 se recogieron en la Comunitat Valenciana 2.746.800 toneladas de residuos municipales. De ellos, 777.900 toneladas, el 28,3 %, se recogieron por separado. El resto, 1.968.900 toneladas, el 71,7 %, fue basura mezclada. La separación ayuda porque los residuos separados por materiales se pueden aprovechar mejor si se recogen bien. Pero recoger por separado no es lo mismo que reciclar: no todo lo que se separa acaba convertido en algo nuevo.

La ropa es un caso especial. Según la Agencia Europea de Medio Ambiente, en 2022 los países de la Unión Europea generaron unos 6,94 millones de toneladas de residuos textiles, unos 16 kilos por persona. Un cálculo inventado: 25 × 16 = 400 kg. Ojo: los 16 kilos de la estadística son residuos textiles generados por habitante, no la ropa que tira cada escolar.

Por eso la segunda mano, el trueque y la reparación son opciones serias. Como viste con la bici, el coste por año puede ser mucho menor. Y hay otras formas de reutilizar: la ropa se puede arreglar, regalar a un familiar, llevar a un mercadillo o dar a una asociación. Muchos barrios y municipios tienen mercadillos, puntos de recogida de ropa o talleres de reparación. Pregunta en tu ayuntamiento o en tu barrio qué hay cerca de ti. Dar una segunda vida a lo que ya tienes cuesta poco o nada, y evita que algo que aún sirve acabe en la basura.

Todo esto tiene un límite. Una persona de 12 años no puede resolver sola los problemas ambientales, pero sus decisiones y las de su comunidad ayudan. Puede preguntarse antes de comprar, arreglar algo roto, pasar una prenda pequeña a alguien más joven y avisar en casa de que los aparatos en espera gastan. Son gestos pequeños y baratos. Y se pueden contar, semana a semana, para ver si de verdad han cambiado algo.

Un ejemplo con números inventados: si en una casa se tiran 2 kilos de ropa al mes, en un año son 24 kilos, más que los 16 kilos por persona de la media europea. Pero esta comparación es solo un juego con cifras: lo importante no es ganar a la media, sino preguntarse qué se tira y por qué. Una pregunta para pensar: ¿cuántas de esas prendas se podrían haber arreglado, regalado o llevado a un mercadillo?

CLAVE · UNA PREGUNTA ABIERTA

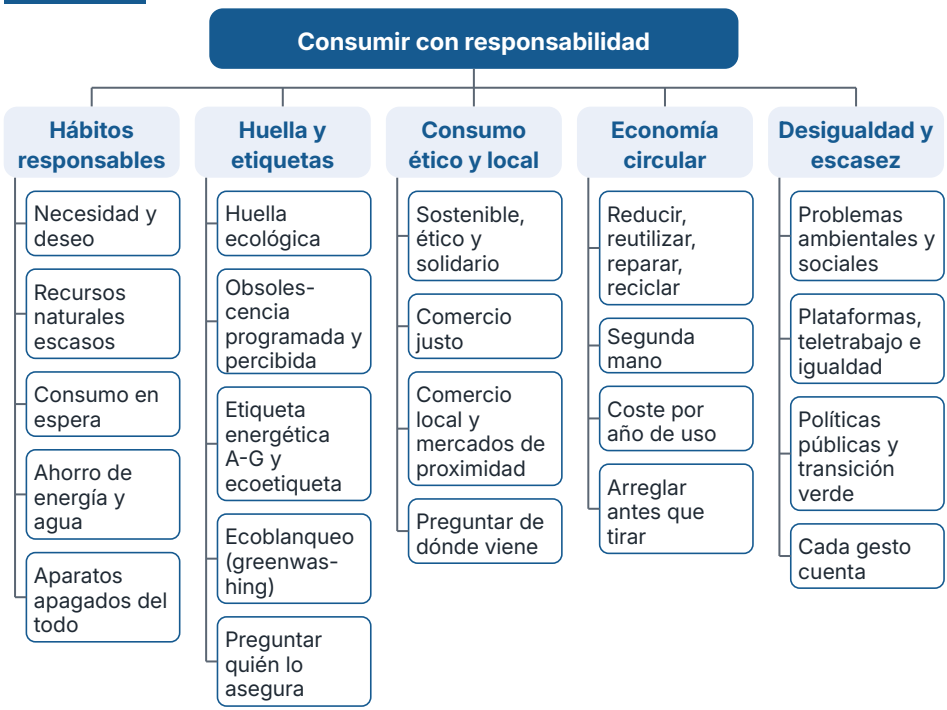
¿Qué cosas tienes que no usas y podrían tener una segunda vida con otra persona?

Fuente: INE, Estadística sobre recogida y tratamiento de residuos, 2024; Agencia Europea de Medio Ambiente, «Textile waste generation per person in the EU per year» (consulta: 11/2026).

ACTIVIDADES

12. En el episodio, ¿qué propone cada personaje para el mercadillo? ¿Por qué Iker dice que «¡Última oportunidad!» no es verdad? ¿Qué «R» propone Hugo para la radio y qué precaución hay que tomar? ¿Qué escribirías tú en la línea que falta del cartel?
13. En el mercadillo se venden 20 objetos a 2 € y 15 objetos a 3 €. Los gastos (cartulinas y bolsas) son 10 €. Calcula los ingresos por ventas, el dinero que queda tras los gastos y cuántos objetos de 2 € hay que vender solo para pagar los gastos.
14. Revisa esta respuesta simulada de un asistente de IA: «Lo más ecológico es comprar siempre un producto nuevo con sello verde, porque así se renueva la producción». ¿Qué error contiene? Escribe una respuesta corregida de dos frases.
15. Lee este cartel ficticio: «Camisetas ECO. Solo hoy. ¡Última oportunidad! Precio: 5 €». ¿Qué cosas del cartel meten prisa o no se pueden comprobar? Reescríbelo en dos líneas, sin quitarle atractivo.
16. Una bici nueva cuesta 240 € y dura 8 años. Una de segunda mano cuesta 90 € y dura 3 años. Arreglar la tuya cuesta 40 € y le da 2 años más. Calcula el coste por año de cada opción y di cuál sale más barata.
17. Un televisor en espera gasta 10 W las 24 horas del día. En un mes de 30 días, calcula los kWh que gasta (10 W × 24 h × 30 días : 1.000) y cuánto cuesta con el kWh a 0,20 €. ¿Qué puedes hacer para evitarlo?
18. Decisión razonada. Tienes 12 € para una camiseta. Una es nueva, cuesta 12 € y la etiqueta solo dice «eco». Otra es de segunda mano, cuesta 6 € y está en buen estado. ¿Cuál eliges? Da dos argumentos y di qué harías con el dinero que sobra.
19. Clasifica cada gesto con una de las cuatro R (reducir, reutilizar, reparar o reciclar): a) llevar tu propia bolsa a la tienda; b) pasar una mochila a tu primo; c) coser un botón suelto; d) llevar el cartón al contenedor azul.
20. En una clase se llenan 20 bolsas de basura al mes y 6 se recogen por separado. Calcula qué porcentaje se separa y compáralo con el 28,3 % de la Comunitat Valenciana (que se mide en toneladas).
21. Individual, sin ayuda: un amigo quiere comprar unos auriculares nuevos porque los suyos «ya no están de moda». Escribe cuatro preguntas que le harías (¿los necesita o los desea? ¿funcionan? ¿se pueden reparar? ¿cuánto costarían de segunda mano?).
22. Ficha ficticia, no oficial: lámpara A, 40 kWh al año; lámpara D, 100 kWh al año y 6 € más barata. Con el kWh a 0,20 €, calcula cuánto ahorra la A al año y en cuánto tiempo recupera los 6 €.
23. Escribe un compromiso pequeño y realista de consumo responsable para este mes, con el dinero o el recurso que ahorrarías y cómo lo comprobarías dentro de 30 días.

ESQUEMA



RESUMEN

Consumir con responsabilidad empieza por distinguir una **necesidad** de un **deseo** y por cuidar los **recursos naturales**, que son **escasos**. Los gastos pequeños y repetidos, como el **consumo en espera**, se suman a lo largo del año. La **huella ecológica** estima la superficie productiva que necesita nuestro consumo; la **obsolescencia programada** hace que algunas cosas duren menos de lo que podrían. La **etiqueta energética** (de la A a la G) y la **ecoetiqueta** ayudan a elegir; el **ecoblanqueo** es presentar un producto como más ecológico de lo que es, con información confusa, exagerada o sin pruebas. El consumo puede ser **sostenible**, **ético**, **solidario** y **local**. En la **economía circular** se intenta **reducir** primero; después se piensa en **reutilizar** y **reparar**; y **reciclar** queda para lo que ya es residuo. Para comparar opciones sirve el **coste por año de uso**: el precio entre los años que dura. Por último, el consumo también tiene que ver con la **desigualdad**: los recursos escasos no llegan igual a todos, y las **políticas públicas** y la **transición verde** pueden ayudar, pero hacen falta medidas concretas para cada objetivo. Tú puedes ayudar con gestos pequeños: preguntar antes de comprar, arreglar, pasar lo que ya no usas y avisar de lo que gasta sin que se note. Antes de tirar algo, piensa si se puede arreglar, regalar o vender. Recoger los residuos por separado ayuda, pero no es lo mismo que reciclar. Y cuando un producto dice «eco», pregunta quién lo asegura y con qué prueba. Un gesto pequeño, repetido durante el año, pesa más de lo que parece. Y cuando compres, pregúntate antes si lo necesitas, si dura y si se puede arreglar.



UNIDAD 5

Mis derechos al comprar

Primer curso, primer dinero · Las zapatillas de tres precios

EN ESTA UNIDAD APRENDERÁS A…

- Identificar tus derechos y responsabilidades como persona consumidora.
- Reclamar paso a paso cuando algo sale mal, y saber a quién acudir.
- Reconocer una cláusula abusiva y saber que no te obliga.
- Saber cuándo se puede desistir de una compra a distancia y contar los 14 días naturales.
- Leer una factura y entender qué datos tuyos puedes dar.

SITUACIÓN DE PARTIDA

Es marzo en 1.º B del IES Ribera Norte. Hugo ha visto unas zapatillas en una web con su madre. Al volver a mirarlas, el precio había subido. Y cuando llegaron las zapatillas, no eran de su talla. En clase, Inés Varela escribe en la pizarra: ¿qué puedes exigir cuando compras, también en internet? Hoy se verá que comprar no termina cuando pagas: también hay derechos, plazos y papeles que guardar. Hugo asegura que él nunca guarda un tique, y Lucía le pide que espere a ver cuánto puede costarle no tenerlo.

PARA EMPEZAR

1. ¿Te ha pasado alguna vez que algo que compraste se rompió pronto? ¿Qué hiciste?
2. Si compras algo por internet y no te gusta, ¿puedes devolverlo? ¿Y en una tienda?
3. ¿Para qué sirve guardar el tique o el justificante de una compra?
4. Un cartel dice «no se admiten devoluciones». ¿Crees que siempre es legal?
5. ¿Sabes qué es la hoja de reclamaciones? ¿La has visto alguna vez en una tienda?
6. Un móvil se estropea a los ocho meses de comprarlo. ¿A quién se lo dirías primero?
7. Cuando compras por internet, ¿qué datos tuyos crees que te piden de más?
8. ¿Es lo mismo comprar en la tienda de tu barrio que en una web desconocida? ¿Por qué?



Derechos

5.1



Reclamar

5.2



Cláusulas abusivas

5.3



Comprar en internet

5.4



Factura y datos

5.5

5.1 Tus derechos como persona consumidora

Cada vez que compras, la ley te protege. Conocer tus derechos es el primer paso para usarlos.

Una **persona consumidora** es quien compra o usa un producto o un servicio para necesidades personales o familiares, no para su actividad profesional. Tú lo eres cuando compras un bocadillo, unas zapatillas o una suscripción. Y tienes **derechos**: cosas que puedes exigir y que la ley protege.

Estos son los derechos básicos, explicados con palabras sencillas:

- **Salud y seguridad:** que un producto no te haga daño.
- **Información:** que te cuenten cómo es, cuánto cuesta y qué condiciones tiene antes de comprar.
- **Intereses económicos:** que no te engañen con precios ni con cláusulas injustas.
- **Reparación de daños:** poder reclamar si un producto te causa un daño.
- **Educación:** aprender a consumir bien, como en esta asignatura.
- **Ser escuchado:** contar con asociaciones que te apoyen y te representen.

LA NORMA DICE

«La protección contra los riesgos que puedan afectar su salud o seguridad.» «La información correcta y suficiente sobre los bienes y servicios [...].»
Fuente: Decreto Legislativo 1/2019, de 13 de diciembre, del Consell, texto refundido del Estatuto de las personas consumidoras y usuarias de la Comunitat Valenciana, art. 4, apartados 1 y 4.

Es un **Estatuto**: una ley de la Generalitat que recoge los derechos de quienes compran en la Comunitat Valenciana. La ley del Estado dice cosas parecidas en su artículo 8. Estos derechos son **irrenunciables** por adelantado: una condición de compra no puede quitártelos.

La ley valenciana considera a las personas menores un colectivo que necesita protección especial (art. 6.1.a). Eso no significa que no puedas comprar nada: quien vende debe cuidar especialmente la información y la seguridad cuando el cliente es joven.

Un ejemplo: la caja de un juguete debe indicar la edad recomendada y las advertencias de seguridad; si no lo hace, incumple el derecho a la información y a la seguridad. Y si un defecto del juguete te causa un daño, puedes reclamar la indemnización que corresponda.

Tener derechos también supone **responsabilidades**. Antes de comprar, **infórmate**: lee el precio y las condiciones, contrasta las opiniones y compara. Al comprar, **guarda el tique** o la factura, porque es la prueba de que compraste. Y después **usa bien** el producto: leer las instrucciones evita roturas que luego no se pueden reclamar.

El derecho a la información incluye el **precio final**: antes de pagar deben informarte del precio total con impuestos y de gastos extra como el envío. Si en la caja aparece un cargo que no te habían dicho, tienes motivos para dudar y reclamar.

Existen además **asociaciones de personas consumidoras**: organizaciones que informan, orientan y defienden a quienes compran. Ofrecen consejos y, a veces, ayudan a redactar una reclamación.

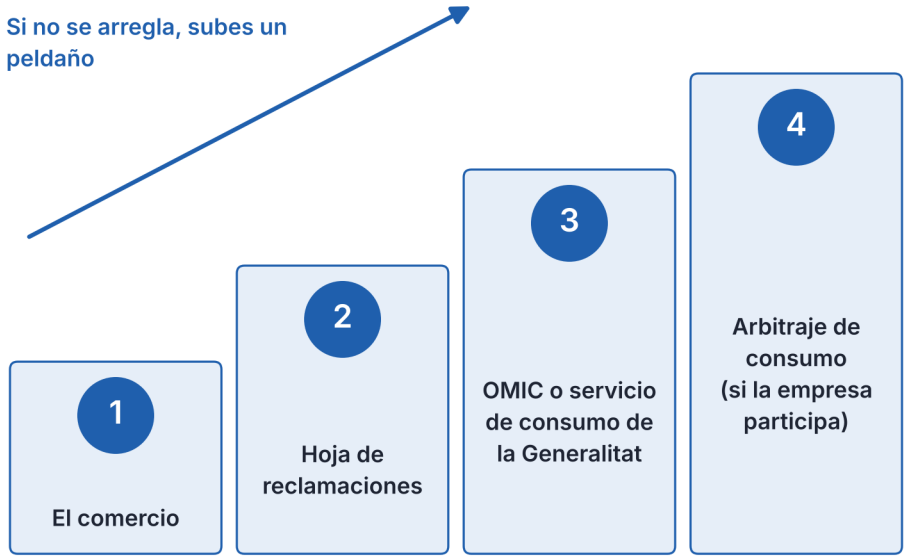


Figura 5.1. La escalera de la reclamación: cuatro pasos, de hablar con el comercio al arbitraje

CLAVE · DERECHOS Y RESPONSABILIDADES

Como persona consumidora tienes derechos (seguridad, información, no ser engañada, reparación). Y tienes responsabilidades: informarte antes, guardar el tique y usar bien lo que compras.

ACTIVIDADES

1. Une cada situación con el derecho que se incumple: a) un juguete sin instrucciones que se rompe y corta; b) una oferta que no dice el precio final; c) un cartel que dice «renuncias a reclamar»; d) un producto defectuoso que te causa un daño y la empresa no te indemniza.

2. Escribe tres cosas que puedes hacer antes de comprar unas zapatillas por internet para cumplir tu responsabilidad de informarte.

3. *Amplía.* Pregunta en casa dónde se guardan los tiques o facturas de los aparatos. Escribe qué tipos de justificantes encuentras (tique, factura, correo de confirmación), sin dar datos de tu familia.

5.2 Reclamar

Si algo sale mal, no basta con enfadarse. Hay que reclamar con orden y guardando pruebas.

Reclamar es decirle a quien te vendió algo que no está bien y pedir una solución. Pedir que lo arreglen, que lo cambien, que te devuelvan el dinero o que te indemnicen. Se hace por pasos, de menos a más:

Paso 1: hablar con el comercio. Es lo más rápido. Lleva el tique y explica qué ha pasado.

Paso 2: la hoja de reclamaciones. En la Comunitat Valenciana, quien vende tiene que tener a tu disposición hojas de reclamaciones y entregártelas gratis, y avisarlo con un cartel visible (Decreto Legislativo 1/2019, art. 58). La hoja deja por escrito qué ha pasado y cuándo.

Paso 3: la OMIC o el servicio de consumo de la Generalitat. La **OMIC** es la oficina municipal de información a las personas consumidoras: la crean los ayuntamientos y te informa y asesora (art. 14). También puedes reclamar en el servicio de consumo de la Generalitat.

Paso 4: el arbitraje de consumo. Es una forma gratuita de resolver un conflicto sin ir a juicio. Lo gestionan las **Juntas Arbitrales de Consumo** (art. 12). Es voluntario: si la empresa lo acepta, la decisión de la Junta obliga a las dos partes.

No siempre hacen falta los cuatro pasos. Lo aconsejable es empezar por la empresa y guardar siempre copia de todo lo que escribes.

Una reclamación clara lleva cinco cosas: quién eres, qué compraste y cuándo, qué ha fallado, qué pides (reparar, cambiar, devolver el dinero) y qué pruebas aportas (tique, fotos, mensajes). Escríbela con calma y sin insultos: una reclamación clara y respetuosa se estudia mejor.

Si eres menor de edad, pide ayuda a tu familia o a una persona adulta de confianza para presentar la reclamación.

DATO

En 2025 la Generalitat Valenciana gestionó 12.230 reclamaciones de consumo, un 14,2 % más que el año anterior. Son 1.518 más (12.230 − 10.712). Fuente: Consell Econòmic i Social de la Comunitat Valenciana, informe sobre la situación socioeconómica de 2025, capítulo 18 «Consumo», datos de la conselleria (consulta: 20/11/2026).

La **garantía legal** es el tiempo en el que el vendedor responde de los fallos de lo que te vendió. Para los bienes nuevos (un móvil, unas zapatillas) son **tres años** desde la entrega; en los de segunda mano puede pactarse menos, pero no menos de un año (texto refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios, art. 120.1). Si falla, puedes pedir que lo reparen o lo sustituyan, gratis; si no es posible o no se arregla, que te rebajen el precio o te devuelvan el dinero.

La garantía cubre los fallos del producto, no las roturas por mal uso. Conserva el tique y no lo arregles por tu cuenta antes de reclamar.

ACTIVIDADES

4. Ordena los pasos de una reclamación: a) acudir a la OMIC; b) hablar con el comercio y enseñar el tique; c) pedir la hoja de reclamaciones; d) solicitar el arbitraje de consumo. ¿Cuál es el paso 1 y por qué?
5. Rellena esta hoja de reclamaciones ficticia con los datos del caso: tú eres Martina, compraste una mochila defectuosa el 10 de marzo en la tienda «Deportes Lana» por 48 €. Campos: tu nombre, el nombre de la tienda, qué ha pasado, fecha, qué pides.
6. *Amplía.* Unas gafas de 30 € se rompen sin golpe a los 8 meses. ¿Está dentro de la garantía legal? ¿Qué puedes pedir primero? ¿Qué papel necesitas?

5.3 Cláusulas abusivas

Un contrato o unas condiciones pueden esconder frases que te perjudican. Hay que saber leer la letra pequeña.

Un **contrato** es un acuerdo entre quien vende y quien compra, escrito o en forma de condiciones que aceptas con un clic. La **letra pequeña** son las frases difíciles de ver o de leer que contiene.

Una **cláusula abusiva** es una condición que no has negociado y que crea un desequilibrio importante entre quien vende y quien compra, en perjuicio tuyo. Ejemplos sencillos: «no se admiten devoluciones» al desistir de una compra a distancia (salvo excepciones legales), cargos ocultos que no aparecían en el precio, o «renuncias a reclamar». Las cláusulas abusivas son **nulas**: se consideran como si no estuvieran escritas, aunque hayas firmado. El resto del contrato sigue valiendo si puede subsistir sin ella.

Un ejemplo: una tienda en línea escribe en sus condiciones «si devuelves el producto, pierdes el 20 % del precio». Pero la ley dice que, al desistir de una compra a distancia, no puedes ser penalizada por ejercer ese derecho (Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios, art. 102.2: son nulas de pleno derecho las cláusulas que impongan una penalización por desistir).

Conviene leer antes de aceptar. Si algo no lo entiendes, pregunta a una persona adulta. Y si crees que hay una cláusula abusiva, díselo a la OMIC.

Algunas tiendas en línea piden marcar una casilla de «he leído las condiciones». Antes de aceptar, lee con atención al menos tres cosas: devoluciones, gastos de envío y cargos extra.

ACTIVIDADES

7. Lee estas condiciones ficticias y señala cuáles pueden ser abusivas: a) «Los gastos de envío son 4 € y se avisa antes de pagar»; b) «Si no recibes el pedido, no puedes reclamar»; c) «Se cobra un 10 % extra al devolver, sin avisar antes»; d) «Garantía legal de tres años para los bienes nuevos».

5.4 Comprar en internet

Comprar en internet es cómodo, pero no puedes tocar el producto. Por eso la ley te da un tiempo para pensártelo.

El **comercio electrónico** es comprar o vender por internet. Tiene ventajas: comparas precios desde casa, hay más variedad y te lo llevan a la puerta. Y tiene inconvenientes: no puedes probar el producto, hay tiendas falsas y el precio puede cambiar de un día para otro.

Elige **medios de pago digitales** conocidos, que pidan confirmar la operación y permitan reclamar un cargo si algo va mal. Ninguno garantiza por sí solo que todo vaya bien, y es más peligroso enviar dinero por adelantado a quien no conoces. Para comprar en línea, pide permiso y ayuda a una persona adulta.

Para no caer en una tienda falsa, busca estas señales: los precios son muy bajos, no hay datos de la empresa (nombre, dirección, correo), solo aceptan pagos raros y las condiciones de devolución no aparecen. Si algo no te cuadra, no compres y cuéntaselo a una persona adulta.

Otro riesgo son los **precios que cambian**: algunas webs cambian el precio con el tiempo o por motivos que no siempre conocemos. Compara ofertas y haz una captura del precio final antes de pagar; comprueba que cuadra con el resumen del pedido.

El **derecho de desistimiento** es poder devolver una compra a distancia, sin dar explicaciones, durante **14 días naturales** (los que cuentan los fines de semana y festivos). Empiezan a contar desde que recibes el producto, no desde que lo pides (Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios, arts. 102 y 104).

El desistimiento tiene excepciones: por ejemplo, ciertos productos hechos a medida, los que se estropean o caducan con rapidez (como la comida fresca) y ciertos precintados por higiene que ya has abierto.

Caso · Devolver las zapatillas

Hugo y su madre compran unas zapatillas de 52,03 € por internet el 3 de marzo. Llegan el 6 de marzo. No son de su talla. ¿Hasta qué día pueden desistir?

Paso	Dato	Cálculo
Compra	3 de marzo	Aún no cuenta
Recepción	6 de marzo	Día 0
Plazo	14 días naturales	6 + 14
Último día	20 de marzo	Comunicarlo hasta ese día

Paso 1. Busca el día en que recibes el producto: el 6 de marzo, no el 3.

Paso 2. Cuenta 14 días naturales desde el día siguiente a la recepción: del 7 al 20 de marzo (6 + 14 = 20). El último día para decirlo es el 20 de marzo.

Fíjate en que no se cuenta el día de la compra ni el de la recepción: el primer día del plazo es el siguiente a recibir el producto.

Paso 3. Comunícalo por escrito (un correo o un formulario) y guarda copia. Después, tienes otros 14 días para devolver el producto. Si la tienda te avisó antes, los costes directos de devolver el producto los pagas tú (salvo que ella los asuma); si no te avisó, los paga ella. La tienda debe reembolsarte el pago en unos 14 días, aunque puede esperar a recibir el producto o la prueba del envío.

Qué significa: el plazo empieza al recibir el producto, no al encargarlo (aquí, 3 días más). Límite: hay excepciones, como los productos hechos a medida.



Los 14 días naturales se cuentan desde la llegada, no desde la compra.

Figura 5.2. Los 14 días naturales del caso de las zapatillas, hasta el 20 de marzo

CLAVE · DESISTIMIENTO

En una compra a distancia, salvo excepciones, tienes 14 días naturales desde que recibes el producto para desistir, sin dar motivos. Se comunica antes de que acabe el plazo y se guarda la prueba.

CÓMO DECIDIMOS

Escasez. *Mecanismo:* si algo parece que se acaba, queremos comprarlo ya. *Ejemplo:* «solo quedan 2 unidades» o «oferta hasta medianoche». *Límite:* a veces es verdad, pero conviene comprobarlo; si no, se compra con prisa y se arrepiente.

Revisa la IA

Respuesta simulada de un asistente de IA: «En todas las tiendas, físicas y en internet, siempre puedes devolver lo que compras en 14 días».

Qué comprobar. ¿Es una compra a distancia o en una tienda física? En una tienda física, el cambio sin defecto es voluntario; con defecto, hay garantía. ¿Quién dice que son 14 días y desde cuándo?

ACTIVIDADES

8. Compras unos auriculares por internet; llegan el 10 de mayo. ¿Hasta qué día puedes desistir? ¿Qué debes hacer antes de esa fecha?
9. En una web, unas zapatillas cuestan 48 € el viernes y 54 € el sábado. ¿Cuánto han subido en euros? ¿Y en porcentaje (la subida entre el precio de antes)? ¿Qué puedes hacer para no pagar de más?
10. *Amplía.* Escribe un correo de cuatro líneas para desistir de una compra: qué compraste, cuándo llegó, que quieres devolverla y que pides el reembolso.

5.5 Factura, albarán y tus datos

Cuando compras, te dan papeles. Aprende a leerlos y a cuidar los datos que das.

Un **tique** es el justificante sencillo de una compra pequeña. Una **factura** es el documento más completo: lleva, entre otros datos, quién vende y quién compra, la fecha, lo que has comprado, el precio, el **IVA** y el total. El **IVA** es un impuesto que se aplica a muchas compras, y el precio final debe incluirlo; el tipo general es el 21 %. Si pone «IVA incluido», el IVA ya está dentro del precio. Algunos productos, como el pan o los libros, llevan un tipo más bajo. El tique (como la factura simplificada) tiene menos datos y no siempre lleva tu nombre, pero también sirve para demostrar lo que compraste.

Un **albarán** es el papel que acompaña a un envío y dice qué se entrega. Puede llevar precios, pero no sustituye a la factura. Si te llega un paquete, comprueba la caja y, si hay albarán, lo entregado antes de firmar; si no puedes revisarlo, anota cuanto antes cualquier problema.

Caso · Leer una factura

Hugo recibe la factura de la tienda en línea: zapatillas por 48,40 € (IVA incluido) y envío por 3,63 € (IVA incluido). El IVA es del 21 %. ¿Cuánto es la base de cada cosa, cuánto el IVA y cuánto el total?

Concepto	Total con IVA	Base	IVA 21 %
Zapatillas	48,40 €	40,00 €	8,40 €
Envío	3,63 €	3,00 €	0,63 €
Total	52,03 €	43,00 €	9,03 €

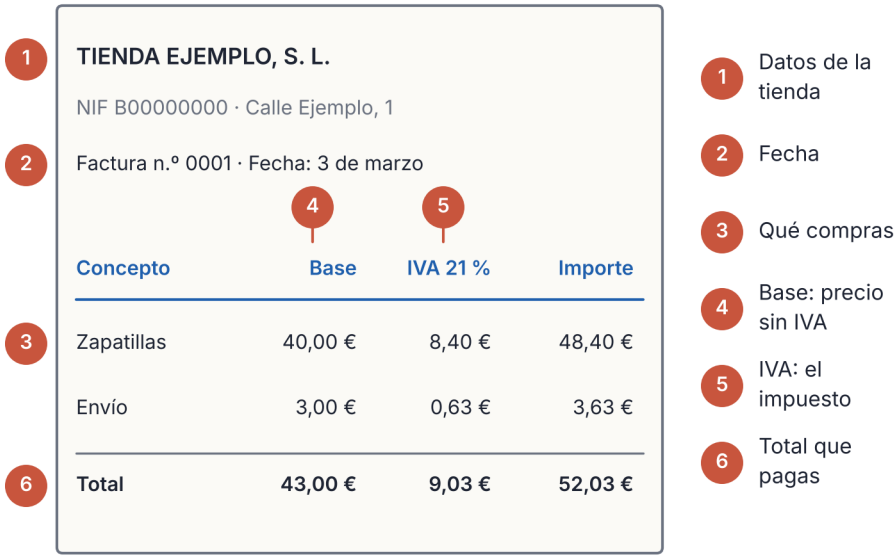
Paso 1. El total ya incluye el 21 % de IVA: se divide entre 1,21. Base de las zapatillas: 48,40 ÷ 1,21 = 40,00 €. El IVA es 48,40 − 40,00 = 8,40 €.

Paso 2. Haz lo mismo con el envío: 3,63 ÷ 1,21 = 3,00 €; IVA 0,63 €.

Paso 3. Suma: 40,00 + 3,00 = 43,00 € de base; 8,40 + 0,63 = 9,03 € de IVA; 43,00 + 9,03 = 52,03 € de total. Cuadra con 48,40 + 3,63 = 52,03 €.

Qué significa: el precio que pagas incluye el IVA. El límite: el 21 % es el tipo general; algunos productos llevan otro.

Guarda los papeles de las compras importantes: sirven para la garantía y para reclamar. Guarda una copia o foto legible del justificante (o el correo de confirmación) en un sitio ordenado.



Ejemplo didáctico de factura, con datos inventados.

Figura 5.3. Ejemplo didáctico de factura, con sus partes señaladas

Tus **datos personales** (nombre, dirección, teléfono, imágenes) son tuyos. Si una empresa te pide permiso para usarlos, puedes darlo tú desde los 14 años (salvo actos que exijan asistencia de tu familia); antes, lo da tu familia (Ley Orgánica 3/2018, art. 7). Pero poder no es deber, y menos si te piden datos que no hacen falta (por ejemplo, tu teléfono para comprar un libro). Lee qué aceptas y no des datos de más para comprar.

Dos hábitos ayudan: usa contraseñas largas y distintas, y no compartas fotos o datos de tu casa en una compra con desconocidos.

Tu imagen y tu voz pueden ser datos personales: piensa antes de subir fotos o vídeos a una tienda o a un concurso.

PARA TU PROYECTO · E5

Prepara la ficha E5 de «La guía de la paga»: pasos para comprar en internet con cuidado y reclamar si sale mal. Incluye cinco comprobaciones antes de pagar, cómo contar los 14 días y a quién acudir. Usa datos ficticios.

ACTIVIDADES

11. Una camiseta cuesta 24,20 € con IVA incluido al 21 %. Calcula la base y el IVA.

PRIMER CURSO, PRIMER DINERO

Las zapatillas de tres precios

Lunes de marzo, primera hora. En el aula de 1.º B, Hugo escribía a toda prisa en su cuaderno con la sudadera granate puesta del revés, con la etiqueta fuera. Lucía y Martina, sentadas juntas, comparaban dos hojas. Dani, de pie, señalaba la pantalla del portátil. Se notaba que todos habían hablado del tema antes de empezar la clase, porque nadie preguntó qué había pasado: solo querían oír cómo acababa.

—A ver, Hugo, ¿cómo era? —preguntó Lucía.

—El viernes, mi madre y yo vimos unas zapatillas por internet. Cuarenta y ocho euros. Las queríamos, pero era tarde y dijo: «Mañana lo vemos». Y mañana costaban cincuenta y cuatro.

—¿Seis euros más en una noche? —dijo Martina.

—Seis. Mi madre lo comprobó dos veces. Era la misma página y las mismas zapatillas.

—Normal —dijo Dani, encogiéndose de hombros—. Los precios cambian.

—Que cambie no quiere decir que convenga —contestó Lucía, sin levantar la vista de su hoja—. Mejor comparar antes de pagar. ¿Y qué hicisteis?

—Buscamos en otra web. Cincuenta y dos euros con tres céntimos, envío incluido. Y en la tienda del centro, cincuenta. Hoy, tres precios para las mismas zapatillas. Mi madre pidió las del medio con su tarjeta ese mismo sábado y yo elegí la talla.

—¿Qué talla?

Hugo se quedó callado un momento.

—La de mi zapatilla vieja. Pero esa web usa otra distinta. Llegaron el martes y me quedan pequeñas. Quiero devolverlas, pero no sé cómo se hace. Mi madre dice que seguro que se puede. Yo no estoy tan seguro.

Inés llevaba un rato escuchando junto a la pizarra. Dejó un rotulador sobre la mesa de Hugo.

—Una pregunta, y no hay respuesta correcta. ¿Qué os haría falta saber antes de decidir qué hacer?

—Cuándo llegaron —dijo Lucía—. Si hay plazo, se cuenta desde ahí.

—Y quién paga el envío de vuelta —dijo Dani—. Si la tienda lo pone en sus condiciones.

—Y el tique, o la factura —añadió Martina—. Hugo, ¿lo tenéis?

Hugo abrió la mochila, apartó un bocadillo, un estuche sin cremallera y un cuaderno de otra asignatura, y sacó del fondo un papel arrugado. Lucía lo alisó sobre la mesa y lo leyó entero, con el dedo, moviendo los labios. Al llegar a una línea escrita casi en miniatura, frunció el ceño.

—Aquí hay una frase muy pequeña sobre el envío de vuelta y no la entiendo bien.

—La letra pequeña —dijo Dani—. Siempre hay alguna condición difícil de entender.

—Pues se pregunta —respondió Martina—. A alguien que sepa.

Se miraron. Nadie sabía. Salma, desde la mesa de al lado, levantó la cabeza de su cuaderno verde como si fuera a decir algo, pero no dijo nada y siguió escribiendo.

—Mi madre dice que, si no se puede, que me aguante con las pequeñas —murmuró Hugo, bajando la voz.

—Eso no lo decide solo ella —dijo Lucía—. Ni tú. Hay derechos que ninguna condición puede quitarnos. Pero la ley no la hemos leído.

—Yo la leo esta noche —dijo Dani.

—Tú lees los precios —dijo Martina, y sonrió.

Hugo miró el papel arrugado y después la pizarra, donde Inés había escrito una sola frase: «¿Qué puedes exigir cuando compras?». Cogió el rotulador y no escribió nada.

—Puedo preguntar —dijo—. Pero no sé a quién.

Nadie le contestó enseguida. Fuera, en el patio, empezaba a oírse el ruido del recreo, pero en el aula nadie se movió. Lucía copió la frase de la pizarra en su cuaderno y la rodeó con un círculo. Martina se ofreció a ayudar a Hugo a revisar la factura con su madre. Dani prometió buscar «devolver zapatillas» en internet, y Lucía le recordó que de una página cualquiera no se fía uno sin comprobar quién la escribe. Dani cerró el portátil. En la calle, bajo la ventana, pasó un reparto con una caja grande, y a Hugo le pareció que llevaba algo para alguien que sí había acertado con la talla.

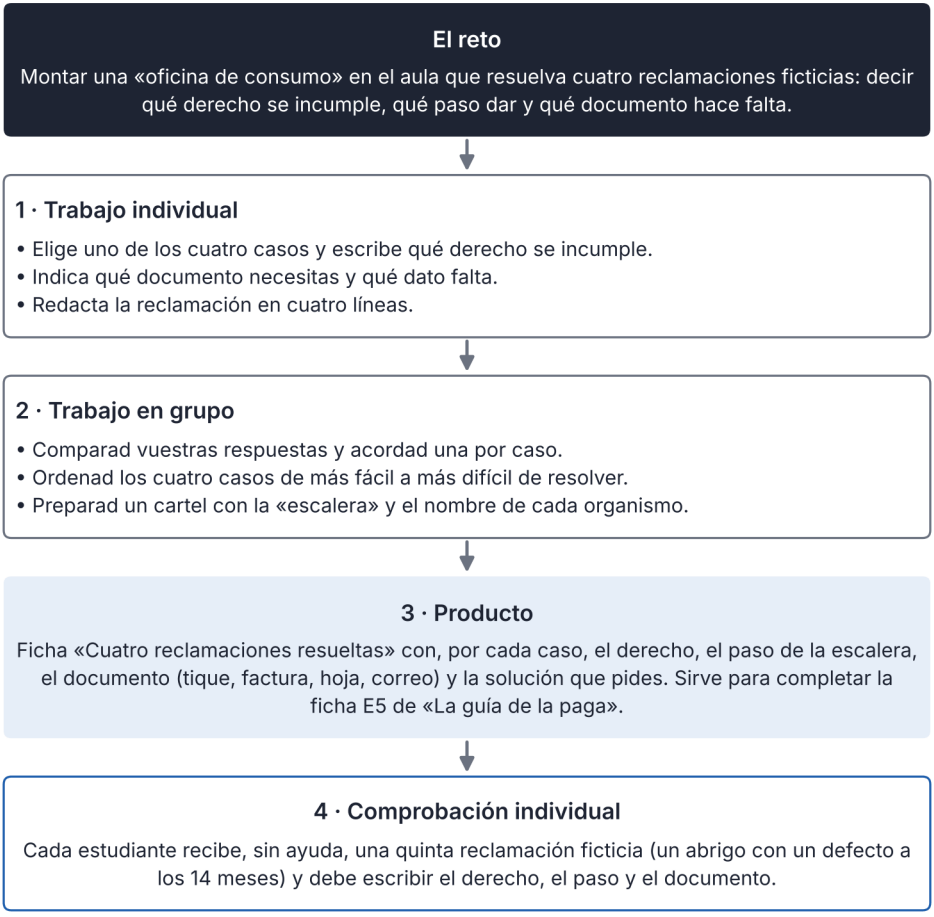


En el aula, Lucía y Martina trabajan sentadas, Dani señala el portátil y Hugo escribe en su cuaderno.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La oficina de consumo de la clase

Reto. Montar una «oficina de consumo» en el aula que resuelva cuatro reclamaciones ficticias: decir qué derecho se incumple, qué paso dar y qué documento hace falta. **Producto.** Ficha «Cuatro reclamaciones resueltas» con, por cada caso, el derecho, el paso de la escalera, el documento (tique, factura, hoja, correo) y la solución que pides. Sirve para completar la ficha E5 de «La guía de la paga». **Datos.** Todo es ficticio. Caso A: unos auriculares de 25 € que dejan de funcionar a los 5 meses. Caso B: una compra en línea que llega el 10 de abril, cuando el comprador quiere devolverla; calcula el último día. Caso C: un cargo extra de 3 € que no se avisó. Caso D: un cartel que dice «no hay devoluciones» en una compra a distancia. **Comprobación individual.** Cada estudiante recibe, sin ayuda, una quinta reclamación ficticia (un abrigo con un defecto a los 14 meses) y debe escribir el derecho, el paso y el documento.



Así se desarrolla la situación de aprendizaje

INFORME

Quién te defiende cuando compras

Comprar es fácil. Reclamar, a veces, no tanto. Por eso hay organismos y asociaciones cuyo trabajo es defender a quien compra. Conocerlos es parte de saber comprar.

El primer escalón está cerca de ti: la OMIC, la oficina municipal de información a las personas consumidoras, que crean los ayuntamientos. Te informa, te asesora y sirve de cauce para tus reclamaciones. Puedes preguntar primero si tu ayuntamiento tiene OMIC: no todos la tienen. Si no, acude al servicio de consumo de la Generalitat, que además coordina las OMIC.

El segundo escalón es el arbitraje de consumo, una forma gratuita de resolver un conflicto sin ir a juicio. En la Comunitat Valenciana lo gestionan las Juntas Arbitrales de Consumo. Según los datos de la conselleria de consumo, hubo 1.904 solicitudes de arbitraje en 2025, frente a 1.970 en 2024: 66 menos. Por juntas, se registraron 813 solicitudes en la de la Comunitat Valenciana, 502 en la de Alicante, 439 en la de Benidorm y 150 en la de Castellón. Son solicitudes registradas, no conflictos resueltos. Y el arbitraje es voluntario: la empresa debe estar adherida o aceptarlo.

Hay otra ayuda: las asociaciones de personas consumidoras. Son organizaciones que informan, orientan y representan los intereses de quienes compran. El Estatuto valenciano reconoce ese derecho a la representación (art. 4).

¿Se reclama mucho? Ese mismo año se gestionaron 12.230 reclamaciones de consumo, un 14,2 % más que el año anterior. Ese aumento no demuestra por sí solo que haya más problemas ni que se conozcan mejor los derechos: solo cuenta las reclamaciones presentadas. Lo que sí enseña es que mucha gente reclama y que hay oficinas preparadas para atenderla. Por eso conviene saber cuál es el camino: primero el comercio, después la OMIC o la conselleria y, si la empresa lo acepta, el arbitraje. Cada paso es más fácil si guardas las pruebas desde el principio.

Un límite importante: reclamar pronto y aportar pruebas facilita que estos organismos tramiten tu caso, y cada procedimiento tiene sus requisitos y plazos. Guardar el tique, hacer capturas, anotar fechas y reclamar por escrito vale más que cualquier enfado. Y si eres menor, pide ayuda a una persona adulta de confianza o a tu familia para tramitar la reclamación.

Una pregunta para pensar: si un comercio se niega a darte la hoja de reclamaciones, ¿qué pruebas guardarías?

CLAVE · UNA PREGUNTA ABIERTA

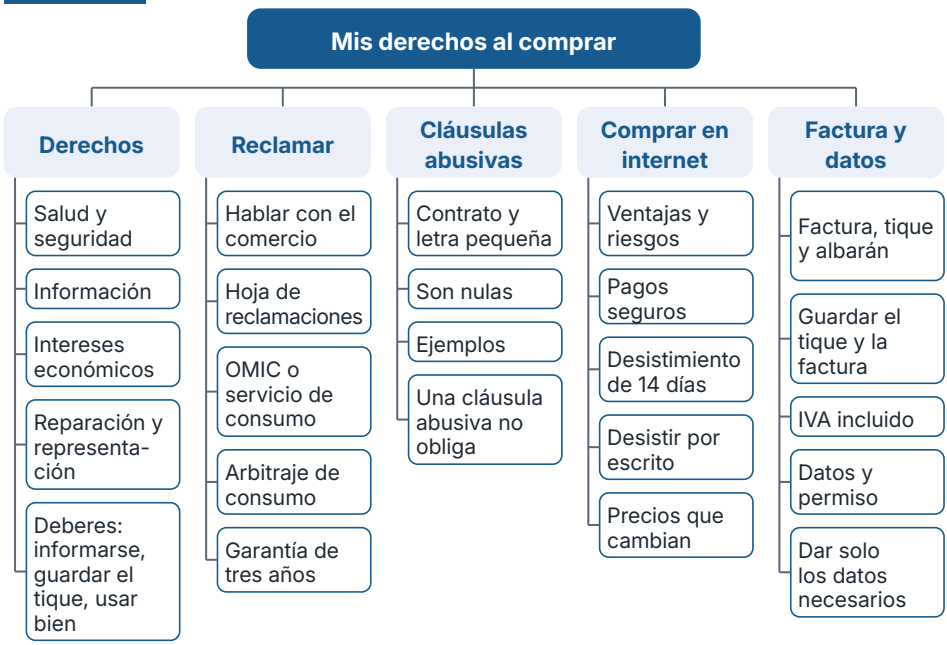
Si algo que compras falla, ¿a quién se lo dirías primero y qué papel llevarías?

Fuente: Consell Econòmic i Social de la Comunitat Valenciana, informe socioeconómico 2025, capítulo 18 «Consumo» (consulta: 20/11/2026); Decreto Legislativo 1/2019, arts. 4, 12 y 14.

ACTIVIDADES

12. En el episodio, ¿qué le pasó a Hugo con el precio y con la talla? ¿Qué le falta saber a cada personaje (Lucía, Dani, Martina)? Escribe tres cosas que Hugo debería hacer ahora y en qué orden.
13. Un chico compra una sudadera el 15 de enero y a los 14 meses se descose por la costura, sin tirones ni mal uso. ¿Está dentro de la garantía legal de tres años? ¿Qué puede reclamar al vendedor? ¿Qué documento necesita?
14. Revisa esta respuesta simulada de un asistente de IA: «Si firmas las condiciones, una cláusula abusiva ya es válida y no puedes reclamar». ¿Qué error contiene? Escribe una respuesta corregida de dos frases.
15. Clasifica cada caso con la vía que usarías (comercio, hoja de reclamaciones, OMIC, arbitraje): a) un móvil nuevo que falla a los 6 meses; la tienda no responde a tu reclamación; b) un precio distinto al del cartel en una pizzería; c) una compra en línea que llega rota; d) una tienda que no acepta ninguna solución (en un banco, primero su atención al cliente).
16. Lee esta cláusula ficticia: «El comprador renuncia a cualquier devolución y a la garantía legal». ¿Crees que es abusiva? ¿Obliga al comprador aunque la haya firmado? ¿Qué harías?
17. Un patinete se compra en 2026. Falla a los 2 años y 4 meses. Otro patinete, comprado el mismo día, falla a los 3 años y 2 meses. ¿Cuál de los dos está dentro de la garantía legal de tres años? ¿Qué puede pedir primero quien lo compró?
18. Compras unas zapatillas por internet y te llegan el día 10 de un mes. Cuenta los 14 días naturales: ¿hasta qué día puedes desistir? ¿Qué debes hacer para dejar constancia?
19. Lee esta factura ficticia: base, 40 €; IVA del 21 %. Calcula el IVA y el total que se paga. ¿Cuánto del total es IVA?
20. Lee este tique ficticio: «3 camisetas a 12 € = 36 €. Descuento: −6 €». Calcula el total que se paga y cuánto sale cada camiseta con el descuento. ¿Por qué conviene guardar el tique?
21. Decisión razonada. Una tienda tiene un cartel que dice «no se admiten devoluciones». Una persona vuelve con una chaqueta que se ha descosido al primer lavado. ¿Puede la tienda negarse? Razona tu respuesta con lo que has aprendido.
22. Individual, sin ayuda: una amiga compra un abrigo en una web desconocida y le piden una transferencia por adelantado a una cuenta de una persona desconocida. Escribe cuatro líneas con lo que le dirías (¿es segura la web? ¿qué medio de pago? ¿qué pasa si no llega?).
23. Escribe un correo de cinco líneas para reclamar a una tienda por un producto defectuoso: qué compraste, cuándo, qué falla, qué pides y qué documento adjuntas.

ESQUEMA



RESUMEN

Una **persona consumidora** tiene **derechos**: seguridad, información, protección de sus intereses económicos, reparación de daños y representación. También tiene **responsabilidades**: informarse, guardar el **tique** y usar bien lo que compra. Si algo sale mal, **reclama** por pasos: primero el comercio, después la **hoja de reclamaciones**, la **OMIC** o el servicio de consumo de la Generalitat y, si la empresa participa, el **arbitraje de consumo**. La **garantía legal** de los bienes nuevos es de tres años desde la entrega. Una **cláusula abusiva** es una condición no negociada que perjudica mucho a quien compra y es **nula**; el contrato puede seguir sin ella. Al **comprar en internet** tienes **14 días naturales** desde que recibes el producto para desistir, y conviene pagar con medios seguros. La **factura** muestra la base, el **IVA** y el total; el **albarán** dice lo que se entrega y no sustituye a la factura. Tus **datos personales** son tuyos: desde los 14 años puedes consentir su uso, pero no tienes que dar más de los necesarios. Y recuerda: guardar pruebas y reclamar a tiempo ayuda a hacer valer tus derechos. Por eso conviene guardar el tique, leer las condiciones, reclamar por escrito y pedir ayuda a una persona adulta cuando algo no cuadre. Conviene guardar siempre las pruebas desde el principio: el tique o la factura, las capturas de pantalla y las fechas. Un cartel que dice «no se admiten devoluciones» no puede quitarte la garantía de un producto defectuoso. Si compras por internet, cuenta bien los 14 días y comunica el desistimiento por escrito. Y comprueba siempre quién vende y cómo se paga antes de dar ningún dato. Si algo falla, reclama pronto, por escrito y con pruebas. Y si eres menor, pide ayuda a una persona adulta de confianza.



UNIDAD 6

Fraudes, apuestas y publicidad

Primer curso, primer dinero · El mensaje del paquete

EN ESTA UNIDAD APRENDERÁS A...

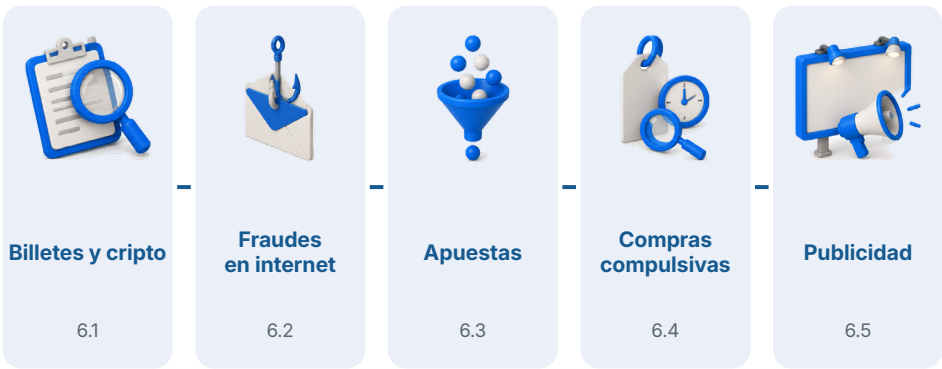
- Reconocer un billete falso y entender por qué las criptomonedas no son una forma segura de ganar dinero.
- Detectar las señales de un mensaje falso y saber qué hacer si has caído.
- Explicar por qué los menores no pueden apostar y qué riesgos tienen las apuestas y las cajas de botín de algunos videojuegos.
- Frenar una compra impulsiva con la regla de las 24 horas.
- Distinguir un anuncio de una opinión y comprobar si una fuente es de fiar.

SITUACIÓN DE PARTIDA

Es abril en 1.º B del IES Ribera Norte. Martina espera unas zapatillas de balonmano y le llega un mensaje al móvil: «Tu envío está retenido, paga 1,99 € aquí». Casi paga. Iker, que ha oído la conversación, guarda silencio, porque lleva meses gastando dinero en un videojuego. Inés Varela escribe en la pizarra una pregunta: ¿ese mensaje, esa oferta o ese juego son de fiar? Ese día la clase va a aprender a frenar antes de pagar, de pulsar un enlace o de creerse una oferta, y a pedir ayuda sin vergüenza cuando algo sale mal. Nadie está libre de caer, pero todos podemos aprender a frenar a tiempo.

PARA EMPEZAR

1. ¿Has recibido alguna vez un mensaje raro que te pedía pagar o pulsar un enlace? ¿Qué hiciste?
2. ¿Sabrías decir si un billete es falso? ¿En qué te fijarías?
3. En un videojuego puedes comprar «cajas» con premios sorpresa. ¿Te parece un juego, una compra o algo parecido a una apuesta?
4. Un vídeo de alguien con muchos seguidores dice «lo uso cada día». ¿Cómo sabrías si le han pagado por decirlo?
5. ¿Cuánto crees que cuesta, en dinero y en tiempo, que alguien te engañe por internet?
6. ¿Has visto alguna vez un anuncio que parecía una opinión? ¿Cómo notaste que era publicidad?



6.1 Billetes falsos y criptomonedas

El dinero también se falsifica, y hay quien promete ganancias que nunca llegan. Se puede aprender a reconocer ambas cosas.

Un **billete falso** es una copia que se hace pasar por dinero verdadero. Fabricarlo y ponerlo en circulación sabiendo que es falso puede ser delito. Para comprobar un billete hay un truco sencillo: **toca, mira, gira**. Toca: el papel auténtico se nota firme y áspero, con relieves en algunas zonas. Mira: a contraluz aparecen una marca de agua y un hilo de seguridad. Gira: la banda brillante o el número cambian de color o de forma al inclinar el billete.

Con estas tres comprobaciones se detectan muchas copias mal hechas. No hacen falta aparatos: basta con mirar con calma.

Si crees que un billete es falso, no se lo pases a otra persona. Avisa a una persona adulta, que podrá llevarlo a la policía, a un banco o a una sucursal del Banco de España. Si lo recibes sin saberlo, no has hecho nada malo; pasarlo sabiendo que es falso puede ser delito. Si el billete resulta ser auténtico, recuperas su valor; si es falso, no se puede cambiar por uno bueno.

Una **criptomoneda** es un tipo de activo digital que se guarda y se envía por internet. No depende necesariamente de un banco, pero pueden intervenir plataformas y empresas. No son dinero de curso legal en España: ningún comercio está obligado a aceptarlas. Su precio puede subir y bajar mucho, a veces en un solo día, y no hay garantía general de recuperar lo invertido. Por eso quien las compra puede ganar, pero también perder todo.

Para entenderlo: si todo el mundo compra, el precio sube; si todo el mundo vende, baja. Nadie puede asegurar qué pasará.

Hay estafas que usan estas monedas. Prometen «ganancias seguras» o «dinero rápido» y piden que metas dinero hoy. Desconfía de quien prometa una ganancia segura o te presione para invertir de inmediato.

REVISA LA IA

Respuesta simulada de un asistente de IA: «Esta criptomoneda sube seguro un 10 % cada mes. Invierte hoy y duplica tu dinero».
Qué comprobar. ¿Quién lo asegura y qué pruebas da? Si fuese verdad para todos, ¿por qué lo contaría gratis? ¿Cuánto dinero podrías perder? Prometer una ganancia alta y segura es una señal de alarma.

ACTIVIDADES

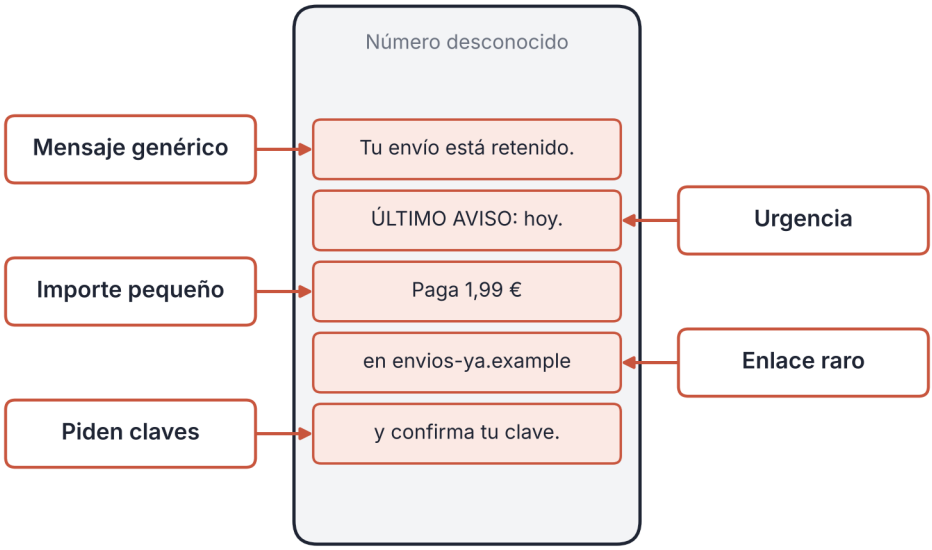
1. Describe con tus palabras los tres pasos para comprobar un billete (toca, mira, gira). ¿Qué haces si tienes dudas de que uno sea falso?
2. Un anuncio promete «10 € al mes por cada 100 € que metas». Calcula cuánto serían 10 € al mes durante un año y qué porcentaje de lo invertido supone. ¿Por qué una promesa así debe darte desconfianza?

6.2 Fraudes en internet

Un fraude busca tu dinero o tus datos con un falso reparto, un falso banco o un familiar suplantado.

Un **fraude** es un engaño para conseguir dinero o datos personales. El más común es la **suplantación**: alguien se hace pasar por una empresa, un banco o un conocido. Según cómo llegue, tiene un nombre. El **phishing** es suplantar para robar datos, por ejemplo con correos o webs falsas. Si el engaño llega por mensaje de texto (SMS), se suele llamar **smishing**; por llamada de teléfono, **vishing**. Y el **skimming** es copiar los datos de una tarjeta con un aparato escondido en un cajero o en un datáfono.

Las señales se repiten. Hay **urgencia** («hoy o pierdes el envío»). Hay un **enlace** raro o una dirección que casi se parece a la verdadera. Piden **claves**, códigos o datos de tu tarjeta. Piden un **importe pequeño**, para que no pienses. Y el mensaje es **genérico**: no dice tu nombre ni de qué pedido habla.



Mensaje inventado. La dirección no existe.

Figura 6.1. Las cinco señales de un mensaje falso: urgencia, enlace raro, piden claves, importe pequeño y mensaje genérico

La regla más segura es **comprobar por otro camino**: si un mensaje dice venir de tu banco o de una empresa de paquetes, no pulses nada; entra tú mismo en su aplicación o en su página, o llama al teléfono oficial.

CLAVE · NUNCA DES TUS CLAVES

Un banco puede enviarte un código para autorizar una operación, pero nunca debes dárselo a nadie por mensaje, llamada o enlace. Si te lo piden, es un fraude.

Caso · El mensaje del paquete

Martina no paga, pero imagina que a un familiar suyo le llega el mismo SMS: «Tu envío está retenido. Paga 1,99 € en este enlace». Lo pulsa y le pide los datos de la tarjeta. Pocas horas después ve cuatro cargos en su cuenta: uno de 1,99 € y tres de 49,99 €.

Concepto	Cálculo	Importe
Pago del «envío»	Lo que decía el SMS	1,99 €
Tres cargos después	3 × 49,99 €	149,97 €
Total de cargos	1,99 + 149,97	151,96 €

Paso 1. Cuenta las señales del SMS: hay urgencia («retenido»), un enlace, un importe pequeño y no dice el nombre ni qué pedido es. Son cuatro señales; la quinta, pedir datos de la tarjeta, llega al abrir el enlace.

Paso 2. Calcula el total de los cargos: 3 × 49,99 = 149,97 € y 1,99 + 149,97 = 151,96 €.

Paso 3. Piensa qué hacer ahora: bloquear la tarjeta y avisar al banco por su teléfono oficial, diciéndole que no reconoces los cargos; guardar las pruebas (capturas) y denunciar si procede. Y contárselo a una persona adulta.

Qué significa: el importe pequeño era el anzuelo; el dinero de verdad se cobra después. Que se recupere lo decide el banco tras la reclamación.

Si ya has caído, no te avergüences: les pasa a muchas personas, también adultas. Lo importante es actuar rápido. Existe un servicio de ayuda en ciberseguridad, el **017** del Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE), que es gratuito y confidencial.

ACTIVIDADES

3. Lee este mensaje ficticio: «ÚLTIMO AVISO: tu cuenta se bloqueará hoy. Entra en este enlace y confirma tu clave». Señala qué señales de fraude tiene y qué harías.
4. Ordena lo que haces si has dado los datos de tu tarjeta: a) denunciar; b) bloquear la tarjeta; c) guardar capturas; d) avisar al banco por su teléfono oficial. ¿Qué es lo primero y por qué?
5. *Amplía.* Escribe tres consejos para una persona mayor de tu familia que recibe una llamada de «su banco» pidiéndole un código.

6.3 Las apuestas y sus peligros

Apostar es jugarse dinero a un resultado que no se controla. Para los menores está prohibido.

Una **apuesta** consiste en poner dinero en juego sobre un resultado que no controlas, como un partido o una máquina. En muchos juegos de azar el organizador tiene ventaja matemática: si juegas muchas veces, lo esperable es perder dinero. Los riesgos son perder dinero, enfadarte con tu familia, mentir sobre lo que gastas y, en algunas personas, no poder parar.

La **adicción al juego** es perder el control: no poder dejar de jugar aunque te haga daño. Se habla de **ciberludopatía** cuando ocurre con juegos en internet. Lo peligroso es que, desde el móvil, se juega a cualquier hora y con un par de pulsaciones.

LA NORMA DICE

«No pueden participar en las actividades de juego: a) Las personas menores de edad [...]. Por lo que respecta a las personas menores de edad, se exceptúa el uso de las máquinas de tipo A.»
Fuente: Ley 1/2020, de 11 de junio, de la Generalitat, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana, art. 18.a.

Esto quiere decir que un menor no puede participar en juegos de azar ni en apuestas regulados; la excepción son las máquinas recreativas de tipo A, que no dan premios en metálico. La ley estatal dice lo mismo: se prohíbe a los menores participar en los juegos que regula (Ley 13/2011, art. 6.2.a). Si una web te deja apostar siendo menor, está incumpliendo la ley.

Un menor tampoco puede abrir una cuenta en una web de apuestas con los datos de un familiar: usar datos ajenos no cambia la prohibición.

DATO

En 2023, el 21,5 % del alumnado de 14 a 18 años había jugado dinero, por internet o en persona, en el último año. Fuente: Ministerio de Sanidad, Plan Nacional sobre Drogas, Informe sobre adicciones comportamentales 2023 (encuesta ESTUDES; consulta: 20/11/2026). Son jóvenes mayores que tú.

Puedes ver publicidad de apuestas en el deporte y en internet, aunque la ley limita su difusión. Muchos anuncios dicen «bono de bienvenida» o «gana dinero fácil» y callan que casi todo el mundo pierde. Y recuerda: es publicidad, no un consejo de un amigo.

Los «bonos de bienvenida» suelen exigir apostar varias veces antes de poder retirar el dinero. Es un anzuelo: te hacen jugar más. Si eres menor, no aceptes bonos ni abras cuentas de apuestas: no puedes participar.

Los videojuegos también tienen algo parecido a las apuestas: las **cajas de botín**. Pagas con dinero real o con monedas del juego para abrir una caja y no sabes qué te va a tocar. Se parecen a una apuesta en que pagas y el resultado es incierto, aunque la ley puede tratarlas de otra manera.

LA CIENCIA DICE

En los experimentos clásicos de Skinner con animales, las recompensas que llegan de forma impredecible mantenían la conducta mucho más tiempo que las que llegaban siempre igual. Fuente: Ferster y Skinner, «Schedules of Reinforcement», 1957.
Límite. Son estudios con animales en laboratorio; en las personas intervienen muchas más cosas. Sirve para entender por qué cuesta parar cuando el premio es incierto.

Caso · Las cajas del videojuego

Iker compra cajas de 2,99 € en un videojuego. El juego anuncia que el objeto raro sale en 1 de cada 100 cajas, es decir, un 1 %. Si compra una caja por semana durante 36 semanas, de agosto a abril, ¿cuánto gasta y cuántas veces es probable que consiga el objeto?

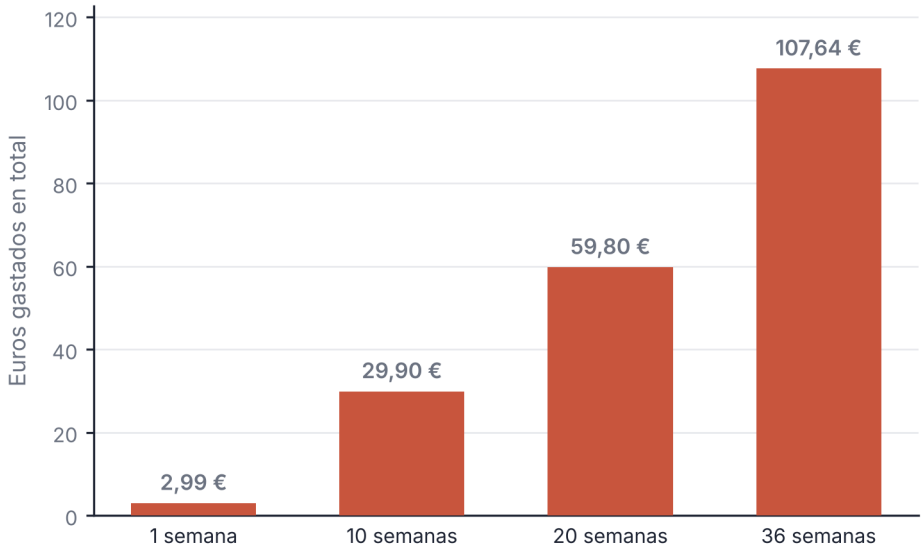
Concepto	Cálculo	Resultado
Precio de una caja	Dato del juego	2,99 €
Gasto en 36 semanas	36 × 2,99 €	107,64 €
En pagas de 25 €	107,64 ÷ 25 ≈ 4,3	algo más de 4 pagas
Sin conseguirlo	36 intentos al 1 %	unas 70 de cada 100 (69,6 %)

Paso 1. Calcula el gasto: 36 × 2,99 = 107,64 €. Es algo más de cuatro pagas de 25 € (4,3).

Paso 2. Mira la suerte: suponemos un 1 % en cada caja. Si cien personas hicieran lo mismo, unas 70 no conseguirían el objeto después de gastar 107,64 € y unas 30 sí. Se calcula multiplicando 0,99 por sí mismo 36 veces, con calculadora.

Paso 3. Compara con una apuesta: pagas, no sabes qué sale, casi siempre pierdes y la ilusión del premio te invita a repetir.

Qué significa: una caja cuesta poco, pero el gasto se suma, y la probabilidad de que salga lo bueno sigue siendo baja. El límite: el ejemplo supone un 1 % igual en cada caja; otros juegos pueden tener otras reglas.



Una caja de 2,99 € por semana. Gasto = 2,99 € × número de semanas.

Figura 6.2. Gasto acumulado en cajas de 2,99 €: 1, 10, 20 y 36 semanas

Si notas que tú o alguien que conoces gasta cada vez más, miente sobre ello o se pone nervioso si no puede jugar, es momento de hablar con una persona adulta: tu familia, tu tutora o el orientador del instituto. Pedir ayuda a tiempo funciona. Contarlo no es chivarse: es cuidar de ti o de esa persona, y una persona adulta puede orientaros hacia ayuda profesional.

Si eres menor, con las apuestas el objetivo es gastar 0 € y pedir ayuda. En un videojuego, pide a una persona adulta que desactive los pagos y revise los controles.

ACTIVIDADES

6. Una persona adulta gasta 5 € a la semana en apuestas (ejemplo inventado) durante 20 semanas. Calcula el total y las pagas de 25 €. ¿Qué haría en vez de apostar?
7. Compras 10 cajas de un videojuego de 2,99 € cada una. ¿Cuánto gastas? ¿Te asegura eso conseguir el objeto raro?
8. *Amplía.* Escribe tres señales de que alguien está perdiendo el control con el juego y a quién se lo dirías.

6.4 Compras compulsivas

Comprar sin pensar una vez es normal. Hacerlo siempre y sin poder parar es un problema.

En la adolescencia se compra con ilusión y con prisa: aparecen cosas nuevas, los amigos las tienen y la paga se gasta en un momento. Se llama **perfil comprador** a la forma en que cada persona suele comprar: unas miran precios, otras se dejan llevar.

Una **compra impulsiva** es la que haces sin planear, empujada por una emoción del momento. Una compra impulsiva pequeña no es grave. Pero cuando se repite, se pierde el control del dinero. Entonces hablamos de **compras compulsivas**: comprar una y otra vez, aunque no lo necesites ni puedas pagarlo, para sentirte mejor un rato. A veces se usa la palabra **oniomanía**, pero un libro no diagnostica nada: si te preocupa, habla con tu familia o con el orientador.

Un ejemplo: ves unos auriculares en un vídeo y los compras en dos minutos con la tarjeta de casa. Si hubieras esperado un día, quizá habrías visto que ya tenías unos.

Hay una herramienta sencilla: la **regla de las 24 horas**. Si algo que no es urgente te entusiasma, apúntalo y espera un día. Si al día siguiente lo sigues queriendo, mira también si lo necesitas, si es seguro y si cabe en tu paga; entonces comprarlo es una decisión. Si ya no te importa, has ahorrado el dinero.

La regla funciona mejor si apuntas lo que quieres y su precio en una lista. Al cabo de una semana, revisa cuántas cosas ya no te interesan.

Otras ayudas: haz una lista antes de ir a comprar, lleva solo el dinero que piensas gastar y pregúntate «¿qué voy a dejar de hacer con este dinero?».

ACTIVIDADES

9. Una persona recibe 25 € de paga y hace tres compras impulsivas de 8 €. ¿Cuánto ha gastado? ¿Qué porcentaje de su paga es? ¿Cómo la ayudaría la regla de las 24 horas?

6.5 Publicidad, redes e influencers

Los anuncios quieren que compres. Lo importante es saber cuándo estás viendo uno.

La **publicidad** es toda comunicación que promociona productos, servicios, marcas o ideas. La **publicidad engañosa** es la que da información falsa o hace creer algo que no es verdad. La **publicidad subliminal** intenta influir sin que te des cuenta, con imágenes o mensajes que casi no se ven.

Hay anuncios muy visibles y otros casi invisibles: una marca que aparece en una película, una camiseta en un vídeo o un producto en una serie.

En las redes se usa publicidad personalizada, según tus intereses y tu actividad, y a veces técnicas de **neuromarketing**, que estudian cómo reaccionan las personas a un anuncio. Por eso un vídeo te enseña algo, te emociona, te pone música y, cuando estás contenta, aparece un producto.

Un **influencer** es un creador o creadora de contenido que puede influir en lo que opinan o compran sus seguidores. Recomendar no es malo. El problema es no decir que hay una relación comercial detrás. En lo audiovisual, la ley prohíbe la publicidad encubierta: la que busca vender pero se presenta como una opinión libre (Ley General de Comunicación Audiovisual, art. 122.3). Otras normas cubren otros medios. Los creadores muy grandes tienen además obligaciones extra (Real Decreto 444/2024).

¿Cómo reconocer que algo es publicidad? Busca avisos como «publicidad» o «colaboración de pago», fíjate en si el producto sale mucho, si hay un código de descuento y si solo se cuentan ventajas.

Un ejemplo: un vídeo en el que alguien enseña unos auriculares y dice «gracias a la marca» sin más. Hay relación con la marca, pero no se explica. Si hay un acuerdo o un pago, debe decirse con claridad, por ejemplo con la palabra «publicidad» en la pantalla.

También hay **timos en el mundo influencer**: sorteos que piden tus datos o un pago para «recibir un premio», cuentas que se hacen pasar por una persona famosa, o regalos a cambio de una transferencia. Desconfía si un premio exige enviar dinero o datos bancarios: comprueba las condiciones por canales oficiales.

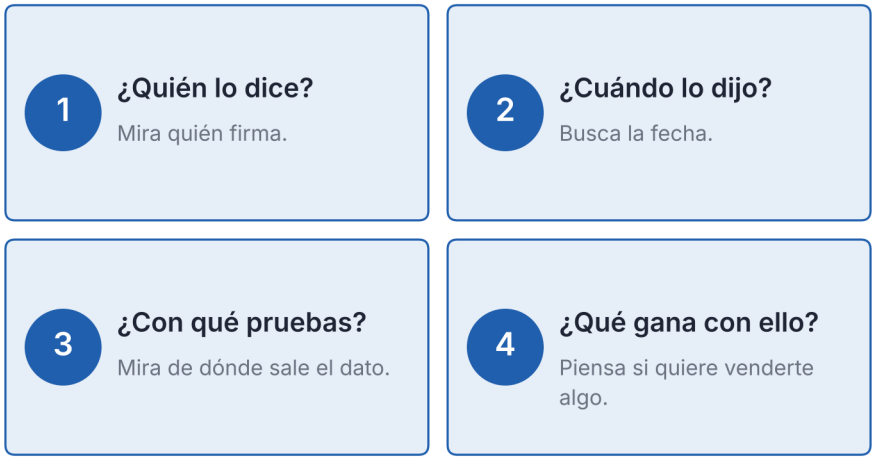
CÓMO DECIDIMOS

Prueba social. *Mecanismo:* si mucha gente compra o aplaude algo, pensamos que será bueno sin comprobarlo. *Ejemplo:* «todo el mundo lo tiene» o «lo han comprado más de 10.000 personas». *Límite:* los «me gusta» y las reseñas pueden ser falsos o pagados, y que algo guste a muchos no significa que te convenga a ti.

Para saber si algo es de fiar, **contrasta la fuente**: ¿quién lo dice?, ¿cuándo lo dijo?, ¿con qué pruebas? y ¿qué gana con ello? Si faltan datos sobre quién, cuándo o con qué pruebas, busca otra fuente antes de compartirlo.

Una fuente fiable suele dar la fecha, decir de dónde sale el dato y permitir que otras personas lo comprueben.

Antes de compartir un «chollo», busca el mismo dato en otro sitio. Si te mete prisa, desconfía.



Si no sabes responder a las cuatro, busca otra fuente.

Figura 6.3. Contrasta una fuente: quién lo dice, cuándo, con qué pruebas y qué gana

PARA TU PROYECTO · E6 Y ENTREGA 2

Prepara la ficha E6 de «La guía de la paga»: un semáforo antitrampas con tres colores. En rojo, lo que nunca se hace (dar claves, pagar por adelantado a desconocidos, apostar siendo menor). En ámbar, lo que se comprueba antes. En verde, las acciones más seguras: verificar por canales oficiales, pedir ayuda y no compartir códigos. Después, reúne las seis fichas E1-E6 en la guía completa y preséntala a otra clase de 1.º o a las familias. Usa datos ficticios.

ACTIVIDADES

10. Lee este anuncio ficticio: «¡Reloj de última generación! Solo hoy, a mitad de precio. Más de 10.000 personas ya lo tienen. Escríbenos tus datos y te lo enviamos gratis». Marca las señales de riesgo o de posible engaño.

11. *Amplía.* Elige un vídeo o un anuncio que hayas visto (sin decir el nombre) y responde a las cuatro preguntas de la fuente: ¿quién lo dice?, ¿cuándo?, ¿con qué pruebas? y ¿qué gana?

PRIMER CURSO, PRIMER DINERO

El mensaje del paquete

Jueves de abril, antes de clase. En el aula de 1.º B, Martina estaba de pie junto a la pizarra con el chaleco de balonmano puesto y el móvil en la mano. Llevaba dos semanas esperando unas zapatillas y por fin había llegado un mensaje. Se lo leyó a Dani, que tecleaba en el portátil, y a Hugo, que se inclinó para verlo por encima de su hombro. Fuera, en el pasillo, sonaba el timbre del cambio de clase y nadie tenía prisa por sentarse ni por empezar la clase.

—«Tu envío está retenido. Paga 1,99 € y se entregará hoy».

—Es poquísimo —dijo Hugo.

—Eso mismo pensaba yo, la verdad. Iba a pedirle a mi madre la tarjeta para pagar el envío. Pero…

—¿Pero?

—Pero pide los datos de la tarjeta en un enlace y no dice qué pedido es. —Martina bajó el móvil—. Y pone «hoy». Siempre pone «hoy».

Dani giró el portátil hacia ellos. Había buscado el nombre de la empresa de paquetes y la dirección del enlace no se parecía en nada.

—Es falso. Mira: la empresa de verdad te avisa en su página, con tu número de pedido. Esto es un cebo.

—Casi pago —dijo Martina—. Y por un euro con noventa y nueve. Qué tontería. Si llego a pulsar, ahora estaría contándoselo a mi madre con la cara roja.

—No es una tontería —dijo Lucía, que se había acercado—. Eso es lo que quieren: que parezca poco. Luego vienen los otros cargos.

Inés llegó con su carpeta y escuchó sin interrumpir. Al terminar, dejó una tarjeta sobre la mesa de Martina: «¿Qué haces tú ahora con ese mensaje?». Martina lo pensó un momento.

—Guardo una captura, lo marco como sospechoso y se lo cuento a mi madre. Y si quiero saber dónde está mi pedido, lo miro yo en la página de la tienda. Entro yo, no por el enlace.

—Hecho —dijo Inés, sin añadir nada más, y asintió despacio.

Durante un rato nadie habló. Iker, que había estado en silencio al fondo, movía los dedos sobre la tapa de su móvil, y nadie se lo había preguntado. Al final lo dijo sin levantar los ojos.

—Yo llevo gastado más que eso, y no sé cuánto.

Todos le miraron. Iker respiró hondo.

—En el juego. Compro cajas. Dicen que tocan objetos buenos, pero casi siempre salen cosas repetidas. Compro una por semana desde el verano. Pensaba que era poco, porque son 2,99 € cada vez.

—¿Cuánto es 2,99 por todas las semanas? —preguntó Dani, y ya tenía abierta la calculadora.

—No quiero saberlo.

—Yo sí —dijo Lucía, y sacó su cuaderno—. A ver, desde principios de agosto hasta ahora son unas treinta y seis semanas. Treinta y seis por tres, unos ciento ocho euros, Iker.

—Ciento siete con sesenta y cuatro —corrigió Dani, mirando la pantalla.

El silencio de ahora era distinto. Hugo se rascó la cabeza.

—Y el objeto raro, ¿te ha tocado?

—No. Dicen que sale una de cada cien.

—O sea, que gastas ciento siete euros y puede que no te toque —dijo Martina—. Eso se parece a…

—A una apuesta —terminó Salma—. Pagas, no sabes qué sale y casi siempre pierdes.

Iker no contestó. Miró el móvil y después a sus amigos.

—Pues creo que se me ha quitado la gana de abrir más.

—Eso lo dices hoy —murmuró Hugo, con cariño—. A mí me pasó con la radio: dije que no volvía a comprar nada hasta que lo arreglara, y ya he mirado tres cosas.

Nadie se rio. Salma, que había escuchado todo desde su mesa con el cuaderno verde abierto, apuntó algo con letra pequeña. Inés volvió a coger la tarjeta de Martina, le dio la vuelta y escribió una segunda pregunta: «¿A quién le cuentas lo que gastas sin que nadie lo vea?». La dejó junto a la de Iker, sin decir nada.

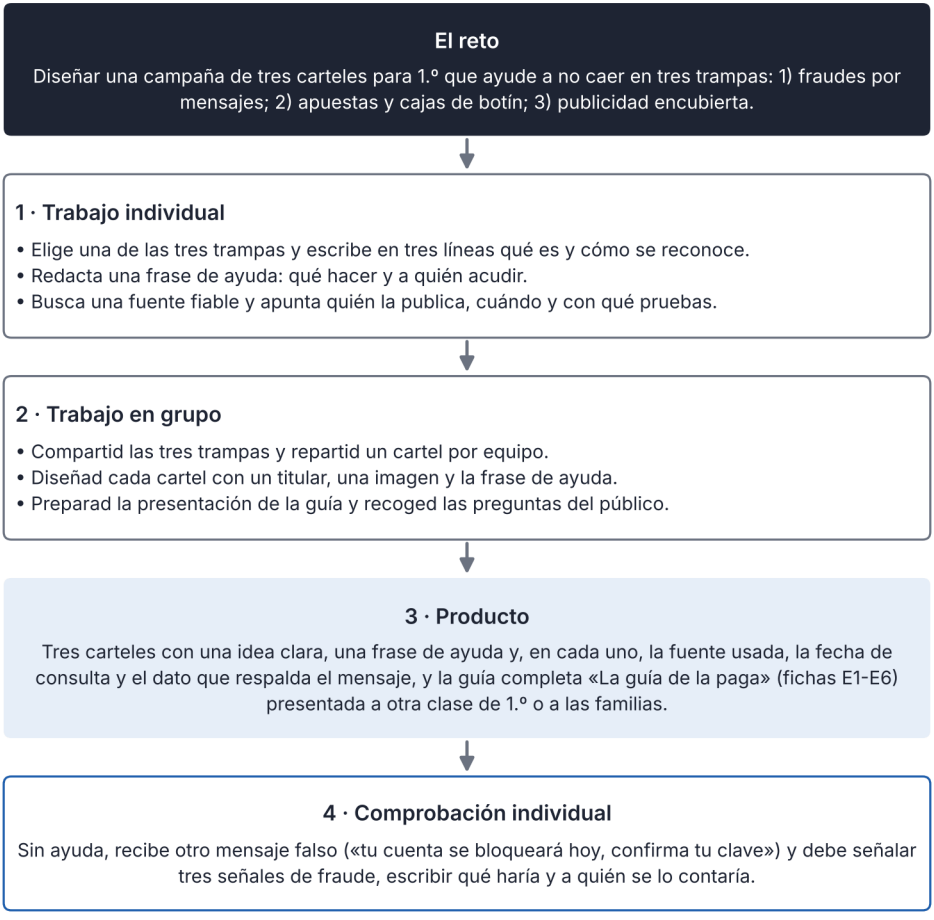


En el aula, Martina enseña el móvil junto a la pizarra; Dani trabaja con el portátil y Hugo se inclina.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Campaña antitrampas

Reto. Diseñar una campaña de tres carteles para 1.º que ayude a no caer en tres trampas: 1) fraudes por mensajes; 2) apuestas y cajas de botín; 3) publicidad encubierta. **Producto.** Tres carteles con una idea clara, una frase de ayuda y, en cada uno, la fuente usada, la fecha de consulta y el dato que respalda el mensaje, y la guía completa «La guía de la paga» (fichas E1-E6) presentada a otra clase de 1.º o a las familias. **Datos.** Todo ficticio. Mensaje del paquete: «tu envío está retenido, paga 1,99 €», con cargos posteriores de 3 × 49,99 €. Cajas de videojuego: 2,99 € cada una, 1 % de probabilidad del objeto raro, una caja por semana durante 36 semanas, de agosto a abril. Anuncio: «solo hoy, a mitad de precio, 10.000 personas ya lo tienen». **Comprobación individual.** Sin ayuda, recibe otro mensaje falso («tu cuenta se bloqueará hoy, confirma tu clave») y debe señalar tres señales de fraude, escribir qué haría y a quién se lo contaría.



Así se desarrolla la situación de aprendizaje

INFORME

Menores, apuestas y videojuegos

Apostar siendo menor está prohibido, pero eso no significa que no ocurra. Los videojuegos y los móviles han acercado el juego con dinero a edades más tempranas. Entender cómo funciona ayuda a protegerse.

Empecemos por lo que dice la ley. La ley de juego de la Comunitat Valenciana dice que no pueden participar en actividades de juego las personas menores de edad, con la excepción del uso de las máquinas de tipo A (Ley 1/2020, art. 18.a). La ley estatal prohíbe también la participación de menores en los juegos que regula (Ley 13/2011, art. 6.2.a). Es decir: un menor no puede abrir una cuenta ni participar en apuestas o juegos de azar regulados; la excepción son las máquinas de tipo A.

¿Cuántos jóvenes juegan con dinero? Según la encuesta ESTUDES 2023 del Ministerio de Sanidad, el 21,5 % del alumnado de 14 a 18 años (mayor que el de este libro) había jugado dinero, en internet o en persona, durante el último año. Este dato muestra que es un fenómeno frecuente, pero no dice cuántas personas tienen un problema ni si todas apostaron de forma legal.

En las cajas de botín de los videojuegos lo que sale es un objeto del juego y no dinero, pero se parecen a una apuesta: pagas, no sabes qué saldrá y puede que gastes mucho para conseguir poco. Por eso conviene hablarlo en casa, pedir a una persona adulta que revise los pagos del juego y desconfiar de los premios «solo hoy».

¿Dónde pedir ayuda? Lo primero es contárselo a una persona adulta de confianza. También puedes hablar con tu tutora, con el orientador del instituto o con tu centro de salud. Si el problema fue por un mensaje o un fraude en línea, el servicio 017 de INCIBE atiende gratis y de forma confidencial.

Pedir ayuda no es un fracaso: hablar con una persona adulta de confianza, con el orientador del centro o con un profesional es el primer paso para recuperar el control y volver a decidir tú. Una última idea: el juego puede ser una diversión, pero si gastar, jugar o intentar recuperar lo perdido te preocupa, pide ayuda aunque todavía te diviertas. No hay nada de lo que avergonzarse.

Un ejemplo con números inventados: si en un grupo de 25 personas de 14 a 18 años se repitiera ese 21,5 %, serían unas 5 las que habrían jugado dinero en el último año (25 × 21,5 : 100 = 5,4). Pero un grupo pequeño no es una encuesta. Por eso hablar de ello en casa y en clase, sin juzgar a nadie, ayuda a protegerse mejor.

CLAVE · UNA PREGUNTA ABIERTA

Si un juego te pide dinero cada semana y no sabes qué vas a recibir, ¿es un juego o una apuesta?

Fuente: Ley 1/2020, de 11 de junio, de la Generalitat, art. 18.a; Ley 13/2011, de regulación del juego, art. 6.2.a; Ministerio de Sanidad, ESTUDES 2023; INCIBE, línea 017 (consulta: 11/2026).

ACTIVIDADES

12. En el episodio, ¿qué señales ve Martina en el mensaje? ¿Qué decide hacer? ¿Qué cuenta Iker y cómo se parecen sus cajas a una apuesta? Escribe una frase por personaje (Martina, Dani, Lucía, Iker, Salma).
13. Si Iker en lugar de 36 semanas hubiera comprado cajas durante 20 semanas, ¿cuánto habría gastado? ¿Con qué probabilidad habría conseguido el objeto de 1 %? (Pista: de cada 100 personas que hicieran lo mismo, unas 82 no lo conseguirían.) ¿Qué cambia respecto a las 36 semanas?
14. Revisa esta respuesta simulada de un asistente de IA: «Las cajas de los videojuegos son seguras porque son juegos y no apuestas, así que no hay riesgo de gastar mucho». ¿Qué error contiene? Escribe una respuesta corregida de dos frases.
15. Lee este anuncio ficticio de una aplicación: «Gana 100 € gratis hoy. Regístrate, mete 20 € y juega ya. Más de 50.000 personas lo han hecho». ¿Qué señales de riesgo tiene? ¿Por qué un menor no debe registrarse ni apostar? ¿Cómo comprobarías por un canal oficial de qué anuncio se trata?
16. Un estafador envía el mensaje «Tu paquete está retenido, paga 1,99 € aquí» a 200 personas y todas pagan. ¿Cuánto consigue? ¿Por qué crees que los importes pequeños engañan más?
17. Una caja de un videojuego cuesta 2,99 € y el objeto bueno sale una vez de cada 100. Si compras 10 cajas, ¿cuánto gastas? ¿Te asegura el objeto? (Pista: de cada 100 personas que hicieran lo mismo, unas 90 no lo conseguirían.)
18. Quieres unas zapatillas de 60 € y tienes 45 € ahorrados. El anuncio dice «solo hoy». Calcula cuánto te falta y escribe qué harías aplicando la regla de las 24 horas.
19. Lee este mensaje ficticio: «Invierte 100 € y recibe 150 € en una semana, garantizado». Calcula qué porcentaje de ganancia promete y explica por qué prometer una ganancia segura y tan alta es una señal de alarma.
20. Un vídeo dice: «Lo uso cada día y me va genial #colab». ¿Qué indica «#colab»? Escribe dos preguntas que harías para saber si es una opinión o un anuncio.
21. Decisión razonada. Te llega un mensaje de tu supuesto banco que te pide tus claves. Tienes tres opciones: responder, llamar al teléfono que aparece en tu tarjeta o ignorarlo. Elige una y razona por qué.
22. Lee esta oferta ficticia: «Cupón de 50 € para jugar. Solo hoy: regístrate con tu nombre y tus datos». Escribe tres señales de alarma que ves en ella.
23. Individual, sin ayuda: una amiga te cuenta que ha recibido un mensaje que dice «Has ganado un premio. Paga 2,50 € de envío». Escribe qué le dirías.
24. Escribe un compromiso pequeño y realista para esta unidad (por ejemplo, no pulsar enlaces desconocidos) y cómo comprobarás si lo cumples.

ESQUEMA



RESUMEN

Un **fraude** es un engaño para conseguir tu dinero o tus datos. Los engaños llegan por correo o webs falsas (**phishing**), por SMS (**smishing**) o por llamada (**vishing**), y se reconocen por la **urgencia**, un enlace raro, la petición de **claves**, un importe pequeño y un mensaje genérico. Lo seguro es **comprobar por otro camino** y no dar nunca tus claves. Las **criptomonedas** no son dinero de curso legal y su precio puede variar mucho: prometer ganancias altas y seguras es una señal de alarma. Los **menores no pueden apostar**: lo dicen la Ley 1/2020 de la Comunitat Valenciana y la Ley 13/2011. Las **cajas de botín** se parecen a una apuesta porque pagas sin saber qué saldrá, y el gasto se acumula. Si pierdes el control, pide ayuda a una persona adulta. La **compra impulsiva** se frena con la **regla de las 24 horas**. La **publicidad** debe decir que lo es, y la publicidad encubierta o **engañosa** está prohibida. Antes de creer algo, **contrasta la fuente**: quién lo dice, cuándo, con qué pruebas y qué gana con ello. Y si algo te preocupa, cuéntaselo a una persona adulta. Frente a cualquier mensaje o anuncio, haz tres preguntas: quién lo envía, qué pide y qué gana con ello. Si hay prisa o una ganancia segura, es una señal de alarma. Una pérdida pequeña repetida, como las cajas de los videojuegos, también se acumula. Y recuerda: pedir ayuda no es un fracaso, es el primer paso para recuperar el control. Y no olvides que nadie está libre de un engaño: lo que cuenta es parar, comprobar y avisar. Antes de pagar, pulsar o creer, para y piensa. En cualquier duda, el mejor consejo es el mismo: no pagues, no pulses y habla con alguien de confianza.

Herramientas

Plantillas para tu proyecto. Fotocópialas o cópialas en tu cuaderno.

Los ingresos de una familia · E1

Con una familia inventada, nunca la tuya. Apunta cada fuente de ingresos y cuánto dinero disponible entra al mes (importe neto, lo que de verdad se cobra); total = suma de todas.

Fuente de ingresos	Quién la recibe	Importe al mes (€)
Salario		
Trabajo por cuenta propia		
Prestación o beca		
Otros ingresos		
Total del mes		

Plantilla de presupuesto mensual · E2

Con tu paga o con la de un personaje. Saldo = ingresos − gastos necesarios − gastos para gustos − ahorro reservado. Diferencia = lo que ha pasado − lo que preveo: en un gasto, un signo + significa que has gastado más. Si el saldo es negativo, revisa primero los gastos que no son necesarios.

Concepto	Lo que preveo (€)	Lo que ha pasado (€)	Diferencia (€)
Ingresos (paga, encargos)			
Gastos necesarios			
Gastos para gustos			
Ahorro			
Saldo del mes			

Registro de gastos de una semana · E2

Apunta cada gasto el mismo día. Conserva el justificante cuando exista; los gastos pequeños sin papel, anótalos igual. Al final, suma por tipo: N = necesario, G = gusto.

Día	Qué compré	Tipo (N o G)	Importe (€)
Lunes			
Martes			
Miércoles			
Jueves			
Viernes			
Sábado			
Domingo			
Total de la semana			

Antes de pagar o pedir prestado · E3

Contesta antes de comprar a plazos o de pedir dinero. Si faltan datos o hay riesgo, no te comprometas: pide ayuda a una persona adulta y compara el coste total. Esperar un día solo frena el impulso.

Pregunta	Mi respuesta	¿Sí o no?
¿Lo necesito?		
¿Puedo esperar a tenerlo?		
¿Tengo el dinero ahorrado?		
¿Precio al contado y total?		
¿Hay intereses o comisiones?		
¿Puede mi familia pagar cuotas?		
¿Qué pasa si me retraso?		
¿Lo sabe una persona adulta?		

Modelo de hoja de reclamación (ficticio) · E5

Modelo inventado para practicar: no sirve para reclamar de verdad (para una reclamación real, usa la hoja oficial o el canal del comercio). Rellénalo con un caso ficticio; en «Solución que solicito» escribe reparación, sustitución, rebaja del precio o devolución, según proceda.

Apartado	Datos del caso
Fecha y lugar	
Quién reclama	
Comercio reclamado	
Producto o servicio y precio (€)	
Fecha de compra o entrega	
Qué ha pasado	
Solución que solicito	
Documentos que adjunto	

Lista antitrampas · E6

Marca cada señal que veas en un mensaje, una oferta o un juego y elige un nivel: rojo (para y pide ayuda), ámbar (comprueba por un canal oficial) o verde (puedes seguir con cuidado). Una sola señal grave, como pedir claves o pagar por un premio, basta para detenerte. Ante cualquier duda: no respondas ni pagues, verifica por un canal oficial y pide ayuda.

Señal de alarma	Lo que he visto	Nivel	Acción segura
Mucha prisa («solo hoy»)			
Pide claves, códigos o tarjeta			
Enlace o remitente no oficial			
Promete ganancias seguras			
Pide guardar el secreto			
No se sabe quién lo envía			
Exige pagar para un premio			

josesande.com