

PUNTO MUERTO

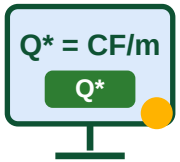
Cuaderno interactivo de Punto muerto, productividad y eficiencia

Economía · ESO y Bachillerato · 4 fichas con ejercicios que no se acaban nunca

¿Cómo funciona?

1. **Elige:** Los **botones de arriba a la izquierda** cambian lo que se pregunta en cada ficha o suben la dificultad: 1 fácil · 2 medio · 3 difícil. Cada vez que pulsas uno, salen ejercicios nuevos.
2. **Responde:** Escribe el resultado en la casilla con el **teclado de la pantalla** o con el del ordenador. La **coma** separa los decimales y **+ / -** cambia el signo. **SOLUCIONES** enseña la cuenta paso a paso.
3. **Corrige:** Pulsa **CORREGIR**: **verde** = acierto, **rojo** = fallo. Si no has contestado, la pregunta se marca entera en rojo.
4. **Repite: NUEVOS EJERCICIOS** genera actividades distintas al azar. **SOLUCIONES** muestra las respuestas y **BORRAR** las quita.
5. **Navega:** Pulsa un tema del índice. En cada ficha usa las flechas o el botón **ÍNDICE** de arriba a la derecha.

EN CLASE, CON LA PIZARRA DIGITAL



1. Conecta el ordenador a la **pizarra digital** o al proyector.
2. Ábrelo a **pantalla completa**: Ctrl + L (en Mac, Cmd + L).
3. Toca las respuestas directamente en la pizarra: no necesitas teclado ni ratón. ¡Toda la clase participa!

EN CADA ORDENADOR



Cada alumno practica a su ritmo en su ordenador. Ideal para el aula de informática o para repasar en casa.

Índice

pulsa un tema

Ábrelo con Adobe Acrobat Reader (gratuito): en el navegador los botones pueden no funcionar.

1 Punto muerto
2 Beneficio y punto muerto
3 Productividad
4 Eficiencia

Aviso legal y derechos de autor

Punto muerto

Ficha 1 de 4 · Q* = CF / (P - CVu) · Es la cantidad a partir de la cual se empieza a ganar

ÍNDICE

NIVEL 1 2 3 TIPO Punto muerto | Coste fijo | Precio | CV unitario | Mixto

1. Un taller vende lámparas a 32 euros, con un coste variable unitario de 25 euros y costes fijos de 3 500 euros. ¿Cuál es el punto muerto? ____ uds.

2. Un taller vende relojes a 25 euros, con un coste variable unitario de 20 euros y costes fijos de 3 000 euros. ¿Cuál es el punto muerto? ____ uds.

3. Una fábrica vende camisetas a 16 euros, con un coste variable unitario de 8 euros y costes fijos de 5 200 euros. ¿Cuál es el punto muerto? ____ uds.

4. Una fábrica vende patinetes a 15 euros, con un coste variable unitario de 12 euros y costes fijos de 1 650 euros. ¿Cuál es el punto muerto? ____ uds.

5. Un taller vende mochilas a 16 euros, con un coste variable unitario de 9 euros y costes fijos de 5 950 euros. ¿Cuál es el punto muerto? ____ uds.

6. Un taller vende camisetas a 33 euros, con un coste variable unitario de 23 euros y costes fijos de 4 000 euros. ¿Cuál es el punto muerto? ____ uds.

TECLADO

Toca una casilla de respuesta y escribe el resultado

7 8 9
4 5 6
1 2 3
, 0 ⌫
+ / -
SIGUIENTE

RESULTADO

NUEVOS EJERCICIOS | CORREGIR | SOLUCIONES | BORRAR

Para que funcionen los botones, abre este PDF con Adobe Acrobat Reader (es gratuito).

Beneficio y punto muerto

Ficha 2 de 4 · B = (P - CVu) × Q - CF · Margen de seguridad = Q - Q*

NIVEL 1 2 3 TIPO Beneficio Margen de seguridad Mixto

1. Un taller vende mochilas a 15 euros, con un CVu de 6 euros y costes fijos de 8 100 euros. Si vende 1 175 unidades, ¿cuál es el beneficio (negativo si pierde)? ____ euros

2. Una fábrica vende tostadoras a 24 euros, con un CVu de 18 euros y costes fijos de 900 euros. Si vende 100 unidades, ¿cuál es el beneficio (negativo si pierde)? ____ euros

3. Un taller vende teclados a 24 euros, con un CVu de 16 euros y costes fijos de 6 800 euros. Si vende 675 unidades, ¿cuál es el beneficio (negativo si pierde)? ____ euros

4. Una fábrica vende relojes a 14 euros, con un CVu de 5 euros y costes fijos de 1 800 euros. Si vende 250 unidades, ¿cuál es el beneficio (negativo si pierde)? ____ euros

5. Una empresa vende linternas a 35 euros, con un CVu de 25 euros y costes fijos de 3 500 euros. Si vende 525 unidades, ¿cuál es el beneficio (negativo si pierde)? ____ euros

6. Un taller vende bicicletas a 21 euros, con un CVu de 18 euros y costes fijos de 1 350 euros. Si vende 575 unidades, ¿cuál es el beneficio (negativo si pierde)? ____ euros

TECLADO

Toca una casilla de respuesta y escribe el resultado

7 8 9
4 5 6
1 2 3
, 0 ⌫
+ / -
▶ SIGUIENTE

RESULTADO

NUEVOS EJERCICIOS | CORREGIR | SOLUCIONES | BORRAR

Para que funcionen los botones, abre este PDF con Adobe Acrobat Reader (es gratuito).

Productividad

Ficha 3 de 4 · Productividad = producción / factor empleado · Por trabajador o por hora

◀ ÍNDICE ▶

NIVEL 1 2 3 TIPO Por trabajador Por hora Variación % Mixto

1. Una empresa produce 1 656 lámparas al mes con 23 trabajadores. ¿Cuál es la productividad por trabajador? ____ ud/trab

2. Una fábrica produce 658 altavoces al mes con 14 trabajadores. ¿Cuál es la productividad por trabajador? ____ ud/trab

3. Una empresa produce 962 estanterías al mes con 13 trabajadores. ¿Cuál es la productividad por trabajador? ____ ud/trab

4. Un taller produce 1 071 mesas al mes con 21 trabajadores. ¿Cuál es la productividad por trabajador? ____ ud/trab

5. Una empresa produce 510 altavoces al mes con 15 trabajadores. ¿Cuál es la productividad por trabajador? ____ ud/trab

6. Una fábrica produce 1 064 lámparas al mes con 28 trabajadores. ¿Cuál es la productividad por trabajador? ____ ud/trab

TECLADO

Toca una casilla de respuesta y escribe el resultado

7 8 9
4 5 6
1 2 3
, 0 ⌫
+ / -
▶ SIGUIENTE

RESULTADO

NUEVOS EJERCICIOS | CORREGIR | SOLUCIONES | BORRAR

Para que funcionen los botones, abre este PDF con Adobe Acrobat Reader (es gratuito).

Eficiencia

Ficha 4 de 4 · Compara dos métodos y da la diferencia · Técnica: menos factores · Económica: menos coste

ÍNDICE

NIVEL 1 2 3 TIPO Técnica Económica Mixto

1 El método A fabrica 440 lámparas con 20 trabajadores y el B, 216 unidades con 12 trabajadores. Calcula la productividad de cada método y la diferencia B - A.

A (ud/trab)	B (ud/trab)	B - A

2 El método A fabrica 820 camisetas con 20 trabajadores y el B, 185 unidades con 5 trabajadores. Calcula la productividad de cada método y la diferencia B - A.

A (ud/trab)	B (ud/trab)	B - A

3 El método A fabrica 220 relojes con 5 trabajadores y el B, 270 unidades con 9 trabajadores. Calcula la productividad de cada método y la diferencia B - A.

A (ud/trab)	B (ud/trab)	B - A

4 El método A fabrica 336 mochilas con 8 trabajadores y el B, 476 unidades con 17 trabajadores. Calcula la productividad de cada método y la diferencia B - A.

A (ud/trab)	B (ud/trab)	B - A

NUEVOS EJERCICIOS | CORREGIR | SOLUCIONES | BORRAR

TECLADO

Toca una casilla de respuesta y escribe el resultado

7 8 9
4 5 6
1 2 3
, 0 ⌫
+ / -
SIGUIENTE

RESULTADO

Para que funcionen los botones, abre este PDF con Adobe Acrobat Reader (es gratuito).

© 2026 Recursos ESO

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

Este material educativo es una creación de **Recursos ESO** (www.recursoseso.com) y se distribuye de forma gratuita o comercial a través de su página web, tiendas y plataformas autorizadas.

Se autoriza su **utilización personal y educativa**, tanto individualmente como en el aula, por parte de quienes lo hayan obtenido legítimamente.

La adquisición o descarga gratuita de este recurso concede únicamente una **licencia de uso**, sin que implique la transmisión de los derechos de propiedad intelectual.

Estas condiciones se aplican sin perjuicio de los derechos y excepciones reconocidos por la legislación vigente.

Queda prohibido, sin autorización previa y por escrito del titular de los derechos:

- Reproducir, modificar, distribuir, compartir, publicar o comercializar este material, total o parcialmente, fuera de los usos expresamente autorizados.
- Extraer, copiar, adaptar o reutilizar el código fuente original de los recursos interactivos para desarrollar, publicar o comercializar otros materiales.
- Eliminar o modificar los avisos de autoría, marcas de identificación o referencias a Recursos ESO.
- Presentar como propios los materiales, diseños, ilustraciones, contenidos originales o código protegido de Recursos ESO.

www.recursoseso.com

© 2026 Recursos ESO. Todos los derechos reservados.

Material didáctico original
Cuadernos interactivos para pizarra digital y ordenador, creados por Recursos ESO.