



ECONOMÍA

Apellidos _____ **Nombre** _____

DNI _____ **Fecha** _____

INSTRUCCIONES GENERALES

- Duración de la prueba: 1 hora
- Mantenga su DNI en lugar visible durante la realización de la prueba.
- Lea detenidamente la prueba y responda únicamente a lo que se le pregunte.
- Cuide la presentación y la ortografía. Revise la prueba antes de entregarla.
- Cada ejercicio tiene asignada su calificación correspondiente.
- No está permitido el uso de dispositivos móviles, ni informáticos.
- Está permitido el uso de calculadora científica no programable.
- Se ofrecen diferentes opciones para que el alumno escoja entre ellas, pero debe tener en cuenta que únicamente se corregirán y calificarán aquellas que se exigen siguiendo el orden utilizado para contestar la prueba.
- Esta prueba se calificará numéricamente entre 0 y 10. Para superar la materia de **ECONOMÍA**, deberá obtener una puntuación mínima de cinco puntos.

EJERCICIOS

1) PREGUNTAS TEÓRICAS

El alumno deberá definir **CINCO de las preguntas** que se proponen a continuación.

(5 puntos) (Máx. 1 punto c/u)

- 1.1) Explique el tipo de interés de intervención como instrumento de la política monetaria del BCE y sus efectos.
- 1.2) Defina población activa, población inactiva, población desempleada y población empleada u ocupada.
- 1.3) Defina política fiscal expansiva y sus objetivos e indique dos medidas que la refrenden.
- 1.4) Defina productividad media y comente su perfil.
- 1.5) Diferencie entre PIB y PNB.
- 1.6) Elaboración e interpretación de la tasa de variación del IPC como instrumento para medir la inflación.
- 1.7) Tipo de cambio: definición y sistemas.

2) EJERCICIOS PRÁCTICOS

El alumno deberá resolver **DOS** de los ejercicios prácticos siguientes.

(5 puntos) (2,5 puntos c/u)

2.I) En el mercado videojuegos se han registrado los datos de oferta y demanda del nuevo juego Infortunio, que responde a las siguientes formulaciones:

Cantidad ofertada: $Q_d = 62.700 - 300P$

Cantidad demandada: $Q_o = 150P - 300$

- a) Determine el precio y cantidad de equilibrio (PE, QE) en el mercado, y represente gráficamente la situación del mercado. (1 punto)
- b) Señale qué situación de desequilibrio se produciría en el caso de que $P=170€$, y en el caso de que $P=110€$, y qué cambio en las condiciones del mercado debería tener lugar para volver a una situación de equilibrio entre oferta y demanda. (1 punto)
- c) Calcule, conforme a los datos facilitados, cuál sería la elasticidad precio de la demanda al aumentar el precio del videojuego a 200€; y señale, en consecuencia, cómo puede considerarse la demanda según su elasticidad precio. (0,5 puntos)

2.II) A partir de los datos de la tabla y teniendo en cuenta que el coste fijo es de 1.500€ mensuales, que cada trabajador cobra 1.200€/mes y que el precio de venta es de 10€/unidad. Rellene la siguiente tabla donde:

L: número de empleados	CF _m : coste fijo medio
Q: producción	CV _m : coste variable medio
CF: costes fijos	CT _m : coste total medio
CV: costes variables	I _m : Ingreso medio
CT: costes totales	BT _m : Beneficio medio
IT: ingresos totales	C': coste marginal
BT: beneficio total	I': ingreso marginal
	R': rendimiento o beneficio marginal

L	Q	CF	CV	CT	IT	BT
0	0					
1	200					
2	600					
3	1000					
5	1100					

L	Q	CF _m	CV _m	CT _m	I _m	BT _m	C´	I´	R´
0	0								
1	200								
2	600								
3	1000								
5	1100								

2.III) Dados los siguientes datos, en millones de unidades monetarias, de un país con una población de 30 millones de personas en el año 2016, calcule: PIBpm, PIBcf, PNBcf, RN y Renta per cápita. (0,5 puntos cada magnitud)

Consumo privado: 37.220	Subvenciones: 280
Gasto público: 10.070	Impuestos indirectos: 1.350
Renta de factores extranjeros en el país: 630	Exportaciones: 10.410
Renta de factores nacionales en el exterior: 910	Importaciones: 12.050
Inversión bruta: 12.860	Amortizaciones: 6.440



Castilla-La Mancha

Consejería de Educación,
Cultura y Deportes



Castilla-La Mancha

Consejería de Educación,
Cultura y Deportes

