

Refuerzo · 3.^a evaluación (unidades 6-7)

Lo imprescindible de los números y del propósito del proyecto: contabilidad, fiscalidad, financiación, punto muerto e impacto social y ambiental.

3.^a evaluación · Unidades 6, 7

REPASO TEÓRICO

U6. Contabilidad, fiscalidad y financiación del proyecto

Los **impuestos** son las cantidades que ciudadanos y empresas aportan al Estado para pagar los **servicios públicos** (sanidad, educación, pensiones, carreteras). Ese conjunto de servicios es el **Estado del bienestar**, y pagar impuestos es una **responsabilidad ciudadana**, no un castigo. La *fiscalidad verde* encarece lo que contamina y premia lo sostenible; la *economía sumergida* (trabajo en negro, ventas sin factura) resta recursos a todos.

La **contabilidad** registra lo que entra y sale para saber qué tienes, qué debes y si ganas o pierdes. El **balance** es una foto del patrimonio y cumple siempre la igualdad **Activo = Patrimonio neto + Pasivo**: el activo es lo que la empresa tiene; el patrimonio neto y el pasivo son de dónde ha salido (recursos propios y deudas). La **cuenta de resultados** es la película del periodo: **Resultado = Ingresos – Gastos** (positivo, beneficio; negativo, pérdida).

Para ver si el proyecto es viable se hace un **presupuesto**, separando la *inversión inicial* (se paga una vez: maquinaria, web) de los *gastos corrientes* (se repiten: alquiler, materias primas). El **punto muerto** indica cuántas unidades hay que vender para no perder: **Punto muerto = Costes fijos ÷ (Precio – Coste variable unitario)**, donde el paréntesis es el *margen de contribución*. Por último, la **financiación** puede ser *propia* (no se devuelve: aportaciones de los socios, beneficios reinvertidos) o *ajena* (se devuelve, con intereses: préstamo, ENISA, ayudas del IVACE, crowdfunding). Lo más sano es combinarlas.

U7. Impacto social y ambiental: emprender con propósito

Un proyecto no se mide solo por lo que gana, sino por lo que deja en el sitio donde nace. Su **propuesta de valor** se justifica desde una **necesidad real del entorno local**: resuelve algo que la comunidad necesita y que un proyecto cercano entiende mejor que una gran empresa lejana. Eso conecta con el *desarrollo económico local*: el progreso de un territorio se construye también desde abajo, con muchas iniciativas pequeñas.

La idea clave del impacto es el **retorno local**: la parte del dinero que el proyecto mueve y que se queda en la economía de proximidad (proveedores cercanos, empleo local, servicios de la zona). A mayor retorno local, mayor impacto en el territorio, aunque la facturación sea la misma. La *economía colaborativa* (compartir local, maquinaria o espacio) abarata el arranque y teje red.

Toda actividad deja una **huella ecológica**: recursos que consume y residuos que genera. No hace falta medirla con exactitud, sino identificar sus puntos críticos (materiales, energía, residuos, transporte) y reducirlos con la **economía circular**: *reducir* (usar menos), *reutilizar* (usar más tiempo) y *reciclar* (que vuelva al ciclo), frente al modelo lineal de extraer-producir-tirar. El *consumo sostenible* en las compras une dos objetivos: menos impacto y más retorno local.

Todo converge en el **valor compartido**: diseñar el proyecto para que ganar dinero y aportar a la comunidad y al planeta sean la misma cosa, anclándolo en uno o dos **ODS** (Objetivos de Desarrollo Sostenible) reales y demostrables.

LO ESENCIAL

- El balance es una foto del patrimonio: a la izquierda el activo (lo que la empresa tiene) y a la derecha el pasivo y el patrimonio neto (cómo se ha financiado).
- La cuenta de resultados mide si se gana o se pierde: resultado = ingresos – gastos.
- El punto muerto o umbral de rentabilidad es la cantidad de ventas a partir de la cual la empresa deja de tener pérdidas y empieza a ganar.

- La financiación puede ser propia (ahorros de los socios, beneficios reinvertidos) o ajena (préstamos, microcréditos, subvenciones, crowdfunding).
- Pagar impuestos es una responsabilidad ciudadana que sostiene el Estado del bienestar; la economía sumergida perjudica a todos al no contribuir.
- Un proyecto con propósito mide su impacto: el retorno que deja en la economía local y su huella ecológica, aplicando la economía circular (reducir, reutilizar, reciclar).

VOCABULARIO

balance

activo

pasivo

cuenta de resultados

punto muerto

costes fijos

costes variables

financiación propia

financiación ajena

fiscalidad

economía sumergida

huella ecológica

economía circular

retorno local

EJEMPLOS RESUELTOS

1. **Punto muerto y cuenta de resultados previsional.** Un equipo va a vender mermelada artesana. Tiene unos costes fijos de 600 € (alquiler del obrador y seguros), cada tarro le cuesta 2 € en materia prima y envase, y lo venderá a 5 €. Calcula el punto muerto y, si esperan vender 400 tarros, haz la cuenta de resultados previsional.

Vamos por pasos.

1. Margen de contribución por tarro = precio – coste variable = $5 - 2 = 3$ €. Cada tarro vendido aporta 3 € a cubrir los costes fijos.

2. Punto muerto = costes fijos ÷ margen = $600 \div 3 = 200$ tarros. Hace falta vender 200 tarros solo para no perder; a partir del 201 empieza el beneficio.

3. Cuenta de resultados con 400 tarros:

- Ingresos = $400 \times 5 = 2.000$ €
- Costes variables = $400 \times 2 = 800$ €
- Costes fijos = 600 €
- Resultado = $2.000 - 800 - 600 = 600$ € de beneficio.

Conclusión: el proyecto es viable. Con 400 tarros venden el doble de su punto muerto (200) y ganan 600 €. El número que deben vigilar es 200: por debajo, entrarían en pérdidas.

2. **Cuadrar un balance.** Un proyecto tiene en el activo: equipo 1.200 €, materiales 500 € y dinero en el banco 800 €. En la parte de financiación: aportaciones del equipo 1.500 € y deudas con proveedores 400 €, además de un préstamo cuyo importe falta. Calcula el importe del préstamo sabiendo que el balance debe cuadrar.

Recordamos la igualdad del balance: **Activo = Patrimonio neto + Pasivo.**

1. Total activo = $1.200 + 500 + 800 = 2.500$ €.

2. Lo que ya conocemos de la derecha = aportaciones + proveedores = $1.500 + 400 = 1.900$ €.

3. El préstamo es lo que falta para cuadrar: $2.500 - 1.900 = 600$ €.

Comprobación: $1.500 + 600 + 400 = 2.500$ €, igual que el activo. El balance cuadra.

3. **Montar el presupuesto.** Para arrancar una pequeña pastelería, un equipo apunta estos gastos: horno 800 €, mostrador 300 €, web 200 €, alquiler mensual 400 €, materias primas al mes 350 € y suministros al mes 100 €. Separa la inversión inicial de los gastos corrientes y suma cada grupo.

La **inversión inicial** es lo que se paga una sola vez al principio y dura en el tiempo; los **gastos corrientes** se repiten cada periodo.

Inversión inicial: horno 800 + mostrador 300 + web 200 = **1.300 €** (se pagan una vez).

Gastos corrientes mensuales: alquiler 400 + materias primas 350 + suministros 100 = **850 € al mes** (se pagan cada mes).

Conclusión: el equipo necesita 1.300 € para empezar y, además, debe asegurarse de cubrir 850 € cada mes con las ventas. Confundir ambos tipos de gasto es un error típico: la inversión inicial no se repite, los gastos corrientes sí.

4. **Retorno local.** Dos proyectos gastan lo mismo, 1.000 € al mes. El proyecto A compra 700 € a proveedores del pueblo y 300 € fuera; el proyecto B compra 200 € en el pueblo y 800 € fuera. Calcula el porcentaje de retorno local de cada uno y di cuál tiene más impacto en su comunidad.

El **retorno local** es la parte del gasto que se queda en la economía de proximidad.

Proyecto A: $700 \div 1.000 = 0,70 = 70\%$ de retorno local.

Proyecto B: $200 \div 1.000 = 0,20 = 20\%$ de retorno local.

Conclusión: aunque gastan lo mismo, el proyecto A deja mucho más dinero circulando en su pueblo (70 % frente a 20 %), así que tiene más impacto en el desarrollo local. El dinero que se queda vuelve a circular: el proveedor local, a su vez, compra y emplea en la zona.

PRACTICA

1. La cuenta de resultados de un proyecto muestra: ingresos por ventas 9.000 €, compras de materiales 3.500 €, alquiler 1.800 €, sueldos 2.200 €. Calcula el **resultado** e indica si hay beneficio o pérdida.
2. Clasifica cada partida en **activo** o en **pasivo + patrimonio neto** de un balance: a) un horno comprado; b) un préstamo bancario pendiente; c) el dinero en la cuenta corriente; d) las aportaciones de los socios.
3. Un proyecto vende pulseras a 5 € cada una. Cada pulsera cuesta 2 € en materiales (coste variable) y tiene unos costes fijos de 600 €/mes. Calcula el **punto muerto** en número de pulseras al mes.
4. Con los datos del ejercicio anterior (precio 5 €, coste variable 2 €, costes fijos 600 €), calcula el **beneficio** si en un mes se venden 350 pulseras.
5. Con los mismos datos (precio 5 €, coste variable 2 €, costes fijos 600 €, punto muerto 200), calcula el **beneficio** si se venden exactamente 300 pulseras, usando el atajo del margen sobre el punto muerto.
6. Clasifica cada fuente de financiación en **propia** o **ajena**: a) un microcrédito; b) los ahorros que aportan los socios; c) una subvención del ayuntamiento; d) los beneficios reinvertidos en el proyecto.
7. Un obrador de pan quiere reducir su **huella ecológica** aplicando la **economía circular**. Propón una medida para cada principio: reducir, reutilizar y reciclar.
8. Un balance tiene en el activo: equipo 1.200 €, materiales 500 € y banco 800 €. En la financiación: aportaciones del equipo 1.500 €, deudas con proveedores 400 € y un préstamo de importe desconocido. Calcula el importe del **préstamo** para que el balance cuadre.

9. Otro proyecto vende un producto a 8 €, con un coste variable de 3 € por unidad y unos costes fijos de 1.000 €/mes. Calcula su **punto muerto**.
10. Define qué es el **margen de contribución** y calcúlalo para un producto que se vende a 12 € y cuyo coste variable unitario es de 7 €.
11. Para una pastelería el equipo apunta estos gastos: horno 800 €, mostrador 300 €, web 200 € (que se pagan una sola vez) y, cada mes, alquiler 400 €, materias primas 350 € y suministros 100 €. Calcula la **inversión inicial** total y los **gastos corrientes** mensuales.
12. Un proyecto valora comprar una máquina que cuesta 1.200 € y que le permitiría ahorrar 200 € al mes. Calcula su **plazo de recuperación** e indica qué significa.
13. La cuenta de resultados de un proyecto muestra unos ingresos de 4.000 € y unos gastos totales de 4.500 €. Calcula el **resultado** e indica qué situación refleja.
14. Explica con tus palabras para qué sirven los **impuestos** y qué es el **Estado del bienestar**.
15. ¿Qué es la **economía sumergida** y por qué perjudica a todos, incluso a quien cumple con Hacienda?
16. Explica qué es la **fiscalidad verde** y pon un ejemplo de comportamiento que busca premiar y otro que busca encarecer.
17. Explica qué es el **retorno local** y di cuál de estos dos proyectos deja más impacto en su comunidad: A) compra a proveedores del pueblo y contrata a vecinos; B) importa todo de fuera y subcontrata fuera. Ambos facturan lo mismo.
18. ¿Qué es la **huella ecológica** de un proyecto? Nombra los cuatro puntos críticos donde conviene mirar para reducirla.
19. Define **valor compartido** y pon un ejemplo sencillo de un proyecto que gane dinero a la vez que aporta a su entorno.
20. ¿Qué son los **ODS** y cómo debe un proyecto elegir los suyos? Propón un ODS adecuado para un proyecto de reparación de bicicletas y justifícalo.

SOLUCIONARIO

1. Gastos totales = compras + alquiler + sueldos = 3.500 + 1.800 + 2.200 = 7.500 €.
Resultado = ingresos – gastos = 9.000 – 7.500 = **1.500 €**.
Como el resultado es positivo, hay **beneficio** de 1.500 €.
2. El activo es lo que la empresa tiene; el pasivo y el patrimonio neto son de dónde sale el dinero.
- a) Horno → **activo** (un bien que se posee).
 - b) Préstamo bancario pendiente → **pasivo** (deuda con un tercero).
 - c) Dinero en la cuenta → **activo** (tesorería).
 - d) Aportaciones de los socios → **patrimonio neto** (financiación propia).

3. Margen de contribución por pulsera = precio – coste variable = $5 - 2 = 3$ €.

Punto muerto = costes fijos ÷ margen unitario = $600 \div 3 = 200$ pulseras al mes.

Esto significa que hasta 199 pulseras hay pérdidas, en la 200 se cubren justo todos los costes (resultado 0) y a partir de la 201 empieza el beneficio.

4. Ingresos = $350 \times 5 = 1.750$ €.

Costes variables = $350 \times 2 = 700$ €.

Costes totales = costes variables + costes fijos = $700 + 600 = 1.300$ €.

Beneficio = ingresos – costes totales = $1.750 - 1.300 = 450$ €.

Comprobación con el punto muerto: se venden $350 - 200 = 150$ pulseras por encima del umbral; 150×3 € de margen = 450 €. Coincide.

5. Unidades por encima del punto muerto = $300 - 200 = 100$ pulseras.

Beneficio = unidades por encima $\times$ margen = $100 \times 3 = 300$ €.

Comprobación completa: ingresos $300 \times 5 = 1.500$ €; costes variables $300 \times 2 = 600$ €; costes totales $600 + 600 = 1.200$ €; beneficio $1.500 - 1.200 = 300$ €. Coincide.

6. Financiación propia: pertenece a la empresa o sus socios y no hay que devolverla.

Financiación ajena: viene de fuera y normalmente hay que devolverla o justificarla.

a) Microcrédito → **ajena** (préstamo a devolver).

b) Ahorros de los socios → **propia**.

c) Subvención → **ajena** (recurso externo, no es de los socios).

d) Beneficios reinvertidos → **propia** (autofinanciación).

7. Economía circular = cerrar el ciclo de los materiales en vez de tirarlos.

- **Reducir**: ajustar la producción a la demanda diaria para generar menos pan sobrante y gastar menos energía en el horno.

- **Reutilizar**: ofrecer envases retornables o bolsas de tela reutilizables a la clientela.

- **Reciclar**: separar y reciclar harina, cartón y aceite usado, o donar el pan del día a un banco de alimentos en lugar de tirarlo.

8. Igualdad del balance: Activo = Patrimonio neto + Pasivo.

Total activo = $1.200 + 500 + 800 = 2.500$ €.

Lo conocido de la derecha = $1.500 + 400 = 1.900$ €.

Préstamo = $2.500 - 1.900 = 600$ €.

Comprobación: $1.500 + 600 + 400 = 2.500$ €, igual que el activo.

9. Margen de contribución = precio – coste variable = $8 - 3 = 5$ €.

Punto muerto = costes fijos ÷ margen = $1.000 \div 5 = 200$ unidades al mes.

Por debajo de 200 unidades el proyecto pierde; a partir de la 201 empieza a ganar.

10. El **margen de contribución** es lo que aporta cada unidad vendida a cubrir los costes fijos: es la diferencia entre el precio de venta y el coste variable unitario.

Margen = $12 - 7 = 5$ € por unidad.

Significa que, de cada unidad vendida, 5 € sirven primero para pagar los costes fijos y, una vez cubiertos, para generar beneficio.

11. La inversión inicial se paga una vez; los gastos corrientes se repiten cada mes.

Inversión inicial = $800 + 300 + 200 = 1.300$ €.

Gastos corrientes mensuales = $400 + 350 + 100 = 850$ € al mes.

El equipo necesita 1.300 € para arrancar y, además, cubrir 850 € cada mes con las ventas.

-
12. Plazo de recuperación = coste de la inversión ÷ ahorro o ingreso mensual = $1.200 \div 200 = 6$ meses.
Significa que en 6 meses el ahorro generado iguala lo invertido; a partir de ahí, todo lo que ahorre es ganancia. Cuanto antes se recupera la inversión, menos riesgo se asume.
13. Resultado = ingresos – gastos = $4.000 - 4.500 = -500$ €.
El resultado es negativo, así que hay una **pérdida** de 500 €: el proyecto gasta más de lo que ingresa. Habría que subir ingresos (vender más o subir precio) o reducir gastos para darle la vuelta.
14. Los **impuestos** son las cantidades que ciudadanos y empresas aportan al Estado para financiar los servicios públicos de los que todos nos beneficiamos: sanidad, educación, pensiones, carreteras, seguridad.
El **Estado del bienestar** es ese conjunto de servicios y prestaciones que protegen a la ciudadanía y que se sostienen con esos impuestos. Pagar impuestos es una responsabilidad ciudadana: quien usa un hospital público o una beca disfruta de algo financiado entre todos.
15. La **economía sumergida** es el conjunto de actividades que se ocultan a Hacienda para no pagar impuestos: trabajo en negro, ventas sin factura, ingresos no declarados.
Perjudica a todos porque cada euro que no se declara es un euro menos para la sanidad, la educación o las pensiones. Además, obliga a quien sí cumple a soportar una carga mayor para sostener los mismos servicios. Un proyecto con impacto positivo de verdad juega limpio con Hacienda.
16. La **fiscalidad verde** son los tributos diseñados para desincentivar lo que daña el medio ambiente y premiar lo que lo cuida, con la lógica de quien contamina, paga.
· Busca **encarecer**: el uso de envases de plástico no reutilizable (impuesto específico) o las emisiones contaminantes.
· Busca **premiar**: el vehículo eléctrico o las energías renovables, mediante bonificaciones fiscales. Para un proyecto, las decisiones sostenibles pueden tener además ventajas fiscales.
17. El **retorno local** es la parte del dinero que el proyecto mueve y que se queda circulando en la economía de proximidad (proveedores cercanos, empleo local).
El proyecto **A** deja más impacto: paga al pueblo y emplea a vecinos, así que el dinero se queda y vuelve a circular en la zona. El proyecto B saca casi todo el dinero fuera, por lo que su impacto local es menor aunque facture lo mismo.
18. La **huella ecológica** es el conjunto de recursos que consume y de residuos y emisiones que genera la actividad de un proyecto.
No hace falta medirla con exactitud: basta identificar sus puntos críticos, que son **materiales, energía, residuos y transporte**. Sabiendo dónde aprieta más, el proyecto puede reducirla con medidas concretas.
19. El **valor compartido** se da cuando la forma de ganar dinero de un proyecto produce, al mismo tiempo, un beneficio para la comunidad y el medio ambiente. No es regalar parte del beneficio después, sino diseñar el proyecto para que ganar y aportar sean la misma cosa.
Ejemplo: una empresa que recoge fruta excedente de agricultores de la zona y la transforma en mermelada gana dinero, evita desperdicio (impacto ambiental) y da salida a la producción local (impacto social) a la vez.
20. Los **ODS** (Objetivos de Desarrollo Sostenible) son un marco común de 17 objetivos de la ONU. La regla es la honestidad: un proyecto elige solo **uno o dos ODS** con los que contribuya de verdad y pueda demostrarlo, en lugar de estampar los 17 logos.
Un proyecto de reparación de bicicletas encaja con el **ODS 12 (producción y consumo responsables)**: al

arreglar en vez de comprar nuevo, alarga la vida de los productos y reduce residuos. También conecta con el ODS 11 (ciudades sostenibles) si fomenta la movilidad en bici.