

## Irakasleentzako dosierra

(4. edizioa)



### Justifikazioa

Finantzei buruzko ezagutzak lortzeko gaitasuna garrantzitsua da gure gizartean ondo moldatzeko, eragina baitu gure eguneroko erabaki gehienetan. Finantza-hezkuntza pauso garrantzitsua da ikasleen bizitza osatzeko, independentzia lortzeko tresna bat da eta.

PISA txostenen azken emaitzek, ordea, ez dute hezkuntza toki onean utzi alor horri dagokionez. Izan ere, txostenen emaitzetan ikusi den bezala, ikasleak ez dira ezagutza teknikoak eguneroko bizitzara eramateko gai, ez eta oinarritzko finantza-eragiketak ulertzeko gai ere.

“Finantzak bizitzeko” programak helduaroko bizitza independentera hurbilaziko ditu ikasleak, finantza-erabaki egokiak hartzeko esperientziak eta ezagutza eskainiz.

### Programaren helburuak

- Zuen ikastetxeko Hezkuntza proiekturako lagungarri izatea, eta horretarako, DBHko ikasleek finantza-gaitasun eta trebetasun jakin batzuk bereganatu dituzten sustatzea, helduen bizimoduari normaltasunez ekin diezaioten.
- Bigarren Hezkuntzako curriculumetan sartu beharraz jabetzeko pizgarria izatea irakasleak eta ikasleak inplikaturik.
- Finantza-prestakuntza parte hartzen duten oinarritzko lau hezkuntza kompetentziak lantzea: matematikarako kompetentzia,

informazioaren trataera (konpetentzia digitala), gizarterako eta herritartasunerako kompetentzia, eta modu autonomoan jokatzeko kompetentzia edo izaera ekintzailea.

- Nerabeen gaitasunak garatzen laguntzea, norberaren aurrekontuari, inbertsioei eta aurrezkiei lotutako jokaera ulertu eta horri aurre egiteko.
- Nerabeei oinarritzko ezagutzak eta tresnak ematea, aurrekontu kudeatzen jakin dezaten.
- Pentsaera kritikoa garatzea eta finantza kudeaketari lotutako erabakiak hartzen laguntzea, etorkizunean eguneroko finantza-kudeaketa egokia egin dezaten.

### Jokoan lantzen diren zeharkako kompetentziak

Simulazio-jokoaren bidez, oinarritzko hezkuntza-kompetentziak landuko dira, hala nola matematikarako kompetentzia, teknologiarako kompetentzia, kompetentzia digitala eta hizkuntza-komunikaziorako kompetentzia. Alabaina, batez ere, ikasleei bizitzarako finantzen alorrean gai izaten laguntzea da simulazio-joko horren asmoa. Horregatik, Heziberri 2020. Euskadiko Hezkuntza Ereduaren Markoan biltzen diren zeharkako kompetentziak landuko dira jokoan: pentsatzen, komunikatzen, elkarbizitzen eta izaten jakitea.

Kompetentzia	Zer lantzen da	Nola
Hizkuntza-komunikaziorako kompetentzia, eta teknologia digital eta mediatikoa erabiltzeko kompetentzia: <b>komunikatzen jakitea.</b>	Ahoz nahiz idatziz komunikatzen jakitea, eta, horretan, txukun, modu autonomoan, sormenez eta eraginkortasunez aritzea.	<b>Jarraipen-orria.</b> Bertan islatzen dira hartzen dituzten erabakiak. <b>Amaierako itxiera-saioa.</b> Benetako egoerei buruzko arrazoiak kritiko eta logikoak egin ondoren, prozesu horren emaitza izango diren azalpenak eta lanak egitea. Erakusketan egin ahal izango da euskarri digitalak edo papera erabiliz, simulazio-jokoak bi aukera baiditu: fisikoki edo digitalki.
	Matematika-hizkuntzaren oinarritzko kodeak erabiltzea, modu oso eta orekatuan.	<b>Jolasaren arauak eta terminoen glosarioa.</b> Horri esker, doitasun handiagoz erabiliko dituzte finantza-alorreko hizkuntza eta terminoak. <b>Aurrekontu-orria.</b> Hilero-hilero bikote/talde bakoitzak egokitzen diren erabakiak egin beharko ditu, txartel aldagaien arabera.
	Zereginak diseinatu eta planifikatu, informazioa kudeatu, produkzio digitalak sortu, elkarlanean aritu eta beste emaitzen berri ematean, IKTak modu egoki, eraginkor eta ardurasuan erabiltzea.	<b>“Ilusioa” lortzeko informazioa bilatzea. Interneten,</b> kontsultak eginez, eta abar. Horretarako, ikasleek komunikazio asmo ezberdinak dituzten hainbat testu mota ulertu, osatu eta erabili beharko dituzte. <b>Jarraipen-orria.</b> Bertan islatzen dira hartzen dituzten erabakiak. Horretarako, taldekide bakoitzak dituen ezaupideak partekatu beharko ditu.

kompetentzia	Zer lantzen da	Nola
Gizarterako eta herritartasunerako kompetentzia: <b>elkarrekin bizitzen jakitea.</b>	<p>Norberaren sentimendu, pentsamendu eta irrikak asertibotasunez adieraztea, besteei entzutea eta haien sentimendu, pentsamendu eta irrikak aintzat hartzea.</p> <p>Taldean ikastea eta lan egitea, norberaren erantzukizunak onartuz eta denen artean erdietsi beharrekoetan elkarlanean arituz, eta pertsonen eta iritzien arteko aniztasunak dakarren aberastasuna aintzat hartuz.</p> <p>Elkarrizketaren eta negoziazioaren bitartez, gatazkei konponbide bat aurkitzea.</p>	<p><b>Elkarlana.</b> Bikoteka edo talde txikietan jolasten da. ilusioa aukeratzeko, taldekideen artean, akordio batera heldu beharko dute.</p> <p><b>Aldagai txartelak.</b> Erabakiak adostera behartzen dutenak. Hainbat aukera aztertu beharko dira, erabakirik egokiena hartzeko. Aldagai horiei esker, ikasleek gaur egungo gizarte-egoerak ezagutuko dituzte, eta zentzu kritikoz aztertu beharko dituzte erabakia hartu aurretik.</p> <p><b>Amaierako itxiera-saioa.</b> benetako egoerei buruzko arrazoi-namendu kritiko eta logikoak egin ondoren, prozesu horren emaitza izango diren azalpenak eta lanak egitea.</p>
Ikasten ikasteko kompetentzia: <b>pentsatzen eta ikasten jakitea.</b>	<p>Informazioa bilatzea, aukeratzeko eta erregistratzea, zenbait iturri (idatzizkoak, ahozkoak, ikus-entzunezkoak, digitalak...) erabiliz.</p> <p>Informazioa interpretatzea eta ebaluatzea (pentsamendu kritiko).</p> <p>Ideiak sortzea eta aukeratzeko (pentsamendu sortzailea).</p> <p>Baliabide kognitiboak modu estrategikoan erabiltzea, ikasitakoak beste egoera batzuetara mobilizatuz eta transferituz.</p> <p>Ideiak eta konponbideak sortzea, eta errealitatea hobetzeko proposamenak egitea, eta horretan, espiritu kritikoa izatea eta solidaritatea eta gizarte-erantzukizuna aintzat hartzea.</p>	<p><b>Elkarlana</b> (bikoteka edo talde txikietan).</p> <p><b>Euren bizitzako ilusioa zehaztea.</b> Horretarako, kontsultatzen duten informazio guztiaren artean, garrantzitsua dena bereizten jakin beharko dute eta, ondoren, lana planifikatu, epe labur eta ertainera lor daitezkeen helmugak zehaztuz, eta betez.</p> <p><b>Aldagai txartelak</b> Jokoan agertzen diren aldagaietako bakoitzari aurre egitea. Horretarako, ikasleak hainbat diziplinatan (komunikazioan, matematiketan, sentipenetan...) dituen ezagutzak erabili beharko ditu.</p>
Norberaren autonomiarako eta ekimenerako kompetentzia: <b>ekimenez jokatzen jakitea.</b>	<p>Aurrez planifikatutako ekintzak gauzatzea, eta beharrezkoak diren egokitzapenak egitea.</p> <p>Egindakoak ebaluatu eta hobekuntzak egiteko proposamenak egitea.</p>	<p>Simulazioa baliabide pedagogiko gisa simulazioa erabiltzeko funtsezkoa da <b>irakasleek betetzen duten papera</b>. Jarraipen eta aurrekontu-orriak betetzeaz gain, ikasten doazen kontzeptuak ulertzen bermatzeko eta jarraipena egiteko ez dago irakasleak baino inor hoberik.</p> <p>Horretarako, <b>kontsultarako linea irekia</b> izango dute irakasleek, eta horrek aukera emango die jokoan zehar sortuko diren zalantzak argitzeko eta sor daitezkeen oztopoak kontsultatzeko.</p> <p><b>Amaierako itxiera-saioa.</b> Benetako egoerei buruzko arrazoi-namendu kritiko eta logikoak egin ondoren, prozesu horren emaitza izango diren azalpenak eta lanak egitea. Horretarako jarraipen-orria eta aurrekontu-orria erabiliko dira.</p>

## Zer landuko dugu?

- Finantza-sistemaren oinarriko funtzionamendua
- Kontsumitzaileen eskubideak eta erantzukizunak sistema horrekiko
- Dirua eta eragiketak
- Finantza-produktuak eta horien erabilera (aktiboa, pasiboa eta ordainbideak)
- Norbere finantzak planifikatzea
- Arriskua, mozkina eta finantza-erakundeekin negoziaketa

## Programaren Deskribapena

Finantzak Bizitzeko programaren ikaskuntza-eredua honako honetan oinarritzen da.

- **Interesa sortzea** – Gai berriak lantzeko, ikasleak aurretiaz ezagutzen zituen gaiekin lotura egitea, eta materialak ikasleen eguneroko bizitzan duen ezarpena azpimarratzea
- **Esperientzia-jarduera**.- Pertsonaia bat barneratzea eta simulatutako esperientziak bizitzea
- **Ebaluazioa**.- Jokoaren emaitzak, aurrerakuntzak, egoerak, eta irtenbideak azaltzea

Azken batean, ikasleen eta irakasleen elkarlana eta lankidetzat lan-du nahi dira. Horretarako irakasleen parte-hartzea beharrezkoa da ikasleak jolastean motibatuzko.

## Simulazio jokoaren helburua

Hau da jokoaren erabiltzearen asmoa: ikasleek, rol-pertsonaia baten eta helburu baten bidez, bizitzako ilusioa lortzea eta, bide horretan, hainbat finantza-egoera modu egokian konpontzeko gaitasuna barneratzea, irabazlerik eta galtzailerik gabe.

Hori gauzatzeko, bikote edo talde bakoitzak euren ilusioa aukeratzeko litzateke egokiena, jokoan suspergarria izateko. Horregatik, pertsonai txartel bakoitzean perfil bakoitzari dagozkion ilusioak agertzen dira, eta bikote edo talde bakoitzak haietako bat aukeratu beharko du.

Helburu pedagogikoa finantza-gaitasunetan eskuratutako oinarriak esperimendu eta probatzea besterik ez da.

## Erabiliko den metodologia

Simulazio-jokoa, hainbat pertsoniarekin.

Parte-hartze metodologia batean oinarritutako dinamikak erabiltzen dira. Bertan ikasleak sartu egiten dira ikaskuntza eta irakas-kuntza prozesuak sustatzeko.

## Jokoaren dinamika

Lehenengo eta behin bikoteak edo talde txikiak osatu beharko dira eta bakoitzari pertsonai ausazko txartel bat emango zaio. Bikote/talde txiki bakoitzak lortu nahi izango duen ilusioa aukeratu du.

Behin martxan jarritz gero, esperimenduzko eta jolas-fasean zehar, irakasleak izango dira jokoaren zuzendariak, eta bikote edo talde bakoitzak jokoaren arauak bete daitezkeen gainberatuko dute. Hau da, saioaren amaieran erabili beharreko tresnak, hau da, jarraipen eta aurrekontu-orriak betetzen direla. Irakasleek KONTSULTARAKO LINEA IREKIA erabili ahal izango dute beti, programaren idazkaritza teknikoaren bidez, sor litezkeen zalantzak edo egoerak konpontzeko.

### HARREMAN DATUAK

Telefonoa: 900 103757

Email: info@finanzasparalavida.com

Web gunea: www.finanzasparalavida.com

### Emateko pausuak hauek izango lirateke:

1. **PERTSONAIA-TXARTELA** banatuko da. Txartel horretan partidaren egoera eta aldagaiak azaltzen dira. Bertan agertzen den informazio gutzia irakurtzea eta ulertzea garrantzitsua da.
2. Ilusio bat hautatuko da egokitu zaien pertsonaia-txartelan agertzen direnen artean.
3. **JARRAIPEN-ORRIA** betetzen hasiko dira, jokoan zehar nabigazio-egunkaria izango dena. Orri horretan ateratzen doazen txartel aldagarriak islatuko dira, bai eta jokoan zehar topatzen dituzten konponbideak eta egoerak ere.
4. Hileko zenbaki-datuak (ohiko eta ezohiko diru-sarrerak, nahitaezko gastu finkoak, beharrezko gastu aldakorrek eta eskatu ahalako gastuak) **AURREKONTU-ORRIAN** jarriko dira, hautatutako ilusioa ahaztu gabe. Helburua aurrekontu bat egokitzea eta koadratzea da, bideragarria izan dadin. Horretarako, pertsonaia-txarteleko datuak eta txartel aldagarrietan agertzen diren datuak erabiliko dira.
5. Joko-maila bakoitzak kolore ezberdineko **ALDAGAI TXARTEL** multzo bat du. Txartel horiek aurrekontuari eta pertsonaien egoerari eragingo diete jokoan zehar. Ondorioz, hileroko egokitasunak egin beharko dira egoera ezberdinei aurre egiteko. Horretarako, bikoteek edo taldeek estrategiak adostu eta erabakiak hartu beharko dituzte.  
  
Txartel horien erabilera ez da araututa egongo. Irakasleak erabakiko du zer txartel eman bikote edo talde bakoitzari, beren mailaren eta egoeraren arabera.  
  
Aldagai txartel horiek partidaren egoera aldatuko dute, eta jolasten jarraitzeko aukera emango dute, bizitza errealean baleude bezala ilusioa erostea lortu bada ere.
6. Esperimenduzko eta jolas-fasean zehar bikote bakoitzak jarraipen-orria eta aurrekontu-orria eguneratuta edukitzea garrantzitsua da, irakasleen tutoretzarekin eta gainbegiradarekin. Irakasleek **KONTSULTARAKO LINEA IREKIA** izango dute, programaren idazkaritza teknikoaren bidez, sor litezkeen zalantzak edo egoerak konpontzeko.

Jokoa dinamizatzeko eta etekin handiena lortzeko helburuarekin, egokituz jotzen den txartel kopurua erabili ahal izango da. Horretarako, pertsonaiaren profila nahiz **JOKOAREN ARAUAK ETA TERMINOEN GLOSARIOA** aintzat hartuko dira. Azken biak lehenengo saioan eramango den jokoaren kutxan daude. Aurrerantzean, kutxa erdialdean utziko da, etorkizunean erabili ahal izango den hezkuntza-tresna delako. Irakasleek egokituz jotzen badute, peronaiek elkarri eragin ahal izango dute. Beraz, egoera finantzario pribilegiatuan dagoen bikote edo talde batek dirua laga ahal izango dio egoera ahula batean dagoen bikote edo talde bati (beste pertsonaia bati).

Baliteke, bikote edo talde batek bere ametsa betetzeko hainbeste dirurik ez izatea joko amaitu bitartean, baina seguru asko zenbait amets lortu ahal izango dituztela jokabide finantzario egoia izanez gero.

**Ilusioa lortuko da nahi den ondasuna edo helburua lortzean eta zorrik ez dagoenean.** Jokoa ez da amaituko ilusio bat erostean; izan ere, ohikoa da ilusio horrek gastu batzuk ekartzea. Bikote edo talde bakoitzak gastu horiek xedatu eta egokitu zaien pertsonaiaren profilerako egokitu beharko dituzte. Adibidez: bizikleta erosi badute, nahitaez erosi beharko dituzte kaskoa, txirrina eta argiak. Horrez gain, bizikletaren erabilerak eta mantentze-lanek eragin ditzaketen gastuak ordaindu beharko dituzte.

Denborarik izatekotan eta saldoa negatiboa ez bada, **bigarren ilusio bat lortzeko** saiakera egin ahal izango da ere bai. Edonola ere, ordena kronologikoa errespetatu beharko da eta kontuan hartu beharko dira lehenengo ilusioa lortzeko eragin litzakeen gastuak eta baldintzak.

Jokoak aurrera egin dezake programaren saioak amaitu eta gero; izan ere, gelan geratuko da, gaitasun finantzarioak lortze aldera, ikasleak motibatzen. Irakasleek erabili ahal izango duten tresna erabilgarria izateko xedez.

## Nola?

Ikastetxean bertan egiten diren saioen bitartean. Saio bakoitzak ordubeteko izango da.

**HASIERAKO SAIOA** (programako langileek zuzenduta). Aurkezpena eta jokoaren abian jarri ikasleak motibatzen.

- Jolasteko taldeak edo bikoteak osatzen dira
- Jokoaren arauak azaltzen dira eta zein ilusio lortzen saiatuko diren aukeratuko da
- Aurrekontua egiten erakutsi, eta jolasten hasiko dira

**BITARTEKO SAIOAK** (Irakasleek zuzenduta). Finantza konpetentziak hartu esperimentazio bitartez.

- Irakasleak aldagai-txartelak sartzen ditu
- Hilero-hilero aurrekontua doitzen joaten da aldagaien eta hartutako erabakien arabera
- Jarraituko dira jolasten 2 saio edo gehiago eta jokoaren garapenarekin lotutako zenbait kontzeptu landuko dituzte: matematikak, finantzak, ekonomia, ekintzailatza etab

**ITXIERA-SAIOA** (programako langile batek eta finantza profesional batek dinamizatuta). Ikasitakoa ebaluatuko da. Finantza profesionalak bere esperientzia partekatzen du.

## Jokoaren mailak

Finantzak Bizitzeko jokoan bi maila ezberdin daude. Irakasleak erabakiko du zein izango den mailarik egokiena gela bakoitzean lantzeko.

Honako hauek dira bi joko-mailen arteko ezberdintasunak:

- 1. OINARRIZKO MAILA:** Hasieran gelako bikote-talde guztiak dira pertsonaia berbera aldagai berdinekin hasieran. Bikote/talde bakoitzak aukeran dauden 8 ilusioetako bat aukeratu behar du.
- 2. MAILA AURRERATUA:** Maila honetan 13 pertsonaia daude (luzaroko langabea, desgaitasuna duen pertsona, ikaslea, enpresari txikia, merkataria, estatusunik gabeko familia, langile ezkongabea, politikaria, gazte ezkongabea, bikote gaztea, familia, penioduna). Haietako bakoitzak bi ilusio ditu aukeran, eta jokoaren hasieran aukeratu behar du bat.

Ez da beharrezkoa izango finantzazko edo ekonomiazko jakite-maila handirik edukitzea jolasteko. Finantzak Bizitzeko simulazio-jokoa baligorria izan daiteke ikasleak motibatzen gai ezberdinentan: matematika, ekintzailatasuna, ekonomia etab.

## Aldagai txartelen bidez lantzen diren kontzeptuak jokoaren maila bakoitzean

Joko maila bakoitzak kolore ezberdinetakoak diren bi aldagai txartel multzo ezberdinez osatuta dago. Irakasleak banatuko ditu txartelak, ausaz edo berak bideratuta. Aldagai-txartelen bidez kontzeptu ezberdinak lantzen dira taulan agertzen den bezala.

KONTZEPTUA	TXARTEL ZK.	
	OINARRIZKO MAILA	MAILA AURRERATUA
<b>DIRU SARRERAK/ KOBRANTZA</b>		
Aparteko diru-sarrerak (urtebetetzea, senide bateko bisita...)	2, 5, 8, 10, 17, 23, 32	3, 8, 25, 42
Sariak: eskolako lehiaketa batean parte hartzea, literatura saria, Tb	12, 14, 30	18, 44
Salmentak (hautzaroko jostailuak saldu, ondasuna...)	16	23
Haborokin/Soldata (mandatuak, apartekoak, bonusak, senideak...)	19, 20, 22, 25, 29	6, 16, 26, 28, 38
Finantzazioa, hipoteka-maileguak	27	4
KPI-a (Etxebizitzaren prezioa ...)		10
BEZ-a		15
Ogasuna. (Etxebizitza, dirua...)		20
Aurrezki-kontua		32
Loteria eta kinielak		22, 39
<b>GASTUAK/ORDAINKETAK</b>		
Tasak, isunak eta zigorrak	1, 3	12, 29, 37
Zigorra ekonomikoa	4, 21, 31	11
Mantentze-kostua (bizikletaren zulatua, ur-tutuaren haustura, mobila...)	6, 11	19
Gastu aldakorak (zinema, bazkariak, urtebetzeak...)	7, 13, 15, 18, 26	24
Erosketak (Liburua, lagun ikusezina, ordenagailu, elektrotresna, opariak...)	9, 24, 28	13, 43
BEZ-a		1
Langabezia		2, 27
Delitu fiskala		5
Dohaintza		7, 9, 21, 30
KPI igoera (etxebizitza, eskolaratze eta matrikula)		14, 17
Maileguak (pertsonala, senideen artean, hipoteka-mailegua...)		31, 36, 40
Osasun-gastuak		33, 35
Apartekoak / aparteko gastuak (gaixotasuna...)		33, 34, 35, 41