

Sistema kapitala



Lehen hezkuntzako 3. zikloa eta 2. mailako hezkuntza | 8-16 saio

Kapitala

Ekonomia

Matematika

Paradoxa

Dirua

Sistema kapitalistaren gainbalioak administratzeko mekanismoak aztertuko ditugu eta gainbalio horiek kudeatzeko beste eredu batzuk modu esperimentalean aztertu.

Helburuak

- Fermin Diez de Ulzurrunen artelan eta prozesuetara hurbiltzea.
- Gure bizitza garatzen duten mekanismo ekonomikoak aztertzea.
- Sistema ekonomikoari buruzko hausnarketa gune bat sortzea.
- Sistema kapitalista eta bere paradoxak ulertzeko matematikak erabiltzea.

Aipamenak

Zer da eskalako ekonomia?: https://es.wikipedia.org/wiki/Econom%C3%ADa_de_escala

Lanari buruz: https://issuu.com/maslowindustries/docs/la_obra_maestra_desconocida_trabajo

Paradoxak: <https://www.fermindiezdeulzurrun.es/projects/capitalism-never-happened/>

Beste eredu batzuk: <https://www.reasred.org/>

Proposamenaren garapena

Aurkezpena

Aldez aurretik, irakasleak proposatutako obren estekak eta 3. puntuari adierazitako kalkulu-orria analizatuko ditugu.

1. Artelanak aztertzea:

• *CAPITALISM NEVER HAPPENED* <https://www.fermindiezdeulzurrun.es/projects/capitalism-never-happened/>

• *DINERO NEGRO* <https://www.fermindiezdeulzurrun.es/projects/dinero-negro/>

• *THE INFINITE MONKEY THEOREME.* <https://www.fermindiezdeulzurrun.es/projects/the-infinite-monkey-theoreme/>

Artelanetara hurbildu ondoren, munduan nagusi diren eta alternatiboak diren eredu ekonomikoak buruz eztabaida txiki bat irekitzen dugu.

2. Banaka, kalkulu-orrian dagoen oinarriko matematika lantzen dugu; ehunekoak, batuketak, biderketak... Ondoren, gainbalioen kalkuluan eta dibisen aldaketan aplikatu behar dugu.

3. Lau edo bosteko taldeetan, artistak Capitalism Never Happened artelanean, oinarritzen duen kalkulu-orrian erabilitako formulak berrikusiko ditugu:

<https://drive.google.com/file/d/18pcwnDwCMPfmL82SBibq9w8K4hn4rmWI/view>

4. Lau edo bost laguneko taldeetan, galdera hauek erantzun:

Zenbatekoa da Capitalism Never Happened proiektuak sortutako gainbalioa?
Zer paradoxa nagusi aurkitzen ditugu proiektuan?

-Kapitala suntsitu ondoren, etekin ekonomikoak lortzea.

-Kapitala bikoiztea bere suntsipenaren ondorioz (bi zatiren banaketa).

-Behar den lan-kantitatea.

-Aukera-kostuak (kotizazioa).

Zer nolako eragiketak egiten ditu artistak proiektua aurkezteko?

Esperimentazioa / Sorkuntza / Ikerketa

1. Eragile, banku zentral, ekoizle eta langile desberdinekin, joko bat diseinatzen dugu. Horretarako, zenbait joko-ziklo egiteko arauak diseinatzen ditugu.

2. Eskultura: trukeak egiteko, txanpon-papera, produktuak eta kontsumo-ondasunak eraikiko ditugu.

3. Jokoa: jolasa martxan jarri (dadoekin, adibidez) eta jaurtitze bakoitzaren emaitzak balioztatzen ditugu.

4. Jokaldi bakoitzaren transakzioak arakutzen ditugu, ondoren emaitza partzialak eta amaierakoak balioztatzeko.

5. Emaitzak klasearekin bateratzen ditugu.

Ondorioak eta lerro irekiak

1. Sistema ekonomikoa sinplifikatuz, ikasitakoa bateratzen dugu.

2. Zeintzuk dira proposamenaren oinarrian dauden "kalkuluen" artean aurkitzen ditugun "paradoxa" nagusiak?