



# Bermeak, itzulketak eta LTZ



## JUSTIFIKAZIOA

Bermea kontsumitzaileek produktu bat erosi ondoren duten eskubidea da. Araudi berriarekin, alde batetik, kontsumitzaileei estaldura handiagoa eman nahi zaie, eta, bestetik, produktuen bizitza baliagarria luzatu nahi da, legezko bermearen epeak luzatuz. Produktuak huts egiten badu eta laguntza teknikoko zerbitzuetara jotzen bada, garrantzitsua da zer urrats egin behar diren jakitea.

Era berean, produktu bat erosteko baldintzen arabera, itzultzeko aukera eman daiteke. Aztertuko da noiz den posible eta noiz ez.

## HELBURUAK

- Produktu eta zerbitzu digitalen bermeari buruzko oinarrizko kontzeptuak ezagutzeko.
- Merkataritza-bermearen legezko bermea bereiztea.
- Bereiztea zer kasutan onar daitekeen establezimendu fisikoek eta/edo online produktu bat itzultzea.
- Produktu bat konponduz gero, LTZen epeak eta prozedura ezagutzeko.
- Gatazkak konpontzeko bideen bitartez eskubideak baliatzen ikastea.

## EDUKIAK

- Produktu eta zerbitzu digitalen berme-araudiari buruzko oinarrizko kontzeptuak.
- Epe berriak
- Atzera egiteko eskubidea.
- Itzulketak.
- Arreta teknikoko zerbitzuak (LTZ).
- Gatazkak konpontzeko bideak.

## ARIKETAK

### HASIERAKO FASEA (Aurretiko ariketa)

Zuri gertatu al zaizu?

### GARAPEN-FASEA (Saioa)

- 1- Edukien ahozko azalpen interaktiboa, aurkezpen digital baten bidez.
- 2 - Gaiarekin lotutako kasuen azterketa.
- 3 - Galderen, iruzkinen eta ekarpenen txandan parte hartzea. (Modalitate sinkronikoa)
- 4 - Gatazkak konpontzen. Zer urrats eman.

## APLIKAZIO ETA KOMUNIKAZIO FASEA (Ondorengo ariketa)

- Erronka, orain zenbat dakizu?

## OINARRIZKO KONPETENTZIEI EGINDAKO EKARPENA

### DISZIPLINAKOAK

- Komunikazio-, hizkuntza- eta literatura-gaitasuna.
- Gaitasun sozial eta zibikoa.

### ZEHARKAKOAK

- Hitzezko, hitzik gabeko komunikaziorako eta komunikazio digitalerako gaitasunak.
- Elkarrekin bizitzeko gaitasuna.
- Izaten jakiteko gaitasuna.

## METODOLOGIA

- Banakako lana.
- Thinking-Based Learning.
- Kasuen azterketa.
- Gamifikazioa.

## ANTOLAKUNTZA

* IKT baliabideak eta tresnak	Espazioak eta taldeak	Iraupena
Arbel digitala/proiektorea. Internetarako sarbidea.	IKT ezaugarriak dituen gela. Online sartzeko baliabideak (modalitate asinkronikoa).	Sesio 1 - 60'

## EBALUAKETA

### IRAKASLEAK

Ebaluazio inkesta.

### IKASLEAK

Ebaluazio inkesta.