

KULTUBERRAK

Ruben Martinez Rosas-en proposamen bat

Gipuzkoako Aldundiak sustaturiko Kultura Eskola egitasmorako

1/ JARDUERA PROPOSATZEN DUENAREN DATUAK

Aurkezlearen izena: **Ruben Martinez Rosas**

NAN zenbakia: **44167603J**

Helbidea: **Aiotzategi 4, 5°C**

Herria: **Astigarraga**

Posta Kodea: **20115**

Harremanetarako pertsonaren izena: **Ruben Martinez Rosas**

Posta Elektronikoa: rubenmaro@gmail.com

Tfnoa: **+34 678255594**

2/ PROPOSATZEN DEN JARDUERARI BURUZKO LABURPENA

"*Kultuberrak*" izeneko egitasmoa gazteengan kulturarekiko errespetua pizten ahalegintzen den egitasmoa da. **12-16 urte bitarteko gazteei zuzentzen da, 15 parte-hartzailez (gehienez)** osaturiko taldeetan banatuta.

Proiektuak, sormena eta irudimena, parte-hartzea, aniztasuna, berdintasuna, hausnarketa, epaiketa kritikoa etab... erabiliz, gazteak etorkizuneko agente kultural aktibo bilakatzeko abiapuntu bat izan nahi du. Horretarako, artea, kultura eta teknologia berriak dituzten ezaugarriez baliatuko da.

Jarduera heziketa curriculumeko irakasgai askorekin zuzenki lotuta egongo da, **gazteek, oharkabean, irakasgairen batekin lotura zuzena duten ikusentzunezkoak sortuko dituztelako**. Adibidez: demagun ikasgelan jatorri atzerritarra duen ikasleren bat dugula. Talde batek bideo bat egin dezake, pertsona hori aitzakia gisa, bere jatorria, kultura, ohiturak... zeintzuk diren aztertzeke. Hala, geografia, historia, erlijioa... bezalako irakasgaietan eman daitezkeen gaiak landuko lituzke, edota, adibidez, bere eskuekin mapa bat sortuko balute, marrazketa, arte plastikoak, etab. bezalako irakasgaietan murgilduko lirake.

Jarduera **zortzi ordutan zehar garatuko da, bi jardunalditan banatuta, bakoitza lau ordukoa**. Jarduerearen **balio osoa 480 €-koa izango litzateke** (580,8 €, BEZaren %21 gehituta, eta garraio gastuak kontuan hartu gabe).

3/ Jarduerearen deskribapena

Jarduera zortzi ordutan zehar burutuko da, bi jardunalditan banatuta (lau ordukoa bakoitza).

Lendabiziko jardunaldian, hasteko, gazteek, bizpahiru kidez osaturiko taldetan bilduta, **beraientzat kultura zer den** definituko dute. Guztiak entzun eta gero, ondorio honetara iritsiko gara: kulturaren kontzeptua oso abstraktua izan arren, eta, eskuarki, arte-eremuarekin lotuta egon arren, gizabanako edo gizarte-talde batek beste pertsona-talde bati ezagutza jakin bat transmititzea litzateke, pertsona horiek irizpen kritiko bat garatzen ahalbidetuz (RAEren definizioa).

Gazteei **Youtubeko hainbat bideo** (batzuk hezitzaileak, beste batzuk ez) ikustea planteatuko zaie. Erakutsitako bideoen aurrean, bideo bakoitzak, betiere ikuspuntu hezitzaile batetik planteatuta, egiten duen ekarpenari buruz eztabaidatuko da.

Arestian aipatutakoa kontuan hartuta, **talde bakoitzeko kide bakoitzak balore hezitzaileak sustatzen dituen bideo proposamen bat** proposatuko die taldeko kideei. Euren proposamenak komunean jarri ondoren, elkar adostu beharko dute, zein garatu nahiko duten, eta prestatzailea konbentzitzen saiatuko dira. Honek proposamena onartu eta gero, hura garatzen hasiko dira, **3-5 minutuko ikus-entzunezko** bideo bat sortzea izango baita helburua.

Hori egiten hasi aurretik, **ikus-entzunezko ekoizpen-faseak** azalduko zaizkie, eta bereziki gorai patuko zaie fase bakoitza xehetasunez zaintzeak duen garrantzia: aurreprodukzioa, produkzioa eta postprodukzioa. **Aurreprodukzioan**, ikasleek gidoia garatuko dute, bertan azalduz zer kontatuko duten eta nola, aldeztu aurretik jasotako ikus-entzunezko narratibaren nozio batzuk kontuan harturik. Halaber, zer nolako ekoizpen beharrianak dituzten idatzi beharko dute (objektuak, arropak, etab...), hurrengo eguneko grabaketarako ekarri beharko dituztenak.

Bigarren eguneko saian, **taldeek dagozkien grabazioak** egingo dituzte (tableta batekin), eta planteatutako gidoia errespetatzen saiatuko dira. Hala ere, sor litezkeen arazoen aurrean inprobisatu egin beharko dute, ezarritako denboran grabaketa amaitzeko. Ondoren, beren lanak editatzen hasiko dira (Inshot aplikazioaren bidez), prozesu osoan aholkularitza jasoz.

Azkenik, ikasleek, *“Kultuberrak”* proiektuko **Youtubeko kanalera igoko dituzte beren lanak**, euskaraz sortutako eta balio hezitzailea duen ikusentzunezko hori Youtubeko komunitate osoari zabalduz. Talde bakoitzak bere proposamena aurkeztuko die ikasle guztiei, parte-hartzaileen “feedback”-a (erantzuna) jasoz.

4/ Jardueraren alderdi artistiko kulturalari buruzko txostena.

Hezkuntzak artearekin eta kulturarekin topo egiten duenean, **haur eta gazteei beren potentzial guztia garatzeko** aukera emateko bidea zabaltzen da. Arte zein kultura-hezkuntza, aberatsa, zentzuzkoa, eta ondo pentsatua dagoenean, ikasleei beren arte-proiektuak aberasten laguntzeaz gain, eskura dituzten tokiko baliabide guztiak sormenez erabiltzera motibatzen ditu, baita garapen integralaren aldeko proposamenak egitera ere.

Hasieran aipatu moduan, *“Kultuberrak”*, **artea, kultura eta teknologia** berriak uztartu nahi dituen proiektua da, une honetan indarrean dagoen hezkuntza-sistemarekin bat eginez. Izan ere, ikasle talde bakoitzak erabakiko du zer nolako bideo mota egingo duen, eta nahitaez, ekoiztuko duten ikusentzunezko hori zeharka eta oharkabea, ikasgai batekin egongo da lotuta: esperimento jakin bat nola egiten den izan daiteke (fisika...), eskulan bat (arte plastikoa) edo rubik kubo bat nola osatu (matematika).

Gazteei, zer nolako bideo-mota burutuko duten aukeratzen dutenean, erabateko askatasun eta kontrola emango zaie prozesu artistikoaren jabe izateko. Horrela, proiektuaren hastapenetik erabateko kontrol kreatiboa emanaz, obra baten ekoizpeneko baliabide ezberdinak bereganatuko dituzte: ideiak (kontzeptuak lotu) nola planteatu, aurrera nola eraman, zailtasunen aurrean nola jokatu, originaltasunaren eta inprobisazioaren garrantzia, autokritikaren lanketa... Azken batean, obra baten egile bihurtuko dira.

5/ Jardueraren arlo pedagogikoari buruzko txostena.

Ikus-entzunezko edukiak ikusi, partekatu eta trukatzeko gazteek gehien erabiltzen duten bideetako bat bihurtu da Youtube azken urteotan. Gero eta ohikoagoa da haiei entzutea *“Youtuber izan nahi dut”* esaldia, nahiz eta baieztapen horren atzean benetan zer dagoen konturatzeko ez diren: ikus-entzunezko pieza bat sortzeak zer lan dakarren edota sarean nortasun digitala garatzeak zer nolako arriskuak dakartzan.

Haien gustuei erreparatzen badiegu, Youtubeko erabiltzaile gazte gehienek (12-16 urte) “gamer” (bideojoko) izeneko gaia jorratzen dituzten kanalak bisitatzen dituzte. Hala ere, umorea edo azken joerak (moda, musika, bizimoduak...) dituzten kanalak gustukoenen artean ere badaude. Influencer-ak gure eguneroko gazteen bizitzaren parte bihurtu dira, erreferente nagusi, jarraitu beharreko ereduak. Eta hala izaten jarraituko du. Halere, **Youtube hori guztia baino gehiago dela esatera ausartuko gara.** Izan ere, gazteek plataformarekin duten konexio edo lotura hori aprobetxatu dezakegu, hauek **subjektu pasiboak izateari utzi** (gazte gehienak bideoak ikusi eta iruzkindu besterik egiten ez dutelako egiten), **eta aktiboak bihurtu daitezke**, beste erabiltzaileentzat interesgarriak, erakargarriak eta erabilgarriak izan daitezkeen edukiak sortuz.

Era berean, jarduera onuragarria izan daiteke hezkuntza mailan, parte-hartzaileen **gaitasunak** biderkatu ditzakeelako:

- **Motibatuz:** ikasleek beren proiektuak sor ditzakete. Horrek, parte hartzea bultzatzeaz gain, beraiek sortutako zerbaitek motibatuta sentiarazten ditu.
- **Talde-lanean:** bideo bat egiteko hainbat pertsona behar direlako. Taldea koordinatzeak, esango dutenarekin ados jartzeak, ideiak ordenatzeak eta nola grabatuko den adostea komunikazioa eta enpatia sustatzen lagunduko die.
- **Ahozko eta ez ahozko komunikazioa** hobetuz: kameraren aurrean eta atzean, euskaraz, nola jardun ikasiz.
- **Sormena** areagotuz: ikus-entzunezko sorkuntzaren bidez, gazteek euren irudimena landu eta aske utzi dezakete.
- **Jakin-mina** piztuz: Beraiengan youtubeko beste kanalekiko interesa piztu dezakeelako, euren gustuak edo trebatu nahi diren gaietan gehiago sakonduz.

- **Ezagutza** emanez: Youtubeko eduki-sortzaile bihurtuz gero, zerbait irakatsiko die beste pertsona batzuei.
- IKTen aurrean kontzientziatu: Interneten eta sare sozialetan ikusten dutenaren aurrean **zentzu kritikoa** piztuz.
- Balioetan hezten. Jarduerari esker, oharkabean, euren bizitzarako garrantzitsuak diren **baloreak ikasten dutelako**: talde lana, aniztasuna, berdintasuna, tolerantzia, bizikidetzeta...

Tailer hauek ikasgelako dinamikan integratutako lanak bailiran burutuko dira, eta hainbat konpetentzia lantzeko aukera eskaintzen dute, besteak beste, linguistikoak, komunikatiboak, digitalak eta gizarte-konpetentziak. Horien artean ditugu: talde-lana, inguruari balioa ematea, taldearekiko eta norbanakoarekiko errespetua, arreta, behaketa, itxaroteko gaitasuna, autonomia, antolaketa indibiduala eta kolektiboa etab. Horretaz gain, entzute aktiboan oinarrituko dira, gazteei protagonismo osoa emanez, irakaslea ikasketa-prozesu horren bidelagun dutelarik. Jakin badakigulako benetako ikaskuntza lortzen dela pertsonen beren ondorioak bakarrik ateratzen dituztenean.

6/ Proposamenaren egileen ibilbide profesionala eta antzeko lanetan azaldutako esperientzia.

Ruben Martinez Rosas (Donostia, 1984) Ikus-entzunezko Komunikazioko lizentziaduna da Euskal Herriko Unibertsitatean, eta Zinemarako eta Telebistarako idazketako masterra du Bartzelonako Unibertsitate Autonomoan. Zortzi urtean zehar, KZgunea (2010-2018) proiekturako teknologia berrien hezitzaile gisa lan egin du. Proiektu hori Eusko Jaurlaritzak sustatu du, eta helburua da euskal herritarrak ahalduntzea teknologia berrien erabileran eta kultura digitalaren sustapenean. Urte haietan, Youtubeko [KZguneatic](#) kanalaren bultzatzaile nagusia izan zen, eta ikus-entzunezko edukiak sortu zituen horretarako. Azken aldian, proiektuaren ikono bihurtu da.

Azken bi urteotan, Gipuzkoako Foru Aldundiko Gazteria Saileko Komunikazio Departamentuan lan egin du, kultura digitalari buruzko (Like Zibereskubideei) eta

teknologia berrien erabilera egokiari buruzko sentsibilizazio proiektu eta kanpainak sustatuz haur, nerabe eta gazteengan. Alde horretatik, joan den urtean “Haurtxokoetan Kultura Digitala Lantzen” proiektua bultzatu zuen, Haurtxokoen zerbitzuetan hezkuntza eta pedagogia proposamen bat sustatzeko, haurren alfabetizazioa, gaitasunak eta inklusio digitala handitzeko, bai eta haurren sorkuntza eta ekoizpen digitala sustatzeko ere, Youtube plataformak eskaintzen dituen aukerak aprobetxatuz.

Hezitzaile eta komunikatzaile gisa duen esperientziarekin batera [bere proiektu pertsonalak](#) garatu ditu ikus-entzunezkoen arloan, hala nola dokumentalak, film laburrak, dibulgaziozko bideoak... [mundu osoko jaialdietan](#) erakutsi dira.

7/ Jarduera gauzatzeko beharrezkoak diren baldintzak eta baliabideak.

Jarduera egiteko, ikastetxeek **baliabide hauek** izan beharko dituzte ikasgelan:

- **Internet WiFi** konexioa duen gela.
- **Ordenagailua** (mahai gainekoa edo eramangarria) **edo tableta**, prestatzaileak bakarrik erabil dezan (ahal bada).
- **Proiektagailua** (HDMI konexioarekin).
- **Gailu mugikorra** (tableta, ahal bada). Tableta bat, bi edo hiru ikasleko.

Hala ere, arestian azaldutakora egokitzeke, kontuan hartu beharko da ikastetxeak zenbat baliabide dituen (betiere gutxieneko kopuru handia bermatzen bada).

8/ Jardueraren unitateko aurrekontua edo prezioa

KONTZEPTUA	PREZIO UNITARIOA (€)	TOTALA (€)
Jarduera ematen duen langilearen ordainsariak	240 € jardunaldi bakoitzeko (lau ordu) x 2 (zortzi orduko bi saio osatzeko)	480 €
Garraioa	Kalkulatu 0,32€, jatorritik helmugara + ordainlekuak (halakorik balego)	x
	BATUKETA	480 €
	BEZA %21	580,80 €
	TOTALA	580,80 €