

## Gi2030-3 teknika:

### Galderak, gaiak edo proposamenak irizpide batzuen arabera hautatzea

IRAUPENA: 45 "inguru.

SAIOAREN GIDARITZA: 4 pertsona (bideratzaile nagusia eta bideratzaile bat taldeko)\* Zenbaki hori aldatu egin daiteke dinamikan landu nahi den item kopuruaren arabera (galderak, gaiak edo proposamenak).

PARTE-HARTZAILEAK: 8-40\*\* Zenbaki hau dinamikan landu nahi diren item kopuruaren arabera alda daiteke.

#### MATERIALA:

- Lurra markatzeko kolore-araldia (ikus 1. irudia).
- Horman jartzeko triangeluak (ikusi 2. irudia).
- Galderak ikusteko moduan jasotzen dituzten fitxak. Galdera bakoitzeko fitxa bat erabiliko dugu.
- Irizpideak ikusteko moduan jasotzen dituzten fitxak. Irizpide bakoitzeko fitxa bat erabiliko dugu.

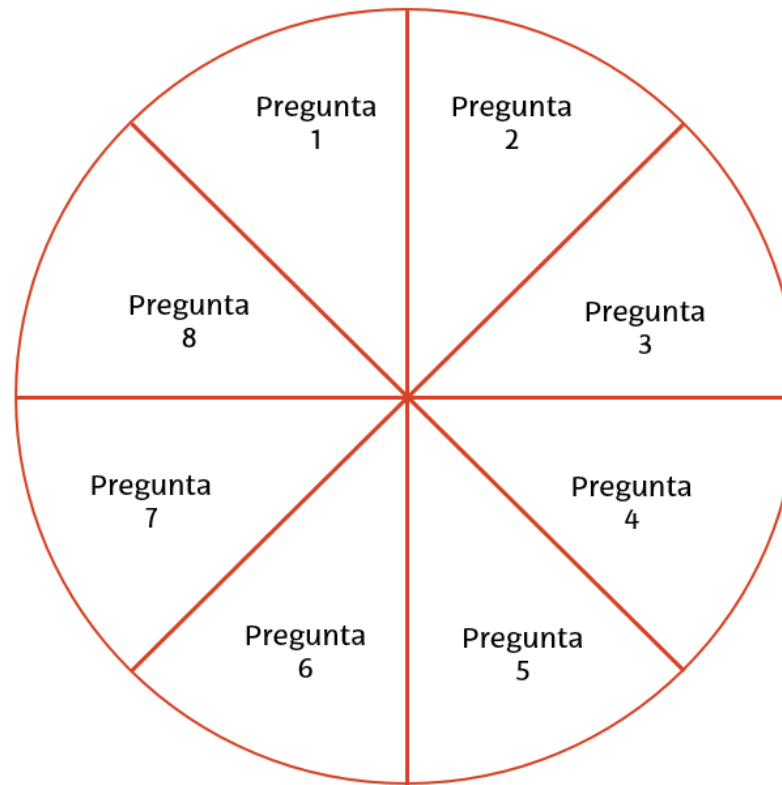
#### HELBURUAK

- Galderak, gaiak edo proposamenak hautatzea. Fitxa honetan Gi2030 prozesuaren hurrengo faseetan erantzun beharreko galderak hautatzeko tailer bat deskribatzen dugu, baina dinamika malgua da eta beste helburu batzuetara egokitu daiteke. Adibidez, prozesu parte-hartzaile bat hastean landu nahi diren gaiak edo prozesua amaitzean sortu diren proposamenak hautatzeko.
- Galderen, gaien edo proposamenen hautaketa sustatzea, aldez aurretik adostutako irizpideetan oinarrituta.

## HASI AURRETIK

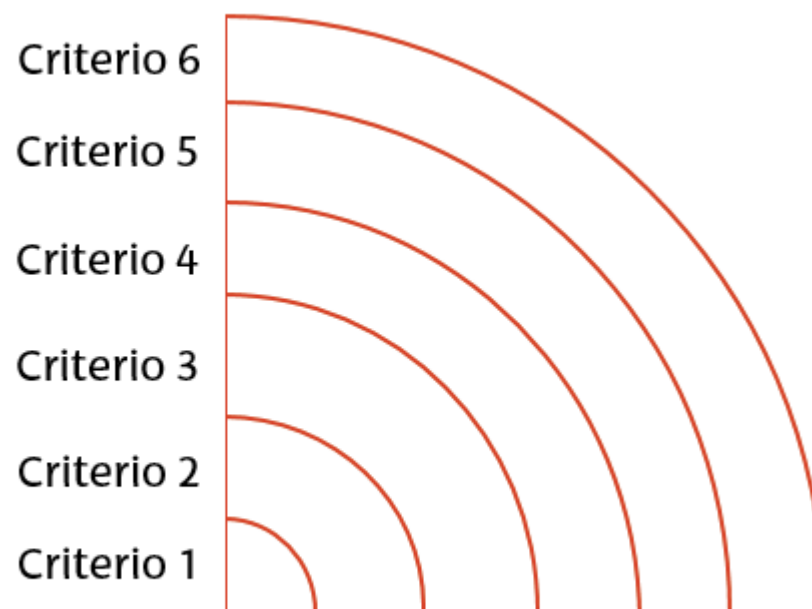
1. Dinamika, iraupena eta helburua aurkeztuko ditugu: prozesuaren hurrengo fasean lan egiteko galdera garrantzitsuenak hautatzea. Dinamikaren bidez hautatu nahi ditugun galderen kopurua adieraziko dugu. Deskribatu dugun kasuan, dinamikaren helburua bi galdera hautatzea da.
2. Aretoaren erdian, triangeluetan banatutako zirkulu bat jarriko dugu. Triangelu bakoitzak galdera bat du (ikus 1. irudia). Zirkuluak dituen triangelu kopurua tailerrean landu nahi dugun galdera kopuruaren arabera izango da.

1. irudia



3. Aretoko hormetan 4 triangelu daude. Elkarren artean distantzia nahikoarekin jarrita gera daitezten saiatzen gara. Triangelu horiek zirkuluaren segmentuak adierazten dituzte. Era berean, segmentu horiek 6 arku zentrokidetan banatuta daude, ostadar bat osatuz. Arkuen ondoan irizpideak jarriko ditugu (ikus 2. irudia). Berriz ere, arku-kopurua lan egitea erabakitzen dugun irizpide kopuruaren arabera izango da.

2. irudia



4. Triangeluetan banatutako zirkuluaren inguruan bilduko ditugu parte-hartzaileak (ikus 1. irudia). Landuko ditugun galderak sartu eta azalduko ditugu. Zati hori garrantzitsua da, eta merezi du denbora eskaintzea, batez ere galderak konplexuak badira edo kontzeptu teknikoegiak badituzte. Edukiak hasieratik argi geratu behar du.

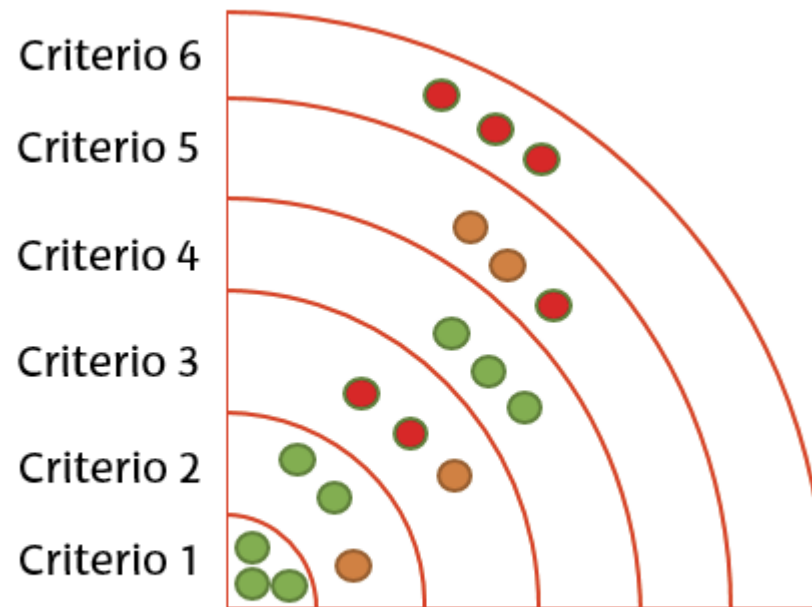
## MEKANIKA

1. Dinamika 3 txandatan banatzen da. Txanda bakoitzean hurrengo galderara pasatzen diren galderak sailkatzen dira, bi galdera finalistetara iritsi arte.
2. Parte-hartzaile guztiak lurrean jarritako zirkuluaren inguruan bilduta daude. Zirkulua triangelutan banatuta dago eta segmentu bakoitzak galdera bat du (ikus 1. irudia).
3. Parte-hartzaileei banaka galdera bat aukeratzeko eskatzen diegu, gainean jarrita. Bideratzaileak parte-hartzaileei galdetuko die zergatik aukeratu duten, eta eztabaida labur bat sustatuko du.
4. Boto gehien jaso dituzten 4 galderak hurrengo txandara pasatuko dira. Berdinketa gertatuz gero, bozketa berriro egingo da. Oraingoan, galdera aukeratu ez duten pertsonak bakarrik eman dezakete botoa berriro. Berdinketa hausteko metodo hau bozketa hasi aurretik azalduko dugu.
5. 4 talde sortu genituen ausaz, hautatutako galderak lantzeko. Horretarako, talde bakoitza horman jarritako triangeluetako batera mugituko da (ikus 2. irudia). Talde bakoitzak bideratzaile bat izango du gidari, eta galdera bakarra landuko du.
6. Talde bakoitzari galdera ebaluatzeko eskatzen zaio, ikerketa-taldeak proposatutako irizpideak kontuan hartuta. Irizpideak triangeluaren ondoan daude (ikus 2. irudia). Bideratzaileak irizpideak azaldu eta azalduko dizkie parte-hartzaileei. Orientabide gisa, Gi 2030 taldeak proposatutako irizpideak azalduko ditugu jarraian, nahiz eta horiek prozesu bakoitzaren beharren arabera egokitu beharko liritekeen.
  - Galderaren formulazioa zuzena eta egokia iruditzen zait (adibidez, argia da eta ez du anbiguotasunik onartzen, ez du "bai" edo "ez" motako erantzun sinplerik onartzen, azpi-galderak sortzeko aukera ematen du, etab.).
  - Herri-administrazioek premiaz landu beharreko gaiak jasotzen ditu galderak.
  - Galdera Gipuzkoako lurraldean aplikatu daiteke, eta Aldundiak baditu horri heltzeko eskumenak.
  - Galdera honek Gipuzkoak dituen erronkei erantzuten die (sozialak, politikoak, ekonomikoak, ingurumenekoak...).
  - Galderak errentarekin, generoarekin, hizkuntzarekin, jatorriarekin, etniarekin eta abarrekin lotutako desberdintasunekin lotutako gaiak biltzen ditu.

- Galderak demokraziaren hobekuntzarekin zerikusia duten gaiak biltzen ditu.

7. Ondoren, galderak zenbateraino betetzen duen irizpide bakoitza" edo horrelako zerbait; "Maltzurtuz gero baloratzeko eskatuko die bideratzaileak parte-hartzaileei, gainean koloretako eranskailuak jarritz. Kolore berdeak esan nahi du galderak "asko" betetzen duela irizpidea, laranja "zerbait" eta gorriak "ezer ez" (3. irudia). Dinamika taldeka egiten da, baina balorazio-ariketa indibiduala da. Maltzurtuz gero, laguntza ematen ari den pertsonak parte-hartzaileak animatu ditzake beren erabakia justifikatzera, eztabaida bultzatuz.

Imagen 3



8. Hormetan jarritako triangeluak lurrera eramaten dira, zirkulu bat osatuz. Triangelu bakoitzaren ondoan, landutako galdera jarriko dugu. Talde-balorazioko lan horren ondoren, lehen begiratuan, galderek irizpideekin

zer neurritan betetzen dituzten identifikatzea espero da (pegatina berde asko eta gorri gutxi dituzten, koloreak konpentsatuta dauden eta abar).

9. Berrito eskatuko diegu parte-hartzaileei 4en artean galdera bat aukeratzeko, gainean jarrita. Bideratzaileak galdera zergatik aukeratu duten galdetuko die parte-hartzaileei, eztabaida piztuz.
10. Atxikimendu edo boto gehien jaso dituzten 2 galderak hautatuko dira. Berdinketa gertatuz gero, bi aukera daude:
  - Parte-hartzaileen kopurua txikia bada, termometroaren ariketa egitea proposatzen dugu. Parte-hartzaile bakoitzari bere hautua argudiatzeko eskatzen diogu. Erakusketaren ondoren, gainerako partaideak "oso ados" -etik "batere ados ez" -era doan lerro jarraituan jarri beharko dira. Termometroaren ondoren, beste bozketa bat egingo dugu. Argudioaren bidez berdinketa haustean, eta ez soilik botoaren bidez, hautaketa-prozesua aberatsagoa da ikuspegi kualitatibotik. Itxiera adostuagoa egitea ere ahalbidetzen du, jarrerak aldatuz joan daitezkeelako besteen argudioak entzuten ditugun heinean.
  - Parte-hartzaileen kopurua handiagoa bada, logika exekutiboago batetik desberdinduko dugu. Lehen bozketa-txandan aukeratu ez diren pertsonak botoa berriz ematea eska dezakegu. Modu alternatiboan, irizpideekin ondoen egokitzen diren galderak aukera ditzakegu.
11. Dinamikak ez du barne hartzen galderak aldatu, zehaztu edo modulatzeko berariazko ariketarik. Hala ere, bideratzaileak dinamika osoan zehar landutako galderak aldatzeko aukera emango du. Aldaketa horiek emaitzen sistematizazioan jasoko dira.

## ITXIERA ETA EBALUAZIOA

1. Talde osoarekin errepatatuko ditugu hautatutako 2 galderak.
2. Parte hartzea eskertzen dugu eta ebaluazio-fitxa bat betetzera gonbidatzen zaituztegu.

## ERREFERENTZIAK

- Ganuza, Ernesto; Olivari, Lucrecia; Paño, Pablo; Buitrago, Luz y Lorenzana, Concepción (2010). *La Democracia en Acción: una visión desde las metodologías participativas*. Antígona, procesos participativos.