

# Hezkuntza eta ikerkuntza KSletan

## 4. Arlo Tematikoa

### Testuingurua

Arlo Tematikoa (AT) lantalde nagusi batek landu zuen 2023ko ekainaren eta azaroaren artean, eta parte hartzaileek lan ildoak zehaztu eta beren esperientzia partekatu zuten CWF24 berritzaile eta emankor bat prestatzeko. 4. AT honetan hauek izan ziren lantalde nagusiko kideak:

- **Erakunde koordinatzailea:** Euskampus Fundazioa / KSIgune eta TAZEBAEZ
  - Ruth Mayoral, Euskampus Fundazioko Goi mailako Hezkuntza Programen arduraduna eta Euskadiko KSlen kluster KSIguneko gerentea.
  - Lorena Vega, Euskampus Fundazioko eta Euskadiko KSlen kluster KSIguneko proiektuen teknikaria.
  - Kaisu Tuominiemi, Euskampus Fundazioko eta Euskadiko KSlen kluster KSIguneko proiektuen teknikaria.
- **Hizlari nagusia:** Darío Assante, Open to Learnko Hezkuntza zuzendaria.
- **4. TAn hautatutako kasuak:**
  - Reina Sofía Esther Viñuela Goi mailako Musika Eskola (Espainia)
  - UGD Hub – University Green Digital Hub – Lizett Samaniego (Alemania)
  - Hezkuntza Sormen Industrietan – Rotterdameko Erasmo Unibertsitatea – Amanda Brandellero (Herbehereak)
  - Biofilia – Aalto unibertsitatea – Bartaku Vandeput (Finlandia)
  - ECIU unibertsitatea – Katrin Dirksen (Europa eta Mexiko)
  - Kaospilot – Simon Kavanagh (Danimarka)
  - KSIgune – Euskadiko KSlen klusterra – Ruth Mayoral (Euskadi)

Aurreko atalean azaldutako metodologia edo prozesua oinarri hartuta, urrats batzuk egin zituen lantaldeak. Hasteko, adituek 4. ATko azken erronkak aztertzeke eta hautatzeko lanean parte hartu zuten. Beren iritziak eman zituzten proposatutako zerrendaren inguruan, lau erronkez osatua, eta esanguratsuenak edo garrantzitsuenak izan zitezkeenak iradoki zituzten, AT horren baitan aintzat har zitezkeenak. Azken emaitza gisa, bi erronka hautatu ziren:

1. **erronka.** Gaitasun sortzaile, berritzaile eta ekintzaileak behar dituzten hezkuntza sistema berriak.
2. **erronka.** KSlen sektoreek gaur egun izan ditzaketen ereduak eta beharrak.

1. erronkan esploratu dugu nola hezkuntzak hobetu ditzakeen lan merkatuek eta KSlek eskatzen dituzten trebetasunak, bereziki ekintzaitzarekin eta kudeaketarekin zerikusia dutenak. Gainera, erabilgarria litzateke trebetasun berriak garatzea EBren Itun Berde Berria babesteko, eta azkar eboluzionatzen duten etorkizuneko aldaketei aurrea hartzeko tresnatzat hartu behar da berrikuntza.

Bestalde, 2. erronka hezkuntza-ereduak lan-merkatuaren benetako eskaerekin bat egiteko eta konektatzeko modu bat izan daiteke. Lantaldeak justifikatu zuen funtsezkoa dela hezkuntzaren eta industriaren arteko zubiak eraikitzen dituzten ereduak eta esparruak garatzea. Hezkuntza-programak KSlen sektoreen egungo beharretara eta joeretara egokitzean, ikasleek gaitasunak eta ezagutza praktikoak eskuratuko lituzkete, enplegarritasuna eta enpresa gaitasuna hobetzeko. Azkenik, egituraren malgutasuna sakonki eztabaidatu zen, eta kideak bat etorri ziren malgutasuna eta moldagarritasuna hobetzeko metodoak aplikatzeko eta belaunaldien arteko helburuak dituzten graduko ikasketak integratzeko moduari buruzko adibideak aurkitu behar direla esatean.

Behin erronkak definitu ondoren, azkenean hautatutako esperientziak bete beharreko irizpideak ere ezarri zituzten lantaldeko adituek. Jarraian, taldekideek erronkei heltzen eta irizpide horiek betetzen zituzten nazioarteko esperientziak aurkitzeko ikerlana egin zuten, bereziki nabarmenduz eremu geografiko zabala hartu behar zutela (Europan eta Europatik kanpo).

4. ATko lantaldeko adituek goi mailako 23 irakaskuntza-proiektu proposatu eta ebaluatu zituzten guztira. Lantaldeak ebaluazio-matrizea tresnaren bidez sailkatu zituen proiektuak. Azkenik, CWF24ren antolakuntza batzordeko kideekin eta lantaldearekin batera, esperientzia finalistak hautatu ziren. Horren ondorioz, nazioarteko sei proiektu jarri dira abian edo osatu dira, eta bat Euskal Autonomia Erkidegokoa, eskualde gonbidatzailea den aldetik. Hiru proiektuk lehenengo erronkari heldu diote, eta lauk bigarrenari. Azkenik, bilera birtual bat egin zen, eta ordezkariak beren proiektuak aurkeztu zituzten lantaldeari, ekitaldira zuzenean joateko borondatea berretsiz, baita lankidetzan jarduteko, hazteko eta sinergiak sortzeko borondatea berretsiz ere, horiexek baitira 2024ko Sorkuntzaren Munduko Foroaren antolakuntzaren emaitza nagusiak.

Hezkuntza eta ikerkuntza KSletan 4. ATtik espero ziren emaitzei dagokienez, gisa honetan definitu ziren:

KSlen beharrei erantzutea prestakuntza espezifikoko programa baten bidez (prototipoa).

- Balizko prestakuntza-programa batean (gradua edo masterra) txertatu beharko liratekeen trebetasunak identifikatzea KSlen beharrei hobe erantzuteko.
- Prestakuntza-programa baterako (gradua edo masterra) eredu posibleak edo berriak KSlen beharrei hobe erantzuteko.

**4. AT: Hezkuntza eta ikerkuntza KSletan**



## 1. Esperotako 1. emaitza

Balitzko prestakuntza-programa batean (gradua edo masterra) txertatu beharko liratekeen trebetasunak **identifikatzea** KSlen beharrei hobe erantzuteko.

Erreferentziak:

- Ingurune globaletara eta tokikoetara moldatzeko trebetasunak.
- Eragin sozialerako trebetasunak trantsizio hirukoitzaren (ekologikoa-digitala-ekonomikoa) testuinguruan.
- Trebetasun teknikoak.

### 1. lantaldea

#### *Proposamenak identifikatzea*

##### *Proposamen guztiak*

- Trebetasun digitalak.
- Finantzaketa.
- Trebetasun ekologikoak hartzea zure eremuan.
- Sektoreko aholkulariekin edo profesionalekin lan egitea.
- Ideiak sortzea: nola sortu ideiak.
- Inspirazioa eta jakin-mina.
- Monitorizazioa eta ebaluazioa. Prozesuen dokumentazioa.
- Nola ikertu kulturak, baliabideak, etab.
- Inpresioak eta proakzioa (izan oso espezifikoak eta zehatzak).
- Lana sarean eta agentzia.
- Erantzukidetasuna. Laburpena (izan dadila laburra).
- Trebetasunak lankidetzan (bilerak kudeatzea, erraztea, entzunaldi aktiboa).
- Pentsamendu sistemikoa.
- Pentsamendu estrategikoa (helburuen idazketa, emaitzen ebaluazioa).

##### *Proposamen nagusiak*

1. **Proiektuei bizitza ematea:** Edozein proiektuk edo programak ikerketa du abiapuntu, eta horrek jakin-mina, inspirazioa eta buru irekia eskatzen ditu. Proiektua garatzean, asmatu eta espermentatu behar da, iterazioa gauzatu behar da, eta, ondoren, azken produktua ebaluatu.
2. **Pertsonatik pertsonara:** Puntu honetan, sareak sortzea, lankidetzaren sustatzea, agentzia, aliantzak eta mentoria azpimarratzen dira bereziki. Puntu honekin lotutako beste iradokizun batzuk honako hauek dira:
  - a. Inpresioak eta proakzioa (espezifikoak).
  - b. Entzunaldi aktiboa eta erantzukidetasuna.
  - c. Lidergo horizontala eta hierarkia laua.

3. Pentsamendu estrategikoa eta sistemikoa: Egoeraren aldagai guztiak ulertzea eta horren arabera zure ekintzak lehenetsi ahal izatea.



## 2. lantaldea

### *Proposamenak identifikatzea*

#### *Proposamen guztiak*

- Tresna digitalak (artisansu berriak).
- Digitala eta AA.
- Eraikuntzako informazio modelatua (BIM).
- Alfabetatze digitala.
- Ahozko hizkuntza eta idatzizkoa menderatzea.
- Trebetasunak tokiko komunikazioan eta komunikazio globalean (digitala, multimedia, idazketa, ahozkoa, terminologia, hizkuntza aniztasuna).
- Ondarea eta balio immaterialak kontuan hartzea.
- Etika.
- Inpaktu motak identifikatzea (ez soilik ekonomikoa).
- Proiektuetan giza baliabideak balioestea.
- Datuak aztertzea.
- Marketina eta komunikazioa.
- Kulturari buruzko legeak toki, nazio eta Europa mailan.
- Proiektuak definitzea eta idaztea.
- Arteari eta historiari buruzko ezagutza teorikoak.
- Konponketa (ehunak, arropa, tresnak, etab.).
- Sukaldaritza osagai freskoekin.
- Ingurune akademiko batetik beste ingurune profesional batera igarotzea (hurrengo urratsa egitea).
- Ikerketa akademikoaren erabilera egokien identifikazioa.

## Proposamen nagusiak

1. **Finantza-hezkuntza iraunkorra:** Kultura eta sormen ekintzailtzako ikasleek, bereziki, ohiko negozio eredutik aldentzen diren enpresa eredu etiko eta alternatiboetan oinarritutako trebetasun gehiago behar dituzte. Garrantzitsua da kontuan hartzea iraunkortasun-printzipioak, printzipio etikoak eta donut eredu bezalako eredu alternatiboak, ekonomia eta beste batzuk. Era berean, garrantzitsua da erakundearen iraunkortasuna bere osotasunean kontuan hartzea, eta horrek barne har lezake prestakuntza eta trebetasunak ematea dirulaguntza eta finantzaketa metodo alternatiboak eskatzeko
2. **Auto-ezagutza:** Geure gaitasunez eta mugez jabetzea, baita geure aurreiritziez eta aurrez pentsatutako ideiez ere, eta horietaz jabetzen ikastea. Gainera, banaka eta taldean lan egiten ikastea, gizabanako gisa eta talde bateko kide gisa nolakoak garen jabetzeko. Gure barneko iparrorratz moralari, gure balioei eta gure emozioak kudeatzeko moduari buruz gehiago ikastea. Zabala da geure burua ezagutzen, geure buruari buruz gehiago ikasten eta denboraren poderioz geure buruari buruz ikasten lagun diezaguketen trebetasun sorta.
3. **Pentsamendu kritikoa:** Aurrez ezarritako ezagutzak zalantzan jartzean datza. Hausnartzeko, eztabaidatzeko, aztertze, datuak biltzeko, ikertzeko gaitasuna. Erabaki bat hartu edo iritzi bat eman aurretik irakurtzen, entzuten, esaten edo idazten dena ebaluatzeko gaitasuna.

## 3. lantaldea

### Proposamenak identifikatzea

#### Proposamen guztiak

- Diziplinar-tekoa.
- Auto-hausnarketa.
- Oinarritutako ideiak.
- Dirulaguntzak idaztea.
- Irudimena.
- Komunikazio-tresnak diseinatzea.
- Behar bezala idazteko gaitasuna.
- Fabrikazio-prozesuak.
- Buru irekia.
- Jakin-mina trebetasun gisa.
- Ikertzeko gaitasuna metodo gisa.
- Markoak sortzea.
- Behar bezala komunikatzeko gaitasuna.
- Entzuten jakitea.
- Politika kulturalak.
- Proiektuak kudeatzea.
- Metodologia teknologikoa.

- Politika ekologikoa.
- Lankidetzeta
- Talde lana.
- Inpaktu sozialerako esparruari erronka egitea.
- Proiektuaren zuzendaritza.
- Pentsamendu kritikoa.
- Alfabetatze digitala.

### *Proposamen nagusiak*

1. **Alfabetatze digitala:** Tresna digital egokiak (zure lanbidearen arabera) hainbat behar eta testuingurutan erabiltzeko gaitasuna.
2. **Pentsamolde kritikoa:** Iruzkina eskaintzeko eta jasotzeko, garrantzitsua dena identifikatzeko eta gero nola aplikatu jakiteko gaitasuna.
3. **Proiektuen lidergoa:** Ideia bat oinarritzeko, zerbait baliotsuarekin hasteko eta taldearen testuinguruan zehazki gauzatzeko gaitasuna.

## 2. Esperotako 2. emaitza

**Prestakuntza-programa baterako (gradua edo masterra) eredu posibleak edo berriak KSlen beharrei hobe erantzuteko.**

Erreferentziak:

- «Pizkundeko» profil-ereduak (zeharkako ikasketa-planak);
- Belaunaldi arteko ikasleentzako ereduak (neurritza egindako ikaskuntza edo neurritza egindako ikaskuntza birtuala).
- Formatu hibridoko ereduak.
- Enpresa eta gizarte konpromisoaren ereduak.
- KSlen sektoreen ezagutza barne hartzen duten ereduak.
- Erronken, prestakuntza dualaren eta ikaskuntza praktikoaren bidezko ikaskuntzan oinarritutako ereduak.
- Oztopoak gainditzen dituzten ereduak, hala nola irakaslearen zeregina, kredentzialak eta ebaluazio prozesuak berriz definitzea.
- Etengabeko ikaskuntza ereduak.
- Lanbide-heziketa eta unibertsitate-prestakuntza.

## 4. lantaldea

### *Proposamenak identifikatzea*

#### *Proposamen guztiak*

- Ikasteko ibilbide indibidualak (titulazioarekin edo gabe).
- Akordioak enpresekin.
- Erronkak eta lan merkatua lerrokatzea.
- Programaziorik gabe.
- Irakasle-ikasle harremanik gabe (lankidetzak).
- Antolakuntza publikoa.
- Helburu globalak eta indibidualak.
- Diziplina askotako helburuekin eta erronkekin lan egitea.
- Enpresa parkeetan ikasgelak ezartzea esperientzia hobetzeko eta sinergiak sortzeko.
- Aldaketa sistemikoa.
- Ludifikazioa. Etengabeko saria.
- Trebetasun bigunen titulua. Kredentzialak.
- Nazioarteko mugikortasunaren banaketa.

### *Proposamen nagusiak*

1. **Erronketan oinarritutako ikaskuntza:** Diziplina eta kultura anitzeko talde batekin lan egitea helburu komun bat lortzeko (helburu globalak).
2. **Inpaktuaren ebaluazioa:** Hainbat gizarte eragileren iritziak lortzea, benetako eragina (tokikoa zein globala) zein den zehazteko. Balorazio honen asmoa litzateke ebaluatzea eta hobetzeko arloak identifikatzea.
3. **Nazioarteko mugikortasuna:** Nazioarteko sareekin lan egitea (enpresa pribatuak, erakunde publikoak eta hezkuntza sistemak) laneko eta ikaskuntzako nazioarteko ingurune hori babesteko.

## 5. lantaldea

### *Proposamenak identifikatzea*

#### *Proposamen guztiak*

- Zeharkako trebetasunak. Inspiratzeko denbora hartzea.
- Erroreak kudeatzea eta erroreak egitean eroso sentitzea.
- Beti izaten da egiteko edo ikusteko beste modu bat. Burua irekita eduki.
- Jakin-mina areagotzea.
- Ekitatea.
- Komunitate-zentzua taldearen baitan.
- Pertsona kooperatiboa, kolaboratiboa eta kosortzailea den guztiaren aurrean.



- Erronketan oinarritutako metodologia.
- Irakasleak bideratzaile gisa. Ikasleek aktiboki parte hartzen dute beren ikasketa prozesuan.
- Balioak. Arrakasta, perfekzioa eta lehiakortasuna.
- Gure identitatea, kultura, lurraldea eta historia ezagutzea.
- Nagusiak gaztearengandik ikasten du, eta alderantziz.

## *Proposamen nagusiak*

1. **Pertsonen arteko trebetasunak ikastea:** Pertsonen arteko gaitasunak baloratu behar dira. Talde lanean, komunikazioan, negoziazioan, enpatian eta gatazkak konpontzeko trebetasunetan zentratzea. Hori aktore-esperientziako tailerren diseinuaren bidez irakats liteke.
2. **Ikaslea ardatz duen ikaskuntza:** proiektuetan eta erronketan oinarritutako ikaskuntza. Ikaskuntza ikaslearen esperientzietan oinarritu behar da, eta irakasleak bideratzaile gisa balio behar du, ikasleak aurrera egitera eta gauza berriak probatzera animatuz.
3. **Belaunaldien arteko ikaskuntza:** proiektuetan eta erronketan oinarritutako ikaskuntza. Ikaskuntza ikaslearen esperientzietan oinarritu behar da, eta irakasleak bideratzaile gisa balio behar du, ikasleak aurrera egitera eta gauza berriak probatzera animatuz.

## **6. lantaldea**

### *Proposamenak identifikatzea*

#### *Proposamen guztiak*

- Teoria modu birtualean eta aurrez aurreko eskolak ikaskuntza esperientzia gisa.
- Irakasle izatetik bideratzaile izatera iristeko trantsizioa.
- Proiektuak benetako enpresekin edo benetako testuinguruetan egitea, ikaskuntza praktikoaren metodologiaren arabera.
- Pertsonen arteko trebetasunak indartzea. Komunikazioa (asertibotasuna eta erabakiak hartzeko arduradunekin konektatzeko gaitasuna).
- Pentsamendu sistemikoa eta konplexutasuna.
- Negozio arrakastatsuen ereduak.
- Eredu birsortzaileak.
- Hezkuntza zirkularraren ereduak.
- Unibertsitateen arteko lankidetzak diziplinarteko proiektuak garatu ahal izateko.
- Diziplinarteko talde lana eta lidergoa.
- Malgutasuna ikastaroetan. Mikrokredentzialak.
- Karrera profesional auto-gidatuak.

#### *Proposamen nagusiak*

1. **Berdinen arteko diziplinartekotasuna eta ikaskuntza:** hezitzaileek eta ikasleek elkarrengandik ikasi behar dute. Berdinen arteko diziplinarteko talde lanaren ereduak. Gainera, bi noranzkoetan

doazen praktikak ditugu: ikasleak industriatik ikasten du eta industriak ikaslearengandik. Ikaskuntza plataforma bat erabilgarria izan liteke ildo horretan.

2. **Hezkuntza zirkularren ereduak:** Hezkuntza sistema linealetatik zirkularretara, ikaskuntza-eredu malguak sortuz, non norbera hainbat unetan sar daitekeen eta modu zirkularrean lan egin. Azkenean, hezkuntza osoa jasotzen da.
3. **Etengabeko ikaskuntza:** Ikasleek, hezitzaileek eta profesionalek bizitza osoan ikasten jarraitu behar dute. Gure aurreko proposamenak etengabe mantendu behar dira.

## 7. lantaldea

### *Proposamenak identifikatzea*

#### *Proposamen guztiak*

- Pentsamolde konplexua (diziplinarteko ikuspegia).
- Esku har lezaketen elementuak: ikasketa plan irekiak (arte liberalak eta zientziak), modulu dualak eta ikaskuntza bideak.
- Hainbat unibertsitateko mikrokredentzialak.
- Truke programa bat, jatorri eta herrialde desberdinetako ikasleei elkarrekin lan egiteko aukera ematen diena.
- Unibertsitatearen eta unibertsitate teknikoaren arteko truke programak.
- «Pizkundeko» profiletan zentratu behar da. Erronka konplexuek diziplinarteko eta zeharkako ezagutzak transferitzea eskatzen dute, baita hainbat eskola edo jatorritako ikasleen lankidetzaren ere.
- Sektore artetako proiektuek hezkuntzan duten garrantzia.
- Diziplinarteko ikuspegia.
- Hezitzaile eta hezitu rola edo ereduak alderantzizkatzea.
- Praxiaren kontzeptua. Kontzeptu teorikoak probatu egiten dira praktikan aplikagarriak diren egiaztatzeko.
- Noizbehinkako jardura bat, ikasleei benetako arazoak ebazteko eta taldean lan egiteko erronka botatzen diena.
- Unibertsitatea eta industria uztartzen dituzten ereduak. Prestakuntza duala. Ezagutza guztiak hartzen dira kontuan.
- Funtzak biltzeari, kontabilitateari eta finantzaketari buruzko ezagutzak.
- Egile eskubideak aintzat hartzea ziurtatzea.
- Kredituak gehitzea ohikoak ez bezalako jardueri.
- Era berean, esperientzia praktikoetan zentratzea (seihilekoak praktikak eta lanak egiten, konpromiso soziala hartzen).
- Hizlari profesionalak adiskide gisa. Erronketan oinarritutako benetako ikaskuntza-prozesuek barne hartzen dute ikerketa ikuspegia.
- Hezkuntzako profesional gehiago.
- Joera garaikideak.
- Ereduaren ezaugarriak (malgua, hibridoa, pertsonalizatua).
- Ikaskuntza metodoak teknologia berriekin (RA/RV).
- Ikertzaile ez direnentzat aplikatzen errazak diren metodoak ikertzen eta erabiltzen ikastea.

- Hezkuntza publiko berritzailea.
- Komunikazioko, bitartekaritzako eta enpatia sortzeko zeharkako trebetasunak integratzea (bereziki, ikaskuntza edo talde lana digitalagoa bada).
- Laguntza profil bat lantzean (lan pertsonala).
- Mentoria programa.
- Profilarekin lotutako atributuak edo trebetasun pertsonalak garatzeko modulu espazialak.
- Programa dualak.
- Diziplinarteko ikuspegia.
- Ikaskuntza pertsonalizatua.
- Zeharkako trebetasunak.

## *Proposamen nagusiak*

1. **KSlen azpisektoretarako programa dual espezifikagoak:** Prestakuntza azpiespezifiko gehiago KSletako ETEekin batera. Ikasleek bi truke egin ditzakete beste azpisektore bateko beste programa batekin, beren prestakuntzaren zati gisa. Nazioarteko lankidetzara RV eta RA bezalako teknologia berriak erabiliz hobetu liteke. Ikaskuntza jarduera gehiago integratu beharko lituzke, hala nola gertaeretan eta esperientzietan oinarritutako ikaskuntza, ikaskuntza atseginagoa izan dadin.
2. **KSlen erronketarako Giza zientziei buruzko azterlanak:** erronketan oinarritutako ikaskuntza programa bat diseina genezake, arazoak dituzten industriako kideekin lankidetzan. Mundu errealeko arazoetan zentratzen direnez, ikasleek ideia ekintzaileak eta enpresak sortzekoak garatu behar dituzte arazo horiei helduko dieten produktuak edo zerbitzuak garatzeko.
3. **Ikaskuntza pertsonalizatua:** Lehenengo urratsa izan behar da auto-ebaluaziorako tresna bat garatzea, ikasi aurretik erabil daitekeena. Tresna horren bidez, zure gaitasunak, pasioak eta abar ebaluatu ahal izango dituzu, eta, ondoren, horien araberrako programa indibidual bat sortu. Programa indibidual horren barruan, mikrokredentzialak garatuko dira, eta, aldi berean, espediente pertsonal profesional bat. Gainera, programa horrek lankideekin komunikatzeko gaitasunarekin lotutako zeharkako trebetasunak ere barne hartu behar ditu, baita talde bitartekaritza eta lankideak eta haien ezaugarriak benetan ulertzeko enpatia sortzea ere.



### 3. 4. ATaren 3 ideia nagusiak.

1. **Mentalitatearekin lotutako trebetasunak:** pentsamendu kritikoaren eta kontzientziarioaren garrantzia. Geure buruari buruz ikastea, norbanako eta talde gisa. Pentsamendu sistemikoa, ekarpena eta erantzukizuna. Esplorazioa eta jakin-mina funtsezko tresnak dira aurrera egiteko.
2. **Kudeaketarekin lotutako trebetasunak:** Proiektuen kudeaketaren, komunikazioaren, helburuen eraginaren ebaluazioaren, finantzaketaren, ekintzailtzaren eta proiektu bat abian jartzearen alderdi guztiak kontuan hartzea.
3. **Ikaslea ardatz duten ereduak:** Belaunaldien arteko ikuspegiak, etengabeko ikaskuntzakoak, nazioartekoak eta diziplinartekoak, programa dualak eta erronketan oinarritutako irizpideak

**4. AT: Hezkuntza eta ikerkuntza KSletan**

txertatzea.

