# La Interpretación-Facilitación

## Un método de enseñanza en Educación Ambiental basado en propiciar experiencias a través del juego ecológico.

**Francisco Javier Sáez Núñez**
Maestro de Primaria, especialista en Educación Física.
Master en Educación Ambiental
C.P. Basilio Sáez.
Caravaca de la Cruz (Murcia)

*Este artículo se publicó en el nº 30 (junio 2006) de la revista Aula Verde, de la Consejería de Medio Ambiente de la Junta de Andalucía. Por su interés lo reproducimos aquí.*

Antes de desarrollar mi trabajo profesional como maestro de Primaria estuve trabajando en Aulas de Naturaleza y Centros de Educación ambiental como monitor y guía de senderos ecológicos y rutas de montaña para escolares y turistas en general.

Recuerdo que comencé con la ilusión de trasmitir mis vivencias, las emociones vitales que la naturaleza me había aportado y los conocimientos en estado puro que había aprendido.

Mi planteamiento inicial como guía era el de compartir la emoción con los visitantes. En ocasiones lo conseguía, pero lo normal era que no se interesaran en absoluto. Impulsado por mi entusiasmo, a veces conseguía acallar el parloteo, aunque no me sentía satisfecho porque en el fondo deseaba imponer mis propias ideas y sentimientos.

Mas tarde, en mi personal evolución, comprendí que una buena experiencia se basa siempre en dialogar, en compartir verbalmente nuestra inspiración (emociones, vivencia), en ser capaces de trasmitir a los otros nuestra propia experiencia, la inspiración permanente, el entusiasmo profundo (respecto a la naturaleza o cualquier otro tema) y comprender con empatía la de los demás; ese era el gran reto (intuía que forma parte de la verdadera enseñanza).

Al cabo de un tiempo entendí que el discurso, la palabra, bien utilizados trasmite una experiencia, pero la vivencia plena, el entusiasmo profundo no se trasmite, hay que generarlo en la propia persona (sin importar la edad); facilitar la vivencia para generar la propia experiencia personal. Ese era el camino a seguir. Debía generar previamente en el grupo sentimientos, emociones, debía ayudarles a que viviesen su propia experiencia personal de forma directa, desde las sensaciones, emociones, sentimientos, reflexionando para ser conscientes de lo vivido, incitándoles a usar toda la información procesada a través de los sentidos y de la percepción para formularse preguntas que les llevasen a ser investigadores, a cuestionarse el porqué de cualquier cosa para alcanzar por sí mismos el conocimiento que intentaba que aprendieran. Esa era la clave, experimentar por sí mismos el conocimiento que quería impartirles, lograr que lo aprendido fuese realmente significativo.

### LA ENSEÑANZA BASADA EN LA EXPERIENCIA

La clave es la utilización de los juegos (ecológicos y ambientales, expresivos, sensoriales, comunicativos,…) que la propicien:
- Permite a cualquier persona, niño o adulto, alcanzar la consciencia de las experiencias directas y profundas.
- Ayuda a la gente a volverse receptiva a la naturaleza con mayor rapidez y eficacia.
- Puede aplicarse creativamente en el aula y hacerlo extensivo a nuestra vida personal, esto es lo realmente maravilloso.

Creo que cuando como maestro o guía se puede propiciar una atmósfera sensible al descubrimiento y a la experiencia directa, la enseñanza se hace realmente significativa y cobra sentido total.

Liberty Hyde (botánico, fundador del movimiento de estudio de la naturaleza de principios del siglo XX, lo explicó de esta manera:
"La sensibilidad hacia la vida es el resultado más importante de la educación"
"Si deseamos desarrollar una actitud reverente por la vida, debemos comenzar por tener conciencia de la misma, lo cual es el primer paso que nos lleva amarla".
"Sentir nuestro lazo vital común con los seres y las cosas vivas de nuestro medio, es el fundamento de la convicción de implicarnos en las necesidades y en el bienestar de todas las

criaturas vivientes".

También Tanaka Shozo (maestro zen) hace referencias al tema cuando dice:
"La conservación de la naturaleza no es una cuestión que atañe sólo a la propia naturaleza, sino también al corazón del hombre".

Hace unos años intenté recoger mis experiencias en un texto titulado "Descubrir, conocer, conservar y disfrutar la naturaleza a través del juego: programa de juegos ecológicos y ambientales adaptados a las actividades en el medio natural". La idea era apuntar ciertos criterios para ayudar a quienes se interesaran para llevar a cabo tareas en el sentido reseñado.

Como objetivos del programa me plantee:
- Conocer y comprender los elementos e interrelaciones del medioambiente.
- Asimilar comportamientos positivos hacia el medio natural.
- Vivenciar la importancia del trabajo en equipo para la resolución de los problemas ambientales.
- Utilizar métodos que permitan actuar como elementos importantes en la mejora de la calidad de vida.
- Conocer las posibilidades de mejora de la salud y condición física en los entornos naturales, desde el conocimiento y respeto del mismo.

En este texto se exponen cuestiones de interés como:
• **Los juegos ecológicos,** condiciones de aprendizaje y estrategias (la manera cómo se enseña es tan importante como el qué se enseña). A través de este tipo de juegos se consigue que:
1. El aprendizaje sea vivencial. El niño descubre, explora y manipula directamente los elementos de su ambiente.
2. El aprendizaje sea divertido y creativo. Si las actividades son divertidas y novedosas, tienen un impacto educativo mayor que las aburridas y conocidas.
3. El guía sea un "facilitador". Es una persona en quién confiar, que propone actividades en las que los niños tienen la oportunidad de crecer intelectualmente y espiritualmente, de ser apreciados, de participar activamente, de divertirse y desarrollar su autoestima (potenciación de su personalidad).
4. Las actividades estén centradas en las necesidades de cada participante individual. En todo el desarrollo del programa se toma en cuenta la opinión, características, diferencias personales, potencialidades y limitaciones de cada niño (personalización).
5. Enfatizar el aprendizaje de aspectos significativos. Aprender sobre los aspectos que afectan y estimulan directamente es más importante que hacerlo sobre cosas abstractas y lejanas (aprendizaje).
6. La utilización de los recursos del medio. El uso de los recursos tradicionales del aula está reducido al mínimo necesario. De esta manera se exploran las posibilidades de los objetos naturales (creatividad).
7. Disfrutar de los ambientes naturales. Visitar y conocer áreas naturales cercanas al alumno-a, para apreciar y evaluar el efecto de la relación positiva y negativa del hombre sobre el medio ambiente (reflexión).

**• Papel que desempeña el- la facilitador-a del aprendizaje.**
Carl Rogers proponía: "No es exactamente un líder democrático, es algo más que eso. Es un liberador del *potencial creador* de los miembros del grupo".
Facetas del facilitador:
- Debe ser dinamizador: conocer, seleccionar y usar las estrategias apropiadas para estimular y desarrollar el proceso creador en sus diferentes fases.
- Debe se creativo: saber trabajar con el grupo, manejar técnicas grupales (dinámicas, talleres, simulaciones, juegos, expresivas, etc.).
- Debe saber cómo facilitar la comunicación entre los miembros del grupo para resolver los problemas.
- Debe estar constantemente abierto-a y ser receptivo-a a la realimentación que le da el grupo sobre su propio desempeño y el de los otros colegas.
- Debe tener intuición: saber manejar y detectar los ritmos del grupo.
- Debe ser un ejemplo viviente de creatividad en acción.

**• Reflexiones sobre el docente-facilitador de este programa.**
Enmarcado dentro de la búsqueda de un aprendizaje creativo, me permito hacer una serie de reflexiones comparativas entre la actitud docente tradicional y la que intento proponer:
- Tradicional. Se preocupa de que todos-as trabajen en la tarea.
Creativo. Se compromete e involucra para crear un ambiente de apoyo.

- Tradicional. Usa como única estrategia el poder y la autoridad para que las cosas se cumplan.
Creativo. Se apoya en los deseos de los participantes como fuerza motivacional.

- Tradicional. Trabaja y decide solo.
Creativo. Organiza y hace accesible para el grupo una amplia variedad de recursos (negocia a veces).

- Tradicional. Coarta el proceso creativo grupal.
Creativo. El es, como persona, un recurso a ser utilizado por el grupo (muy importante pero… ¡qué difícil de entender!).

- Tradicional. Se preocupa únicamente por la supervisión de la tarea.
Creativo. Permanece alerta a todas las expresiones de sentimientos de los miembros del grupo.
- Tradicional. Busca medidas eficaces de control.
Creativo. Responde y acepta las actitudes del grupo.
- Tradicional. Prefiere estar a solas en las alturas: se aísla, pone barreras en la relación.
Creativo. Quiere convertirse en uno más del grupo: se abre, se acerca,….

**• Proceso para el desarrollo de una sesión.**
1. Despertar el entusiasmo.
Objetivo: despertar la alegría, descargar energía.
Consecuencias:
- Se crea una atmósfera de entusiasmo.
- Comienzo con un "¡síií!"unánime.
- Se vence la pasividad y se estimula la agudeza.
- Se establece un compromiso.
- Se gana en atención y se minimiza los problemas de disciplina.
- Se crea buenos grupos dinámicos.
- Se les prepara para actividades posteriores más sensibles.

2. Concentrar la atención.
Objetivo: Receptividad.
Consecuencias:
- Se incrementa la duración de la atención.
- Se concentra la atención y profundiza el conocimiento.
- Lograr aumentar los canales de entusiasmo generados en la etapa 1.
- Lograr desarrollar la capacidad de observación.
- Calmar la mente.
- Desarrollar la receptividad para potenciar la experiencia sensible de la naturaleza.

3. Experiencia directa.
Objetivo: Absorción.
Consecuencias:
- Aprender mediante el descubrimiento personal.
- Proporciona la comprensión directa, intuitiva y experiencial.
- Fomenta el asombro de la empatía y el amor.
- Desarrolla el compromiso personal hacia actitudes de conservación.

4. Compartir la inspiración.
Objetivo: Idealismo.
Consecuencias:
- Clarifica y refuerza las experiencias personales.
- Fomenta y sustenta buenos hábitos.
- Introduce inspirados modelos.
- Refuerza la curiosidad.
- Crea vínculos entre el grupo.
- Aporta ideas al profesor.
- Propicia que el profesor pueda compartir la inspiración con una audiencia receptiva.

Principio metodológico: la interpretación.

La fórmula que he desarrollado para configurar un programa de Educación Ambiental destinado a descubrir, conocer, conservar y disfrutar del entorno natural que dispongamos (cercano o lejano al centro educativo), es el Sendero ecológico interpretativo.

Presento como ejemplificación el trabajo denominado "Las Fuentes del Marqués: un paraíso recuperado. Sendero ecológico interpretativo" nivel I Descubrir (Primaria), nivel II Conocer y Conservar (Secundaria), compuesto por un Cuaderno de alumno acompañado de 3 láminas representativas de ecosistemas y pegatinas y Guía didáctica para el profesor.

El esquema-índice de este trabajo es el siguiente:

"LAS FUENTES DEL MARQUÉS": UN PARAISO RECUPERADO.GUÍA DIDACTICA
¡Bienvenidos a las Fuentes del Marqués!
No vienes sólo para hacer una excursión, vas a conocer y comprender como funciona algo tan fascinante y divertido, además de importante, como es... ¿lo adivinas?... efectivamente, LA NATURALEZA.

Prepárate para la aventura. Vas a ser "investigador" identificando animales y plantas. "Rastreador", buscando restos e indicios de plantas y animales. "Guía orientador" para no perderte. Y sobre todo vamos a *mirar, oler, tocar y escuchar*, utilizando estos sentidos que tenemos medio olvidados.

*NIVEL I: DESCUBRIR (ADAPTADO PARA EDUCACIÓN PRIMARIA)*

**1ª SESIÓN. PAISAJE: "Paseando por las Fuentes y su entorno, un paseo agradable".**
1. Su situación respecto al entorno
1.1. Mapa mudo: Accidentes geográficos y panorámica del paisaje.
2. Los sentidos nos guían.
2.1. Juego: "Observa y anota"
2.2. Juego: "Mapa de sonidos".

2.3. Juego: “Reconoce lo que sientes”.
3. De la ciudad al campo las sensaciones cambian.
3.1. Juego: “Sensaciones y percepciones.

**2ª SESIÓN. AGUA: “El río que nos lleva”.**
1. Los marineros del río.
1.1. Ejercicio: “Descubre el río y su valle”.
1.2. Investigación: “¿Cómo es nuestro río?”
1.3. Ejercicio: “Los marineros del río: excursión por el arroyo”.

**3ª SESIÓN. BOSQUE: “Un bosque lleno de vida”.**
1. Nada está quieto todo se mueve.
1.1. Juego: “Identificación de plantas”
1.2. Juego: “Encuentra un árbol”.
1.3. Juego: “Árbol dominante”.
1.4. Juego: “Descubrir restos de animales”.
1.5. Juego: “Las aventuras de un insecto”.
2. En cualquier sitio no “se planta”.
2.1. Ejercicio: “Cacería de menudencias”.
2.2. Ejercicio: “Cacería de hojas”.
2.3. Ejercicio: “Busca plantas iguales a mí”.
3. Los ambientes naturales del paraje.
3.1. Investigación: “Las plantas adaptadas a cada ambiente”. (Planta-símbolo en una zona acotada)
3.2. Investigación: Ejercicio. Completa ficha: Orientación, vegetación, restos animales, restos humanos.
3.3. Juego: “Las redes”.
3.4. Interpretación y manipulación. Ejercicio: “Animales y plantas que aquí viven”.
Identificación y distribución de animales y plantas en sus ambientes naturales:
- Río/soto.
- Bosque mixto.
- Cultivos/seto.

**4ª SESIÓN. EVALUACIÓN:**
1. Reforzar conocimientos sobre la morfología de los animales.
Juego: “Mímica de animales”
2. Diferenciar elementos que si/no pertenecen a la naturaleza (biodegradables/no biodegradables)
Ejercicio: “Recolección y reintegro”.
3. Analizar sentimientos valores e información que poseen los participantes respecto al medio ambiente.
Ejercicio: “Mi ciudad”.
4. ¿Qué hacemos? Tus actitudes ante la naturaleza.
Ejercicio: “Decide la actitud más acertada”.
5. Reforzar conocimientos desarrollados en el nivel “DESCUBRIR”.
Ejercicio: “Texto incompleto”.

*NIVEL II. CONOCER (ADAPTADO PARA E.S.O, CICLO 1º)*

1ª SESIÓN. PAISAJE: “Un paisaje humanizado desde siglos atrás”.

1. Usos tradicionales desde la época árabe.
1.1. Ejercicio: “Cauces de agua y usos agrícolas”.
2. Uso actual: ¿Sabremos conservar?
2.1. Investigación: “Estado de conservación del suelo”.
Juego: “La degradación del bosque”.
2.2. Investigación: “¿Qué clase de suelo es más absorbente?”
Búsqueda de soluciones: Pérdida de suelo por uso humano, lluvias y deforestación.
2.3. Ejercicio: “El vertedero incontrolado: ¿adónde viene?, ¿adónde va? Búsqueda de soluciones”.
2.4. Juego: “Desperdicios incontrolados: siguiendo la pista a Don Guarreras”.

2ª SESIÓN. BOSQUE: “La belleza hecha riqueza”.

1. Hogar de animales y plantas.
1.1. Juego: “El árbol”.
1.2. Juego: “Encontrar pistas”.
1.3. Ejercicios para reconocer la fauna y flora:
- “Unir con flechas”
- “Los truquillos de las plantas”
- “Adivina que es”
2. Un trozo de bosque mediterráneo
2.1. Texto: “Alteraciones producidas”
2.2. Especies características: Tablas dicotómicas
3. Mosaico de unidades de vegetación.
3.1. Texto: “Diferentes hábitats: espacies complementadas”
4. Fragilidad de las unidades ecológicas.
4.1. Texto: “Etapas en la formación de un bosque”
4.2. Texto: “Proceso degenerativo y degenerativo”
4.3. Ejercicio: “Prioridades de conservación: suelos, sotos, setos, fauna,...”
5. Su mantenimiento y control depende del uso humano.
5.1. Investigación: “Efectos del uso sobre el equilibrio ecológico”
6. Existencia de corredores lineales.
6.1. Investigación: “Los setos y sotos, refugio y alimento de especies animales”
7. Trasiego de información genética entre las unidades: exportación natural de vegetación.
7.1. Ejercicio. Ecosistemas no aislados: “Un individuo aislado tiene limitado el crecimiento de su población.

3ª SESIÓN. AGUA: "El agua, riqueza y salud de la naturaleza: origen y base de los valores ecológicos".

**1.** Los caminos del agua.
1.1. Juego: "Las gotas de agua".
1.2. Ejercicio de investigación: "El sistema de circulación del agua en las montañas calizas"
1.3. Ejercicio: "¿Cómo es nuestro río?"
**2.** Las especies que habitan en nuestras aguas.
2.1. Texto: "Peces"
2.2. Texto: "Algas y plantas ribereñas"
2.3. Texto y cómic: "Áreas encharcadas de uso doméstico, principales habitantes".
2.4. Texto e ilustraciones: "Aves, adaptaciones al agua y costumbres".
2.5. Ficha de identificación: "Tablas dicotómicas".

4ª SESIÓN. EVALUACIÓN.

1. Evaluar conocimientos y desarrollo perceptivo.
Juego: "Ciego y lazarillo"
2. Transferir conocimientos para plantear soluciones a problemas ambientales.
Juego: "Las adaptaciones".
3. Analizar el entorno por medio de la observación del paisaje: Soluciones a la destrucción del paisaje.
Juego: "Postal del paisaje".
4. Determinar el comportamiento individual ante situaciones concretas.
Ejercicio: "¿Qué hacemos? Tus actitudes ante la naturaleza".
5. Afianzar conocimientos adquiridos en este NIVEL.
Ejercicio: "Texto incompleto".

## METODOLOGIA. PRINCIPIOS DE INTERVENCION

Los grupos de visitantes que recibe el Sendero Ecológico Interpretativo pertenecen en su mayor parte al Sistema Educativo; no obstante también se reciben asociaciones y colectivos de diversa índole. En ambos casos se realiza una labor interpretativa dado que el objetivo principal es MOTIVAR y DESPERTAR la curiosidad hacia nuestro Patrimonio Natural.

La interpretación en cuanto técnica o arte de comunicación demuestra ser, a través de esta GUIA DIDACTICA adaptable a diferentes niveles, un poderoso elemento motivador que consigue elevados grados de sensibilidad e implicación en la conservación de los elementos presentados.

En el caso de este Sendero, en todo momento se realiza Interpretación si nos guiamos por los principios de F. Tilden:
1. Todas las explicaciones se relacionan con la experiencia y personalidad del receptor.
2. La información transmitida se traduce a términos comprensibles (por ejemplo, a través de analogías con la vida cotidiana, a grupos escolares de primaria, se les explica el concepto de "Territorialidad en aves", comparándola con la distribución espacial de los diferentes grupos de niños en el patio del colegio).
3. Se estimula el uso de todos los sentidos: Se ven las plantas y animales, se tocan hojas, se huelen flores y se escucha el canto de las aves...
4. Continuamente se MOTIVA, fundamentalmente a través de cosas cotidianas que todos vemos pero que casi siempre ignoramos...
5. Presenta un TODO. Cada zona del itinerario se relaciona entre sí. Se presta más atención a la forma de vivir de los seres vivos y sus interacciones entre ellos y nosotros que a la mera clasificación.
6. El mensaje se dirige a destinatarios concretos, contando con una oferta variada para todos los niveles.
La interpretación es una forma de apoyar los programas escolares de Educación Ambiental, que debe realizarse dentro de un marco amplio de observación-reflexión-acción que ayude al alumno/a a detectar problemas y situaciones reales para conocerlas, analizarlas y reflexionar sobre ellas con el fin de encontrar respuestas personales, aportar soluciones e implicarse en las mismas.
La metodología utilizada debe asegurar, no solo la adquisición de conocimientos sobre el medio, sino también el desarrollo de actitudes y hábitos de trabajo para que, a través del descubrimiento y la implicación afectiva, se llegue a un compromiso con el entorno natural y social.

### 1. DURACIÓN

El sendero ecológico interpretativo está diseñado y adaptado para los niveles educativos de enseñanza oficial reglada:
• NIVEL "DESCUBRIR": Educación Primaria.
• NIVEL "CONOCER Y DECIDIR": Educación Secundaria Obligatoria.
Está previsto para ser realizado en SESIONES referenciadas a partir de los siguientes centros de interés: PAISAJE, AGUA, BOSQUE y EVALUACIÓN.
Cada sesión forma una unidad que se relaciona con las correspondientes a su nivel a través de las actividades de evaluación.
La duración prevista por sesión es de aprox. 2/3 horas, dependiendo de las características del grupo. Para realizar el

nivel completo y continuo, se podrá llevar a cabo por tanto en dos días en sesiones de mañana y tarde.
Los grupos correspondientes al nivel de Secundaria pueden comenzar por el nivel anterior para reforzar los contenidos.

## 2. FASES EN LA REALIZACIÓN DE CADA NIVEL.

En el recorrido del Sendero Ecológico concurren las siguientes fases:
A) MOTIVACIÓN: Se presenta la actividad acercando a los alumnos-as a la curiosidad por descubrir, a ser "detectives" de la naturaleza, utilizando los sentidos como fuente de información.
B) INFORMACIÓN: A lo largo del Sendero se proporciona información procurando atender las demandas de los visitantes. Siempre se parte de hechos conocidos y las analogías con aspectos de la vida cotidiana como forma de presentación habitual.
C) SENSIBILIDAD: Su intensidad puede ser variable según la época del año y se apoya directamente en la observación de animales y plantas, percepciones del paisaje, interpretación del entorno, de los problemas ambientales a los que está sometido y propuesta de soluciones individuales y colectivas, tanto en actitudes como en valores.
D) EVALUACIÓN: Se realiza a través de una sesión específica la comprobación de la asimilación de conocimientos, destrezas y actitudes. Para no perder el sentido lúdico, participativo y cooperativo de la actividad, esta se realiza fundamentalmente mediante juegos específicos de evaluación.
Se instará a los Centros Educativos que remitan, tras su estancia, una encuesta realizada por los alumnos sobre lo que vieron y captaron.

## SUGERENCIAS.

• Como recurso didáctico para centros escolares. El Sendero Ecológico pretende ser un material que sirva de apoyo a los programas que, de alguna manera, hagan referencias a temas relacionados con el Medio Natural (Conocimiento del medio, Naturales, Ciencias Sociales, Educación Física, Lengua,...), desde el marco del Eje Transversal de Educación Ambiental, integrando Objetivos Generales de Etapa, Objetivos Generales de Área, Guión Temático, Contenidos por Áreas, Objetivos Didácticos, Actividades y Evaluación, para dar un enfoque globalizador-interdisciplinar como *proceso de enseñanza* en una UNIDAD DIDÁCTICA.

Con esta finalidad y haciendo referencia al *proceso de aprendizaje*, las actividades planteadas podrían servir como referencia a los siguientes contenidos:
1. Conceptuales:
- El medio como un todo en el que sus elementos están relacionados entre sí.
- El hombre como un elemento del medio: - Recursos naturales.
- Problemática ambiental.
- Cambios históricos en los usos del medio.
2. Procedimentales:
- Sistematización de la observación
- Análisis y relación entre causas y problemas ambientales.
- Representación de espacios conocidos.
- Planteamiento de problemas y posibles soluciones referidas al entorno inmediato.
- Planificación de actuaciones en el mismo.
- Desarrollo de técnicas de comunicación de resultados y de sensibilización.

3. Actitudinales:
- Valoración de la calidad de su entorno.
- Ser sensible hacia la conservación del medio natural.
- Respeto a las personas, a los seres vivos y a las cosas.
- Manifestación de su espíritu crítico ante situaciones concretas o problemas ambientales.
- Solidaridad con los demás ante situaciones problemáticas.
- Participación en los grupos de trabajo con actitud de cooperación.
- Utilización el diálogo para resolver las diferencias entre las personas.
- Capacidad de asumir decisiones colectivas.
- Capacidad para tomar decisiones y compromisos de cara a la mejora del medio ambiente.
- Concreción de acciones que impliquen la puesta en práctica de las decisiones y compromisos asumidos.

• Para visitantes en general.
Puede realizarse como sendero interpretativo autoguiado, con balizas que señalan las paradas más significativas. Permite realizar itinerarios diferenciados por estaciones (otoño-invierno, primavera-verano) en función de las diferentes especies que lo habitan adaptadas a la alimentación que el hábitat ofrece (frutos, semillas, insectos,…) y las evoluciones morfológicas y conductuales de las mismas en función de las características de las relaciones sistémicas (cadenas tróficas) que existen en el ecosistema.
Es, por tanto, un recurso que continuamente se puede ir ampliando y matizando detalles según las características del grupo y/o las necesidades del programa que se pretende desarrollar.