

INSTRUCCIONES



DINBILIDANBALA

INTRODUCCIÓN

El Departamento de Cultura, Deporte y Juventud del Gobierno de Navarra os presenta el juego Dinbilidanbala. El patrimonio cultural, en todas sus manifestaciones, forma parte esencial de la educación en su sentido más amplio. De ahí nuestro interés por desarrollar acciones y productos que profundicen en la intensa vinculación ya existente entre educación y patrimonio.

La herramienta educativa que ponemos a vuestra disposición supone una conexión entre los centros escolares de educación primaria y el patrimonio cultural inmaterial de Navarra. Con un formato de juego de mesa, Dinbilidanbala nos invita a salir del aula, a investigar, a interpretar, a conocer, a crear en equipo. Acerca al alumnado a los testimonios del archivo inmaterial generando experiencias de enseñanza-aprendizaje significativas con las que enredarse con el patrimonio propio y ajeno. A través del conocimiento, reconocimiento y valoración del patrimonio navarro pretendemos trabajar contenidos curriculares de forma diferente, amena y divertida.

Dinbilidanbala está diseñado para que al utilizarlo podamos descubrir, generar, recoger y poner en valor distintos patrimonios desde lo personal (alumnado y profesorado) a lo local (el pueblo o barrio). Tomar decisiones, enfrentarse a problemas, relacionar conocimientos y experiencias forma parte de la metodología con la que valorizaremos, comprenderemos y crearemos patrimonio. De esta manera la metodología fundamenta el juego siendo la base para conseguir los objetivos marcados. Esta metodología no se basa en una serie de pasos cerrados o recetario a seguir. Se inspira en la perspectiva educativa del trabajo por proyectos donde el sujeto se sitúa en el centro del proceso educativo.

También el proceso de creación artística contemporánea juega un papel central en el desarrollo del juego. Valoramos de esta manera la dimensión creativa y dialógica como procesos cognitivos, dando relevancia a la reflexión y la toma de decisiones como eje en las actividades que se recogen en Dinbilidanbala: investigando, descubriendo, tomando decisiones y riesgos, imaginando y creando como camino de aprendizaje.

Como podéis ver, la propuesta educativa que tenéis entre manos es ambiciosa y compleja. No hubiera sido posible sin el trabajo coordinado de varios equipos y colectivos. La idea, su diseño, los contenidos, su estructura, la conformación metodológica y su jugabilidad han sido concebidos por el colectivo Bitartean, Arte y Educación. Los audiovisuales provienen del Archivo del Patrimonio Inmaterial de Navarra y han sido recopilados y editados por Labrit Patrimonio, que también ha realizado la web que los soporta. El diseño de todos los elementos físicos de Dinbilidanbala ha sido realizado por Bronce Estudio.

Os invitamos a jugar y a hacer vuestra esta herramienta, modificándola, transformándola, según vuestras realidades e intereses.



Dinbilidanbala es una herramienta educativa para el aula en forma de juego de mesa con el que realizar proyectos de trabajo vinculados con la investigación artística desde la puesta en valor del patrimonio material e inmaterial de distintas localidades navarras.

Os invitamos jugar y a hacer vuestra esta herramienta, modificándola o transformándola, según vuestras realidades e intereses.

En este juego se trabajan las siete competencias básicas

1. Comunicación lingüística
2. Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología
3. Competencia digital
4. Aprender a aprender
5. Competencias sociales y cívicas
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
7. Conciencia y expresiones culturales

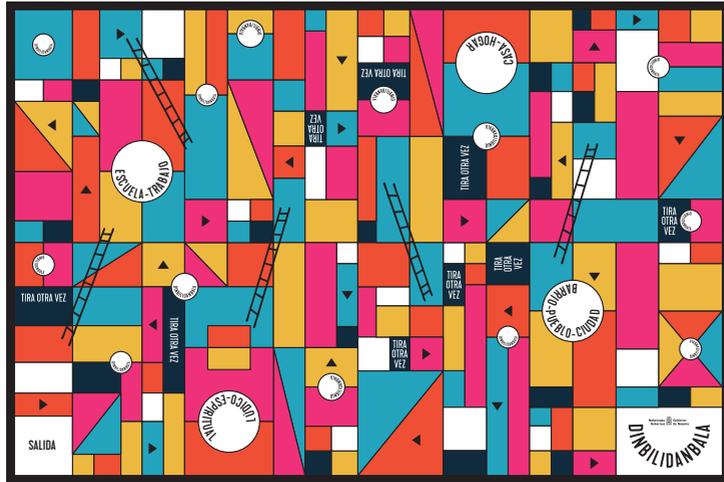
¿Qué necesitamos para jugar?

- **Un aula**
- **Una o un docente** responsable de la dirección del juego
- **Una clase de segundo o tercer ciclo de primaria** de entre nueve y veinte alumnos y alumnas
- **El tablero** con tres tipos de tarjetas:
 1. Video
 2. Preguntas
 3. Estrategias de juego
- **Libro con un total de veinte propuestas educativas** para los espacios taller. Cinco por espacio
- **Cinco cuños**; uno por espacio taller y uno general
- **Una ficha identificativa por cada equipo** (a construir al iniciar el juego)
- **Una tarjeta de viaje** para cada equipo
- **Un dado**
- **Un reloj de arena**
- **Un ordenador con internet**
- **Una pantalla** donde proyectar con audio o una pizarra digital

¿CÓMO JUGAMOS?



Preparación del juego



Tablero de juego



Manual de instrucciones



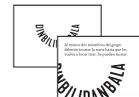
Manual de propuestas didácticas



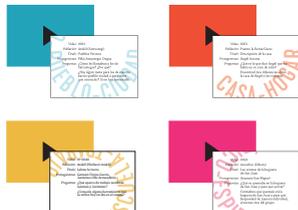
4 tarjetas de viaje



20 tarjetas sin video



10 tarjetas de estrategias de juego



40 tarjetas con video



Set de piezas para construir las fichas de juego



Sellos



Un dado y un reloj de arena

El objetivo del juego es pasar por los cuatro espacios de taller, cada uno con un eje temático distinto. Ganará el grupo que lo consiga.

1. Lúdico y espiritual (color rosa)
2. Escuela y trabajo (color amarillo)
3. Barrio, pueblo y ciudad (color azul)
4. Casa y hogar (color naranja)

Dividimos la clase en tres o cuatro grupos de entre tres y cinco personas.

El juego comienza construyendo las fichas de cada equipo y dándoles un nombre identificativo. Cada grupo tirará el dado y será el que más número saque el que comience a jugar. A partir de entonces, seguirá el grupo que esté a la izquierda hasta que todos los grupos participen.

Cada grupo tiene unas responsabilidades que van rotando siguiendo un orden.

- Si en la siguiente ronda os toca tirar, tendréis que controlar el tiempo del grupo que responde con el reloj de arena.
- Si os toca esperar dos rondas para tirar, tendréis que registrar las respuestas del grupo que responde, ya sea mediante foto, video, dibujo...
- Si os toca esperar tres rondas porque vuestro turno acaba de terminar, tendréis que mantener la atención por si os toca el rebote en la pregunta.

El grupo que comience volverá a tirar el dado y moverá su ficha pudiendo caer en **estas casillas**:

- **Video (▶):** en esta casilla se deberá coger la tarjeta del mismo color que la casilla. Este color corresponde a uno de los cuatro ejes temáticos del juego. Toda la clase visualizará el video indicado por la tarjeta seleccionada, tras lo cual, el grupo que ha caído en la casilla tendrá que responder a las dos preguntas de la tarjeta.
- **Pregunta:** en esta casilla se deberá coger una tarjeta y contestar a la pregunta que corresponda con el color de la misma casilla.
- **Casilla Blanca o de estrategias de juego:** en esta casilla habrá que coger una tarjeta que cambiará la dinámica del juego para el grupo que caiga aquí. El grupo deberá guardarla hasta que cumpla el enunciado de la misma.
- **Casilla Negra:** se tendrá que tirar el dado de nuevo.

La escalera implica un desplazamiento por el tablero a una casilla similar a la de origen.

El grupo que cae en estas casillas deberá contestar de manera grupal, es decir, de manera consensuada y a través de una persona que hará de portavoz.

Si el grupo responde dentro del tiempo establecido (por ejemplo 3 minutos) el resto de grupos tendrán que decidir, de manera guiada por la o el docente, si:

- En la respuesta que se ha dado han participado todos los miembros del grupo de manera consensuada.
- La respuesta que se ha dado es comprendida y tiene coherencia.

Una vez superada la evaluación del resto de clase, el grupo que ha contestado bien a la prueba podrá poner los cuños que le correspondan en su tarjeta de viaje con la que irá registrando su camino.

Tarjeta de viaje

Es una tarjeta que cada equipo tiene desde el inicio hasta el final del juego, en la que va recogiendo las preguntas y pruebas que superan, así como los espacios taller por los que han pasado mediante **cuños**. Es el registro de la experiencia vivida por el grupo en el juego.

Los Cuños

Son el sistema de puntuación. Existe un cuño diferente por cada eje temático. Deberán usarlos en la tarjeta de viaje cada vez que contesten a una pregunta, pasen una prueba o superen la propuesta de un espacio de taller. De esta manera queda registro del camino andado por el grupo.

Reparto de cuños

- Cuatro cuños por cada Espacio Taller al que lleguemos y superemos como grupo.
- Dos cuños por cada pregunta-video que respondamos correctamente en grupo.
- Un cuño por cada pregunta que respondamos correctamente en grupo.

Los videos

Hay dos momentos en el juego en los que veremos videos del patrimonio navarro. Las personas que aparecen en ellos nos hablarán de sus experiencias, recuerdos y vivencias con las que reflexionaremos sobre las nuestras, iniciando con ello una pequeña investigación personal.

Los dos momentos son: en los espacios de taller y en las casillas de "Video". Ambos tipos de tarjeta tienen un número de video con el que el o la docente podrá buscarlo en esta web:

www.dinbilidanbala.com

La diversidad de procedencias, edades y bagajes de las personas entrevistadas hace que se expresen de muy distintas maneras. Para facilitar la comprensión de sus testimonios, todos los videos están subtítulos.

Los requisitos

Hay momentos en los que un grupo registra la respuesta de otro grupo, ya sea en video, audio o mediante un dibujo. Esta elección va a depender de las herramientas que el docente tenga a su disposición.

Los registros que se produzcan a lo largo del juego pueden ser archivados para poder ser consultados. Así se irá generando un pequeño archivo inmaterial del aula a través del uso del juego.

LOS ESPACIOS DE TALLER

En la segunda vuelta puede que un grupo caiga ya en la casilla de espacio taller.

Cuando un grupo llega a esta casilla de espacio taller el juego queda en pausa, ya que todos los grupos tendrán que realizar un proyecto que puede durar varios días o sesiones de trabajo.

Es conveniente anotar la posición de cada grupo en el tablero usando el dibujo esquemático de la parte posterior de la caja. De esta manera sabremos donde estábamos a la hora de reanudar el juego una vez terminado el proyecto.

Tan solo el grupo que llegó a esta casilla recibirá el cuño que indica haber pasado por este espacio.

Será el o la docente quien decida previamente qué secuencia educativa quiere trabajar en cada caso. Todas las propuestas didácticas están recopiladas en un cuadernillo siguiendo el siguiente esquema:

- **Título:** nombre de la propuesta didáctica.
- **Nº de video:** referencias para buscar el video en la página web.
- **Preguntas:** detonantes de la propuesta una vez visualizado el video.
- **Investigación:** propuesta de investigación en torno al tema que nos plantea el video y con la que comenzaremos la creación artística.
- **Taller:** propuesta de taller en el que dar un sentido estético a esa investigación.
- **¿Qué pretendemos aprender?:** líneas del currículum que se trabajan con este taller.
- **Cuadro de autoevaluación:** para el alumnado al terminar la propuesta.

Dentro de estas propuestas de investigación el alumnado tendrá que hacer preguntas o buscar información fuera del aula a familiares o personas cercanas de su entorno, a las que llamaremos colaboradores y colaboradoras. Para que comprendan su función y visibilicen su participación hemos creado un texto que el alumnado puede entregar y sellar con el sello general del juego.

Los tiempos en los “Espacios taller”

El cuaderno con las 20 propuestas educativas para estos espacios taller están a disposición del docente desde el principio para que decida con anterioridad qué propuesta es la más adecuada a cada momento así como los tiempos a emplear en el mismo. Una propuesta dentro de este espacio puede durar unos días o unas semanas dependiendo del interés del o la docente.

Los materiales plásticos

En general los materiales que se necesitan para el desarrollo de las propuestas didácticas de los espacios taller, son los propios del aula salvo en contadas ocasiones. En las fichas de espacio taller solo se aludirá de manera directa al material necesario si es algo muy específico.

Los básicos para el desarrollo de las propuestas son:

- **Papeles:** folios, revistas, papeles de colores, periódicos, papeles de estraza grandes, cartones...
- **Pinturas:** ceras, lápices de colores, témperas, acuarelas, lápices, rotuladores, bolígrafos...
- **Pegamento:** cola de carpintero, precintos, cintas de carroceros, cellos, pegamento de barra...
- **Otras herramientas:** pinceles, reglas, tijeras, plastilina, barro...

Puedes usar: espacio en el que proponemos materiales concretos. En ningún caso debe entenderse como una propuesta cerrada. Esperamos que puedas adaptar estos materiales a tu realidad, a tu creatividad y a tu experiencia.

Las variaciones

Cada propuesta de taller tiene un apartado de Variaciones con ideas para hacer del proyecto algo más complejo, extenso o completo. No es necesario llevarlas a cabo. Es el o la docente quien tendrá que valorar la conveniencia de realizar la *variación* o no.

Las TICS

Las propuestas dan especial importancia a las tics no siendo al mismo tiempo imprescindibles su uso. Es por ello que resulta importante poder tener acceso a:

- Ordenadores con internet
- Cámara de fotos y/o video
- Grabadora de sonido
- Proyección
- Móviles de familiares y personas adultas cercanas

El uso de estas herramientas se puede dar tanto en el transcurso de las propuestas de los *espacios taller*, como a la hora de jugar sobre el tablero al registrar las respuestas de los grupos.

Con el fin de facilitar el trabajo os proponemos ciertas herramientas sencillas de edición de video e imagen

PIXLR

<https://pixlr.com>

Plataforma web muy similar a Photoshop. Funciona online. Compatible con las cuentas de educación. Su uso es muy similar a la plataforma de pago, por lo que será necesario tener conocimiento de Photoshop.

CANVA

<https://www.youtube.com/watch?v=Uabl9y1AeXA>

Es una herramienta para diseñar y crear contenido web de todo tipo. Con Canva podemos crear carteles, posters, infografías, documentos, tarjetas de visita, covers de Facebook, gráficos, etc. de forma muy sencilla.

PIKTOCHART

<https://piktochart.com/>

Es una aplicación online que facilita la creación de infografías a aquellos que no tienen conocimientos de diseño ni de programación. Para ello facilita plantillas prediseñadas, gráficos, iconos, fuentes... que el usuario va eligiendo según sus necesidades para completar su gráfico mediante drag&drop.

EDPUZLLE

<https://www.youtube.com/watch?v=OMjSUnvfUPE>

Es una herramienta online que te permite editar y modificar videos propios o de la Red para adaptarlos a las necesidades del aula. Puedes seleccionar tus videos educativos favoritos, editarlos, asignarlos a tu alumnado y comprobar que los entienden mediante preguntas insertas a lo largo del visionado.

123APPS

<https://www.youtube.com/watch?v=g21fHBLxYK0&feature=youtu.be>

Consiste en una suite de aplicaciones basadas en la web con las que podemos, utilizando tan sólo un navegador, realizar variadas tareas de edición de archivos de audio y vídeo de forma sencilla, segura y sin ningún coste.

WEVIDEO

<https://www.youtube.com/user/WeVideoMarketing>

Editor de vídeo online. Permite trabajar de forma colaborativa. Es una herramienta vinculada a las cuentas de Google. Para realizar la filmación, la edición y hasta para mezclar los audios. Es necesario conocimientos mínimos de edición de vídeo.

MOOVLY

<https://www.youtube.com/watch?v=l1cPriYILZ4>

Es una herramienta digital que sirve para crear animaciones y vídeos de forma sencilla con resultados muy vistosos.

GENIALLY

<https://www.youtube.com/watch?v=DKndve9DK8g>

Es una herramienta Web gratuita que permite apoyar el proceso enseñanza aprendizaje a través de la creación de recursos educativos como infografías, pósters, presentaciones, entre otros.

DINBILIDANBALA ¡Juega conmigo!

Con esta carta queremos **invitarte a participar como colaborador/a de nuestro juego** ayudándonos en la investigación que estamos realizando en clase sobre nuestro patrimonio.

Dinbilidanbala es una herramienta educativa para el aula en forma de juego de mesa con el que realizar proyectos de trabajo vinculados con la investigación artística desde la puesta en valor del patrimonio material e inmaterial de distintas localidades navarras.

Te haremos algunas preguntas sobre tus recuerdos, sentimientos o conocimientos del pasado o presente gracias a las cuales seguiremos jugando y poniendo en valor el patrimonio personal y local que compartimos.

¡Muchas gracias por participar en este juego!

Si tienes un establecimiento público y quieres hacer visible tu participación, puedes colgar este mismo papel de la puerta.

Este establecimiento colabora con el proyecto educativo Dinbilidanbala.

CRÉDITOS

Edición:

Gobierno de Navarra.
Departamento de Cultura, Deporte y Juventud.
Dirección General de Cultura-Institución Príncipe de Viana.
Servicio de Patrimonio Histórico.

Dirección, coordinación y diseño del proyecto:

Bitartean. Arte y educación.
Betisa Ojanguren, Jyotima Barrenetxea.

Creación de contenidos:

Bitartean. Arte y educación.
Ainhoa Artxanko, Marta Bidador, Betisa Ojanguren,
Jyotima Barrenetxea.

Recopilación del Patrimonio Cultural Inmaterial en formato audiovisual:

Labrit Patrimonio

Web del proyecto:

Labrit Patrimonio

Diseño y maquetación:

Bronce estudio

Impresión:

Linegrafic

