

GOBIERNO DE NAVARRA

DESARROLLO ECONÓMICO

DERECHOS SOCIALES

HACIENDA Y POLÍTICA FINANCIERA

PRESIDENCIA, FUNCIÓN PÚBLICA,  
INTERIOR Y JUSTICIA

RELACIONES CIUDADANAS E  
INSTITUCIONALES

EDUCACIÓN

SALUD

**CULTURA, DEPORTE Y JUVENTUD**

DESARROLLO RURAL, MEDIO  
AMBIENTE Y ADMINISTRACIÓN LOCAL

SEGURIDAD Y EMERGENCIAS

## Cultura promueve un juego educativo sobre el patrimonio cultural material e inmaterial de Navarra

*Dinbilidanbala se dirige a escolares de Primaria e invita a salir del aula para investigar, interpretar y crear en equipo de forma diferente, amena y divertida*

Miércoles, 20 de febrero de 2019

El Departamento de Cultura, Deporte y Juventud, a través del Servicio de Patrimonio Histórico, ha promovido el juego *Dinbilidanbala*, una herramienta educativa en forma de juego de mesa destinada a integrar el patrimonio cultural material e inmaterial de Navarra en el ámbito de la Educación Primaria.

El proyecto ha sido presentado hoy por la directora general de Cultura, Dori López Jurío, y el director del Servicio de Patrimonio Histórico, Carlos Martínez Álava. También han intervenido Betisa Ojanguren San Millán y Jyotima Barrenetxea Urrutia, de Bitartean, empresa que ha ideado el juego.

Según han explicado, *Dinbilidanbala* "invita a salir del aula, a investigar, a interpretar, a conocer, a crear en equipo, al tiempo que se trabajan contenidos curriculares de forma diferente, amena y divertida". Para ello, se forman grupos entre toda la clase que participan en torno a un gran tablero, como en un juego de mesa.

### Reglas del juego

Una vez iniciado el juego, cada grupo avanza por el tablero, a través de las cuestiones que se plantean en tres tipos de tarjetas: vídeo, preguntas y estrategias de juego. El objetivo final es pasar por los cuatro espacios de taller (casillas circulares), cada uno con un eje temático diferente: lúdico y espiritual (color rosa), escuela y trabajo (color amarillo), barrio, pueblo y ciudad (color azul) y casa y hogar (color naranja). El juego termina cuando uno de los grupos consigue pasar por los cuatro espacios.



De izda. a dcha. Martínez Álava, Barrenetxea, Ojanguren y López Jurío, momentos previos a la presentación del juego.

Cuando un grupo llega a la casilla de espacio taller, toda la clase ve uno de los 15 audiovisuales con entrevistas relacionadas con su eje temático correspondiente. Los 120 que integran el juego (60 en su versión castellana, y otros tantos en su versión en euskera) son testimonios orales que transmiten buena parte del patrimonio vivido en distintas localidades navarras. Proceden del Archivo del Patrimonio Inmaterial de Navarra, proyecto promovido por la Universidad Pública de Navarra.

Tras el audiovisual, el docente propondrá una de las veinte actividades didácticas que el juego contiene. En función de su contenido y carácter se deberá resolver fuera del aula, con un trabajo creativo o mediante la investigación personal o grupal. Para ello será necesario detener el juego y retomarlo en jornadas o semanas posteriores, una vez la actividad está resuelta.

Se pretende con ello trabajar las siete competencias básicas: comunicación lingüística, competencia matemática en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, y conciencia y expresiones culturales.

### **Campaña de difusión**

Se han editado 200 juegos, 100 en su modalidad en castellano y 100 en su modalidad en euskera, que se repartirán gratuitamente entre los centros escolares de primaria de Navarra. Además, los contenidos físicos deben complementarse con otros de carácter audiovisual, disponibles en la web [www.dinbilidanbala.com](http://www.dinbilidanbala.com).

Para su difusión entre los centros educativos se van a realizar diversas acciones, entre ellas, una sesión informativa el próximo 25 de febrero, y un seminario los días 13 y 27 de marzo y el 3 de abril, ambos en CAP Pamplona.

A la vez, se va a desarrollar un pilotaje del juego y sus recursos didácticos en tres centros escolares de primaria: Colegio Público Cardenal Ilundáin de Pamplona / Iruña, Colegio Público Gloria Larraizar de Zubiri y Colegio Escuelas Pías de Tafalla.

La idea y el concepto de esta herramienta, así como su metodología y estructura han sido realizadas por Bitartean, mientras que Labrit Multimedia ha llevado a cabo la selección y preparación del material audiovisual así como la web de referencia. Finalmente, el diseño físico del juego lo ha realizado el estudio Bronce.



Tablero del juego "Dinbilidanbala".