

NAFARROAKO GOBERNUA

GARAPEN EKONOMIKOA

ESKUBIDE SOZIALAK

OGASUNA ETA FINANTZA POLITIKA

LEHENDAKARITZA, FUNTZIO
PUBLIKOA, BARNEA ETA JUSTIZIA

HERRITARREKIKO ETA
ERAKUNDEEKIKO HARREMANAK

HEZKUNTZA

OSASUNA

KULTURA, KIROLA ETA GAZTERIA

LANDA GARAPENA, INGURUMENA
ETA TOKI ADMINISTRAZIOA

SEGURTASUNA ETA LARRIALDIAK

Kultura Departamentuak Nafarroako ondare material eta immaterialari buruzko joko hezigarria sustatu du

Lehen Hezkuntzako ikasleei zuzendutako Dinbilidanbala jokoak ikasgelatik irten eta beste era batera ikertzerara, interpretatzera eta taldeka sortzerara gonbidatzen du, modu atsegina eta dibertigarria

Asteazkena, 2019.eko otsailak 20

Kultura, Kirol eta Gazteria Departamentuak, Ondare Historikoaren Zerbitzuaren bitartez, o de Cultura, Deporte y Juventud, a través del Servicio de Patrimonio Histórico, ha promovido el juego *Dinbilidanbala* deritzon jokoaren sustatzea. Nafarroako ondare materiala eta immateriala Lehen Hezkuntzan txertatzea da mahai-jokoaren formatua duen hezkuntza arloko tresna honen helburua.

Proiektua gaur aurkeztu dute Kulturako zuzendari nagusi Dori Lopez Juriok eta Ondare Historikoaren Zerbitzuko zuzendari Carlos Martínez Álavak.

Bitarten, jolasa sortu duen enpresako, Betisa Ojanguren San Millán eta Jyotima Barrenetxea Urrutiak ere hitz egin dute.

Adierazi dutenez, Dinbilidanbalak "ikasgelatik irten eta ikertzerara, interpretatzera, ezagutzera eta taldeka sortzerara gonbidatzen du, curriculumari atxikitako edukiak beste era batera landuz, modu atsegina eta dibertigarria, alegia". Horretarako, hainbat talde sortzen dira ikasgelaren barnean taula handi baten inguruan, mahai-jokoetan bezalaxe.

Jokoaren arauak

Jokoa hasitakoan, talde bakoitzak taulan aurrera egingen du hiru txartel motatan planteaturiko gaien bitartez: bideoa, galderak eta joko-estrategiak. Azken helburua tailerreko lau esparruetan parte hartzea (lauki biribilak) da, horiei dagozkien ardatz tematikoei erantzunez: ludikoa eta espirituala (arrosa), eskola eta lana (horia), auzoa, herria eta hiria (urdira) eta etxea eta bizitokia (laranja). Jokoa taldeetako batek lau esparruak egitea lortzen duenean bukatzen da.



Ezker eskuin, Martínez Álava, Barrenetxea, Ojanguren eta López Jurio, jolasa aurkeztu aurretik.

Talde bat tailer esparruaren laukitxora iristen denean, horri dagokion ardatz tematikoari buruzko elkarrizketak bilduz landu diren 15 ikusentzunezkoetako bat pantailaratuko da ikasgelako ikasle guztientzat. Jokoa osatzen duten 120 testigantzak (60 gaztelaniazko bertsioan eta beste horrenbeste euskarazkoan) Nafarroako hainbat herritan bizi izandako ondarearen zati handi bat igortzen duten ahozko lekukotasunak dira. Nafarroako Unibertsitate Publikoak sustaturiko Nafarroako Ondare Immaterialaren Artxiboa deritzon proiektutik atera dira.

Ikusentzunezkoaren ondoren, ikasleak jokoan bildutako hogeitaz jarduera didaktikoetako bat proposatuko du. Jarduerearen edukiaren eta izaeraren arabera, ikasgelatik kanpo konpondu beharko dute, sormenezko lan baten bitartez edota banakako zein taldekako ikerketaren laguntzaz. Horretarako, jokoa eten eta zenbait egun edo aste geroago berrabiatuko da, jarduera osatu bezain laster.

Jokoaren bitartez, oinarrizko zazpi gaitasun hauek landu nahi dira: hizkuntza komunikazioa, zientzia eta teknologiari buruzko gaitasun matematikoa, gaitasun digitala, ikasten ikastea, gaitasun sozialak eta zibikoak, ekimenaren zentzua eta espiritu ekintzailea eta kontzientzia eta adierazpide kulturalak.

Zabalkunde kanpaina

Guztira, 200 joko editatu dira, 100 gaztelaniaz eta beste 100 euskaraz, eta doan banatuko dira Nafarroako Lehen Hezkuntzako ikastetxeen artean. Gainera, eduki fisikoak osatzeko behar diren ikusentzunezko edukiak webgune honetan eskura daitezke: www.dinbilidanbala.com.

Ikastetxeen artean ezagutzera emateko, hainbat ekintza aurreikusi dira; hala nola, otsailaren 25ean egingo den informazio saioa edota martxoaren 13an eta 27an eta apirilaren 3an antolatuko den mintegia. Denak Iruñeko ILZan egingen dira.

Aldi berean, jokoari eta honen baliabideei buruzko pilotatze lana egingen da Lehen Hezkuntzako hiru ikastetxetan: Iruñeko Cardenal Ilundain Ikastetxe Publikoan, Zubiriko Gloria Larraizar Ikastetxe Publikoan eta Tafallako Eskolapioen Ikastetxean.

Tresna honen ideia eta kontzeptua, metodologiarekin eta egiturarekin batera, Bitartean enpresak landu ditu, eta Labrit Multimedia ikusentzunezko materiala hautatu eta prestatzeaz eta erreferentziatzko webgunea taxutzeaz arduratu da. Azkenik, jokoaren diseinu grafikoak Bronze estudioak egin du.



"Dinbilidanbala" jolasaren ohola