



**DANOK
BAT**

DANOK BAT ROOM-INSTRUCCIONES PARA LAS FAMILIAS

Danok Bat Room es una idea innovadora del grupo de metodología de Danok Bat Club que tiene su base en el concepto de GAMIFICACIÓN, es decir, tratar de crear juegos de los campos que no son propios del juego, en las actividades cotidianas, en casa o en las relaciones que tenemos con otras personas.

Inicio del juego

Danok Bat Room es una historia que se ha creado para motivar a los jugadores a la hora de realizar las actividades (juegos) que tienen hacer. El inicio de la historia comienza con la desaparición de las llaves de todas las instalaciones del club (sede social, Mallona, campo de fútbol de Ángeles Custodios y sala de psicomotricidad). Los niños, haciendo las diferentes pruebas, tienen que ayudar a encontrar las llaves para que cuando podamos volver a entrenar poder entrar en las instalaciones.

Duración

Danok Bat Room tiene una duración de 4 semanas.

Estructura

Aunque aparentemente la explicación es complicada, el diseño del juego es muy sencillo e intuitivo, el propio formato invita a ir hacia delante sin ningún tipo de contratiempo.

El juego se divide en 4 semanas independientes. Cada semana constará de 4 pruebas técnicas y de una pregunta que deberán responder. Para superar cada semana cada niño tiene que realizar las pruebas y colgar en la plataforma habilitada para ello (cuestionario Drive) los videos o fotos de las pruebas. Además, para superar la prueba tendrán que responder una pregunta que les dará el paso a la siguiente fase (siguiente semana). La respuesta es el "código"



**DANOK
BAT**

para pasar de fase. Las preguntas serán sobre diferentes temas: Danok Bat club (la información la deberán de buscar en la web danokbat.eus), nutrición....

Primera pantalla de cada fase

En cada primera pantalla se encontrará:

- Una explicación de la dinámica semanal
- Medidas de prevención ante el COVID-19
- Guía para el calentamiento antes de realizar las actividades
- El tablero de la semana. Este contiene el número de cada fase. Siempre habrá que “clickar” en el número de la fase en la que estemos. Este enlace nos llevará a una segunda pantalla.
- Las instrucciones están en euskara. En la pantalla también os aparecerá un enlace por si necesitáis traducir el texto. El enlace es el siguiente: <https://www.euskadi.eus/traductor/>

Segunda pantalla de cada fase

En la segunda pantalla de cada fase aparecerá automáticamente:

- 4 ejercicios técnico motrices. Clicando encima de cada ejercicio nos lleva a un video explicativo del mismo en el que aparece uno o varios de nuestros entrenadores (a veces otros niños) realizándolo.
- Cuestionario para pasar de fase. En este cuestionario:
 - hay que rellenar el año de nacimiento
 - hay que adjuntar los videos o fotos de los juegos realizados
 - hay que responder a la pregunta para pasar de fase

Adjuntar archivos

ESTE ES EL APARTADO MÁS IMPORTANTE PARA FACILITAR EL TRABAJO A LOS ENTRENADORES Y A LOS RESPONSABLES DE DANOK BAT ROOM. PARA ELLO TENDRÉIS QUE CAMBIAR EL NOMBRE ORIGINAL DEL ARCHIVO QUE ENVIÉIS Y NOMBRARLO CON LA SIGUIENTE NOMENCLATURA:



**DANOK
BAT**

AÑO DEL EQUIPO. NOMBRE Y APELLIDOS

EJEMPLO: 2009. ANDONI URRUTIA FERNANDEZ

OS PEDIMOS LA MÁXIMA RIGUROSIDAD EN ESTE SENTIDO YA QUE SI NO LOS ARCHIVOS PODRÁN NO SER ACEPTADOS.

Duración de los videos

La duración de los videos tiene que ser entre 15'' y 45'' (si alguno excede en algo no pasa nada, pero que no sea mucho).

IMPORTANTE: EN LOS JUEGOS QUE PARTICIPEN VARIOS COMPAÑEROS DE EQUIPO NO SERÁ NECESARIO QUE TODOS SUBAN EL MISMO VIDEO. CON QUE LO HAGA UNO SERÁ SUFIENTE. ESO SI, LOS QUE NO SUBAN VIDEO TENDRÁN QUE SUBIR UNA FOTO DEL JUEGO PARA PODER ABANZAR YA QUE ES NECESARIO SUBIR SIEMPRE UN ARCHIVO.

Sesiones Jitsi Meet

2 días a la semana se hará una sesión grupal por la plataforma Jitsi meet con los entrenadores para que estos tengan un seguimiento del equipo. Los días de las sesiones se acordarán entre los delegados y los entrenadores.

Después de cada sesión y si es necesario, los entrenadores resolverán las posibles dudas que puedan surgir en la dinámica con los aitas y las amas (realización de juegos, subida de archivos, nomenclatura de archivos...).

Equipación

Los niños deben de utilizar la ropa de entrenamiento del club para hacer los juegos.

Participantes en los juegos

Los juegos están diseñados para diferentes participantes. Hay juegos individuales, o en grupos reducidos (siempre dentro de las recomendaciones del Gobierno vasco).



DANOK
BAT

- os animamos a que puedan quedar niños del equipo (o de otros equipos) para mantener la relación con los integrante del equipo
- os animamos a los familiares (madres, padres, hermanas, hermanos...) a participar con vuestros hijos y pasarlo bien con ellos

Medidas anti COVID-19

Recordad:

- Siempre llevar mascarilla
- Evitar el contacto entre participantes
- Limpiaros las manos con gel hidroalcohólico al terminar cada actividad (si esta se alarga hacerlo cada 20´)

Nota aclaratoria

DANOK BAT ROOM no tiene un carácter competitivo. Tiene un carácter formativo en el que los niños deben de pasárselo bien realizando los juegos y a su vez mejorar técnica, motriz y cognitivamente. El no poder realizar todas las actividades o alguna imposibilidad técnica nunca supondrá la exclusión del niño de la dinámica. Nos interesa que los niños jueguen, se diviertan y aprendan el máximo tiempo posible, además de poder relacionarse (en la medida de lo posible) y fortalecer vínculos con amigos del equipo (o de fuera) y familias.