

*Xornadas de xogos de mesa en galego:
xogar, aprender, medrar*



www.brazolinda.com

Irimia Fernández Álvarez (647853361)

brazolinda@brazolinda.com

 Brazolinda xogos

 brazolinda_xogos

Santiago de Compostela

ÍNDICE

1. Proxecto Brazolinda	4
2. Aprender xogando	4
2.1. A proposta	5
2.2. Necesidades específicas	5
3. Catálogo	7

A natureza amosaba todos os seus encantos e o tempo, chuvioso e cálido, era o que cabía esperar nunha excursión pola selva. Todo parecía perfecto. As catro persoas que formaban o grupo tiñan coñecementos de supervivencia e estaban preparadas para achegarse ao lendario volcán Aracatanga.

De repente, un tremor invadiu a selva. O vello Aracatanga espertaba do seu milenario sono! Aquel lugar xa non era seguro, facíase necesario fuxir antes de que o volcán entrase en erupción. Pero levaban moitas horas camiñando e desandar o camiño non era posible.

Había moitas saídas posibles pero só unha delas era a correcta: camiñar cara as montañas podía significar días e días subindo e baixando; escapar polo mar era igualmente perigoso porque non sabían a onde os levarían as correntes nin se habería outras illas preto; internarse na mesta selva tampouco garantía dar saído a tempo. A única saída era o río, pois seguramente ao longo do seu percorrido poderían atopar algún asentamento con persoas que os puidesen axudar.

Cumpria, polo tanto, construír un barco para navegar polo río.

Máis todo experto en supervivencia sabe que o principal é comezar por buscar abrigo e alimento. O abrigo, o lume, dá calor e permite cocíñar e ferver a auga para evitar enfermarse. O alimento dá as forzas necesarias para poder comezar a construír o barco.

Lograrán saír a tempo?

Así comeza a presentación do xogo *Aracatanga*, máis coído que aínda non nos presentamos ...

1. Proxecto Brazolinda

Brazolinda é unha empresa dedicada ao deseño, fabricación e venda de **xogos de mesa en galego** nacida no 2014 froito da experiencia como xogadores e como país. Todos os nosos xogos son de creación propia e traballan diferentes **temáticas e habilidades**: adiviñas, mitoloxía galega, Camiño de Santiago, léxico, matemáticas ... concentración, razoamento, expresión oral ...

Levamos tempo constatando a necesidade de elaborar material didáctico que xunte nun mesmo espazo e momento persoas con diferentes características; grandes e pequenos, persoas con dificultades de aprendizaxe con outras que non teñen esas limitacións... e pensamos que os xogos de mesa son a ferramenta ideal. Ademais de favorecer a concentración, o razoamento, a cooperación, a aprendizaxe de valores... son un material que **non discrimina** nin en función de idade nin de xénero nin de capacidades nin de procedencia. Ante un xogo de mesa todos somos iguais.

Por outra banda, no deseño dos xogos coídamos tanto os contidos e dinámicas dos xogos como a estética dos mesmos, pois a profesionalidade no resultado final é para nós unha cuestión de respecto básica cara ao consumidor. Este proxecto foi galardoado co *Premio Manuel Beiras 2017*, outorgado pola Cámara de Comercio e o Concello de Santiago; e co *Premio Rosalía de Castro 2022* da Deputación da Coruña. Recoñecementos que nos alentan a seguir no camiño.

2. Aprender xogando

A través do xogo levamos a nenos e nenas ao seu terreo, ao do entretemento e a diversión; máis tamén ao terreo dos educadores dado que aprenderán xogando cuestións relacionadas con diversas temáticas e habilidades.

Algúns dos nosos xogos son **cooperativos** e neles apréndese a argumentar; a expoñer os pensamentos; a escoitar o que os demais teñen que aportar; a poñerse no lugar dos outros; a ceder e a asumir, xuntos, as consecuencias das decisións acordadas. Máis tamén temos xogos nos que cada quen

ten que **buscar a maneira de superar con éxito a partida** sen axuda; nos que cómpre aprender a xestionar os tempos, os recursos, mirar en diferentes direccións, anticiparse ás posibles accións dos demais e solucionar os atrancos que vaian xurdindo (os comunmente chamados *xogos de rivalidade*, aínda que nós non consideramos que sexa esta unha denominación axeitada nin xusta).

Mais o que tamén aportan os xogos de mesa, independentemente do xogo elixido, é a posibilidade de estar física e mentalmente xuntos centrados nunha mesma actividade. Nestes tempos nos que a distancia física é necesaria por motivos sanitarios, non debemos esquecer a importancia da **socialización**. Os xogos de mesa permiten xogar con distancia, pois non requiren contacto físico; en grupos pequenos e, ao mesmo tempo, relacionándose coas demais persoas.

2.1. A proposta

O que propoñemos é facer chegar á poboación **material didáctico en galego** que permita, a través do xogo, tratar diferentes necesidades educativas: fomento da imaxinación, matemáticas, expresión artística, expresión oral, razoamento, tradición oral, observación, manipulación de obxectos ...

Unha xornada de xogo consiste en poñer os nosos xogos á disposición dos participantes nunhas mesas e ir explicándolles como xogar a todos eles. Un lugar axeitado para isto é a biblioteca ou calquera outro lugar no que haxa mesas abondas e a posibilidade de xogar ao redor delas. Para poder ir explicando mesa por mesa cada xogo, e que non teñan que agardar moito tempo pola explicación, no caso de facerse en centros educativos por grupos, o ideal é facer eses grupos de non máis de 30 persoas (pero adaptámonos se as aulas teñen máis alumnos, non é necesario dividir os grupos).

2.2. Necesidades específicas

Xornadas de xogo

- **Infraestrutura:** un espazo con mesas e cadeiras, preferiblemente cuberto para evitar problemas coa climatoloxía. Non todos os xogos requiren estar sentados, co que o número de cadeiras

pode ser menor ao de participantes.

- **Número de participantes:** ao redor de 30 persoas. No caso dos centros educativos, poden facerse grupos por aulas ou xuntando varias se o número de alumnado non é moi elevado.
- **Tempo necesario:** 2 horas de xogo. No caso dos centros educativos que fan grupos, cada un debería poder xogar 1 hora cando menos, pois ao ter que explicarlles os xogos o tempo faríase moi xusto se se reduce.

Á hora de organizar a xornada, cómpre acordarmos os horarios de inicio tendo en conta o tempo de desprazamento e de montaxe, pois desprazámonos dende Compostela.



3. Catálogo

A continuación presentamos brevemente os xogos cos que contamos neste momento. Como no taller de Brazolinda traballamos constantemente sacando novos xogos cada pouco tempo, esta lista podería ser ampliada e incluídos os novos xogos na actividade a desenvolver. Chegado o momento, faremoslle chegar aos centros un catálogo máis detallado e o asesoramento que precisen para poder elixir mellor os xogos. Tamén poden consultarse en www.brazolinda.com

Con respecto á idade orientativa que figura cómpre facer una aclaración. Para nós o xogo é unha ferramenta que empregamos para educar, para ensinar e, polo tanto, a idade á que está orientado un xogo non é aquela na que o neno ou nena vai xogar perfectamente porque xa ten os coñecemento e as habilidades necesarias, senón que entendemos que esa idade debe ser aquela na que os nenos están preparados para adquirir as habilidades ou coñecementos necesarios para poder xogar a ese xogo en concreto, adquisición que fará, precisamente, a través do xogo.

En calquera caso, a idade orientativa significa que *non menos desa idade*, pero non hai límite por arriba se hai ganas de xogar.

Os xogos son:

1. **A noite do meigallo:** 3 anos en diante (2 a 4 xogadores)

Obxectivos educativos:

- Traballa o razoamento e a imaxinación
- Fomenta a curiosidade
- Trae ao presente a tradición oral das adiviñas
- Facilita a comprensión lectora e a capacidade de análise



Breve descrición do xogo: o xogo consiste en ir resolvendo adiviñas polo taboleiro adiante e obter os ingredientes necesarios para que as meigas poidan elaborar os seus meigallos. Para que estes meigallos funcionen haberá que inventar, chegado o momento, unha serie de rimas.

Prezo con IVE: 36 €

2. Peixes a pares: 3 anos en diante (2 a 4 xogadores)

Obxectivos educativos:

- Agudeza e axilidade visual
- Favorece a concentración



Breve descrición do xogo: consiste en ser o máis rápido en atopar cinco parellas remexendo entre os 40 peixes. Cómpre fixarse ben porque algúns son moi parecidos. *Temporalmente fóra de catálogo*

Prezo con IVE: 26 €

3. A veiga: 3 anos en diante (2 a 4 xogadores)

Obxectivos educativos:

- Mellora da psicomotricidade fina
- Iniciación ós xogos de mesa (reglas comúns, respecto das quendas, asociación dado – acción)
- Xogo colectivo no que todos xogan no mesmo equipo
- Aprendizaxe da toma de decisións en grupo e a planificación das accións



Breve descrición do xogo: o que hai que facer é recoller toda a horta antes de que a coman os caracoís, lesmas e ratos de campo. Pero para isto primeiro haberá que regar, sementar, agardar a que medren e, finalmente, apañar as cenorias, tomates, grelos e patacas. Os xogadores deberán decidir, nalgúns momentos, cal é a acción máis axeitada tendo en conta que a auga é un recurso limitado e que se o río seca a partida remata. Por outra banda, ás veces poder ser que chova e isto aliviará un pouco o traballo na horta.

Prezo con IVE: 30 €

4. A cabana: 3 anos en diante (2 a 4 xogadores)

Obxectivos educativos:

- Traballa a observación e a concentración
- Mellora a psicomotricidade fina e o pulso



Breve descripción do xogo: o xogo consiste en reproducir a figura que saía na carta antes que os demais, debendo manterse dereita cando se toque o timbre para poder comprobala. Este xogo conta con cartas de 4 niveis de dificultade diferentes, co que poden mesturarse todas ou seleccionarse por niveis dependendo das idades e habilidades dos xogadores para que sexa unha partida máis compensada.

Prezo con IVE: 35 €

5. Encaixables: 1 ano en diante (temos 3 modelos)

Obxectivos educativos:

- Iniciación aos puzzles
- Mellora da psicomotricidade fina
- Aprendizaxe da relación entre os tamaños
- Manexo de vocabulario (cores, animais ...)
- Permite, aos adultos primeiro e aos nenos despois, conversar sobre os diferentes animais, alimentación, hábitat ... e mesmo inventar pequenos contos.



Prezo con IVE: 20 €

6. O agasallo: 3 anos en diante (número de xogadores non determinado)

Obxectivos educativos:

- Traballa a agudeza e a axilidade visual
- Favorece a concentración



Breve descripción do xogo: tíranse os tres dado e cómpre localizar a única peza que teña as cores que indiquen. So hai unha peza para cada combinación posible dos dados. Quen consiga 5 agasallos gañará a partida.

Prezo con IVE: 28 €

7. **O arrecife:** idade á que se aprende a multiplicar (2 a 4 xogadores)

Obxectivos educativos:

- Reforza a aprendizaxe das matemáticas a través da multiplicación
- Traballa o cálculo e a axilidade mentais



Breve descrición do xogo: o xogo consiste en que cada xogador xunte nalgún lugar do taboleiro os peixes da súa cor, para o cal as pezas irán movéndose a través da multiplicación. O taboleiro é a táboa de multiplicar do 1 ao 10. Multiplicando o valor dos dous datos buscarán o lugar máis axeitado, tendo en conta que para un mesmo valor pode haber diferentes celas posibles ($6 \cdot 4 = 24$, pero tamén $8 \cdot 3 = 24$; valería calquera 24 do taboleiro).

Prezo con IVE: 28 €

8. **O xardín das cores:** 3 anos en diante (2 a 4 xogadores)

Obxectivos educativos:

- Mellora da psicomotricidade fina
- Iniciación aos xogos de mesa (reglas comúns, respecto das quendas, asociación dado – acción)
- Aprendizaxe das cores e de vocabulario



Breve descrición do xogo: cada xogador terá que completar a súa flor colocando os pétalos da cor que indique o dado, tendo en conta que non poderá haber cores repetidas nunha mesma flor.

Prezo con IVE: 30 €

9. **O barco equilibrista:** 1 ano en diante (nº de xogadores non determinado)

Obxectivos educativos:

- Mellora da psicomotricidade fina
- Traballa a concentración e o pulso
- Favorece o razoamento científico e a iniciación á Física
- Xogo individual ou colectivo



Breve descrición do xogo: hai poñer as 9 pezas en equilibrio sen que caían (un barco por xogo)

Prezo con IVE: 26 €

10. Xogo de birlos: 4 anos en diante (1 a 2 xogadores)

Obxectivos educativos:

- Traballa o razoamento asociado á puntería
- Favorece a concentración
- Xogo individual ou colectivo



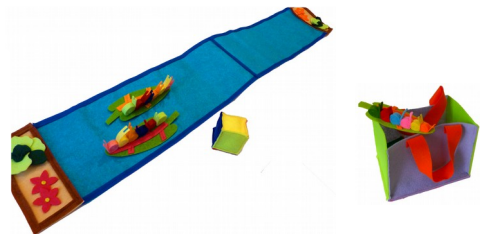
Breve descrición do xogo: estas dúas boliñas inquédas devecen por saltar e saltar moi alto para lograr derribar os birlos que están sobre a plataforma.

Prezo con IVE: 25 €

11. Carreira de caracois: 3 anos en diante (2 xogadores)

Obxectivos educativos:

- Reforza a aprendizaxe das cores
- Mellora da psicomotricidade fina
- Iniciación ós xogos de mesa (reglas comúns, respecto das quedas, asociación dado – acción)



Breve descrición do xogo: o obxectivo do xogo é chegar primeiro á leituga correspondente, xa que un xogador terá que chegar á leituga das flores rosas e o outro á das flores laranxas. Para mover tírase o dado e moverase segundo as regras do xogo, asociando as cores dos caracois dun xogador coas do outro (xogo de feltro).

Prezo con IVE: 26 €

12. Xeometrías: 5 anos en diante (2 a 4 xogadores)

Obxectivos educativos:

- Favorece a concentración e o razoamento
- Iniciación ó mundo da xeometría e a comprensión das formas



Breve descrición do xogo: trátase de ir colocando as fichas por quedas para lograr, co tempo, facer cadros da mesma cor. Os puntos obteranse en función do número de cadrados que dea

feito cada xogador.

Prezo con IVE: 24 €

13. **Mosaicos:** 3 anos en diante (nº de xogadores non determinado)

Obxectivos educativos:

- Iniciación ós puzzles (todos teñen 42 pezas)
- Mellora a psicomotricidade fina
- Traballa a concentración e o razoamento



Prezo con IVE: 20 €

14. **O espello:** 5 anos en diante (2 xogadores)

Obxectivos educativos:

- Trabala a expresión oral e artística
- Mellora a capacidade de comunicación e observación
- Potencia a imaxinación
- Xogo colectivo no que nin se gaña nin se perde



Breve descrición do xogo: o xogo consiste en ir facendo unha serie de debuxos seguindo as indicacións que, por quendas, os xogadores irán dando. Teñen que debuxar o mesmo pero sen ver o papel do outro. Cantos máis detalles dean mellor poderán recoñecer os debuxos ó final do xogo, cando os comparen.

Prezo con IVE: 35 €

15. **Verbolario:** 6 anos en diante (número de xogadores non limitado)

Obxectivos educativos:

- Traballa da concentración e o razoamento
- Reforzo da lectura e aprendizaxe de novo vocabulario
- Mellora da axilidade mental e da expresión oral
- Axuda ante posibles problemas de percepción, de integración da información e de motilidade



ocular

Breve descripción do xogo: consiste en identificar a palabra agochada no círculo que a dinámica de xogo determine. As letras están por orde pero cómpre saber por onde comeza a palabra para lela correctamente. No caso de que algún xogador estea comezando a ler ou teña menos soltura, o xogo permite establecer dous niveis de dificultade.

Prezo con IVE: 26 €

16. Virandela: 6 anos en diante (número de xogadores non limitado)

Obxectivos educativos:

- Traballa a psicomotricidade fina e a aprendizaxe de como desfacer nós
- Mellora a agudeza visual e a observación
- Favorece o razoamento e a reflexión sobre as accións presentes e futuras
- Xogo cooperativo



Breve descripción do xogo: trátase de bailar ao redor do pau, como na Danza das cintas, empregando os dados e o razoamento. Na primeira volta enleáranse as cintas e na segunda desenleáranse. Na primeira volta haberá que moverse segundo un código de cores determinado polos dados, na segunda haberá que ir desfecendo os nós que se formaron na primeira volta cunha cantidade de movementos limitado determinado polo dado de números.

Prezo con IVE: 30 €

17. Aracatanga: 6 anos en diante (número de xogadores non limitado)

Obxectivos educativos:

- Traballa o cálculo mental a través de sumas, restas, multiplicacións e divisións segundo os coñecementos matemáticos dos xogadores
- Potencia o razoamento e observación na procura das opcións de xogo máis axeitadas en cada quenda



- Favorece a cooperación entre os xogadores (xogo colaborativo)

Breve descripción do xogo: consiste en ir conseguindo unha serie de recursos polo taboleiro adiante para sobrevivir na selva e lograr escapar a tempo. Para iso, haberá que facer operacións cos dados e lograr os números que figuren enriba de cada recurso antes de que o volcán entre en erupción. Hai diferentes niveis de dificultade en función de se os xogadores están aprendendo a sumar e restar, se xa saben sumar e restar ou se saben tamén multiplicar e dividir.

Prezo con IVE: 36 €

18. **Ao rescatel:** 6 anos en diante (de 2 a 4 xogadores)

Obxectivos educativos:

- Traballa a anticipación nas accións, a estratexia e o razoamento.
- Xogo cooperativo no que se aprende a tomar decisións en grupo.
- Favorece a capacidade de concentración. A idade recomendada non é tanto pola dinámica, que é sinxela, como pola paciencia e a capacidade de concentración que require.



Breve descripción do xogo: a finalidade do xogo é lograr salvar a maior cantidade de animais posible antes de que o barco as leve para facer un zoo. En cada tirada de dados, os xogadores elixirán que valor vai para mover o barco e cal para os animais. Unhas veces indo sobre seguro e outras arriscándose un pouco, irán rescatando as crías do esquío, pita de monte, caracol e lebre que, ata ese día, xogaban tranquilas e felices.

Prezo con IVE: 30 €

19. **Camíño de Compostela:** 10 anos en diante (de 2 a 5 xogadores)

Obxectivos educativos:

- Traballa o razoamento e a estratexia.
- Aprendizaxe sobre natureza, patrimonio, gastronomía, profesións tradicionais, lugares ... de Galicia.
- Fomento da imaxinación e da expresión oral.



Breve descripción do xogo: a dinámica do xogo remeda a xornada diaria dun romeiro: comeza no albergue elixindo lugares que quere coñecer, percorre os camiños de Galicia e remata no albergue, onde repón forzas para iniciar un novo día. Ao longo da partida íranse conseguindo unha serie de cartas (etapas dos diferentes camiños) que serán as que dean a puntuación final.

Finalizada a viaxe, os peregrinos compartirán as súas experiencias contando como lles foi, que lugares coñeceron e as lembranzas que perdurarán para sempre na súa memoria. Para isto, improvisarán un relato segundo o que conteñan algunhas das cartas gañadas.

Prezo con IVE: 36 €

20. O Gatípedro: 6 anos en diante (ata 7 xogadores)

Obxectivos educativos:

- Traballa o razoamento, a axilidade mental e a concentración.
- Supón un achegamento á mitoloxía e á tradición oral galegas.
- Reforza a axilidade visual.



Breve descripción do xogo: Todos os pobos teñen a súa propia mitoloxía, deuses e seres máxicos que xurdiron para explicar os fenómenos que acontecían nun territorio e que, á falta dunha explicación científica, eran descritos e xustificados desta maneira. O xogo presenta 8 deses seres, 8 lendas galegas.

Trátase dun xogo de velocidade no que a estratexia cambia a cada instante. Gaña quen se desfaga de todas as súas cartas antes que o resto e, para iso, cando haxa unha carta na mesa haberá que botar enriba dela outra relacionada coa súa lenda. Non hai quendas, co que cómpre pensar e actuar rápido.

Por exemplo, o Gatípedro é un ser que no medio da noite entra nos cuartos dos nenos e das nenas facendo que mexen por sí na cama. Para protexerse del hai que poñer unhas areas de sal diante da porta do cuarto. Polo tanto, no xogo o Gatípedro está relacionado coa noite, que é cando sae; e co sal, a maneira de protexerse del.

Prezo con IVE: 26 €