



# Juegos e inclusión

S2101039 - Biblioteca escolar.  
Centro inclusivo da aprendizaxes.

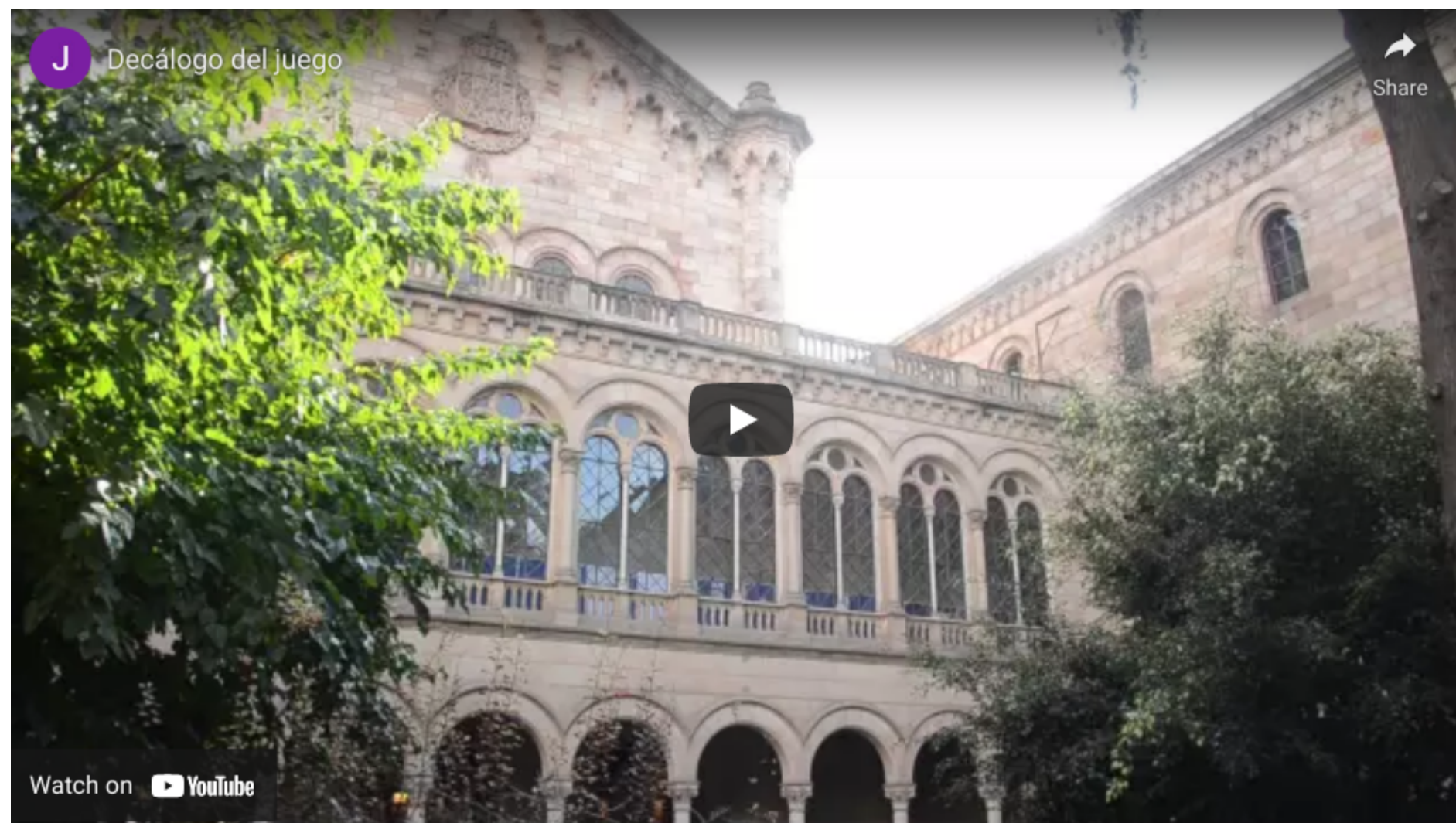
Ana Ordás. Santiago de Compostela, 17 marzo 2022





# ¿Qué se puede hacer desde la biblioteca?

1. Coordinar actividades en el aula
2. Recreos activos
3. Clubes de lectura/escritura
4. Voluntariado



- El juego es **cultura**. Como una obra humana de transmisión de conocimiento. Como una herramienta para interpretar el mundo mediante la metáfora de las mecánicas del juego.
- El juego es **criterio**. Cuando jugamos tomamos decisiones, elegir un camino mientras jugamos nos ayuda a saber que en la vida real también seremos capaces de hacerlo.
- El juego es **diversión**. La finalidad del juego es el entretenimiento, es hacer ver que al actuar no arriesgamos nada esencial más allá de la gloria efímera de la victoria y la dignidad en la derrota.
- El juego es **reto**. El juego es progresión personal, realiza y mejora las propias capacidades, no existen límites mientras jugamos. Hay un sentimiento de superación constante.
- El juego es **igualdad**. Cuando un grupo de personas aceptan respetar el reglamento, se establece una complicidad, un compromiso personal dentro de un pacto de igualdad. No importa el sexo, la edad, ni ninguna otra condición. El otro es un jugador, como tu.



- El juego es **experimentación**. Los juegos nos hacen pensar y nos enseñan a aprender tanto de nuestros errores como de nuestros aciertos. Así como el deporte entrena el cuerpo, el juego entrena la razón y pone en juego las emociones dentro de un entorno de seguridad.
- El juego es **comprensión**. Explicar un reglamento a los compañeros de juego representa un doble ejercicio de magisterio social y comprensión. Nada hace aprender más que comprender y explicar lo que hemos aprendido a los demás.
- El juego es **sociabilidad**. Compartir el tiempo y el lugar por el placer de estar juntos es necesario, vital y cada vez más difícil de obtener. El juego nos da tiempo de calidad en un entorno amable de comunicación personal. Jugar acerca a los amigos.
- El juego es **conocimiento**. Jugar nos despierta el afán de saber más sobre el tema que desarrolla el juego, sean mundos imaginarios, sea la historia o sea la matemática. El juego es el gran cebo del apetito de saber.
- El juego es **libertad**. El tramposo y el que juega obligado por razones externas no están jugando. Sin la aceptación voluntaria y sincera del reglamento no hay partida. Jugar es disfrutar.



## 1. Mejora del Aprendizaje

- "Beneficios cognitivos relacionados con la percepción, el conocimiento y su procesamiento. Nos ayudan a mejorar la forma en la que percibimos y captamos el conocimiento y cómo lo trabajamos y usamos para resolver problemas". \*

\*Iriarte, Julia. Los beneficios de los juegos de mesa. Revista Interocio. 11, 12 y 13 de marzo de 2022. Pabellón 14 (IFEMA)

## 2. Mejora de la Convivencia

- Un enfoque inclusivo, que contribuya al desarrollo de las competencias socioemocionales del alumnado.
- Un enfoque participativo y cooperativo con las familias.



La atención a la diversidad pretende, mediante la aplicación de diferentes medidas en el centro y en el aula, **eliminar las barreras al aprendizaje**, armonizando la respuesta a las necesidades educativas del alumnado, con la consecución de los objetivos de cada una de las etapas educativas.

La adecuada respuesta educativa a todo el alumnado se concibe a partir del **principio de inclusión**, entendiendo que únicamente de ese modo se garantiza su desarrollo, se favorece la equidad y se contribuye a una mayor cohesión social.

La atención a la diversidad es una necesidad que abarca a **todas las etapas educativas y a todo el alumnado**. Es decir, se trata de contemplar la diversidad de los escolares como principio y no como una disposición que corresponde a las necesidades de un grupo reducido de alumnado.



Un sector poco diverso donde todo el mundo se sienta representado en los juegos: los personajes, los lugares que se visitan... que sea orgánico y no forzado. Compromiso con la representación diversa e inclusiva en los juegos, además de divertido.

Susan Sheldon:

1. Tener en cuenta temáticas y escenarios (first lego league)
2. Diversidad Los personajes. Que la mujer tenga protagonismo. Que puedas elegir (cartas por las dos caras). Que haya distintos estereotipos.
3. Estilo artístico
4. Aceptar los comentarios. Sentar a la gente a jugar y preguntar si algo te ha chirriado.
5. Tratar de romper el status quo. No tienen que replicar la realidad. Vamos a gestionar recursos y se reproducen ideas preconcebidas de nuestro mundo sin reflexionar y eso mina la inclusión (círculo mágico).
6. Diversificar el equipo de desarrollo







## **1. Atender toda la diversidad étnico-cultural**

Apoyo idiomático para el alumnado no hispanohablante.

## **2. Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento**

No solo son las adaptaciones curriculares individualizadas.

## **3. Mejora de la Convivencia**

Un enfoque inclusivo, que contribuya al desarrollo de las competencias socioemocionales del alumnado.

Un enfoque participativo y cooperativo con las familias. Todo el mundo tiene algo que ofrecer.





# ¿Qué se puede hacer desde la biblioteca?

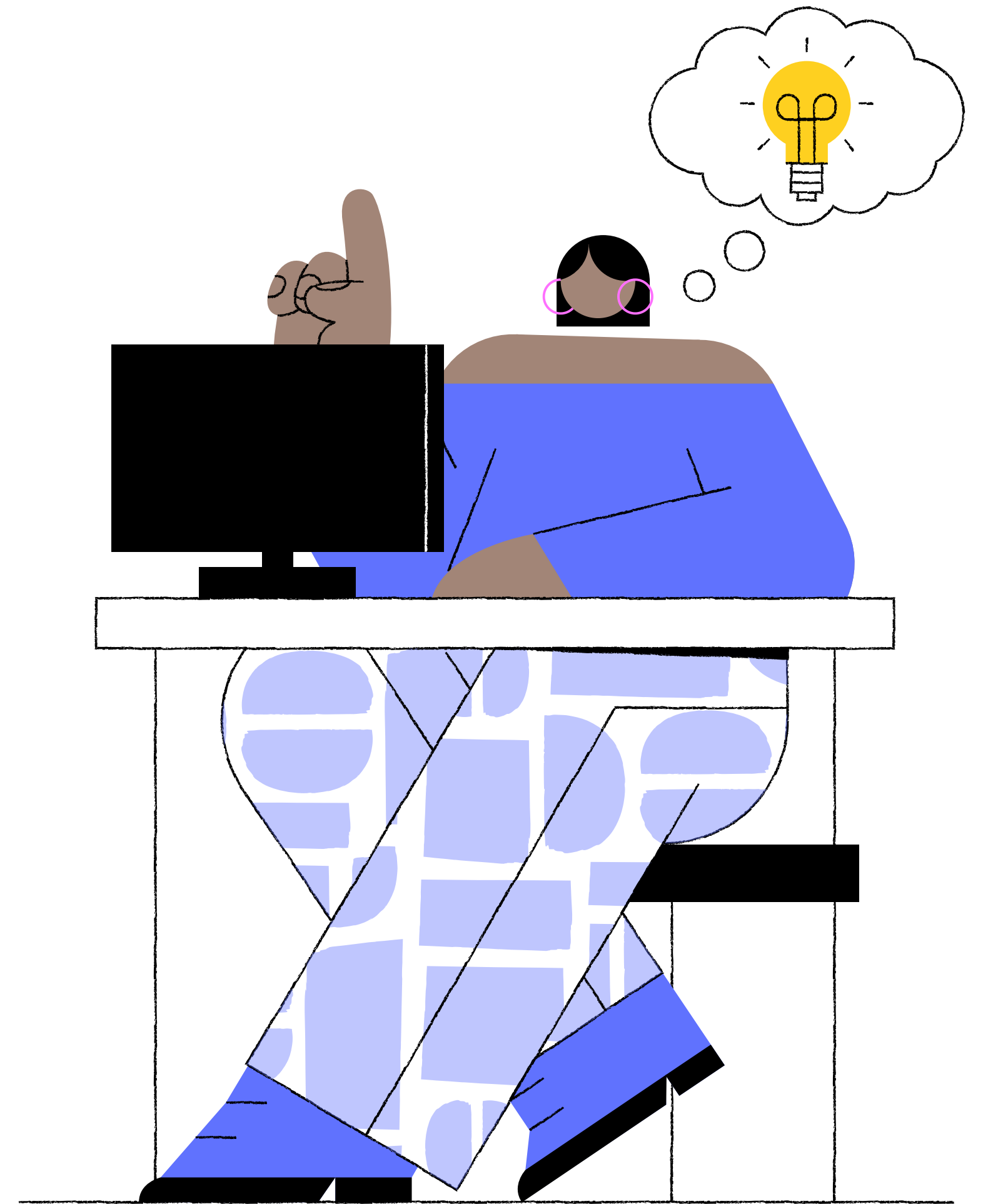
## 1. Coordinar actividades en el aula

- *Apoyo idiomático*
- *Aprendizaje y rendimiento*



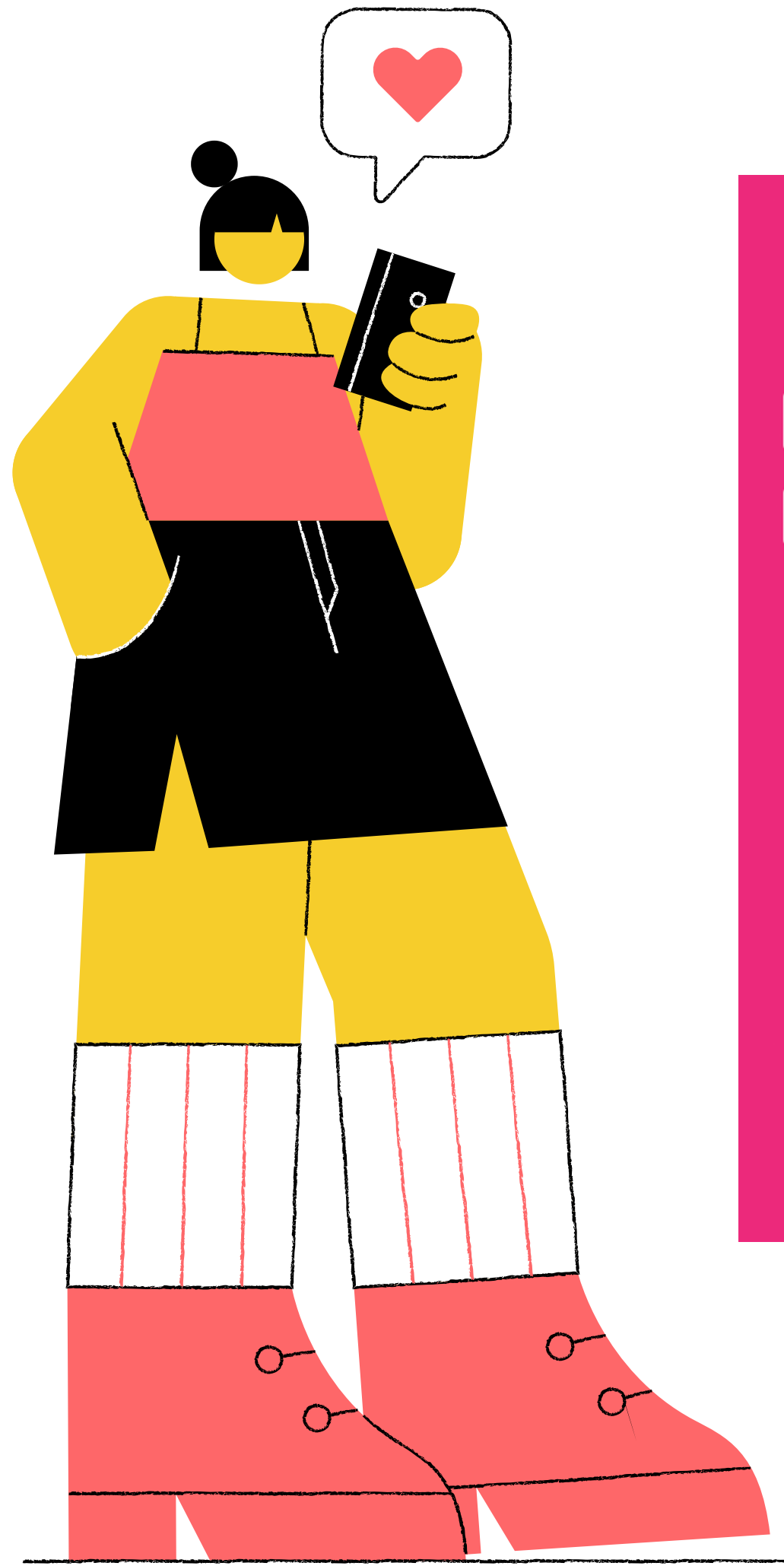












# NOBEL RUN

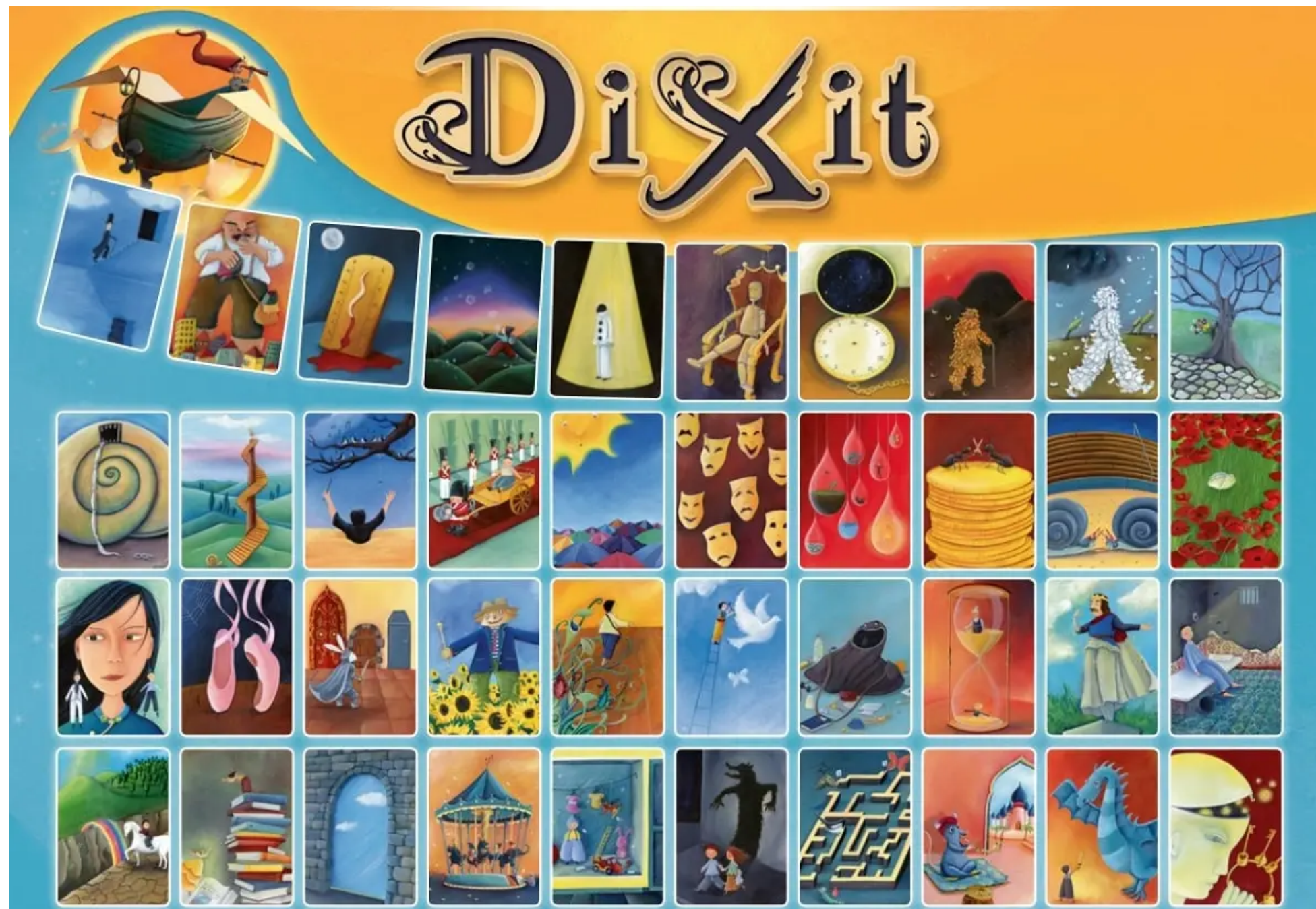




# ¿Qué se puede hacer desde la biblioteca?

1. Coordinar actividades en el aula
2. **Recreos activos**
  - *Mejora de la convivencia*

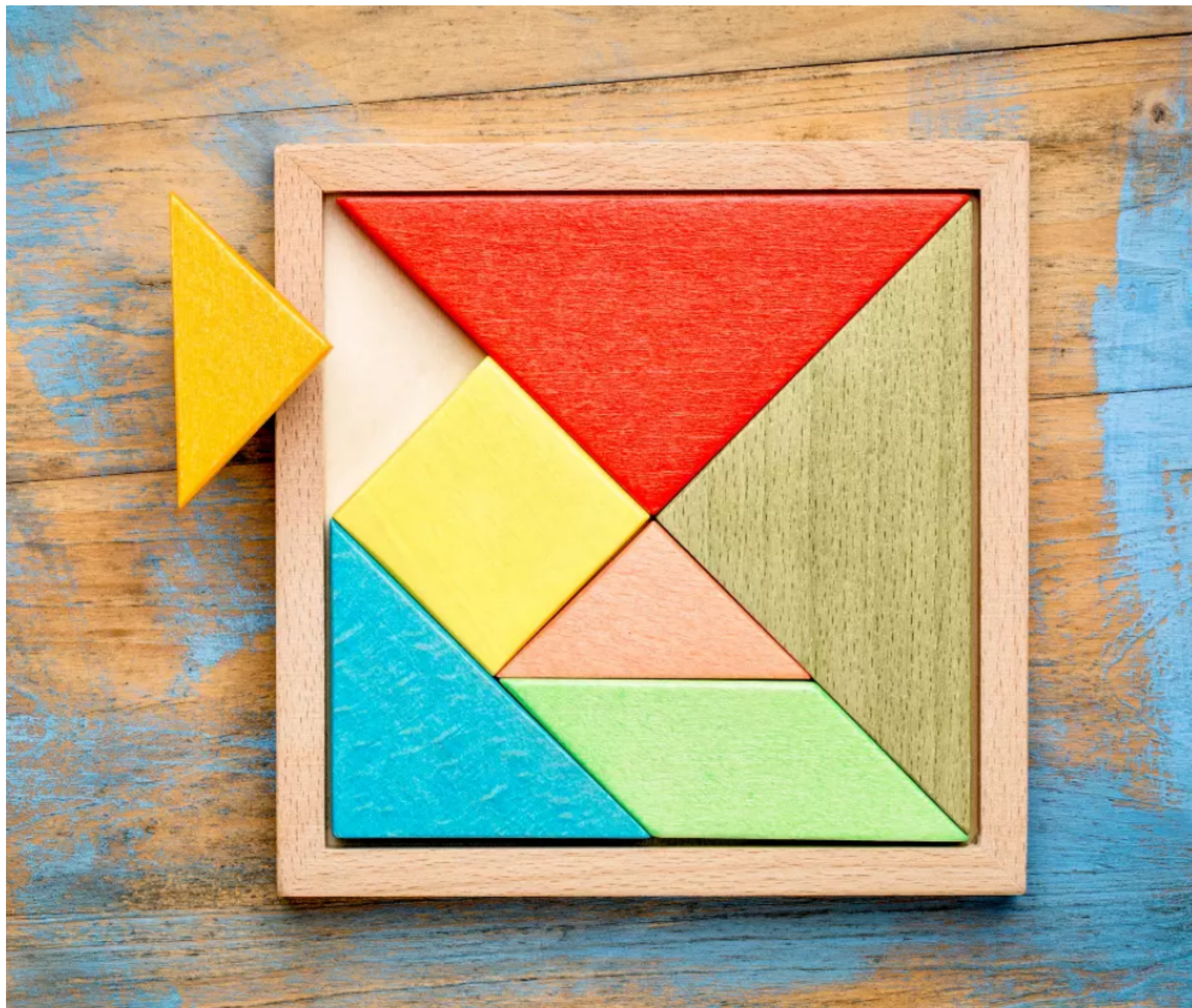












## Propuesta de una colección de juegos de mesa para una biblioteca

 Ana Ordás / aordas







# ¿Qué se puede hacer desde la biblioteca?

1. Coordinar actividades en el aula
2. Recreos activos
3. **Clubes de lectura/escritura**

# Te presentamos la colección de juegos literarios









# ¿Qué se puede hacer desde la biblioteca?

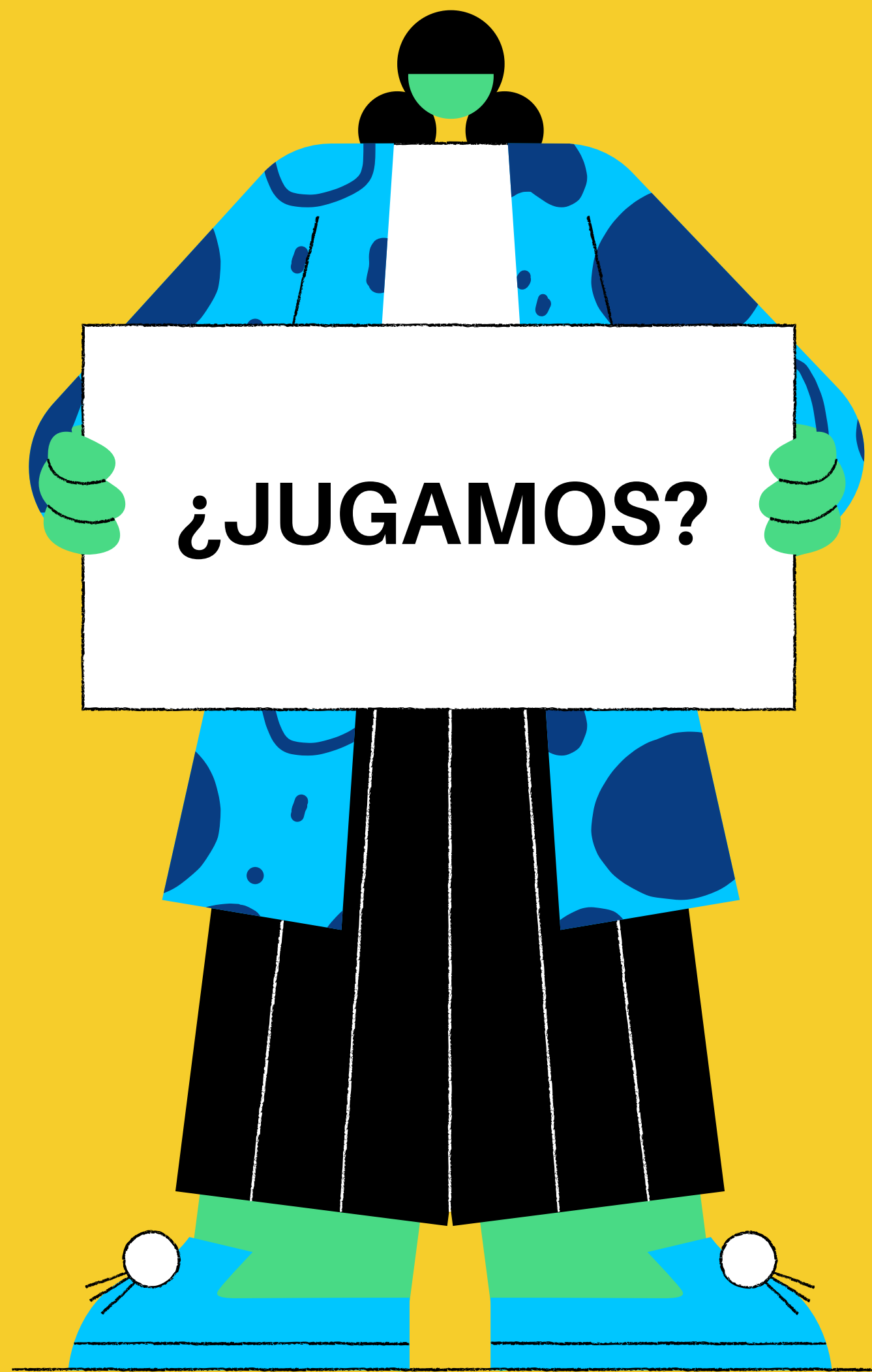
1. Coordinar actividades en el aula
2. Recreos activos
3. Clubes de lectura/escritura
4. **Voluntariado**

- *Familias*









**¿JUGAMOS?**

# ¡ Gracias !



**@aordas**



**anaordas.com**

