

+ Educación inclusiva

Juego de cartas

MANUAL DEL JUEGO

+IncEdu



PRESENTACIÓN

En el mundo, uno de cada 20 niños tiene una discapacidad, y el 49% de ellos tiene una mayor probabilidad de no asistir a la escuela. Según UNICEF, estos niños tienen un 51% más de probabilidades de sentirse infelices y un 25% más de ser excluidos.

Esta realidad tan actual revela que la inclusión tiene que ser vista de una vez por todas como una cuestión de la sociedad y no una cuestión de la escuela o de las familias.

Teniendo en cuenta el cuarto ODS (Objetivo para el Desarrollo Sostenible) - “Garantizar el acceso a una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje a lo largo de toda la vida para todos” - EDUPA: Educación Plena, junto con AGIFODENT, desarrolló el Proyecto Erasmus + Educación inclusiva, donde se incluye este juego de cartas.

El juego se ofrece en línea en formato PDF y se puede imprimir directamente por parte de quien lo va a utilizar. En la práctica, incluye cuatro juegos diferentes (cuatro dinámicas y enfoques distintos) que utilizan las cartas proporcionadas como base.

Se privilegiaron las dinámicas simples, teniendo en cuenta el público objetivo. En términos pedagógicos, las dinámicas cubren cuatro enfoques diferentes sobre las buenas y malas prácticas: “identificar”, “crear”, “relacionar” y “reflexionar”.

El juego se puede utilizar de cuatro formas distintas. Las ventajas son:

- El enfoque en el tema a través de diferentes ángulos.
- En un aula, los niños pueden dividirse en pequeños grupos para jugar diferentes juegos.
- Los juegos tienen diferentes niveles de dificultad, lo que amplía su aplicación.

Edades: 5 - 13 años

Ficha técnica

Promotores: EDUPA: Educação Plena y AGIFODENT
Edición: Proyecto Erasmus + Educación inclusiva
Concepción y producción: Ideias com História 2023



REGLAS DEL JUEGO

Contenido del juego

- 30 cartas “Situaciones”
- 15 cartas “Personajes”
- 7 cartas “Lugares”
- 60 cartas “Feliz e infeliz”
- Reglas del juego



CARTAS

Cartas “Personajes”

Cada carta representa un personaje, adulto o niño, que puede estar involucrado en situaciones cotidianas en la escuela. Son 15 cartas con diferentes personajes.



Cartas “Situaciones”

Representan situaciones pasadas en la escuela relacionadas con la inclusión, teniendo en cuenta cuestiones de aprendizaje, relaciones sociales, accesibilidad, entre otras.

Cada situación está representada de dos formas: una en la que el resultado es negativo y otra en la que el resultado es positivo. Por lo tanto, hay 15 pares de imágenes de situación (30 cartas en total).



Cartas "Lugares"

Cada carta representa un lugar de la escuela.

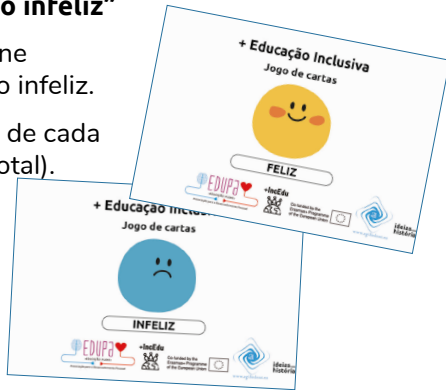
Hay siete cartas con diferentes lugares.



Cartas "Feliz o infeliz"

Cada carta tiene un emoji feliz o infeliz.

Hay 30 cartas de cada emoji (60 en total).



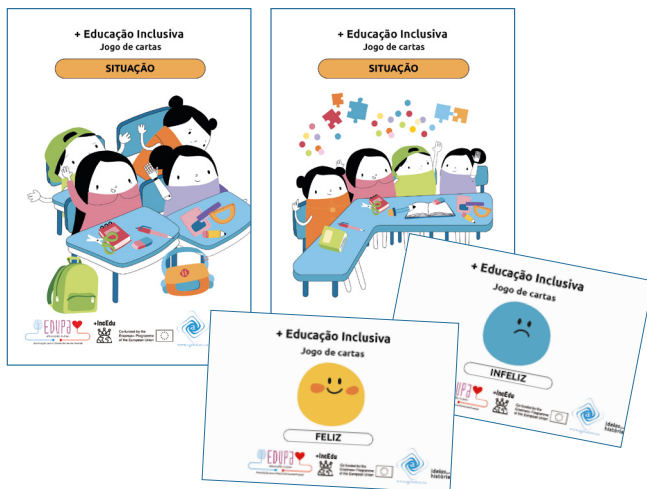
MODOS DE JUEGO

Hay cuatro modos de juego:

Juego 1: · Identificar buenas y malas prácticas

Un juego para identificar buenas y malas prácticas y reflexionar sobre su significado.

Cartas: "Situaciones" + "Feliz o infeliz"



Objetivo: identificar buenas y malas prácticas en la escuela y explicar la razón de la elección.

Jugadores: 2 a 4, con un moderador adulto.

Dinámica del juego:

Las cartas "Situaciones" están mezcladas y juntas en una baraja.

Un niño saca una carta, la coloca frente a él y debe identificar:

- Cuál es la situación que se representa.
- Si es una buena o mala práctica, colocando el emoji correspondiente encima (feliz o infeliz).
- Luego, explicar por qué lo relacionó con una buena o mala práctica.
- Si el moderador considera que el niño ha superado el desafío, le da una carta "Feliz".

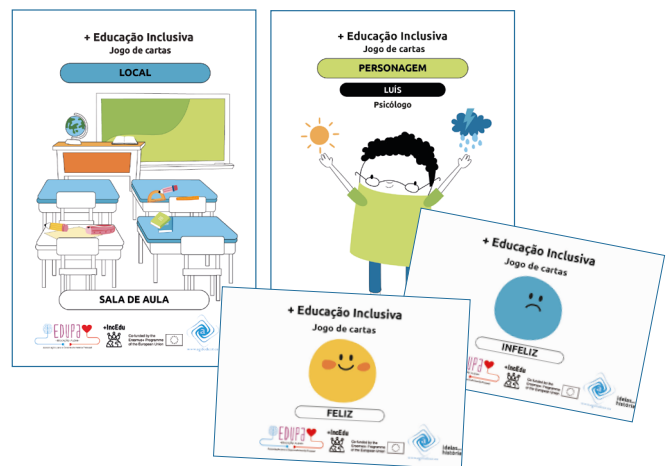
Quién gana: quien recoja más cartas "Feliz".



Juego 2 · Crear situaciones de buenas y malas prácticas

Un juego para crear situaciones de buenas y malas prácticas.

Cartas: "Lugares" + "Personajes" + "Feliz e infeliz"



Objetivo: crear una situación y reflexionar sobre cuál es la buena y la mala práctica a establecer en ese lugar, según las cartas que se retiraron.

Jugadores: 2 a 4, con un moderador adulto.

Dinámica del juego:

Separar las cartas "Locales", "Feliz o infeliz" y "Personajes". Dividir las cartas "Personajes" en dos barajas: adultos y niños.

Colocar las barajas boca abajo.

El jugador o el moderador selecciona:

- Una carta de lugar.
- Una carta de personaje adulto.
- Dos cartas de personajes infantiles.
- Una carta "Feliz o infeliz".

Luego, el jugador debe crear una situación de buena y mala práctica según el emoji que salió (feliz o infeliz).

Si el moderador considera que la situación creada es adecuada

para el desafío, entrega el emoji al jugador.

Quién gana: quien tenga más emojis (independientemente del número de "feliz" o "infeliz").



Juego 3 · Relacionar buenas y malas prácticas (juego de memoria)

Un juego para relacionar buenas y malas prácticas, y que apela simultáneamente a la capacidad de memorización.

Cartas: “Situaciones”



Objetivo: relacionar las buenas y malas prácticas (con relación directa entre la buena y la mala práctica).

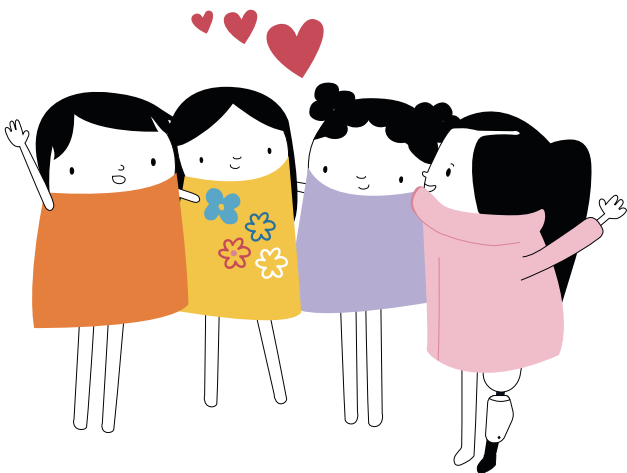
Jugadores: 2 a 4, con un moderador adulto.

Dinámica del juego

Barajar las cartas “Situaciones”, separarlas todas y colocarlas boca abajo.

Cada jugador, en su turno, voltea una carta. Cuando un jugador encuentre un par de buena/mala práctica, junta el par y lo guarda.

Quién gana: quien junte más pares. Si hay empate, gana quien hizo su número de pares primero.



Jogo 4 · Refletir sobre boas e más práticas

Um jogo centrado na promoção da reflexão sobre boas e más práticas.

Cartas: «Situções»



Objetivo: reflexionar sobre qué son buenas y malas prácticas.

Jugadores: 2 a 4, con un moderador adulto.

Dinámica del juego

Las cartas de buenas y malas prácticas están en un mazo, boca abajo.

Cada jugador saca, a su vez, una carta. Después, debe reflexionar sobre la situación en cuestión:

- Por qué es una buena o mala práctica.
- Lo que se podría hacer para transformar una mala práctica en una buena práctica.
- Lo que el propio jugador haría en esa situación.
- Si ya ha presenciado situaciones idénticas a las representadas en la carta.
- Etc.

Quién gana: no hay ganador.

Para una mejor interpretación de las buenas y malas prácticas, recomendamos que al final del juego vean el video “Por una Escuela Inclusiva” a través del enlace:

