

ÍNDICE

1. Datos do proxecto	2
2. Presentación do proxecto	2
3. Persoas destinatarias	2
4. Obxectivos xerais e específicos	2
5. Temporalización	4
6. Necesidades e recursos	4
7. Accións, medidas e actuacións concretas	4
8. Avaliación	5
9. Enlaces a entrevistas	6

1. Datos do proxecto

Nome da responsable: Irimia Fernández Álvarez **Nome comercial do proxecto:** Brazolinda

Teléfono: 647853361 **Enderezo electrónico:** brazolinda@brazolinda.com

Web: brazolinda.com **Facebook:** Brazolinda xogos **Instagram:** brazolinda_xogos

2. Presentación do proxecto

Brazolinda é un proxecto de deseño e fabricación de **xogos de mesa en galego** que celebrou no 2024 10 anos no camiño, e que naceu sen máis pretensión que a de divulgar, dun modo divertido e **interxeracional**, a lingua e a cultura galegas.

Nun momento no que as pantallas ocupan boa parte do tempo de ocio, e no que o galego está moitas veces relegado a unhas poucas horas semanais de estudo na escola, estes xogos cumpren un papel moi importante á hora de encher o grande oco existente en materia de ocio en galego. Todos eles están pensados para que **xoguen xuntos grandes e pequenos**, para que as diferentes xeracións participen do proceso educativo e socializador, xa que o xogo en grupo e/ou en familia é unha actividade moi enriquecedora tanto dende o punto de vista da aprendizaxe de actitudes, dinámicas, habilidades motrices e mentais... como para axudar a unir lazos.

A aposta por unha **educación baseada no xogo** é o que nos move dende o primeiro día e, co tempo, ademais de chegar aos profesionais centrados na infancia e na mocidade, foron engadíndose ao uso dos nosos produtos residencias da terceira idade, centros de psicoloxía e outros profesionais.

Mais en Brazolinda non só mimamos a parte educativa, o divertimento e a estética de cada xogo, senón que o idioma ocupa un lugar principal. Así, **na procura dunha maior e mellor difusión do idioma, todos os xogos están en galego.**

3. Persoas destinatarias

A candidatura preséntase coa finalidade de recoñecer o traballo desenvolvido por Brazolinda no eido da difusión e normalización do uso do galego entre a **poboación infantil e xuvenil e as súas familias e profesorado**. Mais no fondo, alí onde haxa alguén con ganas de aprender, e outro alguén con ganas de ensinar, haberá público potencial para os xogos de Brazolinda.

4. Obxectivos xerais e específicos

O principal obxectivo, como xa se expuxo, é o de **normalizar a presenza do galego no día a día** das persoas. E, indo ao detalle, aprenderlle á poboación detalles da nosa **lingua e cultura**. Cada xogo que facemos aporta uns obxectivos educativos en concreto, e as temáticas que tratan son moi variadas: mitoloxía galega, adiviñas, matemáticas, expresión oral, Camiño de Santiago, léxico, agricultura... e mesmo temos un xogo baseado en feitos

reais acontecidos en Galicia.

Esta diversidade de temas e obxectivos favorece que o **material didáctico en galego** poida estar presente nas diferentes materias do **currículo educativo**. Cabe pensar, polo tanto, que o feito de que estes xogos estean en galego, lonxe de restar, é un valor engadido que fai que a poboación **normalice a presenza do idioma** en todos os ámbitos.

Mais este material non só se emprega nas escolas, senón que é demandado tamén polas familias. É por iso polo que cando participamos en feiras, festivais e eventos varios para amosar os nosos produtos, sempre poñemos unha zona de xogo para fomentar o xogo de mesa entre os visitantes. É este un espazo **aberto a toda a sociedade, sen discriminación por idade, condición social, xénero, capacidades...** permitindo que calquera persoa, teña ou non recursos económicos para mercar os xogos e sexa ou non galegofalante, poida gozalos de balde e beneficiarse de toda esa aprendizaxe.

Deste xeito, os adultos descubren os beneficios dos xogos de mesa e grandes e pequenos pasan un tempo entretidos e en galego. Mesmo as persoas castelanfalantes respectan a lingua na que están os xogos e fan uso dela cando xogan. Ás veces, nestas zonas de xogo, cando hai castelanfalantes que xa saben xogar e chegan persoas novas, as que xa saben apréndenlles as normas ás recén chegadas explicándollas en galego. **E esas horas que pasan xogando en galego son a mellor das sementes de cara o futuro, o respecto pola lingua e a normalización lingüística.**

Por dar unha idea de como estes xogos poden axudar á dinamización lingüística e ao sistema educativo, estes son só algúns exemplos:

- **ARACATANGA:** un xogo de **matemáticas** no que cómpre escapar dun volcán que vai entrar en erupción, conseguindo recursos para alimentarse e salvarse a través de cálculos cos dados. Este xogo **fomenta a existencia de recursos educativos en galego no eido das ciencias**, ámbito para o cal escasean, máis aínda se cabe, os recursos en galego fronte ao mundo das letras.
- **O GATIPEDRO:** un xogo que achega a **mitoloxía galega** á poboación. É un xogo de velocidade e razoamento no que, a través de 8 lendas galegas e as súas personaxes e elementos destacados, van relacionándose unhas cartas con outras ata rematalas.
- **CAMIÑO DE COMPOSTELA:** remedando a viaxe duns peregrinos ao longo dos diferentes Camiños, vai percorrendo Galicia e logrando unha serie de cartas cos lugares polos que pasan. Estas cartas están relacionadas con aspectos da nosa **gastronomía, Xeografía, Historia, patrimonio natural e arquitectónico, tradicións, festas, profesións tradicionais...** O máis bonito deste xogo é que remata inventando un relato sobre a viaxe realizada, empregando os elementos das cartas logradas.
- **A NOITE DO MEIGALLO:** un xogo centrado no mundo das **adiviñas**, un recurso fantástico que potencia o razoamento, a expresión oral, a concentración... e que recupera parte da **tradición oral** galega.

- **A VEIGA:** un xogo para os máis pequenos no que hai que sementar, regar e apañar os produtos dun horta antes de que os coman os animais. Traballa un **vocabulario básico cos nomes dos animais, as hortalizas, as fases do cultivo...**
- **VERBOLARIO:** un xogo de **léxico** no que cómpre identificar as palabras escritas en círculo nas carta. Tamén pode xogarse a ir creando un conto a medida que van atopándose as palabras, unha maneira moi fermosa e divertida de xogar que potencia a imaxinación e a comprensión do léxico.
- **SÁLVORA:** un xogo baseado no afundimento do barco Santa Isabel nas costas de Sálvora en 1921, no que se remeda aquela noite asumindo o papel das heroínas que se botaron ao mar para salvar a toda aquela xente. Un xogo que nos fala da **Historia trágica de Galicia** que, desgraciadamente, está á **orde do día nas familias do mar**.

5. Temporalización

O proxecto *Brazolinda* non está limitado no tempo, pois non se trata dunha acción puntual senón que **naceu co desexo de perdurar**. O deseño de novos xogos é constante, e se non saen máis xogos cada ano non é por falta de ideas senón de tempo, pois cómpre crear a lume lento para que o resultado final sexa o máis satisfactorio posible. Cumprimos xa 10 anos e a nosa intención é a de seguirmos navegando por moitos anos máis.

6. Necesidades e recursos

O noso proxecto é moi sinxelo, para poder desenvolver as **xornadas de xogo** só fan falta dúas cousas: un **espazo** axeitado con mesas no que poder montar os xogos, e **público** con ganas de abrir a mente e gozar dunhas horas de ocio en galego. O resto poñémolo nós: os xogos, a ilusión, a paciencia, a explicación das normas, o cariño, a alma... A MAXIA.

No tocante á **creación dos xogos** encargámonos de todo o proceso, dende a dinámica de xogo ata a gráfica final e, no caso dos xogos artesanais, tamén fabricamos as compoñentes.

Por suposto, para todo isto os recursos que verdadeiramente fan falta son os económicos, pero ese é outro cantar.

7. Accións, medidas e actuacións concretas

Como xa fomos avanzando ao longo do documento, temos varias liñas de traballo:

- **Creación de xogos de mesa**, na que nos encargamos de todo o proceso: idea inicial, desenvolvemento da dinámica de xogo, deseño gráfico, fabricación do xogo se é artesanal, promoción dos xogos, venda directa, xestión comercial cos puntos de venda físicos... Actualmente contamos cun catálogo de 21 xogos que continúa medrando e mesmo temos feito xogos varios por encarga para diferentes organismos.

- **Formación de profesorado**, a través dos CFR, sobre o uso e beneficio dos xogos de mesa na aula (educación en igualdade, inclusión, promoción da lingua...) Tamén impartimos cursos, tanto para o profesorado como para o alumnado que está aprendendo a ser mestre, sobre a creación de material didáctico propio.
- **Xornadas de xogos de mesa** por toda Galicia, e mesmo fóra dela, das que quixeramos destacar as realizadas nos centros educativos. Nelas chegamos ao corazón da educación facendo que os nenos e nenas de infantil, primaria, secundaria e mesmo nalgúns casos estudantes universitarios, estean en contacto co galego xogando; mais tamén supoñen un magnífico catálogo en vivo para o profesorado xa que nas xornadas aprender na empregar o material nas aulas.

Dentro dos moitos eventos nos que participamos queremos destacar, por seren lugares nos que o galego ten unha especial relevancia, o programa **Nadal en Rede** da Secretaría Xeral de Política Lingüística, levando os xogos a todos os recunchos de Galicia para que a familias xoguen xuntas; xornadas de xogo para o programa **Apego**, centrado en actividades en galego para meniños e meniñas de 0 a 6 anos; o **Mercado da Lingua Portuguesa** de Cascais, representando á Xunta de Galicia cos nosos xogos e con outros materiais de promoción turística; actividades de dinamización lingüística dos centros educativos... e festivais, feiras e eventos varios (Festigal, Culturgal, Maker Faire...)

8. Avaliación

A avaliación que podemos facer estes 10 anos no camiño é **absolutamente positiva**. Trátase dun proxecto pequeniño que se vai dando a coñecer pouco a pouco, feira a feira, escola a escola, familia a familia... boca a boca. Ese camiño non é sinxelo, cómpre remar moitas veces en contra da corrente e ir inventando ese mesmo camiño a medida que se avanza; mais non pensamos desistir porque cremos que este tipo de **proxectos son realmente necesarios e merecen ter futuro**.

- O crecemento continuo das vendas.
- Compromisos adquiridos con novos eventos e puntos de venda.
- Magnífica acollida que teñen tanto os xogos que levan no mercado moitos anos como os de recente creación.
- Castelanfalantes falando en galego e galegofalantes emocionándose porque poden xogar na súa lingua.
- Profesorado aliviado porque ten material en galego co que educar.
- Adultos, adolescentes e pequenos xogando xuntos.
- A demanda de organismos varios para que lles fagamos xogos.

Esta é a mellor das avaliacións posibles e fainos sentir que algo estamos a facer ben.

9. Enlaces a entrevistas

Houbo máis, pero non temos os enlaces gardados.

Ligazóns a vídeos: entrevistas na televisión:

- Ligazón 1. RTVE Galicia (2025): <https://x.com/RTVEGalicia/status/1871589350036889830>
- Ligazón 2. RTVE – La 2 (2020): https://www.rtve.es/play/videos/aqui-hay-trabajo/trabajan-juegos-mesa/5739768/?media=tve&fbclid=IwY2xjawHsgLZleHRuA2FlbQIxMQABHenfdKsBA9Mgsbri3nDC485A_IWH8rxxa1qD3t0RtaXe6efOrHOTOkIxHA_aem_2zfkYbNkvJw8Qduiw0m1-Q&sfnsn=scwspmo

Ligazón a audio: entrevista na radio

- Ligazón 1. Radio Galega (2025): <https://www.agalegaaudio.gal/videos/201306-brazolinda-11-anos-facendo-xogos-educativos-e-artesanais>

Outras ligazóns: entrevistas en prensa

- Ligazón 1. Diario de Arousa (2023). Presentación do xogo Sálvora: <https://www.diariodearousa.com/articulo/o-barbanza/reportaje-diversion-basada-tragedia-santa-isabel-respeto-homenaje-heroinas-salvora-4539106?sfnsn=scwspmo>
- Ligazón 2. Coruna.gal (2023): https://www.coruna.gal/lingua/gl/detalle/na-lingua-que-eu-falo-con-brazolinda-xogos/suceso/1453784810501?fbclid=IwY2xjawHsf4JleHRuA2FlbQIxMQABHZkJF1TOy4_isFzYy7FF_4b-DgmlgbNGqnV4SHfl-LSh-ZRauWmpvPIrKA_aem_HH3gn02rjJbdjH-N9zDJ3g&sfnsn=scwspmo
- Ligazón 3. Nós Diario (2021): <https://www.nosdiario.gal/articulo/lingua/irimia-fernandez-haxa-xogos-galego-dalle-normalidade-lingua-tamen-persoas-castelanfalantes/20210513201915121465.html?sfnsn=scwspmo>
- Ligazón 4. O Salto (2020): <https://www.elsaltodiario.com/pista-de-aterrizaje/irimia-fernandez-as-crianzas-aprenden-con-mais-interese-xogando?fbclid=IwAR3ikoHBu3FGjKPsCSz0K2wNBIVINDEtyZ39WDMUuGD0tpU9-UwQuQRdreg>