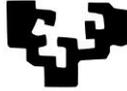


eman ta zabal zazu



Universidad Euskal Herriko
del País Vasco Unibertsitatea

**UNIVERSIDAD DE MAGISTERIO DE BILBAO
BILBOKO IRAKASLEEN UNIBERTSITATE ESKOLA**

Trabajo **F**in de **G**rado

GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Curso 2013-2014

VIAJES DE COLORES: ATENDIENDO A LA DIVERSIDAD

Autor/Autora: Noemí Correa Sarrión

Director/Directora: Urtza Garay Ruiz

En Leioa, a 11 de junio de 2014

© 2014, Noemí Correa

ÍNDICE

Introducción.....	2
1. Marco teórico: el juego, una herramienta para conocer y valorar lo diferente	3
1.1. La llegada de los inmigrantes a la escuela.....	3
1.1.1. El proceso de la inmigración.....	3
1.1.2. Situación de este colectivo.....	3
1.1.3. La respuesta de la escuela.....	4
1.1.4. Actitud del profesorado.....	5
1.2. Hacia una educación antirracista.....	5
1.3. ¿Qué es la educación intercultural?	6
1.4. Diversidad lingüística: el tratamiento de la lengua.....	7
1.5. El juego educativo	9
1.5.1. ¿Qué es el juego?	9
1.5.2. Características del juego.....	10
1.5.3. ¿Por qué jugar?	12
1.6. El juego que buscamos.....	12
1.7. Juegos educativos en el mercado.....	12
2. Viajes de colores: atendiendo a la diversidad.....	15
2.1. Objetivos del juego.....	15
2.2. ¿Por qué un tablero humano?	16
2.3. El uso en la escuela.....	16
2.4. Descripción del juego.....	16
2.4.1. Composición del juego.....	16
2.4.2. Edad.....	17
2.4.3. Tiempo de juego.....	18
2.5. ¿Cómo se juega?	18
2.5.1. Las tarjetas del juego.....	19
2.5.2. Tipo de preguntas y pruebas.....	20
3. Conclusiones.....	22
4. Bibliografía.....	24

VIAJES DE COLORES: ATENDIENDO A LA DIVERSIDAD

Noemí Correa Sarrión

UPV/EHU

Con este Trabajo de Fin de Grado hemos diseñado y construido un juego que trabaja la diversidad cultural y lingüística, y que facilita, por consiguiente, una mejor integración del alumnado inmigrante. Para ello, en primer lugar, hemos analizado la situación del alumnado inmigrante en el País Vasco. Posteriormente, hemos recogido algunas concepciones del juego de ciertos autores y hemos investigado qué juegos había en el mercado que trabajaran aspectos culturales y lingüísticos. Así, al no cumplirse nuestras expectativas, hemos creado un juego para fomentar la diversidad lingüística y la educación intercultural y antirracista.

Inmigración, interculturalidad, lengua, racismo, juego educativo

Gradu Amaierako Lan honekin, kultura eta hizkuntza aniztasuna landuko duen eta, hortaz, ikasle etorkinen integrazioa erraztuko duen jolas bat diseinatu eta eraiki dugu. Horretarako, lehenengoz, Euskal Herrian dauden ikasle etorkinen egoera analizatu dugu. Ondoren, egile batzuen jolaserako iritziak jaso ditugu eta merkatuan kultura eta hizkuntza alderdiak lantzen zituzten jolasak arakatu ditugu. Jolas hauek gure nahiak bete ez dituztenez, hizkuntza aniztasuna, kulturartekotasuna eta arrazakeriaren kontrako hezkuntza sustatzeko jolas berri bat sortu dugu.

Immigrazioa, kulturartekotasuna, hizkuntza, arrazakeria, jolas hezigarria

With this Grade Final Project we have designed and built a game that works the cultural and linguistic diversity and, therefore, it facilitates a better integration of immigrant students. In order to do this, firstly, we have analyzed the situation of immigrant students in the Basque Country. Afterwards, we have collected different experts' ideas about the game and we have investigated what games were on the market that worked cultural and linguistic aspects. Thus, as our expectations were not achieved, we have created a game to promote linguistic diversity and intercultural and anti-racist education.

Immigration, multiculturalism, language, racism, educational game

Introducción

Soy Noemí Correa Sarrión y estoy cursando los estudios de Grado de Educación Primaria en la escuela de magisterio de Bilbao (UPV). En este Trabajo de Fin de Grado he trabajado bajo la tutela de Urtza Garay y acompañada de otros cinco alumnos (Andrea Alonso, Beatriz de la Fuente, Iker Suaga, Irati Telleria, Saioa Sesar); todos hemos trabajado conjuntamente bajo las orientaciones de la tutora y me han ayudado a lo largo de estos meses con sus aportaciones.

Desde el primer momento que entré en la universidad me he visto atraída por la situación de los inmigrantes, y siempre me he preocupado por cómo actuaría en un futuro para poder atender al alumnado inmigrante adecuadamente, y es que la sociedad en general, en numerosas ocasiones, no entiende su situación y eso es primordial para llevar a cabo unas prácticas que les favorezcan. En efecto, como veremos más adelante, aunque los datos estadísticos muestren que su presencia ha ido aumentando cada año, parece que no reciben la atención que se merecen en la escuela. A esto se le suman las actitudes de rechazo y los estereotipos a los que estamos tentados todos.

Por este motivo, desde la escuela se ha de fomentar una educación intercultural, es ésta quien debe atender a gran cantidad de alumnos de distintos orígenes y culturas y, llevar a cabo una serie de prácticas que nos acerquen al respeto mutuo, la tolerancia y la empatía. Se trata, al fin y al cabo, de eliminar cualquier tipo de prejuicio.

Una de las maneras para atender de forma adecuada a los inmigrantes es respetar su lengua, sus costumbres, su cultura, es decir, su identidad. Esto influirá en su autoestima y en las ganas de participar en la sociedad.

Dada la dificultad o la poca iniciativa a la hora de trabajar la diversidad cultural y lingüística en el aula, se nos ocurrió hacer un juego con el objetivo principal de facilitar la integración del alumnado inmigrante trabajando la empatía, atendiendo a las diferentes lenguas y conociendo culturas. Es decir, la idea era que todos los alumnos adquirieran una serie de valores en un clima divertido y motivador.

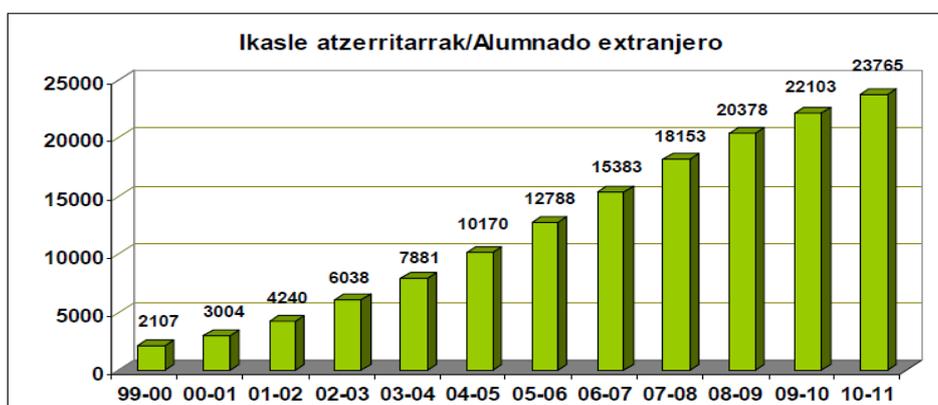
Para finalizar, este proceso de trabajo ha sido costoso pero a la vez satisfactorio al ver los avances que se han ido dando y el resultado final del proyecto.

1. MARCO TEÓRICO: EL JUEGO, UNA HERRAMIENTA PARA CONOCER Y VALORAR LO DIFERENTE

1.1. La llegada de los inmigrantes a la escuela

1.1.1. El proceso de la inmigración

La inmigración ha aumentado en estos últimos años y esto no sólo se puede observar en la calle. Si analizamos los datos que han sido aportados por el Observatorio de Inmigración, observamos que en los últimos años ha habido un incremento destacado de alumnado extranjero en la CAPV (Dep. de Educación, Universidades e Investigación, 2012-2015).



Gráfica 1. Alumnado extranjero en la CAPV (Gobierno Vasco, 1999-2011)

Aunque respecto de otras comunidades el fenómeno de la inmigración haya tardado más en notarse en el País Vasco, las estadísticas muestran que desde el curso 1999-2000 hasta el 2010-2011 se ha multiplicado por diez el alumnado extranjero.

1.1.2. Situación de este colectivo

Tal y como afirma Besalú (2012b), la inmigración ha existido desde siempre, su historia se remonta a la historia de la humanidad.

Este autor define a los inmigrantes como personas que están fuertemente condicionadas por una situación, por aspectos económicos y políticos, afectados por determinados contextos históricos, lingüísticos, religiosos y sociales. En efecto, a lo largo de la historia ha habido varias causas o motivaciones por las que se abandona un lugar.

El principal motivo es económico, generalmente se piensa que emigrar es la solución para asegurar la supervivencia personal y familiar y, por supuesto, para encontrar un futuro mejor. También, ha habido migraciones como consecuencia de guerras o dictaduras e incluso transportes forzados de millones de africanos a América por la trata de esclavos (Besalú, 2012b).

Conociendo los motivos y la historia, hoy día nadie duda del carácter universal de la inmigración.

1.1.3. La respuesta de la escuela

Tal y como hemos visto en la Gráfica 1. (Página 3) hay datos que muestran el incremento del número de alumnos de origen extranjero desde hace más de una década. Ante esta situación, la acogida que da la escuela se acerca a unos derroteros demasiado optimistas y lejos de la realidad. Si nos fijamos en las actitudes, tendencias o resultados académicos del alumnado inmigrante vemos que la educación intercultural y la integración de los inmigrantes aún no están totalmente logradas (Etxeberria & Elosegui, 2010).

Tan solo tenemos que atender a la evaluación PISA del 2012 sobre el rendimiento de los alumnos inmigrantes. Según este informe, que analiza la situación de 34 de los países de la OCDE, los alumnos españoles alcanzan 492 puntos en matemáticas y los inmigrantes obtienen 439 puntos. Es decir, los resultados de los alumnos de origen inmigrante son más bajos que los de los nativos en materias claves como matemáticas, lectura y ciencias.

Con esto se puede concluir que no estamos atendiendo a este colectivo de manera que se le facilite la integración escolar y social, esto es, se le empuja al fracaso escolar y al desconocimiento de la lengua de acogida. Asimismo, sufre una ruptura con sus señas de identidad, pues llegan a desprestigiar o abandonar su lengua y cultura familiar. En definitiva, no hacemos que aprendan adecuadamente lo nuestro, ni tampoco les ayudamos a que desarrollen lo suyo. La respuesta que reciben de la escuela se encuentra entre la asimilación y la marginación (Etxeberria & Elosegui, 2010).

1.1.4. Actitud del profesorado

Como ya hemos comentado, los inmigrantes se enfrentan, por un lado, a una deficiente atención a su lengua materna y a su cultura y, por otro lado, a la existencia de un rechazo respecto de su presencia en el aula (Etxeberria & Elosegui, 2010).

Si bien es cierto, tal y como dice Besalú (2012a), que las investigaciones mediante cuestionarios o encuestas son un tanto inadecuadas para conocer las creencias, percepciones y actitudes que tienen o deberían tener los docentes, no se puede negar la existencia de posiciones de rechazo al colectivo inmigrante. En efecto, encontramos tanto actitudes racistas y de rechazo a lo diferente, como actitudes que reivindican una renovación de la escuela por un sentimiento de agobio ante la carga que supone para el profesorado la atención de este alumnado.

Para evitar transmitir esas actitudes se ha de prestar atención a quiénes somos, hemos de tener claro lo que ponemos en juego. Y es que lo importante de la formación del profesor no queda zanjado con la mera preocupación por la transmisión disciplinar, porque cuando enseñamos, las personas nos exponemos y no sólo se enseña el saber sino también la relación con ese saber (Besalú 2012a).

1.2. Hacia una educación antirracista

El colectivo inmigrante es uno de los grupos que se ven afectados por el racismo. ¿Qué es el racismo? Pues bien, a menudo se asocia racismo y miedo, parece que ante la amenaza que nos provoca el miedo surgen las actitudes racistas como respuesta. Dicho esto, hemos de plantearnos de dónde viene el miedo. Éste suele surgir directamente de las diferencias, como si el mero desconocimiento no pudiera provocar curiosidad o admiración en lugar de un sentimiento tan negativo como es el rechazo. Este miedo a la diferencia nos sitúa en una situación tan incómoda que nos desorienta y no sabemos cómo reaccionar, por lo que sustituimos esa falta de respuesta a una actitud racista (Grupo INTER, 2007).

En numerosas ocasiones nos fijamos en nuestras experiencias para crear estereotipos, comparamos el comportamiento de algunas personas de un mismo grupo y tendemos a generalizar a todos los demás lo que hemos observado. Asociamos lo observado a su

cultura, su religión, su origen, y de esta manera, lo atribuimos a todos los que pertenecen a ese grupo (Grupo INTER, 2007).

El grupo INTER (2007) sostiene que crear estereotipos puede tener consecuencias peligrosas. Nos basamos en esos estereotipos para juzgar a las personas incluso llegamos a determinar su futuro y sus posibilidades en la vida. Nos resulta más sencillo pensar que todas las mujeres tienen rasgos en común, que todos los homosexuales se parecen, que todos los gitanos son iguales, que los marroquíes piensan igual, etc. Además, no es fácil romper estos estereotipos, tal y como dijo Albert Einstein (IES Mungia BHI, 2010): “Cuesta más deshacer un estereotipo racista que dividir el átomo”.

Es cierto que no hay causas únicas para el racismo ya que las personas, grupos e instituciones se mueven por motivos y experiencias diferentes. Pero sí hay una cosa clara, según Albert Memmi (2000), todos podemos llegar a ser racistas y depende de nosotros estar alerta y luchar contra el racismo. Memmi utiliza como metáfora un campo de cultivo, es decir, este campo se encuentra en cada uno de nosotros preparado para germinar su semilla (la semilla del racismo) y por ello no debemos bajar la guardia (Grupo INTER, 2007).

Por esta razón, se debería fomentar más la educación intercultural en los centros escolares, reflejo de la sociedad. La escuela recibe alumnado de diferentes orígenes y culturas, por lo que se ha de procurar una enseñanza de valores de respeto, tolerancia y solidaridad para eliminar cualquier tipo de actitud racista y xenófoba. Se trata de que nadie considere que su cultura está por encima de la de los demás, es decir, la solución está en creer en la igualdad de derechos para todos y eliminar la exclusión (Ortega, Eguzkiza, & Ruiz de Garibay, 2004).

1.3. ¿Qué es la educación intercultural?

Las personas nos identificamos con una cultura determinada pero se ha de tener claro que la identificación con una cultura no significa la imposibilidad de identificarse con otras. Y es que la identidad posee numerosas facetas y una no anula a la otra, es decir, hay muchas identificaciones con grupos distintos (laborales, de edad, de sexo) que se entrecruzan depende del contexto o la situación de cada uno (Gómez, 2012b).

Lo verdaderamente importante es la reflexión sobre la identidad y el papel que cumple la escuela en su construcción. Tal y como postula la escuela inclusiva no debería haber

niños locales y niños extranjeros sino que se debería lograr que todos se sientan propios (Gómez, 2012b).

Es necesario saber que la interculturalidad no es tener alumnado extranjero en la escuela, tampoco lo es celebrar el día de la paz o presentar muestras folclóricas de gastronomía. Interculturalidad es apostar por el desarrollo de las personas como individuos con sus derechos y deberes en un mismo espacio de convivencia. Y es que referirse a la educación intercultural es referirse a la ciudadanía, es decir, además de reconocer los derechos, es luchar contra la discriminación y el racismo. No sólo es tener buenas prácticas de aula, también es tener buenos tratos en la vida con el fin de permitir a los alumnos desarrollar sus diferencias en un mismo contexto y, transmitirles unos valores sólidos basados fundamentalmente en los derechos de las personas (López & Tuts, 2012).

Finalmente, tal y como se puede recoger en el artículo 26.2 de los Derechos Humanos:

La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz (ONU, 1948).

1.4. Diversidad lingüística: el tratamiento de la lengua

La llegada de los inmigrantes al país de acogida conlleva que estas personas se incorporen a la lengua del nuevo lugar, para ello, no solo basta una didáctica o técnicas específicas, es necesario el deseo de participar activamente en las relaciones sociales (Vila, 2000).

La motivación o deseo de ser un sujeto activo en la sociedad no recae únicamente en la responsabilidad individual, la sociedad tiene su peso. Difícilmente puede haber motivación si no existe una imagen positiva de uno mismo y una cierta autoestima, y es más difícil que existan dichos conceptos cuando en la sociedad se dan actitudes cargadas de estereotipos y prejuicios hacia el colectivo inmigrante que no definen sus características reales (Vila, 2000).

En efecto, no puede haber autoestima si alguien nota un rechazo hacia su persona o si siente que no tiene nada que aportar a la sociedad que le rodea, si escucha que sus actitudes e ideas son acusadas de anacrónicas y retrógradas, si siente que el resto le relaciona con el mal, la criminalidad o la delincuencia (Vila, 2000).

Por este motivo, es esencial sensibilizar a la sociedad y esto se logra mediante el desarrollo de actuaciones en la comunidad educativa. Tal y como aparece en el “Programa de interculturalidad y de inclusión del alumnado recién llegado” del País Vasco (2009), se trata de dotar al sistema educativo de estrategias para que el que llega se adapte a una sociedad multicultural, eso sí manteniendo su lengua e identidad.

Así, Amin Maalouf (1999) sostiene en su libro *Identidades asesinas* que la lengua posee la peculiaridad de poder ser al mismo tiempo factor de identidad y herramienta de comunicación. Podemos entender que hace décadas hubiera prejuicios hacia las lenguas de países distantes, fruto del desconocimiento y de la política colonialista. Pero hoy en día, la emigración nos acerca a las diversas lenguas, culturas y religiones, es una oportunidad para abrirnos a conocer (Díaz, 2004).

Según Vila (2000) una de las estrategias o instrumentos para tratar la lengua y mantener la identidad podrían ser los programas de inmersión lingüística o de mantenimiento de la lengua familiar. No obstante, independientemente del programa del centro, las familias inmigrantes no deben resignarse y soportar un tratamiento lingüístico que no valore y no tenga en cuenta su lengua familiar. Por ejemplo, no nos cuesta trabajo aprender a pronunciar correctamente sus nombres, establecer relaciones con los familiares, animarles a usar su lengua materna o hacer presente sus conocimientos en ciertas actividades educativas.

Debemos evitar por todos los medios que las reacciones de los alumnos inmigrantes desemboquen en la vergüenza y en el olvido de su lengua. Además, se ha de recordar la teoría de los umbrales lingüísticos de Cummins, según ésta, el conocimiento y desarrollo de la lengua del hogar no solamente ayuda a los estudiantes a comunicarse con sus familiares y aumenta la competencia lingüística en la sociedad, sino que también mejora los recursos intelectuales y académicos. Es decir, un aumento en el nivel de la lengua materna beneficia sin duda el desarrollo de la segunda lengua o la lengua de la escuela (Cummins, 2001).

1.5. El juego educativo

En los apartados anteriores hemos hablado de los estereotipos y del racismo que existe hacia el inmigrante. Según Gómez (2012a) debemos trabajar esos conflictos de manera creativa y responsable con el fin de evitar los problemas, la discriminación y la violencia. Existen planes preventivos que se han desarrollado en escuelas para trabajar la convivencia intercultural, y éstas comparten la idea de que es la mejor forma de prevenir. Es importante fomentar la confianza intergrupala creando para ello un clima apropiado. Pero, ¿de qué modo se puede crear ese clima? La respuesta puede estar en el juego.

Está a la vista que los niños pequeños conciben el jugar como la actividad principal de todos los días, no sólo en su casa sino también en la escuela. Para ellos, el juego es tan vital como lo es alimentarse o descansar, incluso en numerosas ocasiones priorizan el juego sobre otras actividades que los adultos consideran más importantes (Sarlé, 2001). No obstante, vemos en las escuelas que el juego apenas ocupa lugar, los maestros parecen relegar la necesidad de jugar al tiempo libre. A pesar de que existan trabajos que reflejan la importancia del juego en la infancia, la interpretación que se hace de éste responde al ámbito psicológico más que al pedagógico, esto es, no recibe la atención que se merece en el ámbito educativo (Sarlé, 2001).

Para Sarlé (2001) todavía se tiende a oponer juego y aprendizaje, más aún, los padres y educadores no son partidarios de dedicar el tiempo de la escuela a jugar.

Sin embargo, Montañés et al. (2000) mantienen que la trascendencia del juego es mayor de la que se piensa. Mediante el juego se pueden transmitir valores, normas de conducta y resolver conflictos. Por tanto, los juegos ayudan a desarrollar muchas facetas de la personalidad.

1.5.1. ¿Qué es el juego?

Ya lo pensadores clásicos tales como Platón y Aristóteles daban importancia a aprender jugando, afirmaban que el juego ayuda a los niños a formar sus mentes para futuras actividades como adultos. Y en la segunda mitad del siglo XIX aparecen las primeras interpretaciones acerca del juego (Montañés et al., 2000):

- Spencer (1855) considera el juego como el modo de descargar las energías acumuladas.
- Groos (1898, 1901) toma el juego como la forma de ejercitar los instintos antes de que estén totalmente desarrollados. Es decir, es la preparación para el posterior desarrollo de funciones necesarias para la edad adulta.
- Piaget (1932, 1934, 1966, 1991) reconoce la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Es una actividad necesaria gracias a la cual los niños interaccionan con una realidad que les desborda.
- Vygotsky (1933, 1934, 1966, 1991) afirma que lo que verdaderamente caracteriza al juego, su esencia, está en la situación imaginaria. A través de esta situación se consigue que el comportamiento del niño se altere y vaya definiéndose en sus actos (Montañés et al., 2000).

Muchos autores afirman que gracias al juego se pueden desarrollar con mayor facilidad muchas capacidades del niño. No se debería de diferenciar entre jugar y aprender, y es que cualquier juego que presente al niño nuevas exigencias lo tenemos que considerar como una puerta abierta hacia el aprendizaje, porque están predispuestos a recibir con las manos abiertas lo que les ofrece la actividad lúdica (Montañés et al., 2000).

Finalmente, es importante destacar que el juego les ayuda a sí mismos, a formar su personalidad e ir conociéndose poco a poco. Es de tal importancia el jugar que muchos investigadores de la educación afirman que el aprendizaje más valioso es el que proviene del juego (Montañés et al., 2000).

1.5.2. Características del juego

Son muchos los autores que coinciden en la importancia del juego, su valor y su contribución al desarrollo y crecimiento humano. Por esta razón, desde una perspectiva educativa se deberían conocer algunas de sus características (Jiménez, 2006):

- Es libre y por eso el sujeto es consciente de que no va a ser juzgado con los parámetros usuales. Esta actividad te facilita un margen de error que no lo es dado en otras actividades.

- Es una manera de expresarse. El clima en el que se juega permite expresar más cómodamente tus opiniones, gustos, motivaciones, actitudes e intereses que en otros contextos.
- Produce placer. Se le da más importancia al medio que al fin.
- Es una actividad en la que se ponen en juego una serie de actitudes, deseos, creencias, capacidades físicas, afectivas y cognitivas propias de la persona. Tal vez esta característica sea la más importante a nivel educativo.
- El juego requiere de actitudes y escenarios. Es sencillo para los niños encontrar esas determinadas actitudes hacia el juego, y los escenarios han de ser los adecuados según el juego.
- Se relaciona habitualmente con la creatividad, el aprendizaje del lenguaje, la solución de problemas y el desarrollo de determinados roles.

Jiménez (2006) también sostiene que la realización de juegos con niños de Primaria trae consigo algunos beneficios relacionados con la actividad mental:

- Potencia la relación entre actividad mental y física.
- Con las relaciones que se establecen entre la realidad y la ficción se desarrolla la representación simbólica.
- Se fomenta la interacción entre los participantes, quienes formulan y confrontan sus diferentes puntos de vista.
- Hay una estructura en el juego, unas reglas internas que dan paso a trabajar la lógica.
- Permite hacer uso de conocimientos y habilidades que podrán aplicarse a diversos contextos y situaciones.
- Propone retos y determinadas situaciones que entrañan obstáculos que se han de superar.

1.5.3. ¿Por qué jugar?

Los juegos educativos, tal y como afirman Decroly & Monchamp (2002), son una de las formas que puede adoptar el material de los juegos, pero es de gran importancia la finalidad de éstos: el objetivo es favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales

del niño, la iniciación en determinados conocimientos y desarrollar otras capacidades como la atención, la retención o la comprensión.

Montañés et al. (2000) coinciden con la idea de que la función educativa que tiene el juego es esencial, pues le ayuda al niño además de a desarrollar capacidades mentales, a fortalecer capacidades motoras, sociales, afectivas y emocionales. También los juegos provocan el interés por conocer lo que hay a su alrededor, incitan un espíritu explorador y observador; y además, mejoran la memoria y el ingenio. En definitiva, el juego se convierte en un proceso de descubrimiento por el cual el niño va adquiriendo y estructurando progresivamente conceptos sobre la realidad exterior.

No debemos olvidar tampoco lo que aparece referido al juego en el Boletín Oficial del Estado (2014). Según éste se ha de fomentar un uso de la lengua contextualizado, en situaciones motivadoras que permitan un uso real de la lengua.

Así, se recoge en éste que el empleo del juego y la práctica de actividades conjuntas resultan, en los primeros años sobre todo, elementales para asentar debidamente las bases para adquirir una lengua. No sólo eso sino que también contribuyen a que la materia no se convierta únicamente en un mero objeto de estudio, es decir, ayuda a que pase a ser un instrumento de socialización al servicio del grupo.

El juego es, en definitiva, un instrumento imprescindible para el aprendizaje, una herramienta acorde con las intenciones educativas y un recurso didáctico por ser elemento motivador.

1.6. El juego que buscamos

Nuestro objetivo es encontrar un juego que refleje y trate desde el respeto la diversidad cultural y lingüística en el mundo. Un juego que ayude a mejorar la integración del alumnado inmigrante, conociendo algunos rasgos de las diferentes culturas, lenguas y deshaciendo estereotipos sociales. Además, queremos que valore las distintas situaciones del inmigrante, que trabaje la empatía para comprender dichas situaciones y, en consecuencia, que fomente una educación antirracista.

1.7. Juegos educativos en el mercado

Una vez vistas las diferentes teorías sobre el juego y algunas de sus características, nos propusimos investigar sobre qué juegos existen en el mercado que trabajen lo que

buscamos. Para ello, hemos visitado tres comercios conocidos de nuestro entorno, Juguetos, Toys R Us e Imaginarium. En todas ellas nos han confirmado que son pocos los juegos que trabajan lo que pretendemos. Éstos son los que hemos encontrado:

- Conocer Europa: este juego consiste en hacer un recorrido e ir descubriendo personajes, historia, cultura, monumentos y curiosidades de 6 países de Europa. El objetivo es completar la ruta lo antes posible tras superar una serie de preguntas e ir ganando banderas durante el recorrido. También hay adaptaciones de este juego a países, por ejemplo, “Conocer España”, el modo de juego es el mismo. Este juego no trata nada sobre lenguas por lo que no se refleja esa diversidad lingüística que buscamos atender.

- Familias de los siete países: éste es el conocido juego de naipes de las familias de diferentes países (tiroleses, chinos, bantúes, mexicanos, árabes, indios y esquimales). Está pensado para más de 2 jugadores. El juego consiste en conseguir a todos los miembros de una de esas familias, para ello, se ha de preguntar al adversario si tiene la carta que quieres conseguir, si aciertas que la tiene, vuelves a intentar conseguir otra carta, si no aciertas, pierdes turno.

Al ser un juego del año 1965, las ilustraciones responden a estereotipos de la época y aparecen elementos folklóricos. Además, el tipo de familia que aparece es la tradicional, aparecen: el padre, la madre, un hijo, una hija, un abuelo y una abuela. Atendiendo a sus características se puede decir que no refleja totalmente la realidad. Asimismo, no se nombran en ningún momento las lenguas. Por todo ello, no podríamos considerar este juego como la mejor herramienta educativa.

- Magneto mapamundi: este juego educativo consiste en aprender a colocar las distintas banderas con sus correspondientes países en un tablero magnético. Además, en cada país se han de colocar los elementos culturales que corresponden, hay en total 287 banderas y 40 imágenes de monumentos para colocar. También hay 5 etiquetas en blanco para escribir más con un rotulador de borrar.

Hay otros juegos de este tipo, sobre todo puzzles, por ejemplo algunos se centran en un país (“Provincias y autonomías de España”), otros en un continente (“Países de Europa”). En cada país se ilustran elementos tanto de su gastronomía, fauna, paisaje característico y monumentos.

Lo que más se trabaja es la geografía, pero el hecho de conocer distintos países y ver algún elemento característico de cada uno no garantiza la integración del alumnado inmigrante, ahora bien, conocer la variedad es un primer paso. Como ocurre en los juegos anteriores, no se centra en temas lingüísticos.

Como conclusión podemos decir que el tipo de juego que buscábamos no se encuentra en el mercado o por lo menos no lo hemos encontrado. Se podrían utilizar estos juegos acompañados de otras prácticas relacionadas con la integración del alumnado inmigrante, la comprensión de su situación, el trato de la lengua, etc. Y es que ninguno de los juegos analizados presta atención a la lengua del inmigrante, la educación antirracista y la empatía.

2. VIAJES DE COLORES: ATENDIENDO A LA DIVERSIDAD

2.1. Objetivos del juego

Con la creación de este juego se pretende conseguir los siguientes objetivos:

- Divertirse: tanto en los adultos como en los niños la intención que tenemos al jugar es pasárnoslo bien. De hecho, siempre asociamos el juego a la diversión. Por ello, una de los principales objetivos es disfrutar.
- Atender a la diversidad cultural y lingüística: nuestro juego pretende dar el protagonismo que se merece a las lenguas y culturas diferentes que nos rodean. Con este objetivo también se intenta lograr otro: facilitar la integración del alumnado inmigrante. En efecto, si se valoran las lenguas y las culturas diferentes a la nuestra, el inmigrante también se sentirá valorado aumentado de esta forma su autoestima. Por consiguiente, participarán de forma activa en la sociedad y nos ofrecerán más conocimiento de lo que nos ofrecen. Nuestra intención no es solamente que el resto de alumnos se dé cuenta de la presencia de multitud de lenguas, sino más bien hacer que las valoren y que las respeten, y hacerles ver que su lengua y su cultura no es más que la de los demás.
- Ponerse en el lugar del inmigrante: este juego no sólo se ha creado exclusivamente para que jueguen los alumnos inmigrantes, sino para todos los alumnos. Ya que está en manos de todos lograr la integración del inmigrante, no es algo que quede únicamente en las manos del inmigrante.
- Aprender: se trata al fin y al cabo de un juego educativo. Ofrece la posibilidad de aprender datos interesantes sobre lenguas y culturas, formas de inmigración, religión y otros aspectos unidos a la aventura de la inmigración.
- Fomentar actitudes antirracistas y deshacer los estereotipos: el conocimiento nos ayuda a tener una visión más clara de la realidad, a comprender mejor algunas situaciones. Este juego intenta deshacer los estereotipos creados por la sociedad acerca de los inmigrantes.

2.2. ¿Por qué un tablero humano?

Creemos que cualquier formato de juego puede motivar al alumno. No obstante, conviene variar de tipo de juegos para conseguir aún más motivación, el elemento perfecto para lograr el aprendizaje. Así, se nos ocurrió realizar un tablero humano.

El tablero humano ofrece a los niños más movilidad y el hecho de jugar a lo grande en un juego en el que ellos mismos son las fichas, puede resultar muy atractivo. Ahora bien, en caso de no poder jugar con éste por razones espaciales, el juego dispone también de un tablero de mesa acompañado de fichas pequeñas.

2.3. El uso en la escuela

Este juego permite que los alumnos jueguen sin la necesidad de que haya un adulto que los supervise. Serán los protagonistas en todo, de hecho, habrá un jurado que se encargará de verificar si una respuesta es correcta o falsa, o si las pruebas merecen ser superadas. Por ello, el profesor podría participar en caso de que lo considere necesario.

2.4. Descripción del juego

2.4.1. Composición del juego

La caja del juego, también diseñada por nosotros, contiene los siguientes elementos:

- Dos tableros: el tablero humano (dividido en cuatro partes) y el opcional tablero de mesa.
- Un libro de respuestas ordenado alfabéticamente para el jurado. En éste encontrarán todas las preguntas de respuesta a), b), c), pero las pruebas como es evidente quedarán en manos de la valoración del jurado.
- 33 tarjetas de preguntas o pruebas por grupo, es decir, al ser 4 grupos, 132 en total.

- Un dado gigante para el tablero gigante y, unas fichas y un dado de tamaño normal para el juego de mesa.
- Una hoja de instrucciones del juego.



Fig. 1. Tablero humano visto desde arriba



Fig. 2. Tablero de mesa



Fig. 3. Caja por dentro



Fig. 4. Caja por fuera

2.4.2. Edad

Dado que algunas preguntas son complicadas y requieren respuestas de reflexión y valoración, el juego está pensado para a partir de los 10 años. Incluso podrían jugar personas adultas.

2.4.3. Tiempo de juego

Al no haberse llevado a la práctica, no sabemos con exactitud la duración del juego pero sí creemos que durará unos 50 minutos aproximadamente, de hecho dependiendo de las pruebas y teniendo en cuenta el tiempo necesario para que el jurado las valore, se podría alargar a una hora.

2.5. ¿Cómo se juega?

Antes de empezar a jugar hay que organizarse, se ha de buscar un espacio grande y se han de crear los equipos de 4-5 personas y el grupo jurado (un número impar, 3 o 5, aunque preferiblemente 3), esto es, en total, 4 grupos de fichas humanas y un grupo de jurado. También se han de repartir tres tarjetas de juego a cada grupo “preguntas para hacer a otro grupo”, las guardará un participante de cada grupo porque serán utilizadas en la meta o en alguna pregunta durante el recorrido.

En el tablero humano, un miembro del grupo será la ficha (se podría ir turnando) y esa persona también participará a la hora de contestar a las preguntas. El dado lo lanzará cada vez un miembro del grupo, y será también quien leerá la pregunta de la casilla correspondiente. Las preguntas están numeradas y se pueden poner al lado de cada casilla para no perder el tiempo buscando el número de la tarjeta que corresponde.

El juego consiste en llegar lo más rápido posible a la pregunta 30. Después de acabar el recorrido, los participantes tendrán que acertar dos preguntas de las que guarda cada grupo: “preguntas para hacer a otro grupo” (ver Fig. 5) es decir, en total tendrán que acertar 6. El ganador es quien haga el recorrido antes y acierte todas las preguntas. En caso de que el primer grupo solo consiga acertar 5 y el segundo grupo en llegar acierte 6, el ganador será el segundo grupo.

Tendrán que realizar el recorrido que marca el tablero superando pruebas y preguntas para llegar a esa pregunta 30. En caso de acierto, se vuelve a tirar el dado pero como mucho se tira el dado dos veces, esto es, si se acierta la segunda pregunta se permanece en la casilla donde se caiga. En caso de fallo, se permanecerá en la casilla y se pasará el turno al siguiente grupo.

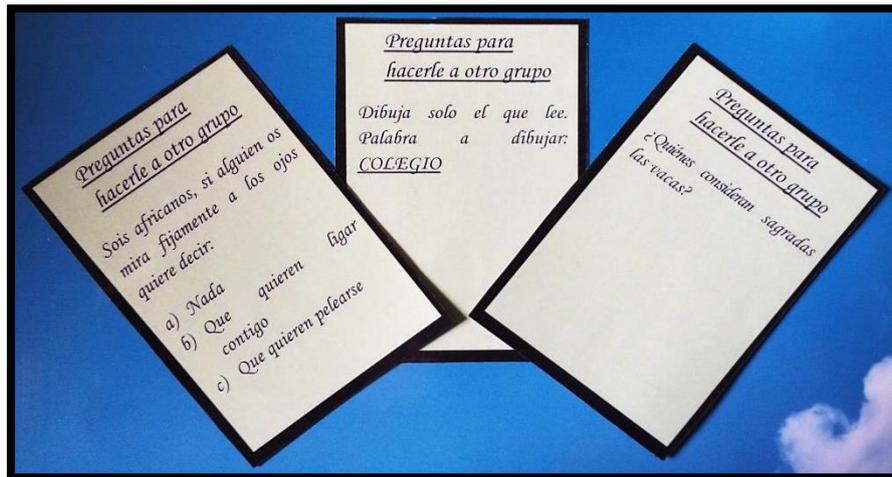


Fig. 5. Cartas que guardará el equipo verde

2.5.1. Las tarjetas del juego

Las tarjetas del juego contienen: preguntas de respuesta a), b), c), preguntas de reflexión e incluso algunas pruebas. Desde un primer momento pensamos en hacer tarjetas variadas con el fin de que el juego sea más dinámico, además, al estar mezcladas, los jugadores desconocen si les va a tocar una prueba, una pregunta o una reflexión.

- Preguntas de respuesta a), b), c): este tipo de preguntas son las más rápidas para contestar, no obstante, no significa que sean las más sencillas.
- Preguntas de reflexión: estas preguntas consisten en reflexionar grupalmente sobre frases de algunos personajes conocidos o sobre imágenes racistas. En este tipo de preguntas es cuando más tiene que participar el jurado, pues están abiertas a respuestas libres y deberán decidir ellos si se trata de una respuesta válida o no. Por ejemplo:

¿Qué quiere decir para vosotros este proverbio checo?: “Aprende una lengua y tendrás también un alma nueva”

- Pruebas: las pruebas pueden coincidir con las tarjetas más divertidas para los alumnos. Hay pruebas de todo tipo, desde el típico juego de la “palabra prohibida” hasta pruebas de dibujar. Por ejemplo:

“Dos habitaciones, una cocina... y los 10, tendrías que ver cómo dormíamos, como sardinas.” (Farid. Marruecos 22/02/2007). COMO SARDINAS: cuatro

miembros del grupo deberán aguantar sin caerse 10 segundos sobre la casilla en la que se encuentran.

2.5.2. Tipo de preguntas y pruebas

Con las preguntas y respuestas queremos conseguir que se trabajen los aspectos que hemos nombrado en el apartado de objetivos, así iremos nombrando lo que se trabaja con algunas de ellas según la prioridad que le damos:

- Preguntas para valorar las diferentes lenguas y dejar patente la diversidad lingüística. Teniendo en cuenta que se estima que en el mundo hay alrededor de 6.500 idiomas, es evidente que no se puede atender a todas y cada una de las lenguas que existen. Sin embargo, con las preguntas que hemos creado podemos hacer que los niños sean conscientes de la diversidad de lenguas y así poder valorarlas como se merecen. Queremos hacerles saber que su lengua no es más valiosa que la de los demás. Mediante preguntas y pruebas divertidas se puede, por un lado, ver la presencia de otras lenguas y, por otro lado, tratarlas desde el respeto. Dos ejemplos:

1- Una de estas opciones tiene las 3 palabras de origen árabe:

a) Guitarra, albornoz, algarabía

b) Albañil, castillo, sonrisa

c) Aguacate, arrinconar, isla

Respuesta: Guitarra, albornoz, algarabía

2- Salud en cinco idiomas diferentes.

- Preguntas para hacerles conscientes de la diversidad de culturas. En el mundo hay millones de culturas y religiones y, al igual que ocurre con los idiomas, es imposible abarcarlas todas. Pero podemos reflejar algunos aspectos de las más conocidas. Por ejemplo:

Acto que en la cultura occidental está mal visto pero que en países de Oriente como China no lo está:

a) Llorar

b) Pegar a alguien

c) Eructar

Respuesta: eructar

- Preguntas para ponerse en el lugar del inmigrante. Es imprescindible, además de conocer, tener empatía. La única manera de respetar a los inmigrantes es poniéndonos en su lugar para poder comprender ciertas situaciones. Dos ejemplos:

1- Dad tres razones que se os ocurran sobre por qué abandonaríais vuestro lugar de origen y con ello a vuestra familia.

2- Hay quienes llegan al nuevo país de acogida con 14 años. Evidentemente necesitan dinero para sobrevivir. ¿Qué haríais para conseguirlo?

- Preguntas para trabajar diferentes formas de comunicación. En relación a la anterior, los alumnos tienen que entender que cuando se llega a un nuevo país no siempre se conoce la lengua. No obstante, podemos empezar a comunicarnos de diferentes maneras. Por ejemplo:

El lenguaje de los gestos es una lengua internacional y podemos llegar a entendernos. Sois musulmanes, vais a la carnicería ¿Cómo pediríais carne pero que no sea de cerdo?

- Preguntas para actuar contra el racismo. Tal y como hemos señalado en los objetivos, queremos deshacer los estereotipos y hacer que los alumnos reflexionen sobre qué es lo correcto. Por ejemplo:

¿Qué quiere decir esta frase?: “El fascismo se cura leyendo y el racismo viajando” (Miguel de Unamuno)

3. CONCLUSIONES

Logros

Cada año los profesores tienen que hacer frente a una diversidad cultural que está a la vista tanto en las calles como en la escuela. No es sencillo responder a las necesidades de todos los alumnos pero es evidente que no debemos quedarnos con los brazos cruzados pudiendo actuar ante determinadas situaciones que impiden la integración total de este colectivo. Por este motivo, consideramos útil la creación de este juego que fomenta el respeto a la diversidad en todos los sentidos, permite el conocimiento mutuo, la comprensión de los inmigrantes, la transmisión de valores de respeto y solidaridad. En definitiva, creemos haber construido un juego que facilita la integración del alumnado inmigrante.

En segundo lugar, este juego supone un acercamiento hacia el trabajo cooperativo. Al tener que conformar grupos para participar, los alumnos competirán y se ayudarán mutuamente para conseguir un objetivo común, llegar a la meta lo antes posible. Además, es evidente que mediante el trabajo en grupo se afianza el conocimiento, pues se comparten diferentes puntos de vista al mismo tiempo que se conoce más acerca de un número nutrido de culturas e idiomas.

En tercer lugar, el hecho de aprender jugando se convierte en otro punto positivo, y es que el clima que propicia el juego es el más adecuado para un aprendizaje significativo. Asimismo, el tablero humano hace que el juego se convierta en más motivador de lo que ya es, los niños se verán atraídos por el hecho de jugar a lo grande.

Es claramente una oportunidad para que los alumnos tanto los inmigrantes como los autóctonos se sientan protagonistas. Ellos organizarán todo incluso serán el jurado, no necesitarán apenas supervisión de un adulto.

Finalmente, en lo que concierne al colectivo inmigrante, es una forma de trabajar su autoestima, tan importante para que se sientan cómodos y se inicien en una mayor participación en la vida social del nuevo país de acogida. Verán que se trata su cultura desde el respeto, que hay interés por conocer sus costumbres y por comprender sus diferentes situaciones.

Limitaciones

Consideramos que el juego “Viajes de colores” se puede mejorar. En lo que se refiere al punto más importante, no podemos asegurar la integración del alumnado inmigrante con el solo hecho de jugar, es decir, este juego es una herramienta más que acompañado de otras prácticas educativas nos acercaría más a conocer y a respetar más la diversidad de culturas y lenguas que hay en el mundo.

En relación a esto, aunque hemos intentado reflejar los idiomas más presentes en nuestro entorno, es muy difícil que en un juego aparezcan todas las lenguas para que todos los inmigrantes se sientan cómodos. Por esta razón, se podrían crear nuevas tarjetas de preguntas para actualizar los nuevos idiomas y culturas que vayan teniendo cada vez más presencia en la sociedad. De igual forma, teniendo el tablero humano y el opcional tablero de mesa ya creados, se podría aumentar la cantidad de preguntas, de esta manera, aunque en algunas de las preguntas ya existentes haya opción de dar respuestas diferentes, no aparecerían preguntas repetidas.

Cualquier profesor o participante del juego podría aportar nuevas preguntas e ideas para responder cada vez más adecuadamente a una sociedad cambiante.

Retos del futuro

Tras el diseño y la elaboración del juego, nos propondríamos su implementación en las escuelas para, de esta manera, conocer el grado de aceptación de este tipo de recursos por parte del alumnado y profesorado.

Con el hecho de llevarlo a la práctica podríamos observar tanto los puntos fuertes como los débiles.

Respecto de esto, gracias al contacto que ha tenido una estudiante de nuestro grupo de trabajo con un dinamizador, tenemos la opción de llevarlo al Berritzegune, por lo que en un futuro se podrán ver más claras sus ventajas y desventajas.

4. BIBLIOGRAFÍA

- Besalú, X. (2012a). Interculturalidad: la resocialización del profesorado. En B. López, & M. Tuts (coord), *Orientaciones para la práctica de la Educación Intercultural: Red de Escuelas Interculturales* (109-124). Madrid: Wolters Kluwer España.
- Besalú, X. (2012b). Migraciones: marco conceptual. En B. López (coord), *Cuaderno de aula para el aprendizaje intercultural: Red de Escuelas Interculturales* (5-10). Madrid: Wolters Kluwer Educación.
- Cummins, J. (2001). ¿Qué sabemos de la educación bilingüe? Perspectivas psicolingüísticas y sociológicas. *Revista de Educación*, 326, 37-61.
- Decroly, O., & Monchamp, E. (2002). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.
- Dep. de Educación, Universidades e Investigación. (2009). *Programa de interculturalidad y de inclusión del alumnado recién llegado*. Vitoria-Gasteiz: Gobierno Vasco.
- Dep. de Educación, Universidades e Investigación. (2012-2015). *Plan de atención educativa al alumnado inmigrante en el marco de la escuela inclusiva e intercultural*. Vitoria-Gasteiz: Gobierno Vasco.
- Díaz, B. (2004). *Lenguas y comunicación en la emigración: y así nos entendemos*. Madrid: Traficante De Sueños.
- Etxeberria, F., & Elosegui, M. C. (2010). Alumnado inmigrante: entre la asimilación y la marginación. *SL&i en red: Revista electrónica de investigación y didáctica*, 4, 21-41.
- Goenechea, C. (2005). *Menores inmigrantes no acompañados: un estudio de su situación en la actualidad*. Madrid: Gobierno Vasco.
- Gómez, J. (2012a). Convivencia, educación e interculturalidad. En B. López, & M. Tuts (coord), *Orientaciones para la práctica de la Educación Intercultural: Red de Escuelas Interculturales* (124-136). Madrid: Wolters Kluwer España.
- Gómez, J. (2012b). Vivir entre culturas: marco conceptual. En B. López (coord), *Cuaderno de aula para el aprendizaje intercultural: Red de Escuelas Interculturales* (15-20). Madrid: Wolters Kluwer Educación.
- Grupo de profesores de Educación Compensatoria. (2014). *Somos iguales somos diferentes: orientaciones para la interculturalidad*. Madrid: Comunidad de Madrid. Recuperado el 03-04-2014 de: <http://www.aulaintercultural.org/spip.php?article480>

- Grupo INTER. (2007). *Racismo: qué es y cómo se afronta. Una guía para hablar sobre racismo*. España. Recuperado el 03-04-2014 de: <http://www.aulaintercultural.org/spip.php?article480>
- IES Mungia BHI. (2010). *Kulturartekoa: Blog de Interculturalidad*. Mungia. Recuperado el 03-04-2014 de: <https://kulturartekoa.wordpress.com/author/kulturartekoa/page/12/>
- Jiménez, E. (2006). La importancia del juego. *Revista digital: "Investigación y educación"*, III, 26, 1-11.
- López, B., & Tuts, M. (2012). Introducción. La educación intercultural y los nuevos escenarios. En B. López, & M. Tuts (coord), *Orientaciones para la práctica de la Educación Intercultural: Red de Escuelas Interculturales* (13-22). Madrid: Wolters Kluwer España.
- Maalouf, A. (1999). *Identidades asesinas*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2013). *PISA 2012 Informe Español*. Instituto Nacional de Evaluación Educativa. Madrid: Gobierno de España.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2014). *Boletín Oficial del Estado (BOE)*. Madrid: Gobierno de España.
- Montañés, J., Parra, M., López, R., Sánchez, T., Latorre, J. M., Blanc, P., Sánchez, J. M., Serrano, J.P., & Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 15, 235-260.
- ONU. (1948). *La Declaración Universal de los Derechos Humanos*. Departamento de Información Pública de las Naciones Unidas. Recuperado el 10-04-2014 de <http://www.un.org/es/documents/udhr/>
- Ortega, I., Eguzkiza, M. J., & Ruiz de Garibay, M. (2004). *Orientaciones para la elaboración del plan de acogida del alumnado inmigrante*. Vitoria-Gasteiz: Gobierno Vasco.
- Quiroga, V., Alonso, A., & Sòria, M. (2009). *Sueños de bolsillo: menores no acompañados en el País Vasco*. Departamento en empleo y asuntos sociales. Vitoria-Gasteiz: Gobierno Vasco.
- Sarlé, P. M. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Vila, I. (2000). V. Inmigración, educación y lengua propia. *La inmigración extranjera en España. Los retos educativos*, 145-165. Recuperado el 9-04-2014 de <http://aulaintercultural.org/wp-content/uploads/2014/04/lenguapropia.pdf>