

LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA TRABAJAR DESDE LA GEOGRAFÍA EL DESARROLLO DE VALORES

María Jesús Marrón Gaite

Departamento de Didáctica de las CC. Sociales
Universidad Complutense de Madrid

1. Introducción

El elevado índice de inmigrantes llegados a nuestro país en las últimas décadas procedentes de diversos ámbitos del mundo y el progresivo aumento de este flujo en la actualidad, está generando en nuestra sociedad una diversificación en las formas de vida y en los hábitos de comportamiento que no siempre se lleva a cabo de forma positiva e integradora, sino que con cierta frecuencia genera tensiones, que a veces van acompañadas de ciertos brotes de intolerancia y racismo. Estos casos, que hasta ahora son de naturaleza aislada y responden a situaciones muy puntuales, no dejan de ser preocupantes y han de ser motivo de reflexión y de acicate para desarrollar actuaciones tendentes a corregir la intolerancia y potenciar el desarrollo de valores de comprensión y solidaridad entre las distintas etnias y culturas que hoy conviven en nuestro país. El mejor modo de hacerlo es mediante la educación.

La diversidad cultural, derivada de la alta inmigración actual, es, por tanto, una cuestión especialmente relevante en la sociedad española actual, que demanda la necesidad de atender a ella desde distintos ámbitos educativos, y de forma especial desde la escuela, donde los niños y los adolescentes irán forjando su espíritu en los valores de respeto, tolerancia y comprensión hacia los demás, por muy distintos que sean el color de su piel y los modos de entender el mundo y las cosas. Por otra parte, la presencia en las aulas de niños y niñas de diversos entornos étnicos y pertenecientes a culturas distintas está llevando al profesorado a programar contenidos relativos a esta diversidad, atendiendo, por una parte, a que este alumnado mantenga su propia identidad cultural y por otra, a que el resto de sus compañeros aprendan de ellos y con ellos en un clima de valoración, respeto y tolerancia. Ahora bien, como exponemos en el segundo apartado de este trabajo, las cosas no siempre son fáciles y con frecuencia hay que vencer situaciones negativas; de ahí la necesidad que existe de poner en práctica estrategias innovadoras que permitan abordar con éxito este trabajo en el aula.

La labor que se puede realizar en la escuela para corregir las actitudes negativas y para desarrollar en el alumnado valores de tolerancia, solidaridad y convivencia armónica entre las distintas razas o etnias que habitan en nuestro país es inmensa. Más, para realizarla bien no basta con poner buena voluntad, como postulan algunos docentes, sino que es necesario abordar la tarea con profesionalidad. Ello supone la necesidad, por parte del profesorado, de profundizar en el conocimiento de la amplia problemática implícita en los procesos de aceptación/rechazo de los «distintos» por parte del alumno, así como de las técnicas y estrategias didácticas más adecuadas para alcanzar resultados positivos en el tratamiento de esta cuestión.

Hay muchas formas de trabajar en el aula el desarrollo de estos valores, pero sin duda una estrategia especialmente rica y eficaz es el juego. Éste constituye un excelente medio para abordar cualquier tema con todo tipo de alumnos debido a su elevada capacidad motivadora y a la alta implicación que para su realización se requiere. Este valor intrínseco del juego en general, se amplía en los juegos de simulación por su carácter empático; es decir, por la posibilidad que ofrecen de reproducir o remedar situaciones reales o posibles en las que los alumnos implicados en el juego se ven en la obligación de tomar decisiones acerca de problemas relativos a planteamientos propios de la vida real. Todo ello, permite al profesor trabajar de forma más realista y eficaz el desarrollo de todo tipo de valores, pues las interacciones que se llevan a cabo en el proceso de enseñanza-aprendizaje entre profesor y alumnos y de éstos entre sí se realiza desde la ilusión y la empatía.

El objetivo esencial de esta comunicación es ofrecer a los docentes un juego de simulación que hemos diseñado para trabajar desde la Geografía el desarrollo de valores para la convivencia y la solidaridad con alumnos de Educación Primaria y Secundaria Obligatoria. La elección de este tema parte de la enorme necesidad que existe de educar a los niños y jóvenes de forma sólida en el ejercicio de estos valores, debido a que la enorme afluencia de inmigrantes que se está produciendo actualmente en nuestro país está planteando con cierta frecuencia problemas de intolerancia e insolidaridad para con los «distintos».

2. Inmigración en España y actitudes de aceptación/rechazo hacia los inmigrantes

El fenómeno de la inmigración tal y como se entiende actualmente, es muy reciente en nuestro país. España no cuenta con la tradición migratoria de áreas como Norteamérica o los países más desarrollados del Norte y Centro de Europa, sino que, por el contrario, se ha caracterizado durante largo tiempo por una tendencia claramente emigratoria, siendo la presencia de extranjeros en España muy reducida y vinculada básicamente al turismo y el ocio. Sin embargo, a partir de los años setenta del presente siglo se inicia en España un cambio drástico en la dinámica migratoria. Cambio que obedece a tres circunstancias claves: 1) el retorno masivo de nuestros emigrantes europeos, que vuelven a España como consecuencia de la nueva situación socioeconómica surgida en los países receptores y la consiguiente reducción de las opciones de trabajo para los foráneos; 2) el aumento del nivel de vida y el desarrollo de las libertades democráticas en nuestro país; y 3) la llegada, cada vez mayor, de inmigrantes procedentes de diversos países subdesarrollados y/o con gobiernos autoritarios de uno u otro signo político, que vienen aquí, legal o ilegalmente, en busca de trabajo, de asilo político o de ambas cosas a la vez. Todo ello ha conducido a que en el último cuarto de siglo España haya pasado de ser un país emisor de población trabajadora a ser un país receptor.

Este cambio sociológico va a llevar aparejada una cierta modificación en las actitudes de algunos españoles hacia los extranjeros. Hasta hace poco los españoles «han tenido una mayor conciencia del extranjero como turista (y por lo tanto como extranjero de nivel socioeconómico alto) que como trabajador, por lo que las reacciones sociales de carácter discriminatorio o incluso xenófobo son todavía poco importantes o inexistentes, excepto en ciudades o comarcas concretas» (CIRES, 1992, 382). Sin embargo, este talante tolerante, e incluso favorable, tiende a modificarse progresivamente con la aparición del emigrante trabajador, que es percibido por determinados españoles, especialmente por los menos cualificados profesionalmente y con menor nivel sociocultural, como un rival en el mercado laboral. DE MIGUEL (1992), en su trabajo de investigación sobre la sociedad española pone de manifiesto este fenómeno y llama la atención acerca de la tendencia que existe actualmente entre los jóvenes de 18-25 años a no ver con buenos ojos a los inmigrantes extranjeros de clase baja y a mostrar una gran reserva en relación con la ayuda que el Estado debe ofrecer a éstos, por entender que redundaría en perjuicio propio.

Esta cuestión viene preocupándonos desde hace algún tiempo; de ahí, que recientemente decidiéramos llevar a cabo un trabajo de investigación centrado en la detección y análisis de los niveles de aceptación/rechazo que los escolares tienen hacia los inmigrantes. El estudio, centrado en Madrid, está referido a los escolares de Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria de ambos sexos, con edades comprendidas entre los seis y los dieciséis años, que cursan sus estudios en centros públicos y privados del área metropolitana. Los resultados obtenidos en la investigación revelan que en este segmento de la población existen ciertas dosis de prevención y rechazo hacia los inmigrantes, así como una elevada falta de interés por conocer las culturas y modos de pensar y encarar la vida de estas gentes, que han llegado a nuestro país en busca de una vida mejor. Esta misma tendencia se puso de manifiesto en el estudio que sobre esta misma cuestión hemos llevado a cabo en el presente año referida a los estudiantes universitarios madrileños.

El conocimiento de esta realidad pone de manifiesto la necesidad que existe de incidir desde distintos ámbitos educativos, desde la escuela a la universidad, en la educación para la convivencia entre razas y culturas diferentes, al tiempo que permite diseñar, a partir de datos empíricos, diversas estrategias tendentes a optimizar el desarrollo de valores y actitudes de aceptación y tolerancia hacia «los otros» por parte de los niños y jóvenes, que son el futuro de nuestro país.

3. Un juego de simulación para el desarrollo de la tolerancia y la solidaridad: *toledaridad*

Se trata de un juego de simulación diseñado para ser utilizado como recurso didáctico para la educación en valores. Ha sido creado para abordar en la Educación Primaria y en la Secundaria Obligatoria el tema de la tolerancia y la solidaridad entre personas de distintas etnias y culturas.

Es válido para niños y niñas de edades comprendidas entre los seis y los dieciséis años. Aunque este tramo de edades es considerado como el óptimo para el empleo de este material, las características del juego permiten su utilización por personas que superen la edad máxima señalada, pudiéndose considerar también válido para los adultos. Este amplio espectro de edades en las que puede ser empleado se debe, por una parte, a la sencillez de

las reglas que rigen la dinámica del juego —lo que le hace asequible a los niños más pequeños del tramo de edades indicadas—, y por otra, a la riqueza de los contenidos con él trabajados y la diversidad de estrategias que se pueden adoptar, lo que hace que sea atractivo también para los adultos.

En el juego pueden participar dos, tres o cuatro jugadores; pero sobre todo, y dado que ha sido creado para ser empleado en el aula, interesa destacar que su diseño y la dinámica que le rige le hacen especialmente idóneo para ser practicado por un grupo amplio de participantes organizados en equipos.

El tiempo medio de duración de una partida oscila entre los treinta y los cuarenta minutos, que es un tiempo muy razonable para poder utilizarlo en una sesión de clase, con el correspondiente comentario posterior al desarrollo de la partida.

3.1. Objetivos

Los objetivos que se persiguen con el uso didáctico de este juego son los siguientes:

- Conocer los principales hitos históricos relacionados con la intolerancia y el racismo o xenofobia.
- Percibir las principales causas que generan la intolerancia y la insolidaridad entre los grupos o colectivos humanos de distintas etnias y culturas.
- Detectar las negativas consecuencias que se derivan de esta intolerancia, así como las razones que la mantienen.
- Reflexionar acerca de cómo la intolerancia, por pequeña que sea, degrada la convivencia y deteriora la calidad de vida entre los grupos humanos.
- Ser capaces de ofrecer soluciones o alternativas para desterrar la intransigencia y la intolerancia entre los grupos humanos y desarrollar la comprensión y la solidaridad.
- Captar las positivas repercusiones que para la convivencia tiene el ser tolerante con los demás, aunque sientan y/o piensen de distinto modo que nosotros.
- Ser conscientes de que no basta con buscar soluciones cuando surgen los conflictos derivados de la intolerancia y la xenofobia, sino que hay que practicar la tolerancia y la solidaridad para que esos conflictos no lleguen a producirse.
- Establecer comparaciones y valorar críticamente comportamientos tolerantes y solidarios y comportamientos intolerantes.
- Desarrollar la sensibilidad del alumno para que rechace cualquier grado de intolerancia y agresividad frente a los que no piensan como él.
- Despertar el interés por los temas de convivencia social entre colectivos de diferentes etnias y culturas.
- Comprender una serie de conceptos fundamentales relacionados con el tema.
- Enriquecer y ampliar el vocabulario con el dominio de nuevos vocablos relativos al tema objeto de estudio.
- Promover la educación en la tolerancia y la solidaridad, tanto de los niños y jóvenes españoles hacia los inmigrantes como de los distintos colectivos de inmigrantes entre sí y hacia los españoles.
- Potenciar un modo de aprendizaje basado en el aprovechamiento del juego como recurso didáctico, por ser la actividad lúdica un fenómeno esencial de los intereses y la conducta del niño, constituyendo, por tanto, un valioso medio para enriquecer y agilizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

3.2. Material que integra el juego

TABLERO

El tablero está dividido en cuatro partes, una para jugador o equipo de jugadores. Las cuatro partes son sendos itinerarios que confluyen en el centro. Cada uno de los itinerarios recibe el nombre de *Ruta de la tolerancia y la solidaridad*, y está bordeado, a su izquierda, por un *Camino de la intolerancia*, y a su derecha, por un *Camino de la insolidaridad*.

Los tres itinerarios tienen forma trapezoidal, pero existen diferencias sustanciales entre la *ruta de la tolerancia y la solidaridad* y los otros dos caminos. Describimos a continuación cada uno de estos itinerarios (ver figura 1).

A) *Ruta de la tolerancia y la solidaridad*

Hay una para el movimiento de cada jugador o equipo de jugadores. Comienzan en el punto de salida y se desarrollan hasta el «lugar de encuentro», situado en el centro del tablero. Cada una de ellas constituye parte del espacio por el que se desplazarán las fichas de los jugadores. Están trazadas dentro de un ámbito de influencia, al margen del cual se sitúan los caminos de la intolerancia (margen izquierdo) y de la insolidaridad (margen derecho). El espacio de *influencia se va ensanchando a medida que se avanza por la «ruta de la tolerancia y la solidaridad», hasta llegar al centro del tablero, donde terminan, confluyendo todas ellas (ver figura 1). Cada una constituye parte del espacio por el que se moverá cada jugador o equipo de jugadores.*

Está constituida por una serie de casillas, entre las cuales están intercaladas algunas denominadas *especiales* o *peligrosas*, que obligan a detenerse en ellas y llevar a cabo una determinada acción. Estas casillas están ubicadas en cada uno de los ángulos de la *ruta de la tolerancia y la solidaridad* y contactan con alguno de los ramales del *camino de la intolerancia* y del *camino de la insolidaridad* (ver figura 1). Reciben los calificativos de *especiales* o *peligrosas* porque al caer en ellas el jugador debe tomar una tarjeta y responder a la cuestión o problema que en ella se plantea de forma correcta. En caso de no dar la respuesta acertada; es decir, no propia de una persona tolerante, se ve obligado a pasar a la casilla colindante del camino de la intolerancia o del camino de la insolidaridad, dependiendo de que se encuentre a la izquierda o a la derecha de la ruta de la solidaridad (ver figura 1).

Las casillas especiales están situadas de tal manera que al comienzo de la ruta el jugador ha de sortearlas con más frecuencia que al final, pues está adiestrándose en el ejercicio de la tolerancia y desarrollando hábitos de solidaridad. Por eso, a medida que va cubriendo la ruta se va creciendo en él el espíritu tolerante y solidario hacia los inmigrantes.

B) *Camino de la intolerancia*

Existe uno para el movimiento de cada jugador o equipo, por lo que en el tablero aparecen cuatro. Tienen forma trapezoidal y se sitúan en el margen izquierdo de la ruta de la tolerancia y la solidaridad; por lo tanto, parten también del punto de salida y llegan hasta el centro del tablero. Su trazado se va estrechando a medida que se va acercando al centro del tablero o *lugar de encuentro*.

C) Camino de la insolidaridad

Hay también uno para cada jugador. En total son cuatro. Se sitúan en el margen derecho de la ruta de la tolerancia y la solidaridad, siendo su forma y trazado igual que el del camino de la intolerancia.

Tanto el *camino de la intolerancia* como el *camino de la insolidaridad* tienen como función poner de manifiesto que ser solidario y tolerante no siempre es fácil y que por egoísmo, comodidad, incomprensión, etc. se pueden adoptar comportamientos insolidarios con cierta facilidad si no se está sensibilizado en la tolerancia y la comprensión hacia los demás.

El ensanchamiento de *la ruta de la tolerancia y la solidaridad a medida que se avanza por ella* significa que el caminar por esa ruta produce un ensanchamiento del espíritu y un enriquecimiento de la personalidad; enriquecimiento que tiene su culminación en el encuentro con el otro, que ocurre al final de la ruta (ver figura 1), donde se sitúa el *lugar de encuentro*.

Las casillas *especiales* significan que el camino de la tolerancia y la solidaridad está lleno de renunciaciones al egoísmo personal, de tal manera que resulta más fácil ser tolerante y solidario a los que han ido desarrollando hábitos y actitudes de acercamiento y comprensión hacia los otros; es decir, han asumido valores positivos relacionados con esta cuestión, y, en consecuencia, han cubierto parte de la ruta de la tolerancia. Por esta razón es más fácil caer en ellas al comenzar la andadura y más difícil caer en ellas a medida que se progresa en dicha ruta.

Por el contrario, en el caso del *camino de la intolerancia* y del *camino de la insolidaridad* acontece que a medida que se avanza por ellos el espíritu se empobrece y se «achica»; de ahí que estos caminos se vayan estrechando a medida que se avanza por ellos, haciendo imposible llegar a la posición central en la que se produce el encuentro con los demás y obligando al jugador a volver al punto de partida.

FICHAS

El juego se desarrolla con dieciséis fichas, cuatro para jugador o equipo de jugadores. Estas fichas se desplazarán por la ruta de la tolerancia y la solidaridad y/o por los caminos de la intolerancia y de la insolidaridad, de acuerdo con las reglas del juego.

DADO

Un dado de puntos convencional, que determina la movilidad por el tablero de juego de acuerdo con las reglas que rigen su dinámica.

TARJETAS DE PREGUNTAS

Se trata de un conjunto de tarjetas con cuestiones relativas al tema. Cada vez que un jugador caiga en una casilla *especial* o *peligrosa* deberá tomar una e intentar dar respuesta o solución a la cuestión o problemática que en ella se plantea.

3.3. Reglas del juego

QUIÉN GANA

Ganan todos los jugadores o equipos de jugadores que logren llegar al «lugar de encuentro» con sus cuatro fichas habiendo recorrido el camino de la tolerancia en un tiempo previamente establecido, que puede ser de media hora.

MOVIMIENTO DE LOS JUGADORES

Cada jugador o equipo de jugadores se desplaza por los espacios definidos como *ruta de la tolerancia y la solidaridad, camino de la intolerancia y camino de la insolidaridad*, de acuerdo con los puntos que van sacando con el dado en sucesivas tiradas. De acuerdo con los puntos sacados recorrerá un número concreto de casillas (una por cada punto).

NORMAS GENERALES

Para comenzar la partida cada jugador, o equipo de jugadores, coloca su ficha en el punto de salida correspondiente a su espacio en el tablero.

A continuación tiran el dado cada uno de los jugadores o equipos, empezando la partida el que consigue mayor puntuación y continuando el turno por la derecha.

Cada jugador o equipo tiene que ir avanzando por la *ruta de la tolerancia y la solidaridad* con el objetivo puesto en el «punto de encuentro». Al ir avanzando puede caer en las casillas «especiales». En este caso deberá tomar una de las tarjetas descritas anteriormente y dar respuesta al problema o cuestión que el ella se le plantea. En el caso de dar una respuesta equivocada se verá obligado a situarse en la casilla colindante del *camino de la intolerancia* o del *camino de la insolidaridad*, según que esté hacia el margen derecho o izquierdo de la *ruta de la tolerancia y la solidaridad* (ver figura 1). Para volver a la ruta de la tolerancia deberá esperar a la baza siguiente y dar marcha atrás de acuerdo con la puntuación obtenida al tirar el dado. Si por el contrario, la respuesta es acertada, el jugador permanecerá en su casilla de la *ruta de la tolerancia*, desde la que volverá a tirar en la baza siguiente.

3.4. Metodología e instrucciones de uso

Este juego ha sido creado para ser utilizado en una triple vertiente: 1) como recurso didáctico dentro del aula, 2) como elemento lúdico-recreativo especialmente válido para ser integrado en distintos tipos de ludotecas (escolares, municipales, etc.), y 3) como juego aprovechable en distintas situaciones de carácter social o familiar en las que se quiera desarrollar en los niños y jóvenes la sensibilidad hacia el tema de la solidaridad y el respeto hacia los otros.

En el aula, que es el ámbito en el que deseamos centrar la reflexión en esta comunicación, el profesorado podrá utilizar este juego con una doble finalidad: a) como elemento motivador para despertar en el alumnado el interés por el tema al que el juego está referido, y b) como elemento agilizador y enriquecedor del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que ayudará al alumno a captar con mayor rapidez y claridad los contenidos que en él se abordan, que si éstos se trataran únicamente con técnicas convencionales.

No debemos olvidar que el juego es la actividad más apetecida por el niño, y que éste está siempre favorablemente predispuesto a participar en ella. Nada le gusta más al niño que jugar. Por otra parte, actualmente, la mayoría de los profesores propugnamos que la enseñanza debe ser activa, y que ha de ser el alumno, quien a través de su actuación, vaya configurando su propio saber. Pues bien, ante esta circunstancia, el docente no puede cerrar los ojos a la realidad, sino que debe poner todos los medios a su alcance para aprovechar este valioso recurso que el niño y su mundo le ofrecen, y apoyarse en él para agilizar y enriquecer el aprendizaje en la escuela.

La necesidad que existe de incentivar el interés por el tema de la convivencia intercultural en todos los niveles educativos, así como de educar la sensibilidad del alumno en la receptividad y la solidaridad hacia los «distintos» nos ha llevado a crear el juego que proponemos con el propósito de ayudar a los educadores en su tarea. En nuestro trabajo partimos de tres supuestos fundamentales. 1) Del hecho ineludible de que el mundo del niño está estrechamente vinculado al juego. 2) Que determinados conceptos son captados con mayor facilidad si se recurre a juegos específicos que les acerquen a los intereses del niño. 3) Que todo aquello que se aprende de manera agradable y divertida es perdurable, no se borra con el tiempo.

3.5. Criterios de evaluación

Los criterios para evaluar los niveles de aprendizaje que van alcanzando los alumnos sobre el tema están contenidos en la propia dinámica del juego. Cuando el alumno al participar en él llega a ser capaz de generar y poner en práctica estrategias válidas para alcanzar el éxito es porque está asimilando los contenidos que debe alcanzar, y, lo que es más importante, los está alcanzando mediante su implicación personal, ya que no se puede jugar sin implicarse.

Y no sólo esto, sino que además de captar y comprender unos conceptos está desarrollando unos valores: valores de respeto, de responsabilidad, de cooperación, de tolerancia y de solidaridad hacia los demás.

Al mismo tiempo estará desarrollando hábitos y actitudes de participación activa, de compromiso y de cooperación en equipo, tendentes a su formación como ciudadano responsable y comprometido en la tarea de mejorar la convivencia entre los ciudadanos que, nacidos dentro o fuera de nuestro país, constituyen el tejido social que le da vida.

4. Bibliografía

- ABAD, L.; CUCÓ, A. e IZQUIERDO, A. (1993). *Inmigración, pluralismo y tolerancia*. Madrid: Popular.
- ACNUR (1994). *Guía Didáctica para promover la sensibilización sobre los refugiados*. Madrid: Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados. (ACNUR, España).
- ADROHER BIOSCA, S. (1992). «La inmigración en España: el reto de la integración». *Razón y Fe*, 225, pp. 581-592.
- ALEGRET, J.L. (1992). «Racismo y educación». En Fermoso, P. (Ed.) *Educación intercultural*. Madrid. Narcea.
- ALEGRET, J.L.; MOREIRAS, C. y SERRA, C. (1991). *Cómo se enseña y cómo se aprende a ver al otro*. Barcelona: Ayuntamiento de Barcelona.

- ALLPORT, G. (1988). *La naturaleza del prejuicio*. Buenos Aires: Eudeba.
- BOLIBAR, E. y WALLERSTEIN, I. (1990). *Raza, nación y clase*. Buenos Aires: IEPALA.
- BOLÍVAR, A. (1995). *La evaluación en valores y actitudes*. Madrid: Alauda-Anaya.
- BUXARRAIS, M.R. y otros (1993). *El interculturalismo en el currículum. El racismo*. Madrid: M.E.C. y A.M. Rosa Sensat.
- CALVO BUEZAS, T. (1990). *¿España racista?* Barcelona: Anthropos.
- CALVO BUEZAS, T. (1990). *El racismo que viene: otros pueblos y culturas vistos por profesores y alumnos*. Madrid: Tecnos.
- CALVO BUEZAS, T. (1998). Derechos humanos, migraciones y racismo. *Corintos XII*, 88, pp. 297-313.
- CALVO, T.; FERNÁNDEZ, R. y ROSÓN, G. (1993). *Educar para la tolerancia*. Madrid: Popular.
- CARBONELL, F. (1995). *Inmigración: diversidad cultural, desigualdad social y educación*. Madrid: M.E.C.
- CEMIRA (1997). *Encuesta sobre las actitudes de los escolares ante la emigración y el racismo*. Madrid: Centro de Estudios sobre Migraciones y Racismo (CEMIRA). (Sólo Cuestionario).
- CEMIRA (1998). *Encuesta escolar de Madrid*. Madrid: Centro de Estudios sobre Migraciones y Racismo (CEMIRA). (Sólo Cuestionario).
- CEMIRA (1999). *Encuesta universitaria de Madrid*. Madrid: Centro de Estudios sobre Migraciones y Racismo (CEMIRA). (Sólo Cuestionario).
- CIRES (1992). Actitudes hacia los inmigrantes. En: *La realidad social en España 1990-91*. Bilbao: Coedición de Fundación BBV, Bilbao Bizcaia Kutxa y Caja Madrid.
- COLECTIVO AMANI (1994). *Educación intercultural: Análisis y resolución de conflictos*. Madrid: Popular.
- COMISIÓN EUROPEA CONTRA EL RACISMO (1999). *Informe sobre España*.
- DE LUCAS, J. (1992). *Europa: ¿convivir con la diferencia? Racismo, nacionalismo y derechos de las minorías*. Madrid: Tecnos.
- DE MIGUEL, A. (1992). *La sociedad española. 1992-93*. Madrid: Alianza Editorial.
- DÍAZ AGUADO, M.J. (Dir.) (1993). *Educación y desarrollo de la tolerancia*. Madrid: M.E.C.
- GARCÍA, A. y SÁEZ, J. (1998). *Del racismo a la interculturalidad. Competencia de la educación*. Madrid: Narcea.
- GIMÉNEZ, C. (1993). *El Desafío de la Inmigración*. Madrid: Consejería de Integración Social. Comunidad Autónoma de Madrid.
- GÓMEZ PARRA, D. y BUSTOS CORTÉS, A. (1999). *Educación intercultural*. Antofagasta: Universidad de Antofagasta.
- GRASA, R. y REIG, D. (1998). *Convivir con los demás*. Barcelona: Pau.
- HIDALGO TUÑÓN, A. (1993). *Reflexión ética sobre el racismo y la xenofobia*. Madrid: Popular.
- IEPS (1988). *La escuela y sus posibilidades en la formación de actitudes para la convivencia*. Madrid: Narcea.
- LEMAN, J. (1991). *Intégrité, Intégration*. Bruxelles: De Boeck-Wesmael.
- LLORENS y otros (1994). *Cómo educar en valores: materiales, textos, recursos y técnicas*. Madrid: Narcea.
- MARRÓN GAITE, M.J. y MUÑOZ MARRÓN, E. (1995). «Actitudes de los estudiantes de Educación Primaria hacia los inmigrantes y desarrollo en la escuela de valores para

- la convivencia». En AA. VV.: *Cambios regionales a finales de siglo*. Salamanca: Universidad de Salamanca y A.G.E., pp. 255-260.
- MARRÓN GAITE, M.J. (2000). Etnocentrismo y percepción de los otros en los universitarios madrileños. Niveles de aceptación/rechazo hacia los inmigrantes. En *La población española: juventud, la edad de las opciones*. Madrid: Grupo de Población de la A.G.E. y Departamento de Geografía Humana de la U.C.M.
- MARTÍN SÁNCHEZ, J. (1993). *Solidaridad frente al racismo y la xenofobia*. Madrid: CPR Latina-Carabanchel-Arganzuela.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA (1996): *Otros pueblos, otras culturas. Música y juegos del mundo*. Madrid: M.E.C.
- MONCADA, A. (1989). *La cultura de la solidaridad*. Pamplona: Verbo Divino.
- ORTEGA, P. (1996). *Valores y educación*. Madrid: Ariel.
- PASCUAL, A.V. (1988). *Clarificación de valores y desarrollo humano*. Madrid: Narcea.
- PETROSINO, D. (1990). Inmigracione, discriminazione e società multietnica. *Inchiesta*, 14, pp. 68-83.
- PUIG, J. y MARTÍNEZ, M. (1989): *Educación moral y democracia*. Barcelona: Laertes.
- PUJADAS, J.J. (1993). *Etnicidad. Identidad cultural de los pueblos*. Madrid: Eudema.
- RUIZ, M. y BENET, A. (1998). *Educación en valores*. Madrid: Escuela Española.
- SALES PARDO, M. (1997). *Informe anual sobre el racismo en el Estado Español*. Barcelona: SOS Racismo. EPSA. Datos de 1996.
- SAN ROMÁN, T. (Comp.) (1986): *Entre la marginación y el racismo. Reflexiones sobre la vida de los gitanos*. Madrid: Alianza.
- SAN ROMÁN, T. (1997). *La diferencia inquietante*. Madrid: Siglo XXI.
- TEZANOS, J.F. (1998). *Tendencias de exclusión en las sociedades tecnológicas. El caso español*. Madrid: Fundación Sistema.
- UNESCO (1971): *Race et culture*. París. Reproducido en *La mirada distante* (1984). Barcelona: Argos Vergara.
- UNIÓN EUROPEA (1998). *Plan de acción contra el Racismo*.
- VV.AA. (1999). *Programa para el desarrollo de la convivencia y la prevención de la violencia escolar*. Madrid: M.E.C.
- VV.AA. (1999). *Aprender a vivir juntos*. Madrid: M.E.C.
- VV.AA. (1999). *Mejorar la convivencia, una tarea de todos*. Madrid: M.E.C.
- WOODS, P. y HAMMERSLEY, M. (1995). *Género, cultura y etnia en la escuela*. Madrid. M.E.C. - Paidós.

FIGURA 1
TABLERO DEL JUEGO DE SIMULACIÓN TOLEDARIDAD

