

Introducción

Esta guía pedagógica de *Carcassone* pretende ser un instrumento que facilite al educador, ya sea en el ámbito de la educación formal o en el de la informal, la utilización de este juego para que le sirva de herramienta en la construcción de aprendizajes significativos. Evidentemente, con esta guía no pretendemos sino colaborar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo absolutamente necesaria la figura del docente para el correcto desarrollo de las propuestas que se presentan.

Definición: Los juegos de simulación

Carcassone es un juego de simulación. Por lo tanto, lo primero que deberíamos hacer es definir qué es un juego de simulación.

El juego de simulación es aquel juego (y por tanto, según Giraud¹, una actividad humana libre, reglada, de final incierto, improductiva y acompañada de una cierta conciencia de irrealidad, que se desarrolla en una realidad ficticia), como decíamos, es aquel juego que pretende representar de forma parcial y lúdica, una porción de un mundo, ya sea real o fantástico. Ferran Rabos los define en *17 jocs d'estratègia i simulació*² como “un juego en el que los jugadores toman decisiones libremente en el marco de un modelo de una situación real o hipotética, definido por un conjunto de reglas que constituyen su realidad ficticia, decisiones de la cuales dependerá el final del juego.”

El juego de simulación, tal y como lo hemos definido en el párrafo anterior, no es un fenómeno nuevo en absoluto. Ya en 1.798 Schleswig crea el “Neues Kriegspiel”, un complejo juego desarrollado sobre un mapa dividido en casillas, que se utilizaba para enseñar táctica y estrategia a los militares prusianos. El desarrollo de juegos de simulación destinados a representar tan sólo modelos bélicos (movimientos de tropas, ataques, retiradas, etc) se conocerá más adelante como *wargames* o juegos de estrategia, y devendrán una categoría lúdica por sí misma, que no trataremos aquí.

Con el desarrollo de la teoría sistémica y los avances en el campo de la psicología social, unido al desarrollo de diversas teorías sobre el juego como instrumento de aprendizaje, los juegos de simulación empiezan a ser utilizados en diversos ámbitos (universidades, escuelas de negocios, etc). Por desgracia, el uso de estos juegos en el ámbito español es prácticamente inexistente.

Utilidad: Aportaciones del juego de simulación al proceso de enseñanza aprendizaje

El elemento más importante que aporta cualquier juego al proceso educativo es, sin duda, el de la **motivación**. Teniendo en cuenta que el hombre es, tal y como lo define Huizinga³, *homo ludens*, es natural que se siente atraído por el aspecto lúdico y que éste lo ayude a sintonizar más rápida y profundamente con los contenidos que pretendemos aproximar al alumno.

Por otro lado, al tratarse de una estructura más relajada y con un mayor espacio para el desarrollo y la toma de decisiones personales, el juego de simulación ayuda al alumno a evolucionar a su ritmo con mayor facilidad, a procesar la información de forma significativa y al tiempo única, dado que va construyendo aprendizajes a medida que

¹ Gaël Giraud: *La théorie des jeux*. Ed. Flammarion, Paris, 2000

² Ferran Rabos et al. : *17 jocs d'estratègia i simulació*, Ed. Guix; Barcelona, 1992

³ Johan Huizinga: *Homo Ludens*. Alianza Editorial, Madrid, 1998

transcurre el juego de forma absolutamente propia, sin estar mediatizado por la visión preestablecida de los contenidos. Así favorecemos un correcto trato y **atención a la diversidad**.

Es importante también destacar que, mediante el juego, el sujeto construye su propio aprendizaje de forma **activa y significativa**. Así, el conocimiento se vuelve más propio, más personal, sin estar preelaborado por un elemento ajeno. El sujeto, necesariamente, ha de tomar y asumir un papel en el desarrollo de la actividad, lo que lleva al desarrollo de estrategias de resolución de situaciones nuevas.

No hay que olvidar tampoco el amplio campo de desarrollo de **valores** que comporta la situación lúdica entre iguales del juego de simulación. Con el establecimiento de las reglas y la interacción entre jugadores, el sujeto debe establecer técnicas y métodos de relación, negociación, etc. Éste es, indudablemente, uno de los aspectos más importantes del juego de simulación. La **resolución de conflictos** de forma pacífica y dialogante destaca especialmente en el ámbito de la simulación lúdica, así como las estrategias de **colaboración, pacto y cooperación**.

La **interdisciplinariedad** es otro de los aspectos que se introducen con facilidad al desarrollar juegos de simulación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el transcurso del juego son diversos los campos que aparecen, desde el lógico-matemático hasta, obviamente, el de las ciencias sociales, pasando por supuesto por un amplio abanico de situaciones de expresión lingüística (ya sea oral y/o escrita) o el desarrollo de habilidades espaciales y temporales.

Desarrollo: La utilización de los juegos de simulación en el aula

Existen cuatro modelos básicos de utilización del juego de simulación en el aula, todos ellos combinables entre sí.

1. Juego Previo: Presentando y llevando a cabo el juego antes de la presentación de los contenidos formales conseguimos que éste sea una magnífica introducción y un formidable elemento de motivación para el tema que vamos a desarrollar.
2. Juego de Aplicación: A medida que nos vamos adentrando en los contenidos se introduce el juego, sirviendo así a los alumnos como aplicación progresiva de los nuevos conceptos que van viendo.
3. Juego Globalizador: Al desarrollar el juego una vez finalizada la presentación de los contenidos formales, éste permite que el alumno pueda tener una visión más global del tema trabajado, al tiempo que interioriza los aspectos más teóricos al poder darles una aplicación práctica.
4. Juego Simultáneo: Presentando el juego en una estructura tipo talleres al mismo tiempo que se van desarrollando en otro momento del horario los conceptos más teóricos, el alumno crece y desarrolla sus propias estrategias simultáneamente al desarrollo del tema.

Conclusión: Finalidad de esta guía

Queremos hacer patente que en ningún momento deseamos dar la sensación que el juego de simulación es la panacea universal en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, sí queremos constatar nuestra firme fe en que la introducción de juegos en dicho proceso, y más en concreto de juegos que llevan al alumno a desarrollar de forma personal aspectos de su persona que en ocasiones el currículum no nos permite desarrollar tanto como deseáramos (como es el caso de los juegos de simulación), puede facilitar y ayudar a la construcción global del alumno como persona.

Carcassone

Orientaciones didácticas para un juego de simulación

El juego de simulación *Carcassone* resulta muy interesante para el desarrollo de actividades lúdicas que permitan profundizar en el conocimiento de la Edad Media. En este apartado sugeriremos dos posibles líneas de actividades, una dirigida al ciclo superior de Educación Primaria y la otra más centrada en la Educación Secundaria. Antes de iniciar la lectura de estos dos apartados, nos permitimos sugerir al educador que lea las reglas del juego y que juegue una o dos partidas con amigos y/o familiares, a fin de estar mejor familiarizado con el juego.

Carcassone en Ed. Primaria.

Quizá el ciclo ideal para la utilización de *Carcassone* es el ciclo superior (5º y 6º de Ed. Primaria).

El aspecto más relevante que pueden aprovechar los alumnos en esta etapa es la presentación de los tres grandes estratos en que se divide la sociedad de esta época. Los *bellatores*, la nobleza, se presenta como aquellos que controlan las ciudades y las riquezas, representados en el juego por los caballeros, que sólo son útiles cuando controlan uno o más segmentos de ciudad. Los *oratores*, la iglesia, aparecen representados por las fichas de monjes, teóricamente aislados en monasterios, pero al mismo tiempo tremendamente influyentes en el desarrollo de la sociedad de la época (de ahí el alto valor en puntos de un monasterio). Y finalmente los *laboratores*, dependientes de los dos estratos anteriores y al mismo tiempo soporte de éstos. El hecho de que los granjeros en el juego sólo puntúen si están en contacto directo con una ciudad (es decir, un noble, en el entorno de juego) puede ayudarnos a mostrar esta relación.

Además, la regla de los caminos nos permite introducir el concepto de la importancia del comercio en este periodo.

Sugerimos que en las partidas con alumnos de Ed. Primaria no se utilice la mecánica del ladrón, eliminando del juego esta sección, para evitar complicar la comprensión de los otros aspectos y facilitar la dinámica de juego, que será así más ágil y rápido.

Haciendo referencia a una materia completamente distinta, el desarrollo del juego, colocando fichas que deben encajar entre ellas, nos permite un excelente trabajo de organización, orientación y distribución espacial, tremendamente útil para la clase de matemáticas, y que al desgraciadamente los rigores del currículo no nos permiten en ocasiones dedicarle todo el tiempo que necesita. En éste área es también donde podemos obtener excelentes resultados al aprovechar el recuento de puntos para trabajar el cálculo mental.

Pero vayamos a una propuesta un poco más concreta. Seguiremos el modelo de Juego Globalizador que presentábamos en el apartado de Desarrollo, para presentar un ejemplo de cómo puede aplicarse *Carcassone* en el aula. Lo hemos dividido en dos sesiones de una hora de duración, y una sesión especial de dos horas para el juego en sí, teniendo en cuenta una clase de 25 alumnos de Ciclo superior de Educación Primaria

Sesión 1:
Presentación del juego
Duración: 1 hora

Explicaremos a los alumnos que van a jugar a un juego que busca representar el importante papel de las ciudades en la Edad Media, cómo se desarrollaba la vida alrededor de ellas y cómo interactuaban los tres grupos sociales principales de la época en los ambientes urbanos. Así mismo, haremos especial hincapié en que un juego no puede plasmar completamente lo que fue una época en concreto, pero sí puede ayudarnos a comprender mejor algunos de los aspectos de ésta. Dividiremos la clase en grupos de 5 jugadores (o menos, si tenemos menos alumnos), y les explicaremos las reglas del juego. Es ideal tener un ejemplar del juego en este momento para mostrar de forma gráfica la mecánica del juego al tiempo que damos las explicaciones pertinentes. Finalmente, les animaremos a que empiecen a buscar información sobre ciudades importantes en la Edad Media y los emplazaremos para la siguiente sesión.

Sesión 2:
Desarrollo del juego
Duración: 2 horas

Para esta sesión lo ideal es tener un ejemplar del juego para cada grupo de hasta cinco jugadores. Si no puede ser así, nuestra sugerencia es que esta sesión se desarrolle en un formato de taller, acudiendo en distintos momentos horarios o incluso distintos días los diferentes grupos que vayan a jugar.

Para empezar les recordaremos de forma rápida las reglas y pondremos a su disposición un ejemplar del juego, incluidas las reglas. Les aclararemos que hemos eliminado de la mecánica del juego la regla del ladrón, y les invitaremos a que si surge alguna discusión sobre la mecánica del juego, intenten primero resolverla entre ellos mediante el diálogo y la consulta del reglamento. De esta forma, potenciamos el desarrollo de habilidades tanto sociales como de lectura en busca de información. Solo en el caso de que no encuentren en el reglamento lo que necesiten o de que no consigan llegar a un acuerdo dialogado, intervendrá el docente.

Tras esto, les permitiremos iniciar la partida. Su duración aproximada es de una hora, pero es posible, si es la primera vez que juegan, que se alargue hasta la hora y media. En cualquier caso, al cumplirse la hora y media de juego, detendremos la partida y les pediremos que hagan recuento de puntos.

Una vez acabadas todas las partidas, les emplazaremos a la siguiente sesión, para acabar de explicar cuanto sea necesario.

Sesión 3:
Conclusiones
Duración: 1 hora

En esta sesión, pediremos a los alumnos que, todavía reunidos en grupos, decidan qué aspectos creen que han mejorado respecto a su conocimiento de la Edad Media, qué cosas creen que deberían trabajar más a fondo y qué han encontrado más interesante de una actividad así, basada en un juego. Un portavoz de cada grupo presentará las

conclusiones ante el resto de la clase. Finalmente, solicitaremos a cada grupo que, usando la información que les pedimos que buscaran en la sesión 1, realicen un breve trabajo sobre las ciudades en la Edad Media, ya sea en forma de mural, escrito, presentado oralmente ante la clase, etc.

Carcassonne en Ed. Secundaria.

El juego *Carcassonne* puede usarse en cualquiera de los niveles de la Ed. Secundaria. Dadas las características de los alumnos y alumnas de esta edad, sin embargo, sugerimos que se realice dentro de una estructura tipo Créditos de Libre Opción, con un número reducido de alumnos. Un nombre sugerente (algo así como *Jugar con la historia*) puede ayudar a atraer a los interesados.

Además de lo ya esbozado para Primaria, en Secundaria podemos integrar un par de aspectos especialmente interesantes, como por ejemplo la relación entre el comercio y un “estamento” no reconocido como tal: la marginalidad. Con la introducción de la regla de los bandidos, podemos profundizar en las dificultades que suponía el viaje de un lugar a otro en este período, la aparición de una clase social al margen de la sociedad establecida y sus consecuencias en cuanto a organización de las ciudades.

Sesión 1:

Presentación de la actividad

Duración: 1 hora

Durante esta primera sesión, presentaremos el juego a los alumnos y explicaremos las reglas, tal y como hacíamos en Primaria. En este caso, sin embargo, añadiremos algunos conceptos como la importancia de la relación entre las ciudades y el juego de poder de los nobles, la necesaria relación entre campesinado y nobleza, y el funcionamiento autónomo de los monasterios, por contraposición a las figuras eclesiásticas más urbanas. Dividiremos la clase en grupos de juego y les entregaremos una copia de las reglas para que las lean y comprendan.

Sesión 2:

Desarrollo del juego

Duración: 2 horas

En esta sesión, permitiremos a los alumnos jugar de forma más o menos libre. Dejaremos las dos horas para que desarrollen una o más partidas y los animaremos a sacar conclusiones al respecto.

Sesión 3:

Conclusiones del juego

En la tercera sesión, solicitaremos a los alumnos que presenten sus conclusiones mediante un debate. Podemos animarles introduciendo preguntas como las siguientes:

- ¿Creéis que un juego como éste representa de forma fiel la situación social de la Edad Media? ¿Por qué?
- ¿En qué momento histórico situaríais un juego como este? ¿En la alta o en la baja Edad Media? ¿Por qué?

- ¿Por qué se sitúa a los nobles en las ciudades?
- ¿Por qué puede ser importante la aparición del bandido en el juego?
- ¿Qué representa el hecho de que el granjero solo puntúe si está en contacto con una ciudad?
- En el juego, un jugador representa a un noble que gobierna un territorio. Sin embargo, es éste noble quien “envía” los bandidos a frenar o destruir los beneficios comerciales de otros nobles. ¿Creéis que esto era así o es un tópico?

Evidentemente, existen muchas otras preguntas que pueden aparecer, y animar a los alumnos a que las planteen e intenten resolverlas entre ellos antes de acudir al docente, puede ser una magnífica situación de intercambio entre ellos. Debemos cuidar, sin embargo, que la presencia del “mito medieval cinematográfico” no distorsione en exceso las conclusiones a las que puedan llegar.

Al final de esta sesión les pediremos que realicen un trabajo sobre el desarrollo e importancia de una ciudad determinada en la Edad Media. Para facilitar el acceso a información, sugerimos que se trate de una ciudad cercana, o si es posible, la misma ciudad donde este ubicado el instituto.