

AUTOR

Cañizares Mata, Julián

TÍTULO

Relaciones internacionales a la carta

RESUMEN

Es un juego de cartas para utilizar en las clases de 4º ESO y 1º de Bachillerato, en la asignatura de Historia contemporánea. Fundamentalmente para conocer las relaciones internacionales a partir de 1870, después de las unificaciones de Alemania e Italia. El material se compone de 1 juego de cartas correspondiente a la Paz Armada. Cada carta corresponde a un país, donde se indica la característica geoestratégica en ese momento. La idea es repartir las cartas al comienzo de cada explicación del periodo, y que cada alumno asuma su rol, moviendo al alumno/a de sitio según sus alianzas, necesidades etc. Este reparto se hará en más de una ocasión, para que todos tengan varios roles durante el tema.

TEXTO

El tema de la Paz Armada siempre me ha parecido como explicar un juego de estrategia. Quizá porque incluso en aquella época los países actuaban como jugadores de un gran juego cuyo tablero era la propia Europa.

El tema lo comenzaba asignando un país a cada alumno/a, con el que se identificaría a partir de entonces, y durante todas las sesiones que durara el tema. A continuación comenzaba la teoría, e iba explicando las circunstancias geoestratégicas de la Europa posterior a 1870, hasta que al final eran ellos mismos, aleatoriamente, los que se iban levantando y explicaban quiénes eran, qué querían, cuáles eran sus amigos o enemigos. Hacía de la clase la Europa de la Paz Armada, y a los alumnos/as los países en conflicto.

Relaciones internacionales a la carta nace de desarrollar esta experiencia. Pensé que si realizaba un juego de cartas, podría explicar el tema como si de un juego de estrategia se tratase. Y podría dedicar un par de sesiones a que aprendieran jugando. El resultado ha sido muy positivo, porque no solamente aprenden este tema, sino que luego me posibilita explicar los temas de la Primera Guerra Mundial y Entreguerras de manera muy parecida, y con la ventaja de que todos recuerdan quiénes son, y sobre todo quiénes son sus aliados, sus enemigos y sus pretensiones.

LAS CARTAS

La baraja se compone de 33 cartas. Y dos tipos de cartas: un mazo con el nombre del país, territorio en disputa o alianza, cada carta con una explicación, y un segundo mazo únicamente con el nombre, sin explicación. Las cartas se imprimen en papel de pegatina y se pegan sobre una baraja (en mi caso, una baraja de un euro comprada en un bazar) para que le dé un aspecto real. Para la realización de la baraja aproveché una hora de

guardia, y fueron los alumnos/as de esa clase los que recortaron y pegaron cada carta a partir de la plantilla que les di.

Las cartas se distribuyen de la siguiente manera:

- **Países:** Alemania, Italia, Rusia, Imperio Austro-Húngaro, EEUU, Francia, Inglaterra, España, Bélgica, Imperio Turco, Bulgaria, Serbia.
- **Territorios en disputa:** Alsacia-Lorena, Bosnia-Herzegovina, Marruecos.
- **Alianzas y otros:** Triple Alianza, Triple Entente, Plan Schlieffen.

ACTIVIDADES

Programé dos bloques de actividades, a realizar en al menos dos sesiones, una para cada bloque: el primero con actividades a partir de las cartas, dirigido por el profesor; y el segundo con la clase dividida en grupos de cuatro, para jugar una partida de cartas.

El primer bloque se divide en tres fases:

1ª fase:

1. Reparto de cartas: cada alumno/a recibe una carta, que lee en silencio. Cada carta pertenece a un territorio o país o alianza. Esta etapa histórica tiene 2 juegos de 18 cartas diferentes. Se repartirán las 18 primeras. Si hay más alumnos de 18, se repetirán las de los países hasta completar el nº de alumnos/as.
2. Explicación del profesor: con el mapa de pared, o pizarra digital, explica la situación internacional. Enumera cada país, que escribe en la pizarra. Es el alumno/a el encargado de leer lo que pone en su carta, cuando le toque.
3. Recolocación geográfica:
 - a) los alumnos/as se disponen en clase según la geografía europea. La pizarra marca el norte geográfico. Tienen que intentar colocarse lo más parecido al mapa de Europa.
 - b) Los alumnos/as se disponen en clase según su afinidad o enemistad. La clase queda dividida en bandos: Triple Alianza (en adelante TA) y Triple Entente (en adelante TE) y neutrales.

2ª fase:

1. Nuevo reparto de cartas: el alumno/a recibe otra carta, esta vez sólo con el nombre el país o territorio. Hay dos modalidades de juego:
 - a) Una variante es que, de pie en la zona de pizarra, el profesor entrega la carta y el alumno/a se dirige a la zona que le corresponde según TA o TE.
 - b) Hay una nueva puesta en común: el profesor va señalando alumnos y cada alumno/a debe decir con quién está, y por qué.

3ª fase:

El alumno/a debe contestar a una batería de preguntas propuestas, y luego escribe nuevas preguntas siguiendo el modelo propuesto:

1. Eres el primer ministro inglés, y quieres tomarte un refresco en la cafetería "Alsacia-Lorena". ¿De qué nacionalidad es el dueño?

2. Como Zar de Rusia quieres irte de vacaciones en julio. ¿A qué otros amigos te llevarías de vacaciones a Crimea?
3. Te llamas Lorena. ¿Qué idioma hablas?
4. Te llamas Lorena. ¿A quién tienes que pedir permiso para poder irte de vacaciones con tus amigos?
5. Tienes que formar un equipo de fútbol. Eres francés. ¿Qué nacionalidades tendrán tus otros compañeros de equipo?

El segundo bloque se basará en un juego de 33 cartas en grupos de 4 alumnos/as. El objetivo es quedarte con tus territorios y los de tus aliados, en total 6 cartas. El primero que lo consiga, gana la partida.

INSTRUCCIONES:

- Se reparten las 4 cartas principales: FRANCIA, RUSIA, ALEMANIA E IMPERIO AUSTRO-HÚNGARO.
- A continuación se baraja el mazo de cartas, que se coloca encima de la mesa, boca abajo.
- Comienza Alemania, por ser la primera por orden alfabético.
- Cada jugador coge una carta, con las siguientes posibilidades:
 1. Si es territorio pretendido, te lo quedas.
 2. Si sale aliado, te la quedas.
 3. Si sale territorio del otro bloque, lo dejas en el mazo y se baraja de nuevo.
 4. Si sale un país enemigo, pierdes un territorio, que se deja en el mazo, junto a la carta que habías cogido.
 5. Si sale especial, según el caso.

CARTAS PRINCIPALES	CARTAS DEL MAZO	CARTAS ESPECIALES
Alemania	Alsacia T Lorena T Italia A Turquía A Bulgaria A Imperio Turco A	1. TRIPLE ENTENTE: Quitas un territorio a tu rival, y si no tiene, le haces perder un turno. 2. TRIPLE ALIANZA: Quitas un territorio a tu rival, y si no tiene, le haces perder un turno. 3. ESPAÑA: pierde turno. 4. PLAN SCHLIEFFEN: te quedas con Bélgica y Alsacia Lorena y se lo quitas a Francia. 5. EEUU: pierdes turno debido a su neutralidad. Salvo si tienes Inglaterra, que entonces vuelves a coger.
Francia	Alsacia T Lorena T Inglaterra A Serbia A Bélgica A Marruecos T	
Austria	Serbia T Bosnia T Italia A Imperio Turco A Alemania A Bulgaria A	
Rusia	Serbia T Bosnia T Inglaterra A	

T: Territorio A: Aliado

CONCLUSIÓN

La experiencia ha resultado muy positiva. Además, tiene muchas posibilidades ya que permite improvisar según las características del alumnado. El nivel de motivación es alto, porque sigue una dinámica muy diferente a la normal, y permite una interacción entre ellos. Implica participación por parte de todos, alto grado de socialización y significatividad. Incluso permite que se pueda crear un segundo juego de cartas con el tema de Entreguerras, lo que completaría el periodo previo a la Guerra Fría. Esta nueva baraja podría ser incluso diseñada por los propios alumnos/as, a partir de las instrucciones del profesor.