



## CONSTRUYE TU CIUDAD IDEAL

### Grupo F9\*

#### Tipo de juego: Simulación

Plantemos a los alumnos la posibilidad de la construcción de una ciudad "ideal", de acuerdo a sus expectativas. El juego Sim City permite una secuenciación de las diferentes fases necesarias para la construcción de la nueva ciudad: selección del terreno más apropiado donde ubicar la nueva ciudad: próximo a bosques, al lado del mar,...Cada equipo de alumnos marca su impronta personal, de acuerdo a sus vivencias personales.

Los pasos siguientes serán la urbanización del terreno, construcción de viviendas, centros comerciales fábricas, vías de comunicación, etc.

El juego permite un trabajo interdisciplinar tanto del proceso de construcción de la ciudad y sus diferentes servicios , como un control matemático del presupuesto de la ciudad. Si nuestra gestión es correcta la ciudad crecerá en número de habitantes. En caso contrario, el caos se instalará de manera inexorable en la ciudad y nos encontraremos avasallados por un continuo fluir de problemas a los que podremos dar solución: incendios, terremotos, inseguridad ciudadana, contaminación,... Asistiremos impotentes, sin capacidad de solución, a todo un catálogo de desastres

#### Objetivos del juego:

- Para los alumnos:

Construir una ciudad atractiva para sus habitantes que la habitarán si les resulta adecuada , atendiendo a todo tipo de factores: económicos, ecológicos, servicios, ..etc...

- Para el profesor o profesora:

Trabajar de manera interdisciplinar los diferentes aspectos que intervienen en el gobierno diario de una ciudad: equilibrio necesario entre impuestos y servicios que se ofrecen, sistemas de transporte y sus repercusiones, tipos de energía, adaptación a un entorno ecológico, ..etc..

#### Criterios pedagógicos:

El juego permite tratamientos diferenciados según el nivel escolar de los alumnos. Es importante el tratamiento interdisciplinar de las diferentes fases de la construcción de la ciudad: podremos estudiar la ciudad desde el punto de vista estructural: tipos de vías, servicios de transporte, comercios, industrias, ..

Facilitará foros de discusión sobre tipos de energía más adecuados, alternativas de transporte: individual o colectivo, carretera o ferrocarril, ...

Dependiendo del nivel de los alumnos podremos introducir el concepto de presupuesto municipal : ¿equilibrio presupuestario o déficit?... ¿ déficit = caos?.

También dará pie a un tratamiento transversal de valores: respuesta popular a los problemas ciudadanos ( los Sims abandonan la ciudad cuando la situación no se ajusta a sus expectativas), Comportamientos ante la incidencia de la contaminación: vías de solución....

El juego nos exigirá el tratamiento procedimental de la información recogida en gráficos, que controlan el desarrollo del sector servicios y el secundario. Necesidad de un crecimiento armónico al número de habitantes.

Será necesario controlar el grado de satisfacción de nuestros ciudadanos y la vivencia de los diferentes problemas: contaminación, inseguridad ciudadana, etc..

### **Organización en el aula:**

Como queda expuesto el juego puede ser útil tanto como un taller de Primaria como el el primer ciclo de la ESO.

Nosotros lo hemos experimentado en un crédito variable de ciencias sociales para alumnos de 2ª nivel de la ESO. Conocemos otras experiencias de utilización en un crédito de matemáticas de 4ª de ESO, incidiendo de manera importante en el tema presupuestario.

El juego no requiere demasiadas indicaciones para empezar a jugar. Los alumnos se enfrascan de inmediato en la alucinante tarea de construcción de la ciudad. Resulta curioso observar que en las primeras tentativas construyen ciudades dotadas de todo tipo de servicios y lugares de diversión prescindiendo del número de habitantes: estadios de fútbol, embarcaderos, ... hasta que este despilfarro les lleva a agotar el presupuesto ... Y ahora ¿que hacemos? Es el momento de la reflexión en común y el inicio de una manera diferente de jugar: las decisiones se tomarán en equipo tras una reflexión para adoptar la estrategia adecuadas.

Todo se iniciará con una planificación adecuada. Las calles irán creciendo de manera reticular con la amplitud suficiente para permitir el fluir de la circulación. Debemos prever el sistema de transporte elegido para nuestra ciudad: automóvil o tren. Podrá ser nuestro primer foro de discusión

El control del presupuesto será una tarea necesaria. No podemos construir sin un mínimo de coherencia: viviendas, centros comerciales, fábricas deberán crecer de manera controlada. Otro factor a tener en cuenta será la distribución racional de los servicios para solventar de salida el caos circulatorio del centro de las ciudades. .No podemos olvidar el tipo de energía a escoger: convencional o nuclear. Los ciudadanos, Sims, rehusarán habitar las proximidades de una central nuclear. Es un tema de discusión en la que los alumnos se implican con facilidad.

Otra posible fuente de conflicto puede surgir con la ubicación de las fábricas: la contaminación es un factor a tener en cuenta y la necesidad de desplazamiento para trabajar que incidirá en el aumento de circulación.

Con relativa frecuencia el presupuesto se desequilibra lo cual lleva a los jugadores a rebajar las partidas destinadas a bomberos o policía: la acción provoca el descontento de ambos colectivos y por ende el aumento de la robos, crímenes e incendios.

El juego dispone de gráficas que nos permiten controlar el flujo de crecimiento de industrias, comercios y habitantes. Debemos intentar que los alumnos las interpreten correctamente, para la modificación de sus pautas de edificación.

También será de gran utilidad las encuestas que nos informan del grado de satisfacción de nuestros ciudadanos y los problemas que les preocupan. Los podremos interpolar a las frecuentes estadísticas que nos ofrece la prensa diaria.

### **Habilidades para practicar con el Sim City Classic**

HABILIDADES	CONTENIDO
Lateralidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>En todo momento la interpretación de planos es básica y la consideramos herramienta imprescindible con la consiguiente necesidad de transferencia espacial, concomitante con la realidad</li> </ul>
De asimilación y retención de la información	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es imprescindible estar muy atento a la información que va dando el programa para poder utilizarla posteriormente.</li> <li>Interpretación de gráficas, histogramas, etc que verifican el desarrollo de la ciudad.</li> <li>Juega un papel importante la memoria y la selección de información en el momento oportuno.</li> </ul>
De organización	<ul style="list-style-type: none"> <li>Si queremos tener un mínimo de éxito en la construcción de la ciudad habremos de seguir un proceso adecuadamente planificado, organizando los recursos disponibles y eligiendo en cada momento la opción más adecuada</li> </ul>
Creativas	<ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno debe aventurarse a las hipótesis, solo así se sale del atolladero en muchas ocasiones: subir o bajar impuestos, creación de más centros de trabajo, comerciales, ...</li> <li>Pero también después de aplicar diversas tácticas llega a normas generales, desarrollando el razonamiento inductivo.</li> </ul>
Analíticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es necesario evaluar continuamente todas las hipótesis.</li> <li>Evaluación de los resultados de encuestas que demuestren el grado de satisfacción de los ciudadanos.</li> <li>Desarrolla el razonamiento deductivo</li> </ul>
Para tomar decisiones	<ul style="list-style-type: none"> <li>En cada situación debe escoger la forma de resolución, la prioridad de los objetivos, decidirse por una determinada opción, y seleccionar los recursos.</li> </ul>
De resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabaja el razonamiento lógico.</li> </ul>
Metacognitivas	<ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno evalúa continuamente la propia ejecución del juego, así va cambiando estrategias.</li> <li>Trabaja el razonamiento lógico en la comprobación de resultados.</li> <li>Para superar una de las pruebas es fundamental la asociación de ideas que el alumno ha adquirido en otras áreas para obtener los resultados que se propone: elección del tipo de energía a utilizar, (convencional o nuclear), incidencia de la contaminación en el bienestar ciudadano, importancia de los medios de transporte colectivo...</li> </ul>

- Realismo: suficiente.
- Interactividad: máxima.
- Jugabilidad: excelente.

**Características técnicas:**

Existen tres versiones. Nosotros hemos analizado la versión más básica, entorno DOS. El motivo no es otro que permite ser instalada en cualquier ordenador sin grandes exigencias de hardware. Existe además una versión para Windows, Sim City 2000 y una posterior Sim City 3000, objeto de un posterior análisis

Existen diferentes niveles de juego, que difieren exclusivamente en la cantidad de dinero disponible en el momento de iniciar la sesión.

**Grupo F9\***

\* El Grupo F9, asesorado por Begoña Gros, está formado por José Aguayos, Luisa Almazán, Antònia Bernat, Manel Camas, Francesc Campos, Juan José Cárdenas y Xavier Vilella.