

GAMES TO LEARN HISTORY



1

GUÍA DIDÁCTICA

EUROPA UNIVERSALIS II

Inés Vergara Iracheta

Universidad Pública de Navarra

CONTENIDO DE LAS CLASES TEÓRICAS



Introducción

Nos encontramos ante una propuesta didáctica que pretende trabajar con el videojuego *Europa Universalis II* con el objetivo de utilizarlo como herramienta para transmitir estructuras y conocimientos relativos a la Historia relacionados con la corriente del Pensamiento Histórico. El videojuego *Europa Universalis II* es un videojuego de estrategia en tiempo real publicado en 2001 y desarrollado por Paradox Development Studio. La dificultad del juego es alta, ya que debes manejar un gran número de variables, sin embargo, el potencial del juego como herramienta educativa es enorme. El juego se lleva a cabo sobre un mapa que representa el planeta y que está dividido en regiones históricas, que a su vez están divididas en provincias. El objetivo del juego es conquistar el mayor número posible de provincias a través de la guerra y la diplomacia en base a las opciones que estas ofrecen, gestionado adecuadamente los recursos de los que dispones. La gestión y el conocimiento de los recursos y las mecánicas es lo que va a permitir al alumnado poder comprender elementos como la causalidad histórica y el cambio y la continuidad, ya que el juego ha sido programado con la intención de que haya una coherencia lógica e histórica en cuanto a las decisiones de gestión de los jugadores.

Esta propuesta está orientada a desarrollarse en 3º de la ESO a lo largo de diez clases; cinco clases teóricas y cinco clases prácticas que se intercalarán de forma que lo aprendido en las clases teóricas tengan impacto en las clases prácticas y viceversa.

Clases teóricas 1 y 2. La situación de España y Europa durante la Era de los Descubrimientos

Las clases 1 y 2, de 40 minutos, se han unido en un listado de 13 actividades para las que se señalan contenidos, objetivos, materiales necesarios (recogidos en el cuaderno de actividades), el resultado de aprendizaje o producto requerido para cumplimentar la actividad, y la secuenciación o duración de la misma. Estas actividades están divididas en tres apartados; el cuestionario, la relación de mapas y la interpretación de los mapas: trabajándose los apartados 1 y 2 en la primera clase y el apartado 3 en la segunda clase.

Dentro del actual currículo de Enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria –ya sea en su vertiente ministerial o en su concreción territorial navarra- se incluye como contenido de 3º de la ESO “Los descubrimientos geográficos: Castilla y Portugal. Conquista y colonización de América; las monarquías modernas. La unión dinástica de Castilla y Aragón; los Austrias mayores y sus políticas: Carlos V y Felipe II.”. Se trata, por tanto, de unos temas contenidos en el currículo oficial al que este taller pretende hacer una importante contribución, contribuyendo además a desarrollar otros contenidos y competencias, también curriculares, que no es posible desarrollar aquí, pero que se relacionan con la utilización de fuentes históricas, el uso de nuevas tecnologías, y el desarrollo de competencias transversales.

1. Cuestionario de conocimientos previos.

- Contenidos: Los descubrimientos geográficos: Castilla y Portugal y la conquista y colonización de América.
- Objetivo: Obtener conocimientos previos de los alumnos para la comparación con el producto final.
- Materiales: Cuadernillo de *Europa Universalis II*.
- Resultado o producto (extensión): Respuestas al cuestionario.
- Duración: 20 minutos

2. Interactuar con los mapas en relación a los contenidos sustantivos que se presentan y contestar a las preguntas e instrucciones planteadas. Presta especial atención a

- Contenidos: Los descubrimientos geográficos: Castilla y Portugal y la conquista y colonización de América. La economía medieval.
- Objetivo: **Conocer** los escenarios y geografías mundo medieval.
- Objetivo: **Analizar críticamente** la fiabilidad de las informaciones aportadas por el videojuego.
- Materiales: Mapas citados en el cuadernillo de *Europa Universalis II*.
- Resultado o producto (extensión): Respuestas a las cuestiones planteadas.
- Duración: 20 minutos.

3. Comparación e interpretación de los mapas del videojuego Europa Universalis II.

- Contenidos: Los descubrimientos geográficos: Castilla y Portugal y la conquista y colonización de América. La economía medieval. Las monarquías modernas. La unión dinástica de Castilla y Aragón.
- Contenidos: Cuadernillo de *Europa Universalis II*.
- Objetivo: Relacionar los conceptos del videojuego con los elementos trabajados en clase
- Objetivo: **Analizar críticamente la fiabilidad** del mapa utilizado por el videojuego.
- Materiales: Cuadernillo de *Europa Universalis II* y mapas de *Europa Universalis II*.
- Resultado o producto (extensión): Conclusiones a los ejercicios planteados.
- Duración: 40 minutos.

4

Clases teóricas 3 y 4.

La clases 3 y 4, de 40 minutos, se han unido en un listado de 12 actividades para las que se señalan contenidos, objetivos, materiales necesarios (recogidos en el cuaderno de actividades), el resultado de aprendizaje o producto requerido para cumplimentar la actividad, y la secuenciación o duración de la misma. Estas actividades están divididas en tres apartados; el cuestionario, la relación de mapas y la interpretación de los mapas: trabajándose los apartados 1 y 2 en la tercera clase y el apartado 3 en la cuarta clase.

Dentro del actual currículo de Enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria –ya sea en su vertiente ministerial o en su concreción territorial navarra- se incluye como contenido de 3º de la ESO “La unión dinástica de Castilla y Aragón; los Austrias mayores y sus políticas: Carlos V y Felipe II. Las “guerras de religión”, las reformas protestantes y la contrarreforma católica y el siglo XVII en Europa. Las monarquías autoritarias, parlamentarias y absolutas. La Guerra de los Treinta Años. Los Austrias menores y sus políticas: Felipe III, Felipe IV y Carlos II.”. Se trata, por tanto, de unos temas contenidos en el currículo oficial al que este taller pretende hacer una importante contribución, contribuyendo además a desarrollar otros contenidos y competencias, también curriculares, que no es posible desarrollar aquí, pero que se relacionan con la utilización de fuentes históricas, el uso de nuevas tecnologías, y el desarrollo de competencias transversales.

4. Cuestionario de conocimientos previos

- Contenidos: Los Austrias mayores y sus políticas: Carlos V y Felipe II. Las “guerras de religión”, las reformas protestantes y la contrarreforma católica.
- Objetivo: Obtener conocimientos previos de los alumnos para la comparación con el producto final.
- Materiales: Cuadernillo de *Europa Universalis II*.
- Resultado o producto (extensión): Respuestas al cuestionario.
- Duración: 20 minutos.

5. Interactuar con los mapas en relación a los contenidos sustantivos que se presentan y contestar a las preguntas e instrucciones planteadas. Presta especial atención a

- Contenido: Los Austrias mayores y sus políticas: Carlos V y Felipe II. Las “guerras de religión”, las reformas protestantes y la contrarreforma católica.
- Objetivo: **Comprender** el concepto de y reconocer su excepcionalidad en la época medieval.
- Objetivo: **Reflexionar** sobre la duración de los fenómenos políticos en la Historia.
- Materiales: Cuadernillo de *Europa Universalis II*.
- Resultado o producto (extensión): Respuestas a las cuestiones planteadas
- Duración: 20 minutos.

6. Comparación e interpretación de los mapas del videojuego Europa Universalis II.

5

- Contenido: El siglo XVII en Europa. Las monarquías autoritarias, parlamentarias y absolutas. La Guerra de los Treinta Años. Los Austrias menores y sus políticas: Felipe III, Felipe IV y Carlos II.
- Objetivo: Relacionar los conceptos del videojuego con los elementos trabajados en clase
- Objetivo: **Analizar críticamente la fiabilidad** del mapa utilizado por el videojuego.
- Materiales: Cuadernillo de *Europa Universalis I* y mapas de *Europa Universalis II. I*.
- Resultado o producto (extensión): Conclusiones a los ejercicios planteados.
- Duración: 40 minutos.

Clase teórica 5. Reflexión final

- Contenido: Causalidad histórica/Perspectiva histórica/Pruebas históricas/cambio y continuidad
- Objetivo: Reflexionar sobre los contenidos estratégicos que implícitamente han aparecido en las clases anteriores.
- Materiales: Cuadernillo de *Europa Universalis II* y los diagramas de flujo de las mecánicas de *Europa Universalis II* adjuntados.
- Resultado o producto (extensión): Debate – lluvia de ideas
- Duración: 20 minutos.

CONTENIDO DE LAS CLASES PRÁCTICAS



Clase práctica 1.

- Objetivo: Aprender el funcionamiento de la interfaz y los fundamentos narrativos del juego.
- Tutorial. Leerlo y aplicarlo.
- Cómo funcionan las principales interfaces del juego
- Duración: 1 hora.
-

Clase práctica 2 y 3.

- Objetivo: El alumnado deberá comprender la situación política que se representa en el juego y recrear los primeros pasos de la colonización.
- Objetivo: Adquirir las competencias técnicas necesarias para un correcto manejo de las mecánicas del videojuego.
- Duración: 2 horas.

7

Clase práctica 4 y 5.

- Objetivo: Mientras se asegura de tener la mayor fuente de ingresos de América, el alumnado deberá involucrarse en los conflictos que se le presenten con el objetivo que recreen también sus consecuencias
- Objetivo: Adquirir las competencias técnicas necesarias para un correcto manejo de las mecánicas del videojuego.
- Duración: 2 horas.

EVALUACIÓN DEL PROCEDIMIENTO



EVALUACIÓN DEL PROCEDIMIENTO

La evaluación de los aprendizajes realizados por los alumnos en el taller se realizará por medio del análisis de las respuestas de los alumnos. Estas respuestas se pueden dividir en 3 tipos: las respuestas al cuestionario, las respuestas en cuanto a la interpretación de mapas se refiere y los resultados de las clases prácticas. Junto a estas respuestas está presente la reflexión final que realizara el alumnado tras completar el curso, que tiene como propósito percibir el impacto de la actividad en la forma de pensar del alumnado. En su reflexión los alumnos explicarán qué se aprende con este videojuego, y por qué se aprende con él.

Utilizamos esta reflexión como estrategia de recogida de datos porque entendemos que el uso de los diagramas de flujo mas la aplicación de los conocimientos que el alumnado ha ido obteniendo durante las anteriores sesiones de trabajo permitirán ver qué dinámicas históricas y estructuras mentales se han asentado a raíz de la realización de las actividades. De este modo, podremos comprobar si el conocimiento que ha obtenido es solo sustantivo oh han podido acceder y comprender algunos de los conceptos relacionados con el pensamiento histórico. En consecuencia, en estas producciones analizaremos lo siguiente:

- En primer lugar, si los alumnos señalan como importantes contenidos sustantivos (conceptos, principios, fechas y acontecimientos...) o si también incluyen contenidos estratégicos de la Historia relacionados con el Pensamiento Histórico. Distinguiremos entre contenidos sustantivos políticos y socio-económicos; por otro lado, utilizaremos la clasificación de Seixas y Morton (2013) para los conceptos relacionados con el pensamiento histórico¹. La clasificación, por tanto, quedará del siguiente modo:

Contenidos sustantivos	Contenidos estratégicos
Políticos	Relevancia histórica
Socio-económicos	Pruebas históricas
Culturales	Cambio y continuidad
	Causas y consecuencias
	Perspectiva histórica
	Dimensión ética de la Historia

Analizaremos si los alumnos, en algún momento, consideran que un contenido de este tipo justifica la utilización del videojuego. Las actividades van dirigidas a contenidos sustantivos de tipo político y socio-económico; por otro lado, las actividades se dirigen especialmente a contenidos estratégicos relacionados con la causalidad, la perspectiva histórica, el cambio y la continuidad, y las pruebas históricas. Estos contenidos estratégicos se ven representado en el diagrama de flujo que dispondrán durante la reflexión y que ha sido realizado y trabajado por Mugueta, Fernández y Rubio (2022) como un modo de representar las relaciones históricas implementadas por los programadores en el videojuego y otorgan tanto al docente como al alumnado una guía para visualizar las relaciones y trabajar con ellas.

- Por otro lado, utilizaremos la clasificación de Lee y Shemilt (2009) sobre el pensamiento causal de los alumnos, para tratar de conocer qué tipo de explicación realizan los alumnos a partir de la utilización

¹ Aun cuando no todos estos contenidos estratégicos se trabajan directamente en nuestra propuesta didáctica, se conservan los 6 ítems propuestos por Seixas y Morton, previendo que alguno de ellos no tenga incidencia en las respuestas de los alumnos.

del videojuego. La propuesta de evaluación, recogida por Jesús Domínguez (2015: 121-122), incluye los siguientes niveles de análisis causal:

Modelo de progresión para la explicación causal (Lee y Shemilt, 2009: 46-47)
Nivel I. Explicación en términos de descripción
Nivel II. Explicación en términos de agentes y acciones
Nivel III. Explicación en términos de cadenas causales o redes
Nivel IV. Explicación en términos de condiciones para acontecimientos reales o posibles
Nivel V. Explicación en términos de contextos y condiciones
Nivel VI. Los conceptos de causa son construcciones teóricas

En buena medida, este procedimiento nos permitirá, además, conocer si la estrategia de recogida de datos a través de la elaboración de una reflexión ha resultado efectiva o no.

Sesiones Teóricas	Contenidos		Actividades	Materiales	Objetivos
Sesión 1	La era de los descubrimientos	1.1- Los descubrimientos geográficos: Castilla y Portugal. 1.2- Conquista y colonización de América.	Cuestionario y mapas	Libro de texto o apuntes del profesor sobre la materia	Familiarizarse con la época histórica con la que van a trabajar
Sesión 2	La era de los descubrimientos	2.1- Las monarquías modernas. 2.2- La unión dinástica de Castilla y Aragón.	Comparación juego y realidad	Previa parida al juego Europa Universalis II y libro de texto o apuntes del profesor sobre la materia	Relacionar los conceptos del videojuego con los elementos trabajados en clase
Sesión 3	La era del mercantilismo	3.1- Los Austrias mayores y sus políticas: Carlos V y Felipe II. 3.2- Las "guerras de religión", las reformas protestantes y la contrarreforma católica.	Cuestionario y mapas	Libro de texto o apuntes del profesor sobre la materia	Familiarizarse con la época histórica con la que van a trabajar
Sesión 4	La era del mercantilismo	4.1- El siglo XVII en Europa. Las monarquías autoritarias, parlamentarias y absolutas. 4.2- La Guerra de los Treinta Años. 4.3- Los Austrias menores y sus políticas: Felipe III, Felipe IV y Carlos II.	Comparación juego y realidad	Previa parida al juego Europa Universalis II y libro de texto o apuntes del profesor sobre la materia	Relacionar los conceptos del videojuego con los elementos trabajados en clase
Sesión 5	Reflexión final	Mapa conceptual	Reflexionar sobre los contenidos estratégicos que han aparecido en las clases anteriores a través de la interpretación de los mapas conceptuales de las mecánicas del videojuego.	-	Alcanzar conclusiones óptimas respecto a la causalidad histórica, perspectiva histórica, pruebas históricas y al cambio y continuidad
Sesiones Prácticas	Contenidos		Actividades	Materiales	Objetivos
Sesión 1	Tutorial inicial	1.1- Principales mecánicas de Europa Universalis II	Hacer el tutorial	Los proporcionados	Que se familiaricen con la principales mecánicas del videojuego
Sesión 2	La era de los descubrimientos	2.1- Los descubrimientos geográficos: Castilla y Portugal.	Breve tutorial y cumplir con los objetivos que figuran en el cuadernillo de actividades	Tutorial del anexo 2 y el videojuego Europa Universalis II	El alumnado deberá comprender la situación política que se representa en el juego y recrear los primeros pasos de la colonización.
Sesión 3	La era de los descubrimientos	3.1- Conquista y colonización de América.	Breve tutorial y cumplir con los objetivos que figuran en el cuadernillo de actividades	Tutorial del anexo 3 y el videojuego Europa Universalis II	
Sesión 4	La era del mercantilismo	La época del mercantilismo. El devenir del siglo XVI y XVII	Breve tutorial y cumplir con los objetivos que figuran en el cuadernillo de actividades	Tutorial del anexo 4 y el videojuego Europa Universalis II	Mientras se asegura de tener la mayor fuente de ingresos de América, el alumnado deberá involucrarse en los conflictos que se le presenten con el objetivo que recreen también sus consecuencias
Sesión 5	La era del mercantilismo		Breve tutorial y cumplir con los objetivos que figuran en el cuadernillo de actividades	Tutorial del anexo 5 y el videojuego Europa Universalis II	

MATERIALES Y BIBLIOGRAFÍA



Bibliografía

- Domínguez Castillo, Jesús, *Pensamiento histórico y evaluación de competencias*, Barcelona: Graó, 2015.
- Saíz Serrano, Jorge y Gómez Carrasco, Cosme J., “Investigar el pensamiento histórico y narrativo en la formación del profesorado: fundamentos teóricos y metodológicos”, *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19 (1), 2016:175-190.
- Mugueta Moreno, Íñigo, Fernández Cáracar, Miguel y Rubio-Campillo, Xavier, “El proyecto *Games To Learn History* y el análisis didáctico de videojuegos de estrategia”, Cordero, Clara (Coord.) *EDU-Gamers Recursos videolúdicos para una sociedad educadora*, Sevilla: Héroes de Papel, S.L., 2022, 127-151.

13

Materiales

- Cuaderno de actividades *Europa Universalis II*.
- Juego *Europa Universalis II*

Anexos

Anexo 1

Tutorial *Europa Universalis II*

Para iniciar el juego:

1. Elegir [individual + la Gran Campaña]
2. Botón derecho sobre el escudo de China y seleccionar Navarra entre las opciones presentadas.
3. Elegir “Opciones”. En “velocidad de juego”, elegir 1 minuto = 4 meses. En “dificultad de juego”, elegir dificultad = muy fácil. En “Agresividad de la IA”, elegir agresividad = cobarde. En “misiones dinámicas”, elegir misiones dinámicas = desactivar.

INICIAR

1. Pausar el juego con el botón izquierdo del ratón en el símbolo más a la derecha de la barra superior después de diez segundos. Ver el mapa y el minimapa para orientarse. Aprender a moverse por el mapa con el ratón o las flechas del teclado. Si algunos de los siguientes pasos no puedes realizarlos por falta de diplomáticos o información prueba a quitar la pausa durante unos cuantos segundos para que el tiempo transcurrido te proporcione nuevos recursos e información.
2. Elegir diferentes tipos de mapas con los tres botones del recuadro inferior izdo. : el árbol (mapa normal), las banderas (mapa político) y las monedas (mapa económico). Dejar finalmente el modo de mapa normal.
3. La pantalla de la izquierda también ofrece otro tipo de información. De izquierda a derecha y de arriba abajo hay una serie de símbolos con su propio significado: el icono naval muestra la pantalla de la marina, el icono del ejército muestra la pantalla del ejército, el escudo de armas muestra la pantalla

del país, el icono de presupuesto abre la pantalla de presupuesto, el icono de resumen financiero abre la pantalla de resumen financiero. Debajo de estos iconos aparece un área que puede contener información sobre la provincia en la que estás o información extra sobre diferentes mecánicas. Debajo de esta área se encuentran cuatro iconos: religión, que muestra el modo de mapa de religión y la pantalla de envío de misioneros; diplomacia, que muestra el modo de mapa de diplomacia y la pantalla de diplomacia; comercio, que muestra el modo de mapa comercial y la pantalla de centro de comercio y colonización, que muestra el modo de mapa de colonización y la pantalla de colonización. A continuación están los distintos tipos de mapas ya mencionados y después está el minimapa, los otros dos símbolos a izquierda y derecha del minimapa no son relevantes. Bajo el minimapa podemos encontrar el botón de menú y a su izquierda y derecha los controles para aumentar o disminuir el zoom en el mapa principal.

4. La barra superior tiene una serie de símbolos acompañados de números que indican de izquierda a derecha: número de comerciantes disponibles, número de colonos disponibles, número de diplomáticos disponibles, número de misioneros disponibles, fecha actual del juego, la estabilidad de tu país (de -3 a +3) Reserva de mano de obra en su país, la cantidad de dinero en la tesorería de tu país (en ducados) y el botón de pausa.
5. Nuestro objetivo para este tutorial va a ser controlar la provincia de Gascogne (Gascuña). Para ello con el juego pausado desde el principio vamos a comenzar reclutando a un ejército. Para ello, selecciona Bearn y haz click con el botón derecho. Selecciona la opción de “Crear ejército”. Crea un ejército de 5000 de infantería y 2000 de caballería. Luego selecciona la provincia de Navarra y repite el proceso para crear un ejército de 2000 de infantería y 1000 de caballería.
6. Sin quitar la pausa aún, selecciona la provincia de Navarra. En la ventana que puedes ver a la izquierda de la pantalla, cada vez que seleccioness una provincia se te representarán los edificios del interior de la capital de esa provincia. Estos edificios tienen diferentes funciones que se irán desbloqueando conforme pase el tiempo. El edificio central te permite ascender al alguacil a recaudador. Selecciona esto y dale a aceptar. Si mantienes el ratón encima de cada uno de los edificios estos te indicarán sus funciones y esto funcionará también para las opciones que te ofrecerá la diplomacia. Al transformar el alguacil en recaudador aumentaremos el riesgo de revueltas pero aumentaremos nuestros ingresos por impuestos, lo que nos viene bien.
7. A continuación quitaremos la pausa y dejaremos que pase el tiempo hasta que tengamos un diplomático o el ejército esté completado lo que pase primero. Cuando tengas un diplomático vas a seleccionar la provincia de Gascogne y después pulsaremos en el icono de diplomacia del margen inferior izquierdo. Nuestra intención es ver las relaciones que posee Gascogne con el resto de países, lo que podemos ver en la opción de alianzas (podemos ver que es estado vasallo de Inglaterra, que está en guerra con contra la alianza compuesta por Francia y sus aliados) Sin tocar nada salimos de la pantalla de diplomacia con la opción de volver.
8. Ahora vamos a comprobar las relaciones que posee Navarra. Podemos ver que esta no posee un *causus belli* contra Gascogne o Inglaterra, lo que quiere decir que si le declaramos la guerra a Gascogne perderemos mucha “estabilidad”. Esto es lo peor que puede ocurrir, ya que la inestabilidad provoca revueltas en tus propias provincias, que es necesario sofocar con el ejército. Una larga guerra también puede provocar revueltas.
9. Para evitar la pérdida de estabilidad, vamos a unirnos a la guerra que mantiene Francia con Inglaterra desde el bando de Francia. Pero primero hay que mejorar las relaciones con Francia. Para ello pulsa el icono de diplomacia y después haz click izquierdo en una provincia de Francia (La cercana provincia de Guyenne es de Francia) y en la pestaña de relaciones le enviaremos un Presente oficial. Francia aceptará.

10. Cada vez que los ejércitos se completen, pausaremos el juego y reclutaremos las tropas que estén disponibles en Bearn, intentando siempre que sea una proporción de 2/3 infantería y 1/3 caballería. Después quitaremos la pausa en el juego y solo lo pararemos cuando tengamos un diplomático o tengamos que crear más ejército.
11. Si Castilla te propone una alianza militar con Portugal y Aragón contra Granada, Fez y Túnez no debes formar parte de ella. El juego solo te permite estar en una alianza militar y si entras luego no podrás aliarte con Francia.
12. Con el siguiente diplomático le volverás a entregar un presente oficial a Francia para mejorar enormemente nuestras relaciones.
13. El tercer diplomático también entregará un presente oficial pero en este caso a Aragón. Si vemos las relaciones de Aragón podemos ver que este posee buenas relaciones con Francia y tampoco posee malas relaciones contigo, pero para evitar un posible ataque cuando intentemos controlar Gascogne es mejor mejorar las relaciones. Lo mismo realizarás con el cuarto diplomático.
14. En algún momento observarás en la barra superior que posees mercaderes. Cuando eso pase, pausa el juego haz clic izquierdo en la barra lateral izquierda en el icono de mapa comercial encima de los distintos tipos de mapas al principio mencionados y a la derecha del icono de diplomacia. Este modo te permitirá ver los centros comerciales disponibles y las provincias a las que afectan. En la Península Ibérica tenemos a Tago, mientras que en Francia está Ile de France. Pulsa en la zona de Ile de France y en la ventana de la izquierda de la pantalla te mostrarán los diferentes niveles de comerciantes que existen. Cuanto mayor sea tu nivel, mayor cantidad de dinero conseguirás de cada centro comercial. Pulsa la opción de enviar mercader y cada vez que tengas un mercader repite este proceso en Ile de France o en Tago. No siempre que envíes un mercader conseguirás entrar o subir en el centro comercial.
15. Para tener más tropas en Bearn vamos a llevar parte del ejército apostado en Navarra. Con el juego pausado, primero, haremos click izquierdo con el ratón en el ejército de la provincia de Navarra. En la pantalla de la izquierda elegiremos dividir ejército. Cada uno de los ejércitos se pueden seleccionar al hacer click izquierdo en sus banderas o, más fácil, haciendo click izquierdo sobre los nombres que aparecen en la parte inferior de la pantalla de la izquierda cuando tienes uno de estos ejércitos seleccionados. Seleccionas uno y, con el botón derecho, haces click en la provincia que quieres que vayan, en este caso Bearn. Aparecerá una flecha que se irá rellenando conforme pase el tiempo y una vez que el ejército llegue a la provincia de destino saldrá una notificación. Una vez que llegue el ejército a Bearn vamos a fusionarlo con el que está allí. Habiendo seleccionado su provincia, haremos click izquierdo en ella pero manteniendo el dedo en el botón arrastraremos el ratón para que se cree un recuadro que rodee a ambos ejércitos y seleccione a ambos. Una vez hecho esto, suelta el botón izquierdo y te saldrá en el recuadro izquierdo una opción de unir ambos ejércitos.
16. Una vez que tengamos el quinto diplomático dejaremos pasar el tiempo hasta que el ejército que se esté haciendo termine. Pausaremos el juego e iremos a crear un ejército, pero en vez de crear uno daremos a contratar mercenarios. Haremos esto dos veces y luego continuaremos creando más ejército. Para entonces tendríamos que tener en torno a los 35.000 hombres.
17. Con el juego pausado desplegaremos la pestaña de diplomacia y seleccionaremos a Francia. En la opción de alianzas elige unirse a la alianza militar. Al unirnos a la alianza militar de Francia sus guerras pasarán automáticamente a ser las nuestras y nos permitirá atacar Gascogne impunemente. Le damos a aceptar.
18. Aún en pausa enviaremos el ejército en Bearn a la Provincia de Gascogne. Cada vez que tengas cierta cantidad de tropas en Bearn las envías a Gascongne y continuas haciendo más tropas.
19. El asedio durará un tiempo y es posible que las tropas inglesas te derroten pero continúe insistiendo intentando que lo que envíes sea un único ejército que reúna a todas tus tropas.

20. Es posible que Inglaterra te pida la paz, recházala en el caso de que esto te ocurra.

21. Eventualmente conseguirás controlar la provincia de Gacogne.

Este tutorial es susceptible de ser narrado y grabado en un video para mayor comodidad del alumnado.

Anexo 2

Tutorial al inicio de la 1ª sesión práctica del bloque de la Era de los Descubrimientos

Para iniciar el juego:

1. Elegir [individual + la Era de los Descubrimientos]
2. Elegir España.
3. Elegir “OPCIONES”. En “velocidad de juego”, elegir 1 minuto = 4 meses. En “dificultad de juego”, elegir dificultad = muy fácil. En “Agresividad de la IA”, elegir agresividad = cobarde. En “misiones dinámicas”, elegir misiones dinámicas = desactivar.

16

INICIAR

1. En la pantalla de la izquierda, debajo del área en el que puede haber información sobre la provincia que has seleccionado o información variada puedes ver una serie de símbolos. Entre estos símbolos el más a la derecha es un barco; al hacer clic izquierdo con el ratón en este barco se desplegará la ventana de colonización y el mapa cambiará al mapa de colonización.
2. El mapa de colonización muestra la producción de cada provincia y la soberanía de esta, no dejándote colonizar aquellas que ya están reclamadas. Si seleccionamos una colonia nuestra (ej. Las islas Canarias) en la pantalla de la izquierda en el área vacía se mostrará información sobre la provincia: número de habitantes y el valor impositivo base (la cantidad de dinero que se podrá cobrar a través de impuestos una vez que se convierta en ciudad), como de posible es que se establezcan nuevos colonos el tiempo que tardarán y su coste, información de los nativos, el producto que produce esta colonia y su valor en el mercado.
3. Solo puedes crear una nueva colonia en un territorio no ocupado si posees una conexión terrestre directa o si es una provincia costera.
4. Cuando vayas a crear esta nueva colonia te dará la opción de si crear una colonia o un puesto comercial. Los puestos comerciales recaban ingresos comerciales para su país colonizador sin crear asentamiento, aunque al crecer hasta 1000 habitantes también se convertirá en ciudad.
5. Los nativos pueden afectar negativamente al proceso de colonización. Si estos se revelan podrán llegar a atacar a la provincia que está siendo colonizada y deberán ser eliminados mediante el ejército. Los nativos se incorporarán a la población en los niveles más altos de la colonización y no serán un problema una vez que sea ciudad.
6. Conforme envíes más colonos o mercaderes aumentará la población de la colonia. Al llegar a 1000 habitantes se transformará en ciudad.
7. Otra forma de enviar un colono es, una vez seleccionada la provincia que nos interesa, hacer click derecho con el ratón en la provincia para que se desplieguen una serie de opciones entre las que está enviar colono.
8. Para reclutar tropas navales se sigue el mismo proceso que el reclutamiento de tropas terrestres solo que se debe seleccionar una provincia costera con puerto. Estas tropas navales pueden ser buques de guerra (pueden ser usados en océanos), galeras (solo en mares) y transportes.
9. Las tropas navales pueden transportar tropas terrestres. Para embarcar las tropas terrestres en las navales ambas tendrán que estar adyacentes. Teniendo la tropa terrestre seleccionada haz click

derecho en la tropa naval para comenzar el embarque. Cada nave puede acoger a 1000 hombres excepto los transportes que pueden acoger a 2000 hombres cada uno. Para descargar las tropas puede ser en un puerto o estando adyacente a un terreno; seleccionada la tropa naval elige la opción desembarcar tropas y con el botón derecho haz click donde quieras que aparezcan. En los puertos se te desembarcarán las tropas automáticamente al llegar con los barcos.

Anexo 3

Tutorial al inicio de la 1ª sesión práctica del bloque de la Era del Mercantilismo

Para iniciar el juego:

1. Elegir [individual + la Era del Mercantilismo]
2. Elegir España.
3. Elegir “OPCIONES”. En “velocidad de juego”, elegir 1 minuto = 4 meses. En “dificultad de juego”, elegir dificultad = muy fácil. En “Agresividad de la IA”, elegir agresividad = cobarde. En “misiones dinámicas”, elegir misiones dinámicas = desactivar.

INICIAR

1. En la pantalla de la izquierda podemos ver en la parte superior el escudo de armas del país y, a su izquierda, el icono de presupuesto y el icono de resumen financiero.
2. Haz click izquierdo con el ratón en el escudo del país y entrarás en una pantalla con dos iconos: el icono de política interna a la izquierda y el icono de religión a la derecha.
3. Haz click izquierdo en el icono de política izquierda. Se te desplegarán una serie de opciones de política interna que puedes implementar en tu partida. Estas políticas están opuestas a su política contraria y debes desplazar un icono por una barra para indicar tu posicionamiento en cada política. Si mantienes el ratón sobre el nombre de cada política esta indica los efectos que tiene en el juego.
4. Ahora haz click izquierdo en el icono de religión. Aquí se puede ver la religión actual de tu país y se te desplegarán una serie de opciones en cuanto al posicionamiento que puedes adquirir para con el resto de religiones. También se te presenta la opción de obtener defensor de la fe. Los efectos de cada religión y de defensor de la fe se te muestran al mantener el ratón sobre el nombre.
5. Ve hacia atrás y selecciona el icono de presupuesto. En el icono de presupuesto se puede observar como estas distribuyendo los ingresos mensuales de dinero para investigar las diferentes tecnologías o políticas. La cantidad de investigación y recursos que dedicas a estas tecnologías se puede ver representada en una barra, cuanto más a la derecha esté el marcador de la barra, más recursos y beneficios proporcionarán estas tecnologías y menos tiempo se tardará en investigarlas.
6. Si aumentas o reduces la distribución de tu presupuesto, las diferentes investigaciones y políticas se verán afectadas por su ajuste, creciendo o decreciendo. La última barra representa el tesoro, que indica la cantidad de dinero que mensualmente consigues para poder llevar a cabo acciones en el mapa principal (reclutar tropas, mandar colonos, etc.). El tesoro también aumentará automáticamente el día 1 de enero de cada año del juego. Al igual que otros elementos del juego, conseguirás información sobre los efectos de cada presupuesto manteniendo el ratón sobre estos.
7. Ahora entra en el icono del resumen financiero. Este icono proporciona lo que bien indica su nombre, un resumen de los ingresos y los gastos de tu país. Este icono es una excelente herramienta para poder captar en que estas gastando tus ingresos y ajustarlos en medida a tus necesidades. También sirve para saber si pierdes dinero o ganas gracias a las políticas emprendidas, los gastos, y las tecnologías investigadas.