

MAPAS CONCEPTUALES DE EUROPA UNIVERSALIS II PARA ENTENDER LAS MECÁNICAS DEL JUEGO

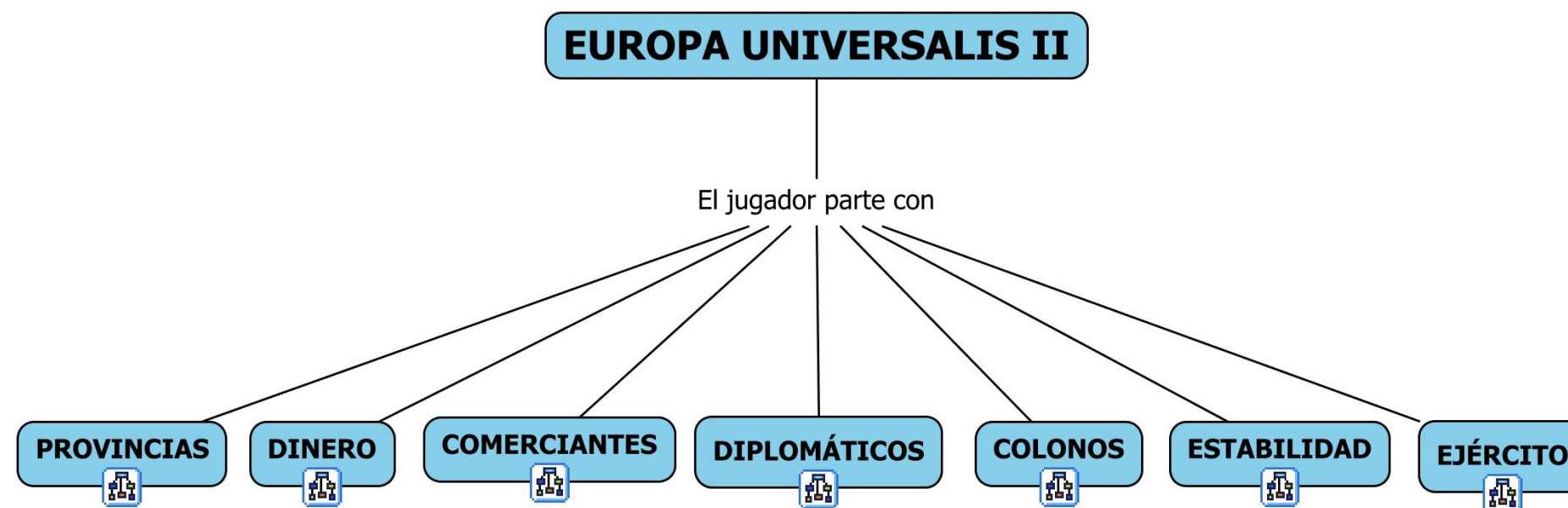
Íñigo Mugueta Moreno
Miguel Fernández Cárcar
Universidad Pública de Navarra
Xavi Rubio-Campillo
Universidad de Barcelona

Recientemente Íñigo Mugueta, Miguel Fernández Cárcar y Xavier Rubio-Campillo han publicado el trabajo “El proyecto Games to Learn History y el análisis de los videojuegos de estrategia”, en la obra *Edu-Gamers. Recursos videolúdicos para una sociedad educadora*, coordinada por Clara Cordero. En él se proponía trabajar las mecánicas de juego de los videojuegos históricos de estrategia para desarrollar el pensamiento histórico de los alumnos.

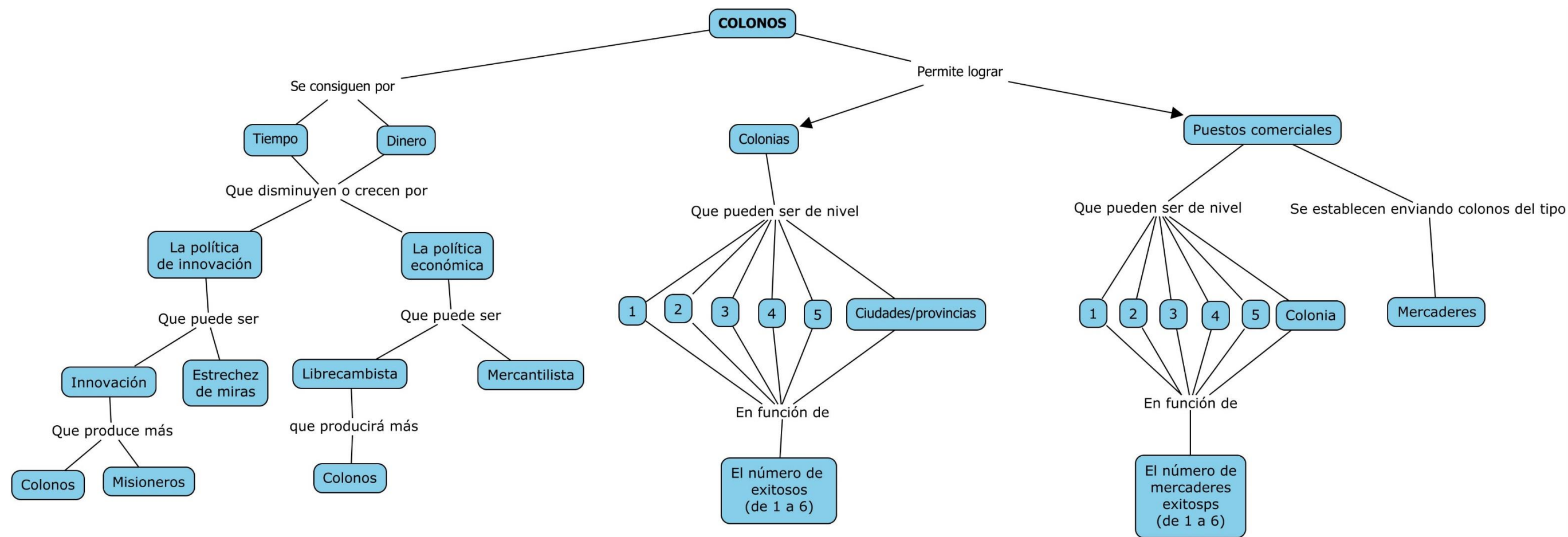
El primer paso, no obstante, es desarrollar los esquemas, mapas conceptuales o diagramas de flujo que expliciten las mecánicas de juego. Esto puede ahorrar tiempo de aprendizaje del juego, y además ayudar a establecer conexiones significativas entre la realidad histórica y las mecánicas de juego, que no son sino representaciones simbólicas de aquella misma realidad.

Aquí proponemos un modelo de análisis de las mecánicas de juego de un videojuego a través del videojuego Europa Universalis II, de Paradox.

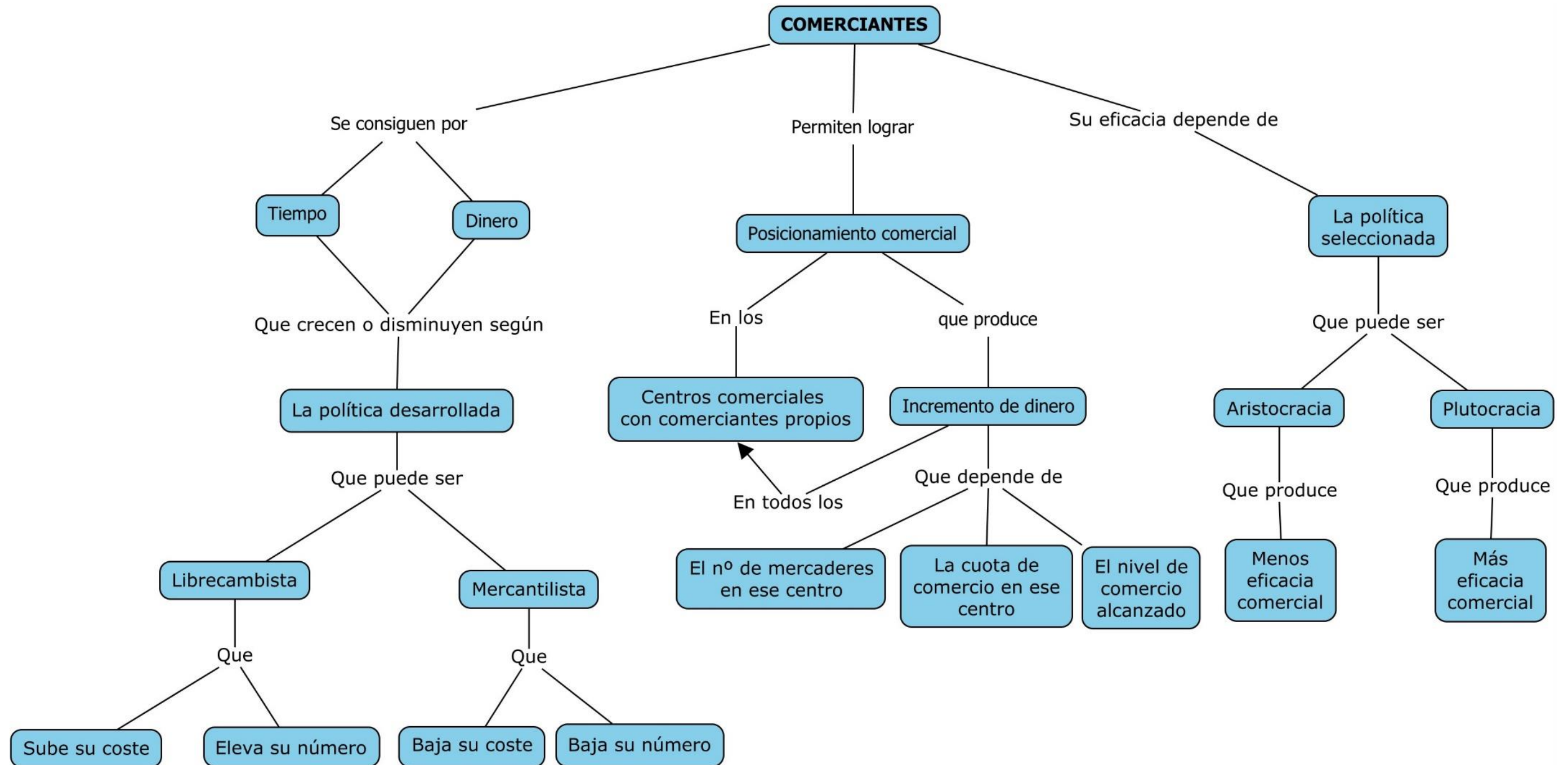
MAPA 1



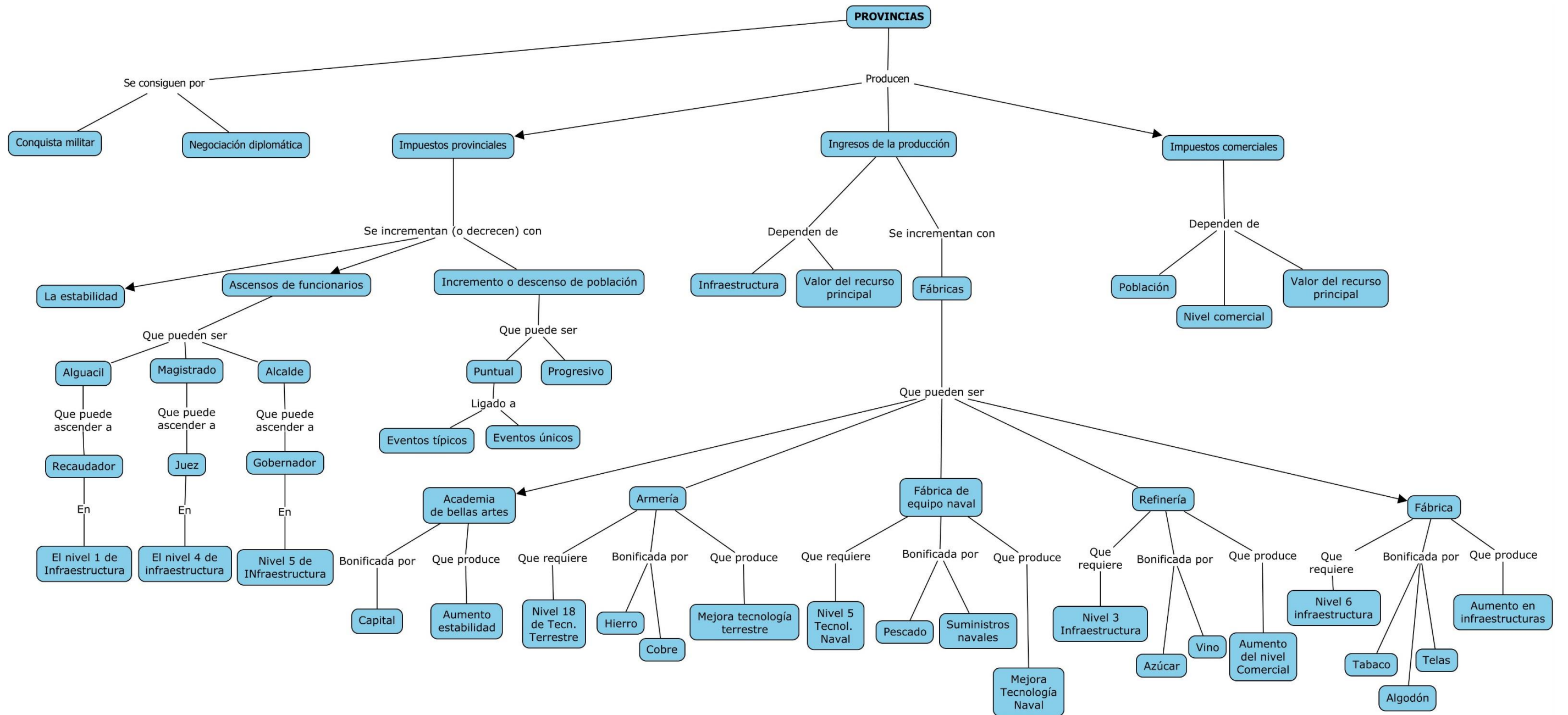
MAPA 2



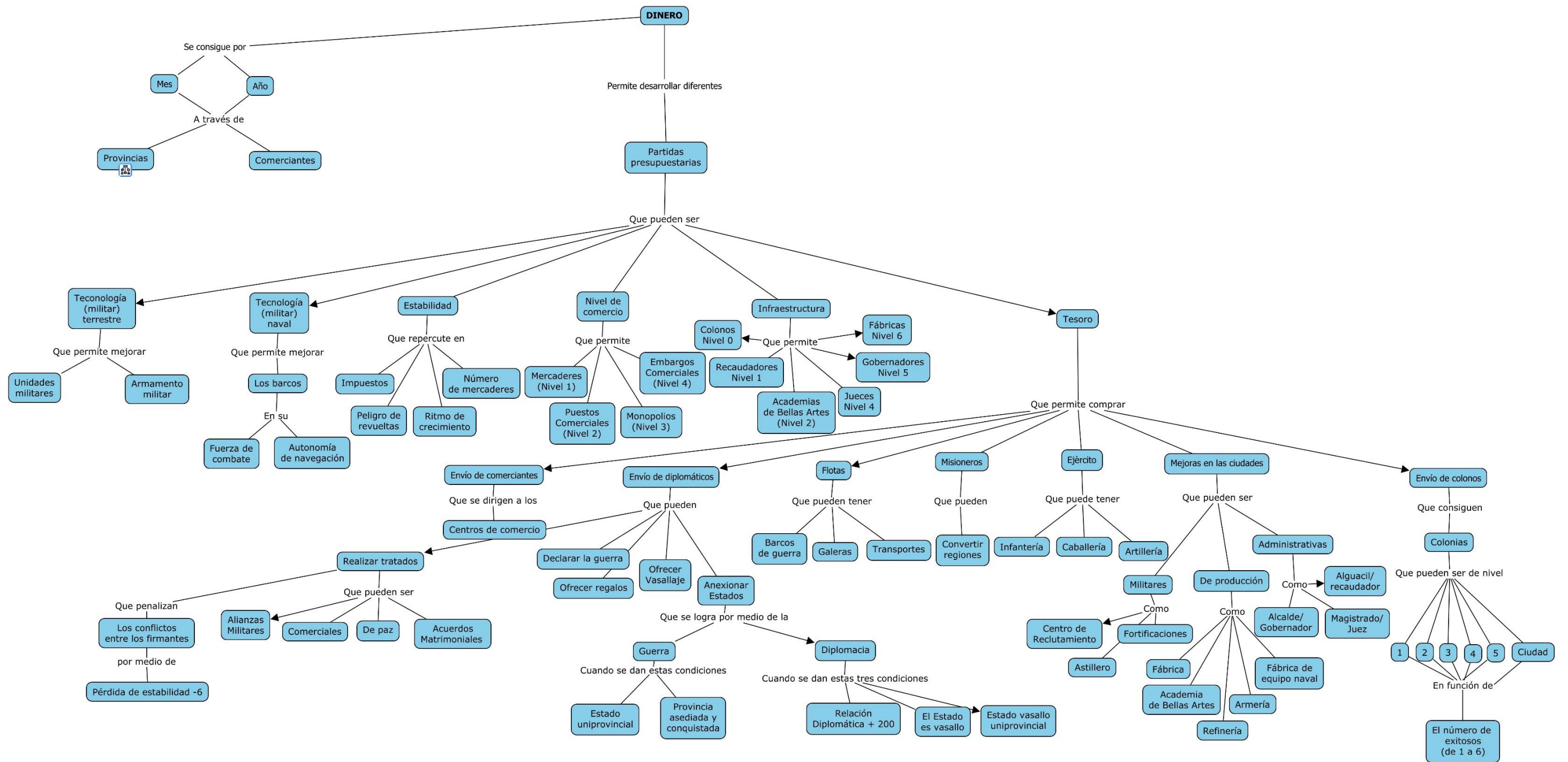
MAPA 3



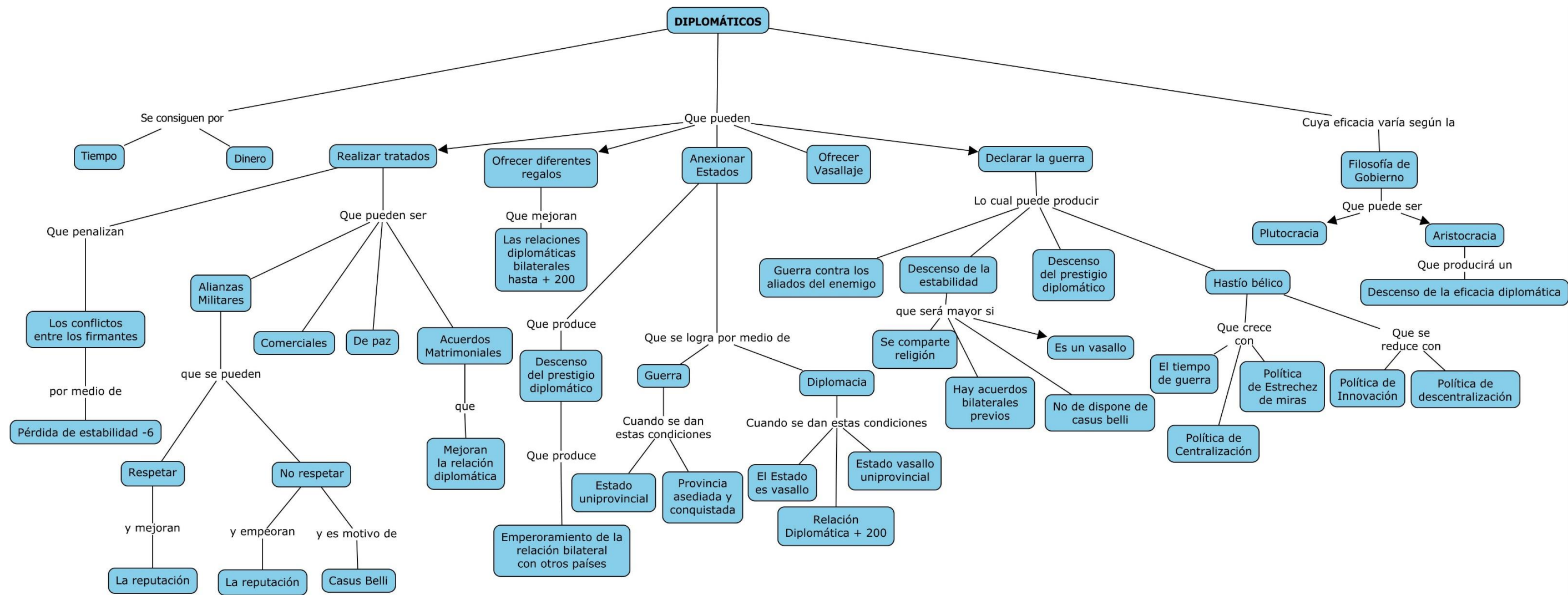
MAPA 4



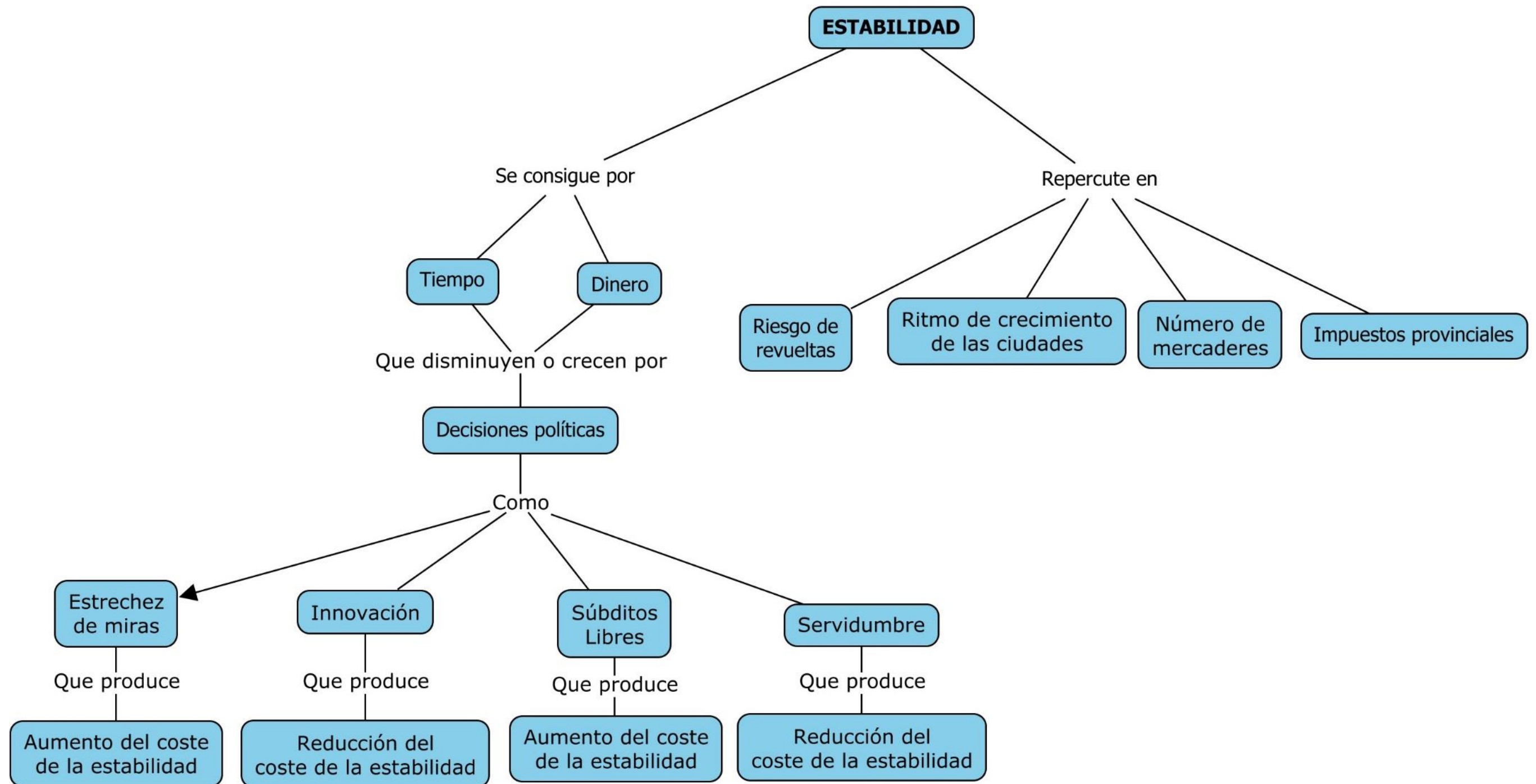
MAPA 5



MAPA 6



MAPA 7



MAPA 8

