

Sofía Pereira-García, Fernando Gómez-Gonzalvo  
[Valencia-España]

## La reconstrucción del paso del tiempo en el videojuego *Sid Meier's Civilization IV*. Una perspectiva educativa.

Reconstruction of the passing of time in *Sid Meier's Civilization IV*. An educational perspective.

### RESUMEN

La creciente utilización de los videojuegos de estrategia histórica por una parte del profesorado de ciertos niveles educativos como herramientas de aprendizaje invita a reflexionar sobre los contenidos transmitidos y su adecuación con la realidad histórica y cultural de las distintas civilizaciones. Los objetivos de este artículo son, por un lado, conocer cómo es representado el transcurso de la historia en el videojuego *Civilization IV* y, por otro lado, reflexionar sobre la capacidad o incapacidad del mismo para presentar verazmente procesos históricos y analizar las posibles alternativas de utilización como herramienta educativa en contextos formales.

El uso de esta herramienta como material curricular requiere un acercamiento al papel que desempeña como elemento de (re)producción cultural desde una perspectiva crítica. El presente trabajo analiza narrativamente el tiempo cronológico y discursivo del juego *Sid Meier's Civilization IV* así como la evolución de la narrativa histórica. Consideramos los cambios en la ambientación, los acontecimientos, los personajes y unidades, así como la duración de los turnos como elementos de análisis del avance temporal de la historia. Realizamos un acercamiento multidisciplinar desde tres perspectivas: la antropología, la historia y la educación, que nos sirven de marco de contraste para analizar los aspectos determinantes de la reconstrucción que se hace en este videojuego para, a continuación, dar una perspectiva de cómo utilizar videojuegos como posibles herramientas educativas. Pretendemos mostrar tres vías de inclusión de este material como forma de abordar su utilización educativa.

### ABSTRACT

The growing use of historical strategy videogames by the faculty of some educative levels as learning tool invite us to think about the transmitted contents and their adequacy with the historical and cultural reality of the different civilizations. The objectives of this article are, on the one side, to know how the passing of history is represented in *Civilization IV* videogame and, on the other side, to reflect about its ability or inability to present veraciously historical processes and to analyze the possible alternatives of utilization as educational tool in formal contexts.

Using this tool as curricular material requires an approach to its role as element of cultural (re)production from a critical point of view. The present work analyzes in a narrative way the chronological and discursive time in the *Sid Meier's Civilization IV* game as well as the historical narrative's evolution. We consider the changes in the setting, events, characters and units, as well as the duration of the turns as elements of analysis of the temporal advance of history. We make a multidisciplinary approach from three perspectives: anthropology, history and education, which serve us as contrast frame to analyze the determinant aspects of the reconstruction made in this videogame and, next, giving a perspective about

how use this videogames as possible educational tools. We expect to show three ways of inclusion of this material as a way to deal with its educational uses.

**PALABRAS CLAVES/KEYWORDS**

Cronología, narración, videojuego, adaptación didáctica, historia, diseño, Civilization IV

Chronology, narration, videogame, didactics adaptation, history, design, Civilization IV

*Sofia Pereira-García. Universidad de Valencia, departamento de educación física y deportiva. Becaria FPI.*

*Fernando Gómez-Gonzalvo. Universidad de Valencia, departamento de educación física y deportiva.*