

# VIDEOJUEGOS DE MITOLOGÍA EN EL AULA DE CULTURA CLÁSICA: APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA EL ESTUDIO DE LA MITOLOGÍA GRIEGA A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO *IMMORTALS FENYX RISING*

NAOMI DÍAZ GRANDA

[naomidiaz@gmail.com](mailto:naomidiaz@gmail.com)

Universidad de Málaga

## Resumen

Se presenta una propuesta para motivar el estudio de los mitos clásicos griegos y afianzar su aprendizaje usando el videojuego *Immortals Fenyx Rising* en el aula de Cultura Clásica de 4º de ESO. Para ello se usarán los contenidos del propio videojuego para contextualizar y guiar el aprendizaje del alumnado, que trabajará de manera cooperativa. Se permitirá por tanto que jueguen en las sesiones que han sido programadas para tal fin y aprendan de forma interactiva los mitos que nos han llegado desde la Antigüedad, comparándolos con una interpretación más actual de los mismos.

## Palabras clave

*Mitología clásica, Immortals Fenyx Rising, videojuegos, aprendizaje cooperativo, dioses, juegos didácticos.*

## Abstract

We present this proposal to motivate the study of classical Greek myths and reinforce their learning by using the videogame *Immortals Fenyx Rising* in the 4th ESO Classical Culture classroom. To do so, the contents of the videogame itself will be used to contextualise and guide the students' learning, who will work cooperatively. They will therefore be allowed to play in the sessions that have been programmed for this purpose and learn in an interactive way about the myths that have come down to us from Ancient times, comparing them with a more modern interpretation of these myths.

## Keywords

*Classical Mythology, Immortals Fenyx Rising, Video Games, Cooperative Learning, gods, educational games.*

## 0. INTRODUCCIÓN

Los tiempos han cambiado, eso es una realidad, y con ellos nuestros alumnos. La era digital ha llegado pisando fuerte y los nativos digitales ya no entienden cómo era la vida antes de las pantallas. Por ello, debemos ante todo adaptarnos acercando la educación a una realidad más cercana a la suya. ¿Por dónde podemos empezar?

En primer lugar, debemos fijarnos en qué llama la atención de nuestros alumnos, dónde pasan más horas y con qué se entretienen más. Antiguamente no había mucho que hacer, excepto salir con los amigos, dormir, leer o ver la televisión. Sin embargo, ahora el mundo del entretenimiento es tan amplio y accesible que es imposible aburrirse, al igual que es imposible concentrarse en algo que no sea divertido. Por ello, hemos decidido utilizar una metodología activa con un videojuego como recurso didáctico. El videojuego es el nuevo arte, el “octavo arte”, y no puede seguir siendo ignorado por el sistema educativo.

En segundo lugar, debemos encontrar el juego adecuado para aquello que queremos transmitir. Hay juegos de muchos tipos, para diferentes públicos, con distintas formas de *gameplay* y diferentes finalidades. En esta propuesta, hemos elegido el nuevo lanzamiento AAA<sup>1</sup> *Immortals Fenyx Rising*, desarrollado por Ubisoft Quebec, los creadores de *Assasin's Creed Odissey*, lanzado en diciembre de 2020, en el que se entrelazan perfectamente el aprendizaje y el entretenimiento.

Atendiendo a las recomendaciones del uso de videojuegos en el aula, y más específicamente en el aula de Cultura Clásica, este juego se convierte en el candidato perfecto por mezclar la acción y la aventura en juego libre o *sandbox*<sup>2</sup> combinado con los juegos de rol. *Immortals Fenyx Rising* es un proyecto ambicioso, que aprovecha todo el material histórico y mitológico recopilado para el juego *Assasin's Creed Odissey* y lo integra en un mundo mucho más animado y didáctico, muy similar al del famoso *Zelda: Breath of the wild*, que tanto éxito ha tenido entre

---

<sup>1</sup> Un juego AAA o Triple A es una clasificación para los videojuegos que son producidos y distribuidos por una empresa o un editor importante, de alto presupuesto. Para conocer más: <[https://es.wikipedia.org/wiki/Industria\\_de\\_los\\_videojuegos](https://es.wikipedia.org/wiki/Industria_de_los_videojuegos)>

<sup>2</sup> El juego libre (en inglés *sandbox*) es un estilo de videojuego caracterizado por dar al jugador un alto grado libertad para ser creativo a la hora de completar tareas para alcanzar un objetivo dentro del juego, o simplemente para jugar sin restricciones (*Wikipedia*: <[https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego\\_sandbox](https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_sandbox)>).

los jóvenes. De hecho, es como un *Zelda* de temática mitológica por las muchas opciones que tiene de interacción con el mapa. Como este tenía rompecabezas y batallas con los enemigos de su mundo virtual, en este juego tendremos que pasar exactamente las mismas pruebas, pero en un contexto mitológico en el que podremos aprender muchos mitos e historias de la civilización antigua.

Este juego bien podría ser una Odisea vivida en primera persona, perfectamente desarrollable en el aula, contextualizando el material presentado y usándolo como una oportunidad para asimilar y entender mejor los mitos griegos.

## 1. MARCO TEÓRICO

Los denominados *Serious Games*, videojuegos con fines pedagógicos y formativos dispuestos a cambiar la concepción de estas tecnologías lúdicas y de la enseñanza, están en boga. Aún se está investigando el impacto educativo y terapéutico de estos juegos, pero si algo sabemos es que los nativos digitales entienden todo mucho mejor a través de las pantallas, por lo que este tipo de recurso puede ser justo lo que los profesores del siglo XXI necesitamos.

Como explica Baltasar Fernández (2019), “los juegos permiten adquirir destrezas complejas y poco formalizadas, pero en entornos seguros”, por lo que las ventajas son muchas. Sin embargo, también puede suponer una serie de problemas. En general, como destaca Fernández (2019), la gamificación “podría presentar un problema generado porque se hayan dado promesas excesivas, por una mala implementación o simplemente porque se haya creado un mal juego o una mala gamificación”.

Por ello, no basta con presentar el juego en clase sin más, sino que el proyecto debe ser mucho más completo y ambicioso, teniendo en cuenta un buen número de factores. Se recomienda una metodología más híbrida, teniendo presente que, como afirma Fernández (2019), “el juego es un mecanismo natural evolutivo del ser humano”, y por ello debemos volver a traerlo a las aulas.

Asimismo, la generación que empezó a jugar a videojuegos está ahora en edad de ser padres; además está ya implementada en la sociedad una cultura en la que los videojuegos tienen cabida. Por tanto, la

posibilidad de introducir los “juegos serios” en el aula y conseguir el apoyo de los padres en este tipo de proyectos es mayor que años atrás.

Asimismo, según Felicia (2009: 7), a través de los videojuegos los alumnos “pueden desarrollar habilidades cognitivas, espaciales y motoras y mejorar las habilidades en las TIC”, además de que a través de estos podemos “enseñar hechos (conocimientos, memorización, repeticiones), principios (relación causa-efecto) y resolución de problemas complejos y aumentar así la creatividad o aportar ejemplos prácticos de un concepto y reglas que son difíciles de ilustrar en el mundo real”. Hay videojuegos hechos específicamente con este fin, y otros que, aunque solo están diseñados con la idea de entretener, sus muchas posibilidades permiten aprender algo en el camino de la ludificación. En el caso de *Immortals Fenyx Rising*, intenta abarcarlo todo, aunque está muy clara su intención didáctica.

Sea como sea, la realidad es que, independientemente de sus intenciones, “todos los juegos incluyen cualidades pedagógicas para incitar y promover las habilidades cognitivas de los estudiantes” (Felicia, 2009: 7). Los videojuegos fomentan la colaboración en un entorno similar a los del aprendizaje colaborativo, y, además, contribuyen a que el jugador se implique emocionalmente e interactúe con su entorno, lo que “permite hacer recordar más intensamente hechos y participar así en el proceso cognitivo” (Felicia, 2009: 9).

En lo relativo a los tipos de juegos, en *Immortals Fenyx Rising* en concreto encontramos características de los llamados “juegos de plataforma”, donde el jugador debe desplazarse por diferentes plataformas llevando a cabo una coordinación ojo-mano muy precisa; de los de tipo rompecabezas, fundamentados en estrategia y ABP (Aprendizaje Basado en Problemas), muy beneficiosos; y de los juegos de rol (RPG), donde encarnamos un personaje de ficción que deberá ir mejorando sus características para poder evolucionar a lo largo del juego; todo ello en un *sandbox*, donde pueden explorar, aprender y administrar su tiempo y sus responsabilidades.

De otro lado, los alumnos actuales están muy condicionados por los estímulos, según la teoría educativa conductista. Para Felicia (2009:11), son muchas las teorías educativas que sirven de apoyo a este tipo de aprendizaje, como el ciclo de aprendizaje de Kolb, donde los alumnos deben enfrentarse a su fracaso y aprender de ello; o la Zona de Desa-

rollo Próximo de Vygotsky, donde hay un entorno favorable de aprendizaje y se lleva a cabo un proceso de andamiaje donde se va dando menos ayuda cuanto más autónomo es el alumno. Por ello, no debemos dejar de lado esta metodología y fijarnos en qué funciona para llegar a nuestros alumnos de la mejor manera posible.

Así pues, la *gamificación* puede tener su lugar en la enseñanza, e incluso podemos hablar de una nueva propuesta teórica del constructivismo social: el *conectivismo*. Mientras que el *constructivismo* es una corriente pedagógica que postula la necesidad de entregar al estudiante las herramientas necesarias para construir sus propios procedimientos de aprendizaje en un proceso dinámico, participativo e interactivo, el *conectivismo* va más allá y, dentro de la corriente anterior, es una teoría del aprendizaje adaptada al contexto TIC. Según George Siemens (Eduardo Área 2014), “es la integración de los principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y autoorganización”.

Según esta teoría, el aprendizaje puede residir fuera de nosotros mismos, siendo nosotros los que debemos encontrar la información necesaria y saber diferenciar cuál es real, cuál es verídica, y cuál es falsa, errónea o dudosa. Cuando aprendemos, lo que hacemos es conectar distintos lotes de información, y esas conexiones son más importantes que nuestro conocimiento actual. Como explica Siemens (Eduardo Área 2014), “la capacidad de formar conexiones entre fuentes de información, para crear así patrones de información útiles, es requerida para aprender en nuestra economía del conocimiento”.

Por tanto, es importante desarrollar la capacidad de establecer distinciones entre la información importante y la que no es vital, al igual que la capacidad de reconocer cuándo la nueva información altera el paisaje en base a las decisiones tomadas. En la actualidad, la cantidad de fuentes de información que circula por la Red y la muy diferente calidad de la misma —que convierte a la Red en un soporte informativo sin parangón en la Historia y con aspectos positivos y otros no tanto— convierte a la competencia digital en una de las más importantes del currículo educativo.

Por otro lado, respecto a la metodología del trabajo cooperativo en un entorno tecnológico, “el hecho de que los participantes asuman parte de la responsabilidad que en el proceso de enseñanza-aprendizaje tradicionalmente corresponde al profesor y el que, como consecuencia

del trabajo conjunto, todos los miembros del grupo se benefician de la adquisición de conocimientos, hacen de esta metodología una de las formas más adecuadas para introducir la pedagogía activa en la clase” (Macías 2009: 211). Una de las mejores herramientas para desarrollar el trabajo cooperativo es la *webquest*, en la que se plantea un proyecto grupal a través de las TIC, aunando las dos competencias de las que hablamos.

Según Área (2004)<sup>3</sup>, la *webquest* “es la aplicación de una estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado a un proceso de trabajo desarrollado por los alumnos utilizando los recursos de la WWW”. La estructura de la *webquest* es por tanto cooperativa y constructivista: se centra en cómo buscar la información y qué uso hacer de ella, obliga a los alumnos a transformar la información y entenderla. Al ser una actividad en un entorno colaborativo, ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades y a preocuparse por el trabajo grupal, no solo por sí mismo.

El objetivo de las *webquests* es habituar al alumno a la búsqueda de información en la Red con ayuda. El profesor ya no es el principal transmisor de la información, y por ello debe convertirse en un guía en el proceso de aprendizaje entre toda la información disponible, que ayude al alumno a prevenir la *infoxicación* y a distinguir las fuentes fiables de las que no lo son. Como explica Macías (2016: 227), “la adquisición de una competencia de este tipo permitiría al ciudadano de la era digital juzgar con madurez la calidad de los contenidos [...] y evitar así que un exceso de información acabe en eso que se ha dado en llamar *infoxicación*, es decir, una sobrecarga de información que en lugar de enriquecer al usuario le desorienta y le impide sacar provecho de la misma”.

Así, además de adentrarse un poco más en lo que es la búsqueda de información y desarrollar un poco más el espíritu crítico para saber ver la calidad de la información encontrada, el alumnado puede apropiarse, interpretar y explotar las informaciones específicas que se le ofrecen. Es una estrategia didáctica en la que los alumnos construyen el conocimiento, y por ello es la herramienta perfecta para emplear con el aprendizaje adquirido a través de una herramienta de gamificación como puede ser el videojuego en el aula.

---

<sup>3</sup> Sosa (2009:2).

## 2. MARCO LEGAL

Este trabajo se ha realizado, por un lado, en el marco de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, *por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato*, y, a nivel autonómico, el Decreto 111/2016, de 14 de junio, *por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía*, y la Orden de 14 de julio de 2016, *por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía*.

En la Orden de 14 de julio de 2016 se especifica que la finalidad de la ESO consiste en “lograr que los alumnos y alumnas adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico; desarrollar y consolidar en ellos hábitos de estudio y de trabajo; prepararlos para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral, y formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos”.

En cuanto a las recomendaciones metodológicas, como vemos en el artículo 7 del Decreto del 14 de junio de 2014 publicado en el BOJA, se destaca que “el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento”. Asimismo, que “los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de éste y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo”.

Por último, también debemos tener en cuenta que “las líneas metodológicas de los centros docentes tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo”. Dicho todo esto, creemos que el método de ludificación, y concretamente

el uso de videojuegos como el que vamos a implantar en el aula, puede ser muy beneficioso para el alumno, según estas indicaciones.

Además, como recoge la LOMCE, “necesitamos propiciar las condiciones que permitan el oportuno cambio metodológico, de forma que el alumnado sea un elemento activo en el proceso de aprendizaje”, pues todos somos conscientes de que los tiempos cambian, así como el alumnado, y el cambio de la última generación ha sido radical, pues “la globalización y el impacto de las nuevas tecnologías hacen que sea distinta su manera de aprender, de comunicarse, de concentrar su atención o de abordar una tarea”, y debe cambiarse de igual modo la metodología de manera que podamos llegar hasta ellos y nos comprendan.

Asimismo, en este proyecto se reflejan los contenidos establecidos en el Artículo 2 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, *por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato*, que determina las competencias clave que debe adquirir el alumnado a lo largo del curso. Las competencias que se contemplan son las siguientes: la competencia lingüística, la competencia digital, las competencias sociales y cívicas, el sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor y, por último, la conciencia y expresiones culturales.

Por otra parte, se tendrán en cuenta los elementos transversales que se recogen en el Artículo 6 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, *por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía*. Estos elementos transversales son las habilidades sociales, sobre todo para la igualdad y el respeto entre iguales; la igualdad de género y el respeto a la diversidad de género y sexual; la igualdad de oportunidades y la no discriminación; la convivencia intercultural; la comunicación interpersonal, el diálogo y la empatía, y, finalmente, el uso crítico de las TIC.

### 3. JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTO EDUCATIVO

Al igual que cada vez es más común utilizar el cine como recurso didáctico, debido a todo lo que puede aportarnos, además de su cercanía con todos los públicos, un videojuego bien construido puede ser igual o más enriquecedor si cabe. Un videojuego es una especie de película

que tú mismo diriges, tú te administras y tú vas descubriendo poco a poco. Depende de cuánto te adentres en él, puedes aprender más o menos cosas, y es por lo motivador que resulta y por ese aspecto activo e interactivo que se ha convertido en una herramienta con muchas posibilidades educativas. En resumen, un juego bien utilizado puede ser más dinámico, intuitivo, interactivo y didáctico que una película de corta duración y sin ningún tipo de interacción con el espectador.

Nuestra propuesta de intervención en el aula de *Immortals Fenyx Rising* se aplicaría en un aula de Cultura Clásica de 4º de ESO, durante 9 sesiones en total, una a la semana, aunque también se podría llevar a cabo fuera del horario de clase, en horario extraescolar, según nos permitiera el centro educativo correspondiente. También se podría aprovechar la semana antes de las vacaciones de Semana Santa, después de los exámenes, para las tres sesiones más intensas en las que los alumnos deben utilizar el videojuego, debido a que normalmente esa semana nunca se adelanta materia y los alumnos quieren descansar del estudio.

Tomaremos como referencia un instituto ubicado en un núcleo urbano, el IES Sierra Bermeja, donde los alumnos están más acostumbrados a los videojuegos y los recursos tecnológicos. Así, podemos asegurarnos de que nuestro alumnado, de entre 15-16 años, tenga controladas ciertas mecánicas y controles de los videojuegos.

En cuanto al contexto del aula, la asignatura de Cultura Clásica pertenece al bloque de asignaturas optativas, y por ello nos encontramos en su mayoría con un alumnado participativo y con interés, pues ellos han elegido estar ahí. No obstante, siempre hay alguna excepción, por lo que debemos preocuparnos por seguir haciendo interesante la materia y ayudar a la motivación en el aula, buscar formas y métodos de trabajo que consigan captar el interés de esa parte del alumnado —y no perder la atención de la otra parte—, motivándolo con conocimientos y práctica, y no a base de meras clases magistrales. Asimismo, la media de alumnos en esta asignatura suele ser de 15, lo que facilita la realización de determinados trabajos en grupos como la *webquest*. Además, esto puede contribuir a cambiar las decisiones que estos alumnos tomen de cara a la modalidad o rama que elijan en bachillerato, pudiendo decantarse por la rama de Humanidades.

Por último, *Immortals Fenyx Rising*, el juego elegido para este proyecto, es, como indica Carlos Leiva en su análisis del juego<sup>4</sup>, “una aventura de mundo abierto que combina exploración, combates contra seres mitológicos y resolución de puzzles con mucho acierto”. Su carácter dinámico, abierto y, sobre todo, mitológico, hacen de él el candidato perfecto para un proyecto como este.

Además, atendiendo a la clasificación por edades de los videojuegos, que pueden ser para mayores de 16 e incluso 18 años según el sistema PEGI<sup>5</sup>, este juego está totalmente pensado para el público joven —e incluso me atrevería a decir que está pensado para ser utilizado de manera didáctica—, calificado por tanto como PEGI 12, al combinar elementos de carácter infantil con algunas escenas de batalla y un humor negro en algunas historias perfectas para adolescentes.

#### 4. OBJETIVOS

En primer lugar, atendiendo a los objetivos generales de la Educación Secundaria reflejados en el art. 3 del Decreto 111/2016, y, a su vez, conforme a lo acordado en el artículo 11 del Real Decreto 115/2014, vemos que se deben desarrollar las capacidades que permitan al alumado:

— Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

— Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

---

<sup>4</sup> Véase <<https://vandal.elespanol.com/analisis/xsx/immortals-fenyx-rising/82220#p-97>>.

<sup>5</sup> PEGI (*Pan European Game Information*) es el sistema de calificación de videojuegos vigente desde el año 2003 en el que se indica la edad recomendada, así como las características del juego (violento, lenguaje soez, etc.). Se pueden consultar sus niveles y acciones en la web <<https://pegi.info/es>>.

— Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

— Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

— Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos.

— Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

— Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

— Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

— Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

— Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

En segundo lugar, entre los objetivos de Cultura Clásica, hemos tomado los criterios de evaluación de aquellos bloques de contenido integrados en nuestro proyecto, que son el bloque 3 de religión, el bloque 4 de arte, el bloque 5 de literatura y el bloque 7 de pervivencia en la actualidad. Así, los objetivos que perseguimos dentro de estos bloques son:

— Conocer la pervivencia de géneros, mitología, temas y tópicos literarios y legendarios en las literaturas actuales.

— Conocer las principales características de los géneros literarios grecolatinos y su influencia en la literatura posterior.

— Conocer los mitos y héroes grecolatinos y establecer semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales.

— Conocer los principales dioses de la mitología grecolatina.

— Conocer y comparar las características de la religiosidad y religión grecolatina con las actuales.

— Realizar trabajos de investigación sobre la pervivencia de la civilización clásica en el entorno más próximo al alumno utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.

— Reconocer la influencia de la historia y el legado de la civilización de Grecia y Roma en la configuración política, social y cultural de Europa.

— Reconocer la presencia de la civilización clásica en las artes, en las ciencias y en la organización social y política.

— Verificar la pervivencia de la tradición clásica en las culturas modernas.

## **Objetivos didácticos del proyecto**

### **Conceptuales:**

— Identificar los mitos clásicos griegos y sus convenciones, temas y personajes.

— Relacionar los mitos estudiados con sus manifestaciones actuales, específicamente en el videojuego *Immortals Fenyx Rising*.

### **Procedimentales:**

— Crear textos propios a partir de elementos dados en los mitos y otras manifestaciones.

— Recabar información acerca de los mitos y su reflejo en el videojuego a través de las TIC.

— Utilizar una *webquest* para acercarse a los mitos relacionados con los dioses del Olimpo conocidos en *Immortals Fenyx Rising*.

— Elaborar esquemas de trabajo.

**Actitudinales:**

- Fomentar el aprendizaje cooperativo.
- Aumentar la conciencia sobre la igualdad de género y reivindicar el papel de la mujer en manifestaciones artísticas.
- Fomentar el respeto a la libertad religiosa y sus manifestaciones artísticas.
- Estimular el conocimiento de textos clásicos como parte de la cultura popular contemporánea y en diferentes medios de expresión.

**5. COMPETENCIAS CLAVE**

A través de las actividades que vamos a trabajar, aspiramos al desarrollo de las siguientes competencias clave:

— Competencia en Comunicación Lingüística (CCL): referida a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita. En este proyecto, deberán trabajar cooperativamente para una puesta en común, resolver los puzles y misiones que encuentran en el videojuego, trabajar con la información obtenida a través de este y a través de la investigación sobre los mitos, y exponer finalmente todo lo trabajado ante el resto de los compañeros y las compañeras. Para el desarrollo de esta competencia se llevarán a cabo actividades como tareas de investigación a través de internet y lecturas recomendadas, la elaboración de un proyecto a través de la *webquest*, una exposición oral y un trabajo escrito donde se refleje todo lo trabajado.

— Competencia digital (CD): implica un uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información. Deberán trabajar conjuntamente, por un lado, la investigación y la recopilación de información a través de internet, y, por otro, el manejo de los juegos virtuales, su funcionamiento y su mecánica. Es un proyecto muy digital y tecnológico, pues implica el uso de las TIC para la investigación y para el entretenimiento, sin olvidar el papel asignado a la *webquest*.

— Competencia Aprender a Aprender (CAA): el alumno o alumna desarrolla su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo y trabajar de manera individual o colabora-

tiva para conseguir un objetivo. Ellos tienen una misión principal en el videojuego, así como un objetivo central en el proyecto: aprender sobre un dios concreto y todas sus referencias mitológicas encontradas en el juego. Por ello, deberán organizarse para localizar dicha información en el tiempo que se les da, teniendo en cuenta todas las distracciones que pueden encontrar tanto en la vida real como en el mundo virtual, que tantas misiones adicionales ofrecen.

— Competencias sociales y cívicas (CSC): capacidad del alumnado para relacionarse con las personas y participar de manera activa y democrática en la vida social y cívica. Como ya hemos comentado, se trata de un proyecto cooperativo-colaborativo, donde deberán aprender a trabajar en equipo para conseguir un objetivo común, por lo que la competencia social se verá desarrollada de manera exponencial en cada tarea que hagan. En la vida real deberán trabajar en equipo, entenderse con el medio que les rodea, por lo que deben aprender cuanto más mejor a trabajar en estas condiciones.

— Conciencia y expresiones culturales (CEC): capacidad para apreciar la importancia de la expresión cultural en nuestra sociedad. Con este proyecto, en el que trabajarán la mitología clásica a través de los videojuegos, verán que la cultura clásica no es algo pasado, inservible, sino que sigue estando presente en nuestra cultura y en expresiones culturales como pueden ser el cine o el videojuego. De esta manera, tomarán conciencia de su importancia y del lugar que merece la cultura en nuestra vida.

## 6. CONTENIDOS

Los contenidos, como podemos percibir por la temática del videojuego, estarán relacionados con la mitología clásica, su papel en la antigüedad y su pervivencia en la actualidad. Asimismo, estudiaremos los principales autores de la épica, base de gran parte de la mitología clásica gracias a la *Iliada* y la *Odisea* de Homero, y la *Teogonía* de Hesíodo; así como el papel de la mitología, su pervivencia en la actualidad, y una serie de mitos que les servirán para entender la historia del juego y con los que podrán llevar a cabo la *webquest*<sup>6</sup>. Así, los contenidos serán:

---

<sup>6</sup> *Webquest* para este proyecto: “[Mitología Interactiva: Immortals Fenyx Rising](#)” (Realización propia).

- La religión en la antigüedad. Papel de los mitos en la sociedad.
- Pervivencia de la mitología clásica en la actualidad.
- Dioses olímpicos: principales dioses de la mitología griega, atributos y mitos.
- La épica. Homero y Hesíodo. *Ilíada*, *Odisea* y *Teogonía* como base mitológica.
- Historias de dioses, semidioses y héroes. Mitos sobre los titanes Prometeo y Tifón; los dioses Ares, Hefesto, Atenea y Afrodita; y sobre los héroes Heracles, Odiseo, Atalanta y Aquiles.
- Principales bestias y seres mitológicos: cíclopes, gorgonas, harpías, minotauros, cerberos, hecatónquiros y algunos más. También se hablará de algunos monstruos mitológicos con sus mitos correspondientes, como Polifemo, Coto, Medusa o la Hidra.
- Las festividades religiosas en Grecia. Cultos y sacrificios.
- Aspectos fundamentales de la presencia de la civilización clásica en las artes y las ciencias.
- El papel de la mujer en los principales mitos griegos y en el mundo de los videojuegos. Conciencia sobre la igualdad de género y reivindicar el papel de la mujer en manifestaciones artísticas.

Todos los contenidos serán vistos tanto en el videojuego como en clase, a través de la *webquest* o a través de explicaciones en el aula. Es importante que los alumnos sean partícipes de su propio proceso de aprendizaje, por lo que muchos de estos contenidos trabajados serán ellos mismos los que los investiguen y traigan al aula, contrastándolo con los recursos dados por el docente y por lo descubierto en el videojuego *Immortals Fenix Rising*, el cual también está bien documentado y explica mucho de los mitos de manera dinámica y entretenida.

## 7. MATERIALES Y RECURSOS

Utilizar el juego en el aula no solo implica el juego en sí, sino también una serie de recursos que deben tenerse en cuenta para que la actividad pueda llevarse a cabo.

Para comenzar, el profesorado debe elaborar una ficha del juego<sup>7</sup> —similar a las utilizadas cuando se proyecta una película— para su distribución en el aula. Para recopilar información sobre este videojuego concreto existe una wiki —la clásica wiki *fandom* para todo el material audiovisual—, que, si bien está aún en proceso, pues está activa solo desde agosto de 2020, ya tiene mucho contenido disponible<sup>8</sup>. Por desgracia, debido al poco tiempo que lleva en funcionamiento, todavía no ha sido traducida al español, por lo que solo está disponible en inglés y en francés, aunque puede ser adaptada en español para su utilización en el aula e incluso ser utilizada en la clase de inglés para practicar y enfatizar aún más la transversalidad de este proyecto.

De este modo, en la ficha incluiremos el título del juego —podemos añadir también el primer nombre que se utilizó, *Gods and Monsters*—, autores del juego, año de aparición, resumen de la trama o sinopsis y una explicación de los mitos más relevantes que aparecen y la relación entre estos y la historia —aunque aparecen muchísimos mitos, los más relacionados con la historia principal son el de Tifón y el de Prometeo, como veremos más adelante—.

*Immortals Fenyx Rising*, nuestra Odisea mitológica, está disponible en casi cualquier plataforma, por lo que podemos utilizar tanto PC como PS4, PS5, Nintendo Switch, Xbox One y Xbox Series X/S. Además, podemos utilizar tanto la versión física como la digital. En plataformas como PS4 o la recién salida PS5 puede ser adquirido por un precio de 34'99€ y su sistema permite que la compra de la licencia sea compartida y ejecutada simultáneamente en distintas consolas. Además, para ayudar al dinamismo del juego y que no se pierda un tiempo excesivo, también podemos contar con una guía que cuenta con información paso a paso de todas las misiones<sup>9</sup>, así como *gameplays*

---

<sup>7</sup> Como recurso para los aspectos más generales mencionados en la ficha técnica podemos utilizar también la web <https://www.mobygames.com/game/immortals-fenyx-rising>, un almacén virtual en el que encontrar los datos de casi cualquier juego.

<sup>8</sup> Véase: [https://immortalsfenyxrising.fandom.com/wiki/Immortals\\_Fenyx\\_Rising\\_Wiki](https://immortalsfenyxrising.fandom.com/wiki/Immortals_Fenyx_Rising_Wiki).

<sup>9</sup> La página especializada en videojuegos *Eliteguias* cuenta con una guía de lo más detallada de *Immortals Fenyx Rising*, detallando qué hacer paso a paso en cada misión principal. Enlace: <https://www.eliteguias.com/guias/i/ifr/immortals-fenyx-rising-p11.php>

vía *youtube*<sup>10</sup> y varios trucos iniciales para disfrutar de la experiencia al máximo<sup>11</sup>.

En cuanto a la plataforma de ordenador, todavía no está disponible en *PSNow*<sup>12</sup> y en *Steam* para PC no es posible esta ejecución simultánea. Sin embargo, el nuevo sistema online de Google, *Stadia*<sup>13</sup>, que permite jugar por *streaming* sin descargar nada, también da muchas facilidades para la utilización del videojuego en diferentes pantallas al mismo tiempo. Con su plan familiar, es posible jugar hasta en cinco pantallas diferentes, y permite jugar no solo desde el ordenador sino también desde Tablet y algunos smartphones y smartTVs. Asimismo, esta plataforma permite la suscripción *Pro* gratis durante un mes, tiempo perfecto para llevar a cabo la actividad, aunque a partir de ese mes la suscripción cuesta 9'99 €/mes.

Además, tanto en esta plataforma como en otras descargables<sup>14</sup> se puede jugar la *demo* gratuita, una divertida misión en la que debemos buscar a Circe, vencer a Polifemo y encontrar la forma de salvarnos del canto de las sirenas, mientras Prometeo y Zeus comentan nuestra travesía a la vez que nos cuentan el viaje de Odiseo entre aclaraciones e incluso bromas. En cuanto al mando, puede utilizarse el ratón y el teclado o un mando compatible con nuestro ordenador —el propio mando de *Stadia*, el del *Xbox-one* o uno de ordenador como *Nacon*—.

Sin embargo, la plataforma *Stadia* tiene dos inconvenientes: por un lado, es una plataforma muy reciente, de poco más de un año de anti-

---

<sup>10</sup> En *Youtube* podemos encontrar muchos *gameplays*, como por ejemplo, una lista de reproducción del canal [Nocturnos gaming](#), en la que encontramos numeradas las 11 misiones del juego, totalmente detallada y con todos los pasos a seguir.

<sup>11</sup> Tanto la página oficial del videojuego como las páginas de guías como *Hobbyconsolas* tienen una serie de consejos y trucos para disfrutar al máximo de la experiencia del videojuego: [Hobbyconsolas](#) y [Ubisoft](#).

<sup>12</sup> <<https://www.playstation.com/eses/explore/playstation-now/ps-now-on-pc/>>. Es una plataforma muy cómoda para jugar a juegos exclusivos de *Playstation* desde el ordenador, sin tener que instalar nada.

<sup>13</sup> *Stadia* es una plataforma basada en la nube que te permite acceder y disfrutar de contenido de entretenimiento interactivo como, por ejemplo, juegos, desde plataformas como ordenador, Tablet, smartphone o smartTV —en definitiva, cualquier dispositivo que tenga instalado *Google Chrome*—. Enlace: <<https://stadia.google.com/home>>.

<sup>14</sup> Ver la página oficial de *Epic Games*, donde se puede comprar el juego y descargar la demo gratuita: <<https://www.epicgames.com/store/es-ES/p/immortals-fenyx-rising>>.

güedad y muchas incidencias que resolver; y, por otro, el juego dentro de la plataforma es más caro que en el resto de plataformas. No obstante, con respecto a este último inconveniente, es cuestión de tiempo —y no mucho— que se regule su precio y se iguale al precio del mercado e incluso que lo regalen mensualmente. En esta plataforma hacen rebajas periódicamente —o lo que ellos nos quieren mostrar como rebajas, aunque en realidad son simplemente el precio del videojuego como tal—, y regalan dos juegos al mes con la suscripción anteriormente mencionada. Por tanto, no es un problema que no podamos resolver llegado el caso.

Por otro lado, este juego cuenta con un sistema de guardado en línea, además del tradicional, que permite cargar la partida en muchos lugares diferentes del juego y desde diferentes dispositivos. De hecho, al menos en PS5, incluso existe la oportunidad de cargar un reto en concreto para jugarlo al momento. Como ya pudimos ver en propuestas como la de López Alcausa (2020), el sistema de guardado de partidas es esencial a la hora de planificar la intervención en el aula. Aunque *Immortals Fenyx Rising* tiene la diferencia de ser un mundo abierto y no una historia lineal, como en el caso de *God of War*, esto nos permitirá dejar rápidamente a cada grupo en el lugar que le corresponde en el mapa para llevar a cabo su parte del trabajo. Si bien el juego dura unas 20 horas, el hecho de que sea un *sandbox* con toques de *RPG*<sup>15</sup> y que esté lleno de puzzles hace que deban ponerse ciertas señales e indicaciones para que no se dispersen demasiado. Podemos cargar la partida en las ocasiones que queramos saltar algunas misiones principales para ver lo que de verdad nos interesa, aunque este juego nos permite seguir una sola partida sin ir cargando, pues el mapa de la Isla Áurea —lugar donde se desarrolla la acción del videojuego— cuenta con un sistema de “chinchetas” y de indicadores de misión/puzle que facilita mucho guiar al del alumnado a su destino sin perder mucho tiempo.

Sin embargo, lo verdaderamente bueno de este sistema de guardado en línea es que, como ya hemos dicho, puede ser cargada la partida en cualquier dispositivo: tanto ordenador como teléfono, *playstation*, *Nintendo Switch*, etcétera. De este modo, con lo que se conoce como *cross-play*, si el alumno quisiera, podría cargar la partida de clase en casa, jugar, y luego seguir en clase la misma partida sin ninguna interrupción.

---

<sup>15</sup> No se sube nivel como tal, sino que se deben recoger recursos como las ambrosías o los rayos de Zeus, entre otras cosas, para mejorar las habilidades de Fenyx.

Para esta intervención, se han tomado como referencia las partidas guardadas en la plataforma PS4, que, como ya hemos mencionado, cuenta con numerosas casillas de autoguardado, guardado manual y guardado en línea. Tras comenzar el juego en conjunto con la visualización de los mitos introductorios con los que se desarrollará toda la acción —Mito de Prometeo y Mito de Tifón—, habrá 4 partidas preparadas para cada equipo, cada una ubicada en la estatua del dios que debe trabajar cada uno<sup>16</sup> y con las “chinchetas” en los lugares de interés de cada equipo. En cada una de estas partidas puede estar la posibilidad de que haya más de una parte guardada para no tener que hacer absolutamente todas las misiones principales, solo las más destacables, pues algunas pueden ser algo repetitivas y no hay tiempo para todas.

No obstante, debido al carácter cooperativo y también competitivo que se va a seguir en las misiones, lo pertinente es que todos cumplan la misión que deban al completo y que se administren como vean conveniente. Así podrán explorar mejor la zona y aprender cosas diferentes sin más guía que las chinchetas, su instinto y sus ganas de ganar.

Para que todos los equipos puedan jugar de manera simultánea en una misma sala y puedan escuchar con claridad su partida —sin que esta interfiera con el sonido de las demás—, hay unos aparatos muy baratos y cómodos que permiten que varios miembros del equipo puedan estar con auriculares a la vez en un solo dispositivo<sup>17</sup>.

En cuanto a la otra parte del proyecto, se necesitarán *Tablets*, móviles u ordenadores —como es natural conectada a Internet y con un sistema de navegación— para hacer la búsqueda e investigación de los mitos trabajados en el videojuego, así como para preparar el material que deberán utilizar en la *webquest*.

A la hora de utilizar la [webquest](#), se les dará a los alumnos recursos *online* de todo tipo: vídeos, libros, artículos, *wikis*, etc., con la intención de que dispongan de todos los recursos necesarios para hacer la tarea que deben llevar a cabo. Algunos de los recursos ya han sido mencionados a lo largo de este documento, pues son guías, trucos y consejos para tener una experiencia completa y reconfortante del videojuego, pero

---

<sup>16</sup> A lo largo del mapa hay varias estatuas de dioses que funcionan como las clásicas “atalayas” de la saga *Assassins Creed*, desde las que podemos ver todo el mapa tras escalarlas.

<sup>17</sup> Disponibles en [Amazon](#) por 2'90€.

también debemos mencionar los recursos que serán utilizados para la teoría trabajada en clase:

— Dioses y atributos:

<http://recursos.cnice.mec.es/latingriego/Palladium/cclasica/esc337dt04.htm>

— Guía *Immortals Fenyx Rising*:

<https://www.eliteguias.com/guias/i/ifr/immortals-fenyx-rising-p11.php>

— *Teogonía* de Hesíodo, selección:

<https://biblioteca.org.ar/libros/158320.pdf>

— Bestiario *Immortals Fenyx Rising*: <https://latam.ign.com/gods-and-monsters/72738/preview/las-criaturas-mitologicas-de-immortals-fenyx-rising-ign-first>

## 8. METODOLOGÍA

En cuanto a la metodología, se ha planteado esta actividad de manera muy activa, marcada por el trabajo cooperativo y, en especial, por la gamificación. A través de este proyecto, el proceso enseñanza-aprendizaje se llevará a cabo desde la experimentación, el desafío, la ludificación y la cooperación. El carácter lúdico de la experiencia facilita mucho el factor motivador del proyecto, además del valor colaborativo que conlleva el hecho de tener que resolver varios puzzles y rompecabezas para avanzar en la historia.

Como veremos en la secuenciación y en la dinámica del juego, en este proyecto se incorporan el aprendizaje de mecánicas cognitivas y el aprendizaje cultural sobre mitología griega. Mientras estamos en un contexto mitológico donde tenemos que tratar con dioses, monstruos mitológicos y escenarios clásicos, la cantidad de puzzles y rompecabezas que encontramos a lo largo del mapa se convierten en un punto clave del juego, pues nos permitirán trabajar la memoria, la comprensión visual y contextual, la creatividad, la concentración e incluso la imaginación a través de una serie de juegos mentales. El Aprendizaje Basado en Problemas, el Aprendizaje basado en Proyectos, el aprendizaje cooperativo, el activo y el inductivo-contextual se entrelazan y hacen de este proyecto una experiencia didáctica muy enriquecedora.

## 9. PLANIFICACIÓN Y SECUENCIACIÓN

Aunque la historia principal del juego dura unas 20 horas, nosotros no vamos a necesitar tanto tiempo, pues hemos dividido las misiones en 4 equipos que jugarán de manera simultánea. Así, cada misión de liberar a un dios tarda aproximadamente 90 minutos, por lo que cada equipo necesitará un total de 3 sesiones —aunque se les darán 4— para terminar su misión y poder explorar algunos de los puzzles de su alrededor, pudiendo conseguir mejoras como *skins* u objetos valiosos. Para premiar la rapidez y no perder demasiado tiempo, se pondrá como una especie de concurso, unos *e-sports*, en los que el jugador que, terminadas las 3 sesiones, haya avanzado más, se llevará puntos extra.

La clase se dividirá en cuatro equipos (cada grupo tendrá el nombre del dios en el que trabajen: Ares, Hefesto, Afrodita y Atenea), atendiendo a las capacidades de los alumnos como jugadores, redactores e investigadores, que determinaremos a partir de una evaluación inicial para conocer y formar equipos con diversidad y capacidad de cooperación. Los alumnos podrán tener preferencias, pero al final será el profesor el que establezca los grupos.

En cuanto a la disposición de la clase, todos los grupos trabajarán a la vez en la sala de ordenadores. Si no hubiera una clase con ordenadores suficientes, se podrían turnar, de modo que dos grupos jueguen, mientras el resto trabaja con los contenidos para el trabajo grupal y la presentación de la actividad que han conocido a través de la *webquest*.

En total, contando las clases teóricas, las clases “gamificadas” y las de elaboración del proyecto, serán 9 sesiones, las cuales no todas deben desarrollarse en el aula en el horario lectivo. En principio, se hará una sesión a la semana, pudiendo avanzar con otros contenidos del currículo el resto de la semana y tener menos presión, pudiendo hacer una semana más intensiva con las tres sesiones de jugabilidad antes de Semana Santa, una vez terminados todos los exámenes. La temporalización de las actividades será la siguiente:

### Sesión 1

En esta primera sesión se explicará el proyecto, se entregará una ficha técnica sobre el juego en cuestión y un pequeño cuestionario, a modo de evaluación previa, para comprobar los conocimientos que tienen los alumnos sobre los videojuegos y la mitología. Con este cuestio-

nario, sabremos si debemos detenernos más o menos en la explicación de la mecánica del juego, así como en la explicación de los mitos que estamos por ver.

A continuación, se explicará en qué consiste la *webquest* que deberán realizar, se elegirán los grupos y se verán los recursos con los que se va a trabajar en la siguiente sesión. Por último, como tarea para casa se mandará investigar sobre los mitos de Prometeo y Tifón, para trabajarlos en la siguiente clase.

## Sesión 2

En la siguiente clase empezaremos con el juego por primera vez, aunque solo la cinemática del principio como introducción. El juego arranca con la conversación entre Prometeo y Zeus, que nos sirve para presentar a los personajes. Tras esta pequeña toma de contacto, se entablará un diálogo con los alumnos para que nos cuenten qué conocen hasta el momento de los mitos de Prometeo y de Tifón, para a continuación trabajar con un texto sobre Prometeo y el robo del fuego en el que trabajaremos el mito. En cuanto al mito de Tifón, el juego lo cuenta a la perfección y en pocos minutos, por lo que no es necesaria mucha más explicación. Aun así, se llevará a clase un fragmento de la *Teogonía* de Hesíodo, así como la entrada de Tifón en el diccionario mitológico de Pierre Grimal.

Explicaremos, por tanto, estos dos mitos como introducción a la épica y los mitos en la antigüedad, con Hesíodo y Homero como protagonistas, pues en el juego también se hacen muchísimas referencias a la *Iliada* y la *Odisea*, con Aquiles, Odiseo y la guerra de Troya presentes en gran parte de la historia.

En el prólogo del juego se incluye también la búsqueda de Hermes, que nos da las alas de Dédalo y nos ayuda a lo largo de toda la historia. Sin embargo, dado que dura algo más de una hora esta parte, la omitiremos para ver solo lo importante.

## Sesión 3

Desde la primera sesión se dejará claro que para esta sesión deberán tener preparados los materiales que les correspondían en la *webquest*. Así, en esta sesión se terminará la explicación de la épica y el papel de la mitología en la cultura clásica y se trabajarán los mitos vistos por cada grupo, sus dudas y sus propias búsquedas. Teniendo bien asentadas

las partes teóricas, ya podemos adentrarnos en la Isla Áurea y reencarnarnos en Fenyx.

En las siguientes sesiones (4-7) se llevará a cabo el proyecto de gamificación en el aula.

#### **Sesión 4**

En esta primera sesión totalmente ludificada, abriremos las partidas dispuestas para nuestros alumnos, cada una preparada a los pies de la estatua correspondiente al dios con el que deben trabajar. En este momento comenzará la primera prueba a nivel competitivo entre nuestros equipos: el primero que suba hasta arriba de la estatua y sea capaz de ver el mapa desde arriba, ganará un punto —este punto será acumulable y el ganador tendrá un 0'5 extra en la nota final del proyecto, como veremos en la evaluación—.

Para que no pierdan el tiempo y quieran ser los primeros en acabar, se hará una competición por puntos en la que este será el primer punto ganable. Si al terminar las sesiones —que además de las hechas en clase, ellos podrán jugar en otros momentos, como en el recreo—, han completado la misión principal, se llevarán un bonus x2 en el resto de puntos que ganen, por lo que es un factor imprescindible para ganar la competición. El resto de puntos se repartirá por número de *skins* conseguidas en los puzzles, habilidades desarrolladas (se consiguen con monedas de Caronte, que se ganan también a través de puzzles y desafíos míticos), y mitos descubiertos. Así, alentaremos a nuestros alumnos a darse prisa por conseguir su misión principal y hacer tantos puzzles como puedan, para ganar el “Trofeo de los semidioses”.

A partir de la primera sesión, las tres siguientes se dedicarán a realizar las misiones que les corresponden, coger apuntes e ir informando sobre sus avances. Además de recopilar información sobre los mitos que van a tratar en su trabajo, deberán responder a una pregunta más específica. Puesto que cada grupo tendrá alrededor de cuatro o cinco componentes, mientras juegan por turnos y se ayudan entretanto, tendrá que ir al menos un representante del grupo durante la sesión a hablar con el profesor e informarle de lo que han encontrado en el juego y qué han investigado al respecto, además de entregar cada día la pregunta del día anterior resuelta. Asimismo, cada día al terminar la sesión deberán entregar al profesor un resumen con lo conseguido: *skins*, puzzles, mitos encontrados, y punto de la misión principal por el que van.

Respecto a los turnos, podrán ir turnándose cada 5/10 minutos para jugar, y mientras uno juega el resto le ayuda y va apuntando lo que van aprendiendo gracias a Prometeo y Zeus para su investigación. No obstante, si algún alumno no quiere jugar, sino que prefiere la parte de investigación, podrán voluntariamente asignarse los roles en el grupo sin necesidad de ir cambiando a cada rato.

### **Sesión 5**

En esta segunda sesión de trabajo cooperativo virtual ya estarán de lleno en la misión, por lo que será el momento de elaborar la primera pregunta: “¿Cuál es el papel de Fenyx en el juego? ¿Se asemeja a los héroes de la mitología griega? ¿Cómo lo harías tú?”. Esta actividad, de carácter creativo, trata de hacerles ver su papel en la historia y que hagan una pequeña redacción individual donde expliquen cómo actuarían ellos si fueran Fenyx.

### **Sesión 6**

En esta tercera sesión, habrán tratado más con el dios amorfo y derrotado que deben salvar, y verán que hay algo que no cuadra. La pregunta será, por tanto: “¿Cuál crees que es la esencia perdida de tu dios?”.

Durante las primeras misiones, descubrirán que su dios ha perdido su esencia, lo que se traduce en que tendrán que tratar con una Ateña nada inteligente, un Ares bastante cobarde, una Afrodita demasiado amable y un Hefesto libre de todos sus defectos. Deberán entender por qué estos personajes son representados de esta manera en el juego, qué les falta y cómo sería la psicología de estos dioses en realidad, si no hubiesen perdido lo que más les caracteriza. El fin es que investiguen y se fijen bien en las pistas que van dejando en el juego, aunque al final de las sesiones descubran cuál es la verdadera esencia. Esto les servirá para su reflexión individual, donde hablen de sus impresiones y qué pensaron en esta actividad.

### **Sesión 7**

En esta sesión ya tendrán que haber terminado la misión principal de su dios, ya liberado, y habrán tenido tiempo de encontrarse con enemigos y quizá hasta de ser derrotados. Por tanto, la pregunta obvia será: “¿A qué monstruos mitológicos te ha tocado enfrentarte? ¿Cómo son tratados en la mitología? ¿Y en el juego?”. Haremos aquí uso del

pequeño pero curioso bestiario del juego, donde encontramos, según la zona, a gorgonas, minotauros, harpías, cíclopes, hecatónquiros, etc.

Esta actividad resulta muy amena y nos sirve para que sepan a qué se enfrentan y cuál es el mito y la apariencia real de estos seres mitológicos. Además, si han llegado a tiempo al final de su misión, se habrán enfrentado a seres más importantes como Medusa, Polifemo, Cerbero o Coto. En sus casas, deberán subir a *Classroom* sus investigaciones al respecto, y hacer un bestiario conjunto.

### **Sesión 8**

En la última sesión ludificada, se terminará el juego mediante una cinemática. Una vez vista la cinemática, habrá una pequeña ceremonia donde se hará público el ranking de ganadores, dependiendo de sus puntos, y se hará entrega del “Trofeo de los semidioses”, para el equipo más hábil y astuto.

Tras esto, se hará una pequeña conclusión sobre el juego, los mitos trabajados y las impresiones recibidas. Habrá una ronda de debate y opinión, donde todos podrán intervenir, explicando qué han aprendido, qué les ha gustado, etc. Además, esta reflexión deberán entregarla al final del proyecto como una reflexión individual —para poder calificarla—, lo cual les servirá para romper el hielo y conocer la opinión de sus compañeros.

### **Sesión 9**

En esta última sesión se llevarán a cabo las exposiciones de los trabajos grupales de investigación del dios y los mitos correspondientes a cada equipo. Con las exposiciones podrán saber los mitos que han estado trabajando sus compañeros y cómo han sido sus experiencias. Terminada la sesión, podrán hacer entrega de sus reflexiones individuales.

## Secuenciación

|   |  |        |
|---|--|--------|
| 1 | INTRODUCCIÓN PROYECTO Y FICHA TÉCNICA DEL JUEGO.   | 20 MIN |
| 2 | MITO DE PROMETEO Y MITO DE TIFÓN. Hesíodo y la <i>Teogonía</i> . Homero, <i>Iliaday Odisea</i> . | 45 MIN |
| 3 | 1ª PARTE DEL PROYECTO WEBQUEST: Preparar mito del dios asignado a cada equipo.                   | 45 MIN |
| 4 | JUGAR POR EQUIPOS DE MANERA COOPERATIVA.   | 45 MIN |
| 5 |  | 45 MIN |
| 6 |  | 45 MIN |
| 7 |  | 45 MIN |
| 8 |  | 45 MIN |
| 9 | PREPARAR EN CASA MATERIAL VISTO EN EL JUEGO  | 45 MIN |
|   | FIN DEL JUEGO. RANKING DE GANADORES CONCLUSIONES Y REFLEXIONES                                   | 45 MIN |
|   | EXPOSICIÓN DE LOS TRABAJOS Y ENTREGA REFLEXIONES INDIVIDUALES                                    | 45 MIN |

## 10. TEMAS TRANSVERSALES

Cada año, tanto la educación como el mundo del entretenimiento intentan ser lo más transversales posibles, para cubrir tantos campos como sean necesarios. Así, si el videojuego en sí ya es transversal, dado que aúna entretenimiento, destreza y cultura, sin dejar de lado la atención a la diversidad, que veremos más adelante, nuestro proyecto complementa este material didáctico con otros temas generales de igual importancia.

Gracias a la facilidad que tenemos para elegir el sexo, aspecto y voz de nuestra heroína —o héroe— Fenyx, tenemos la opción de tratar el tema de la diversidad en el aula, la aceptación de todas las personas sea cual sea su condición, sexo y orientación sexual, así como el papel de los roles de género en nuestra sociedad. De hecho, en el propio juego hay algunos guiños al respecto, entre ellos uno de Zeus que se refiere al hijo que tuvo Afrodita como *no binarie*, utilizando el lenguaje inclusivo y rompiendo con los estereotipos y la concepción de género.

Además, el fomento de la igualdad está fuertemente ligado al movimiento feminista —por no decir que igualdad y feminismo son lo mismo—, por lo que el feminismo también está muy presente en este proyecto. Además, aunque se pueda elegir el sexo del protagonista, por defecto el sexo es femenino, lo que ya es un cambio, pues el mundo del videojuego siempre ha estado muy ligado a la masculinidad, como si una mujer no pudiera ser la protagonista verdadera de cualquier historia de aventuras.

Asimismo, en el videojuego vemos un Zeus mucho más humano, que expresa en ocasiones su profundo arrepentimiento respecto a ciertos actos egoístas como el casamiento de Afrodita y Hefesto sin tener en cuenta sus opiniones, la guerra de Troya o alguna que otra decisión con consecuencias nefastas para otros. De hecho, cuando rescatamos a todos los dioses, ellos discuten sin parar, pero solo están de acuerdo en una cosa: lo mucho que han sufrido por culpa de su padre Zeus —incluso Atenea, su favorita, que explica que solo tiene el favor del dios supremo porque mató a su madre—. Así, podemos tratar el arrepentimiento, el egoísmo, el respeto y la empatía hacia otros.

Además, la propia historia del juego trata temas similares, con una heroína siempre a merced de su hermano y un hermano orgulloso y egoísta que nunca actúa en favor de otros que no sea él mismo. Incluso los propios dioses hablan a veces de manera reflexiva e introspectiva respecto a sus propios actos y consecuencias, sus actitudes y sus errores. El juego *juega* —y nunca mejor dicho— con los tonos de la tragedia y la comedia, teniendo a un Zeus muy humano, y unos dioses a veces muy altaneros y otras muy naturalizados, pero todos con sus momentos de reflexión respecto a su propia historia y sus actos.

## 11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El juego cuenta con muchísimas adaptaciones que pueden ser modificadas en cualquier momento de la partida: colores adaptados para el daltonismo, ayudas en los controles para problemas psicomotrices, ayudas visuales para la deficiencia auditiva, etc. Además, en la creación del personaje se puede elegir mujer u hombre indistintamente, sin cambiar ningún matiz, ni dejar sesgos sexistas o machistas, sin sexualizar al personaje femenino o dotarlo de características puramente masculinas. Tras elegir el prototipo de nuestro cuerpo, podemos ponerle voz de mujer u hombre, independientemente de nuestra elección anterior, e incluso añadir barba o maquillaje sin importar el sexo del personaje. El nombre de nuestra protagonista, Fenyx, es *unisex*, para promover aún más esta igualdad de género.

En cuanto a nuestro trabajo, trataremos la atención a la diversidad de manera muy directa debido a que, al ser un trabajo cooperativo grupal, serán los propios compañeros los que se apoyen y ayuden en cada cosa que necesiten. Si alguien tiene dificultades para jugar, o simplemente no le gusta o le parece una pérdida de tiempo, sin ningún tipo de inconveniente podrá elegir su rol en el equipo y centrarse más en la parte teórica de la actividad.

## 12. EVALUACIÓN

Este proyecto abarca toda la parte de mitología y literatura épica del programa de Cultura Clásica. Por una parte, se hará una evaluación inicial, que no contará para la nota de ellos, sino que nos servirá a nosotros para conocer el grado de información que nuestro alumnado tiene respecto a la tecnología, los videojuegos, la investigación y los mitos. De este modo, conoceremos más de cerca la situación de nuestro alumnado y podremos atender de manera más eficiente la diversidad presente. Esta evaluación se llevará a cabo por medio de un cuestionario, una prueba de investigación breve con los primeros mitos vistos (el mito de Prometeo y el mito de Tifón), y por último una prueba de juego rápida en la que veamos las capacidades de cada alumno como jugador y poder formar los equipos de manera más equitativa.

Por otra parte, se hará una evaluación de carácter formativo y sumativo por medio de varios métodos evaluativos como la redacción,

investigación y exposición, y la reflexión. A los alumnos se les evaluará en gran parte por su trabajo cooperativo grupal de investigación y exposición, teniendo en cuenta también la participación y su propia reflexión sobre el trabajo realizado por ellos mismos.

En la actividad de *webquest*, deben trabajar con los dioses correspondientes, sus mitos adaptados —o no— y la explicación, comparándolos con lo que han encontrado en el juego. También deberán mencionar el resto de mitos que encuentren en su viaje, las bestias que se han encontrado en su zona y los puzles. Por supuesto, también serán evaluados por su actitud y participación durante todo el proyecto, teniendo que entregar cada día un pequeño informe de lo trabajado y participar en el bestiario de toda la clase, así como entregar una reflexión individual final donde podremos ver el desempeño de cada alumno de manera individual. En esta reflexión deberán hablar de la actividad realizada, qué les ha gustado y qué no —lo que también nos servirá para mejorar el proyecto en próximos años—, y cómo creen que han trabajado; en resumidas cuentas: una autoevaluación.

Además, como reflejo de todo lo mencionado, habrá 0'5 puntos extra para el ganador de la pequeña competición que ayudará al dinamismo de la actividad. Para que no pierdan el tiempo y quieran ser los primeros en acabar la misión, se hará una competición por puntos en la que el primer punto ganable será el de subir el primero hasta la estatua del dios correspondiente. Si al terminar las sesiones tienen terminada la misión principal, que valdrá 5 puntos, se llevarán un bonus x2 en el resto de puntos que ganen, por lo que es un factor imprescindible para ganar la competición. El resto de puntos se repartirán por número de *skins* conseguidas en los puzles, habilidades desarrolladas (se consiguen con monedas de Caronte, que se ganan también a través de puzles y desafíos míticos), y mitos descubiertos. El que más puntos obtenga, ganará la posición de ganador y el medio punto extra en la nota final de esta actividad, aunque los demás también podrán ganar algo. Los puntos se ganan de la siguiente manera:

— Terminar el mito principal: 5 puntos y un *bonusx2* en cada categoría de puntos —es decir, que se multiplicará por dos el resto de puntos que tengan en otras categorías—. Llegar el primero a la cabeza de la estatua: 1 punto.

— *Skin*: 0'5 punto cada una. Se comprobará a través del inventario. En su trabajo, deberán explicar los nombres de cada una, existiendo diferentes arcos de Odiseo, espadas de Aquiles y hachas de Atalanta, además de ropajes como el cotidiano de guerrero griego, de harpía, de león, etc.

— Mito descubierto: 2 puntos. Deberán hacerle una foto a la prueba superada y escribir en su trabajo un pequeño resumen del mismo.

— Misión secundaria: 1 punto. Cada dios liberado nos encargará una serie de trabajos como derrotar a los espectros de cada región (Odiseo, Aquiles, Atalanta y Heracles), derrotar al león de Nemea, Medusa, Hidra y otras bestias, o conseguir el ceñidor de Afrodita, por ejemplo. Si lo consiguen, obtendrán el punto. Se puede comprobar a través de las misiones conseguidas.

— Habilidades desarrolladas: 0'5 puntos. Para desarrollar habilidades, deben primero conseguir monedas de Caronte, a través de hacer desafíos con el arco de Odiseo y con la lira de Apolo, y después ir al Panteón de los dioses a desarrollar habilidades para nadar, escalar, luchar, etc. Es un juego de estrategia, en el que deberán estudiar las habilidades que mejor se adapten a sus necesidades.

Debido a todos los detalles presentes en este proyecto dentro del videojuego, en caso de que un alumno no alcance los objetivos necesarios y no consiga aprobar, podrá realizar algunas actividades complementarias para subir nota. Dichas actividades podrán tratar las fiestas religiosas en la época clásica griega, los principales templos y su uso en época clásica, el papel de los oráculos o un estudio de alguna criatura mitológica vista en el videojuego, características y mito correspondiente. También podría hacerse un pequeño trabajo en el que el alumno, atendiendo a los atributos y características de los héroes conocidos durante este proyecto, hiciese su propio personaje heroico con las diferentes características, aspecto, poderes, etc. Debido a que es un ejercicio de recuperación, el alumno podrá elegir entre estos temas el que le resulte más atractivo, y así se atenderá por parte del profesor a la diversidad del alumnado.

Los estándares de aprendizaje y criterios de evaluación, atendiendo al currículo de Cultura Clásica de 4º ESO, son los siguientes:

## **Estándares de aprendizaje evaluables**

— Puede nombrar con su denominación griega y latina los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia, explicando su genealogía y estableciendo las relaciones entre los diferentes dioses.

— Identifica dentro del imaginario mítico a dioses, semidioses y héroes, explicando los principales aspectos que diferencian a unos de otros.

— Señala semejanzas y diferencias entre los mitos de la antigüedad clásica y los pertenecientes a otras culturas, comparando su tratamiento en la literatura o en la tradición religiosa.

— Reconoce e ilustra con ejemplos la pervivencia de lo mítico y de la figura del héroe en nuestra cultura, analizando la influencia de la tradición clásica en este fenómeno y señalando las principales semejanzas y diferencias que se observan entre ambos tratamientos, asociándolas a otros rasgos culturales propios de cada época.

— Enumera y explica las principales características de la religión griega, poniéndolas en relación con otros aspectos básicos de la cultura helénica y estableciendo comparaciones con manifestaciones religiosas propias de otras culturas.

— Distingue la religión oficial de Roma de los cultos privados, explicando los rasgos que les son propios.

— Describe las manifestaciones deportivas asociadas a cultos rituales en la religión griega, explicando su pervivencia en el mundo moderno y estableciendo semejanzas y diferencias entre los valores culturales a los que se asocian en cada caso.

— Comenta textos sencillos de autores clásicos, identificando a través de rasgos concretos el género y la época a la que pertenecen y asociándolos a otras manifestaciones culturales contemporáneas.

— Reconoce a través de motivos, temas o personajes la influencia de la tradición grecolatina en textos de autores contemporáneos y se sirve de ellos para comprender y explicar la pervivencia de los géneros y de los temas procedentes de la cultura grecolatina, describiendo sus aspectos esenciales y los distintos tratamientos que reciben.

— Señala y describe aspectos básicos de la cultura y la civilización grecolatina que han pervivido hasta la actualidad, demostrando su vigencia en una y otra época mediante ejemplos y comparando la forma en la que estos aspectos se hacen visibles en cada caso.

— Demuestra la pervivencia de los géneros y los temas y tópicos literarios, mitológicos y legendarios mediante ejemplos de manifestaciones artísticas contemporáneas en las que están presentes estos motivos, analizando el distinto uso que se ha hecho de los mismos.

— Reconoce referencias mitológicas directas o indirectas en las diferentes manifestaciones artísticas, describiendo, a través del uso que se hace de las mismas, los aspectos básicos que en cada caso se asocian a la tradición grecolatina.

— Establece paralelismos entre las principales instituciones políticas sociales y culturales europeas y sus antecedentes clásicos.

— Analiza y valora críticamente la influencia que han ejercido los distintos modelos políticos, sociales y filosóficos de la antigüedad clásica en la sociedad actual.

— Identifica algunos aspectos básicos de la cultura propia y de otras que conoce con rasgos característicos de la cultura grecolatina, infiriendo, a partir de esto, elementos que prueban la influencia de la antigüedad clásica en la conformación de la cultura occidental.

— Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para recabar información y realizar trabajos de investigación acerca de la pervivencia de la civilización clásica en nuestra cultura.

### **Criterios de evaluación**

— Conocer los principales dioses de la mitología grecolatina.

— Conocer los mitos y héroes grecolatinos y establecer semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales.

— Conocer y comparar las características de la religiosidad y religión grecolatina con las actuales.

— Relacionar y establecer semejanzas y diferencias entre las manifestaciones deportivas de la Grecia Clásica y las actuales.

— Conocer las principales características de los géneros literarios grecolatinos y su influencia en la literatura posterior.

— Conocer los hitos esenciales de las literaturas griega y latina como base literaria de la cultura europea y occidental.

— Reconocer la presencia de la civilización clásica en las artes, en las ciencias, en la organización social y política.

— Conocer la pervivencia de géneros, mitología, temas y tópicos literarios y legendarios en las literaturas actuales.

— Reconocer la influencia de la historia y el legado de la civilización de Grecia y Roma en la configuración política, social y cultural de Europa.

— Verificar la pervivencia de la tradición clásica en las culturas modernas.

— Realizar trabajos de investigación sobre la pervivencia de la civilización clásica en el entorno utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.

Todo el proyecto en conjunto se evaluará por medio de rúbricas. En ellas, se atenderá más al desarrollo de la actividad, la actitud del alumnado y el resultado del proyecto que a los contenidos como tal, siendo el proceso de aprendizaje protagonista de toda la tarea.

|  | <b>Sobresaliente(10-9)</b>  | <b>Notable(8-7)</b>   | <b>Bien(6)</b>   | <b>Suficiente(5)</b>  | <b>Mejorable(4-2)</b>   | <b>Insuficiente (1-0)</b>  |
|--|---|---|--|---|---|--|
| <b>Contenidos Trabajo grupal (55%)</b> | <p>Las tareas se hanrealizado correctamente.</p> <p>La información es adecuada y la fuentes fiable.</p> <p>Además, se ha añadido información adicional muyinteresante.</p>  | <p>Las tareas se hanrealizado correctamente.</p> <p>La información es adecuada y lafuente es fiable.</p>                | <p>Las tareas se han realizado correctamente. La información es adecuada aunque no muyelaborada.</p>   | <p>Las tareas se han realizado correctamente.</p> <p>La informaciones algo escueta y la fuente poco fiable.</p>   | <p>Las tareas estánincompletas o están muy poco elaboradas.</p> <p>La información es insuficiente yla fuente poco fiable.</p> | <p>Las tareas estánincompletas.</p> <p>La información es muy insuficiente oestá mal.</p>                           |
| <b>Presentación(10%)</b>               | <p>Las diapositivas son claras y explicativas. La información en ellas es adecuada y está redactada de manera esquemática.</p> <p>Además, la exposición del contenido está presentada de manera ordenada y clara, bien preparada.</p> | <p>Las diapositivas son claras y explicativas. La información en ellas es adecuada aunque no muybien esquematizada.</p> | <p>Las diapositivas son claras y explicativas. La informaciónestá poco elaborada o es poco útil.</p> <p>Además, la exposición del contenido está bien preparada.</p> | <p>Las diapositivas se ven pero no están bien estructuradas.La información está poco elaborada o es poco útil. La presentación está poco preparada.</p> | <p>Las diapositivasno se ven bien y no están bien estructuradas.</p> <p>La información en ellas no es útil.</p>               | <p>Las diapositivasson confusas, no se ven con claridad.</p> <p>La información enellas está mal y desordenada.</p> |

|   |  |  |   |  |  |   |
|---|--|--|---|--|--|---|
| <b>Gramática y ortografía (5%)</b>              | No hay faltas de ortografía. El texto es coherente y está cohesionado.   | No hay faltas de ortografía y escoherente. / Hay un par defaltas de ortografía pero el texto es coherente y está bien cohesionado.   | Hay algunas faltas de ortografía pero el texto es coherente y está cohesionado.   | Hay faltas de ortografía pero el texto es coherente.   | Muchas faltas de ortografía y/o poca coherencia.   | Muchas faltas de ortografía. El texto no es coherente y no está bien cohesionado.   |
| <b>Reflexión individual (20%)</b>               | El texto está bien expresado y estructurado. En él se refleja todo lo vivido y aprendido durante la actividad, abarca todo lo que debe ser mencionado en la reflexión, de manera creativa, sincera e innovadora. La conclusión es muy buena. | El texto está bien expresado y estructurado. En él se refleja todo lo vivido y aprendido durante la actividad, abarca todo lo que debe ser mencionado en la reflexión. La conclusión es buena. | El texto está bien expresado y estructurado, aunque no abarca todo lo que debe ser mencionado. La conclusión es buena.  | No está expresado con claridad, pero se tratan los temas que deben ser mencionados en la reflexión. La estructura del texto es difusa. La conclusión es mejorable. | No está expresado con claridad y la estructura es difusa. No se tratan todos los temas necesarios, pero los tratados no están mal. La conclusión es mejorable. | No está hecho o está expresado de manera poco clara y poco estructurada. No se habla nada o casi nada de lo que debe ser mencionado y la conclusión es muy escueta o no está. |
| <b>Participación y actitud en el aula (10%)</b> | Entrega todos los resúmenes/ informes de lo hecho en clase y participa en el bestiario. Sabe trabajar en equipo y muestra interés.   | Entrega casi todos los resúmenes/ informes de lo hecho en clase y participa en el bestiario. Sabe trabajar en equipo y muestra interés.  | Ha entregado algún informe de lo hecho en clase y participa en el bestiario. Sabe trabajar en equipo y muestra interés. | No ha entregado ningún resumen pero sabe trabajar en equipo y muestra interés.   | Muestra interés en la tarea pero no sabe trabajar en equipo.   | Ni sabe trabajar en equipo ni muestra interés.  |

|                                  |  |  |  |  |  |  |
|----------------------------------|--|--|--|--|--|--|
| <b>E-Sports (hasta 5% extra)</b> | El ganador de la competición en el videojuego con más puntos acumulados y bien argumentados. | El segundo con más puntos en la competición y bien argumentados. | El tercero con más puntos en la competición y bien argumentados. |  |  |  |
|----------------------------------|--|--|--|--|--|--|

### 13. BIBLIOGRAFÍA

ALCAUSA, G. L. (2020), “Videojuegos de acción y aventura en el aula de Cultura Clásica: uso de la saga *God of War* para el aprendizaje comparativo de mitos griegos”, *Thamyris, n. s.*,11, 71-100.

ÁREA, E. (2014), “¿Qué es el conectivismo? Teoría del aprendizaje para la era digital”, *Eduarea’s Blog*, recuperado de <<https://eduarea.wordpress.com/2014/03/19/que-es-el-conectivismo-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital/>>.

BARKLEY, E., CROSS, K. P. & MAJOR, C. H. & K. (2007), *Técnicas de aprendizaje colaborativo: Manual para el profesorado universitario*, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte - Ediciones Morata, Madrid.

CASASOLA GÓMEZ, C. (2018). “Aprender latín en el aula a través del aprendizaje cooperativo-colaborativo. Una propuesta de unidad didáctica para Latín I de bachillerato”, *Thamyris, n.s.* 9, 7-56.

FELICIA, P. (2009), *Videojuegos en el aula. Manual para docentes*, European Schoolnet, Bruselas.

FERNÁNDEZ, B. (2019), “*Serious Games*, herramientas del presente y futuro”, *The Good Gamer*, recuperado de <https://thegoodgamer.es/serious-games-presente-futuro/>.

FERREIRO-LAGO, E. (2016), “Videojuegos en el aula: una propuesta de uso”, *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/atlante/2016/03/videojuegos.html>.

GRIMAL, P. (1984), *Diccionario de mitología griega y romana*, Paidós, Barcelona.

GUARDIOLA MARÍ, R. (2018), *Monstruos, videojuegos y estudios culturales: el caso de The Witcher 3: Wild Hunt*, Universitat de les Illes Balears.

HIRST, L. A. & SLAVIK, C. (1990), “Cooperative Approaches to Language Learning”, en Jon Reyhner (ed.), *Effective Language Education Practices and Native Language Survival*, Native American Language Issues, Choctaw (OK), 133-142.

MACÍAS VILLALOBOS, C. (2009), “Las actividades de trabajo en grupo en un entorno tecnológico: El caso de las lenguas clásicas”, *RELat* 9, 209-234.

MACÍAS VILLALOBOS, C. (2005), “Las clásicas y la enseñanza virtual”, *Estudios Clásicos* nº 128, 47, 93-117.

MACÍAS VILLALOBOS, C. (2015), “Consideraciones y materiales para abordar la enseñanza del latín según una metodología híbrida”, *Thamyris, n. s.* 6, 201-300

MACÍAS VILLALOBOS, C. (2016), “Las redes sociales como herramientas de aprendizaje: algunas consideraciones”, *RELat* 16, 225-256.

MACÍAS VILLALOBOS, C. (2021), “Seres híbridos del mito clásico y videojuegos”, *Ágora, Estudios Clásicos em Debate* 67-106.

MACÍAS VILLALOBOS, C., & MACÍAS FUENTES, D. (2018), “Algunas consideraciones sobre el empleo del método inductivo-contextual para la enseñanza del latín en el ámbito de la filología clásica”, recuperado de <<https://hdl.handle.net/10630/17051>>.

SIEMENS, G. (2004/2007), “Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital”, Diego E. Leal Fonseca (trad), Colombia, recuperado de <[https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/\\_media/cursos/tic/s1x1/modul\\_3/conectivismo.pdf](https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf)>.

SOSA DÍAZ, M<sup>a</sup> J. (2008), “La *Webquest*: ventajas e inconvenientes como recurso educativo”, recuperado de [esta página](#).

## ANEXOS

**Contenido del videojuego *Immortals Fenyx Rising*: dinámica e historia**

Tifón, el titán más mortífero, se ha liberado de su prisión y ha asolado la Tierra. Por un lado, la humanidad ha sido petrificada, dejando un panorama desolador. Por otro lado, los dioses también han caído víctimas del monstruo, hasta tal punto han perdido su esencia y se han transformados en seres irreconocibles, escondidos y asustados. Nuestro objetivo en el juego es salvar a los dioses de Tifón y devolverles su esencia.

El juego arranca con Zeus, padre de los dioses, y Prometeo. El dios visita a nuestro aliado castigado, Prometeo, y le informa de toda la situación con Tifón, la humanidad petrificada y los dioses atrapados. No obstante, Prometeo confía una vez más en la humanidad y le cuenta la historia de Fenyx —nosotros—, encargada de salvarlos a todos. Con un gran sentido del humor, comienza así la odisea de nuestra heroína, vigilada de cerca por estos dos. Nuestro personaje, Fenyx, es una humana proveniente de Argos que ha naufragado en la isla Áurea, creada por el mismísimo Dédalo, donde tendrá que convertirse en la heroína que los dioses necesitan y acabar con Tifón.

La isla en la que se desarrolla toda la trama está llena de monstruos mitológicos como gorgonas, cíclopes, hidras, cerberos, etc.; además de puzzles y rompecabezas esparcidos por todo el mapa y con los que podemos aprender gran cantidad de mitos. Muchos de los puzzles tienen una temática concreta, pudiendo encontrar “Desafíos míticos de Odiseo”, con el arco; “desafíos de lira de Apolo”, en el que debemos tocar la lira con diferentes melodías para conseguir monedas de Caronte; “Constelaciones”, en las que tendremos que recoger esferas esparcidas por un palacio o una zona en concreto y crear con ellas una constelación determinada; “Itinerario”, donde tendremos que correr o volar para llegar a un punto del mapa a tiempo; “Cámaras del Tártaro”, en las que tendremos que resolver puzzles de memoria, plataforma o lucha, para conseguir una *skin* o un rayo de Zeus; o “Frescos”, en el que debemos reorganizar una pintura para ver la escena de un mito, que nos será contado a continuación.

La isla consta de 8 regiones, una para cada dios —como el Valle de la Eterna Primavera de Afrodita o la Arboleda de Kleos de Atenea—, con la montaña de Tifón en el centro. En ellas podemos caminar, cabalgar, planear e incluso nadar. Por el camino además encontraremos muchísimos templos y lugares de interés llenos de historias y puzzles que resolver, lo que hace muy interesante el camino para llegar a cualquier parte. Además, en cada desafío tendremos recompensas como las monedas de Caronte; cofres con setas azules —para la resistencia—, granadas —para la vida—, higos del Olimpo —para mejorar las pociones—, o piedras de diferentes colores para mejorar armas y pociones; y *skins*: alas de Dédalo personalizadas, armaduras, cascos, lanzas, arcos, mazas, etc.

Tendremos que enfrentarnos a muchos monstruos y superar toda clase de desafíos para salvar a los dioses, ayudados en todo momento por Hermes, que estará en el Panteón de los dioses esperándonos, donde podremos subir nuestra vida, estamina e incluso mejorar habilidades con las monedas de Caronte.

Hermes nos contará qué está ocurriendo y nos pedirá ayuda para liberar a 4 dioses (Afrodita, Ares, Hefesto y Atenea). Cada uno tiene un área diferente en el mapa, que debemos revelar subiendo hasta lo más alto de sus respectivas estatuas. En nuestro proyecto, aquí empezarán los equipos o grupos cooperativos de nuestro alumnado, cada uno en la estatua del dios que deban rescatar. Cada dios nos exigirá una serie de tareas y nos dará tres bendiciones con ventajas particulares para la batalla final, que será la batalla contra Tifón. Las 4 misiones se activarán a la vez, por lo que podemos empezar por el dios que queramos.

### ATENEA

Comienza con la misión “Enemigas de la infancia”, en la región “Arboleda de Kleos”. La diosa Atenea, diosa de la sabiduría, ha sido transformada en una niña pequeña nada sabia, sin su esencia: la sabiduría, la astucia. Aquí deberemos dirigirnos a los Archivos, muy similares en aspecto a la Acrópolis de Atenas, hablar con la diosa e ir a matar a la hidra legendaria.

La siguiente misión, debido a que Atenea era considerada la protectora de los héroes por su papel en la *Iliada* y la *Odisea*, además de su ayuda a héroes como Heracles y Atalanta, se llamará “¡haz cosas

heroicas!”, y eso justo deberemos hacer. En esta misión, tendremos que encontrar las estelas donde nos hablen de los héroes Odiseo, Aquiles, Heracles y Atalanta, y cumplir misiones relacionadas con los mitos de estos, que serán contados por Prometeo y Zeus mientras las vamos llevando a cabo. Así, deberemos llevar a Odiseo de vuelta a casa mientras nos cuentan el pasaje de Polifemo y Nadie, devolverle el tobillo a Aquiles mientras oímos su cólera contra Agamenón, saber cuántos trabajos realizó Heracles sabiendo la ayuda que recibió de Yolao, y cazar la presa de Atalanta.

En la siguiente misión, “El día del juicio”, veremos el Juicio de Orestes y recuperaremos la esencia de Atenea, que hasta este momento ha sido una niña que ha confiado en todo el mundo y no ha planeado nada de lo que debe hacer, debido a su poca inteligencia, tras derrotar a Medusa. Durante toda la misión se hacen menciones a su papel junto a Ares en la guerra de Troya y cómo venció a este. En esta zona podemos encontrar un reto de Pegaso en el que nos cuentan la historia de Belerofonte o una constelación de Jasón y los argonautas.

### *AFRODITA*

Comienza con la misión “Para presumir hay que sufrir”, en la región “Valle de la Eterna Primavera”. La diosa Afrodita ha sido transformada por Tifón en un manzano amable y dadivoso, y le ha sido robada su esencia: ser arrogante, engreída y presumida. Debemos investigar este manzano, hablar con la diosa del amor y ayudarla a recuperar su esencia.

Para ello, primero tendremos que enfrentarnos a un cíclope y llevar una perla al mar y recoger la espuma marina sagrada, donde ella nació —aquí se cuenta de manera muy simpática el nacimiento de Afrodita, cambiando el semen de Urano por una delicada perla, como si se censurara el mito contado por Zeus, aunque Prometeo nos da a entender que esa no es la verdadera historia—. Tras esto, debemos encontrar 3 lágrimas de Afrodita en la misión “Llorar y llorar”, derramadas por la diosa por la pérdida de su amado Adonis.

La siguiente, llamada “una manzana podrida”, será en el Palacio de Afrodita, en el que se nos contará la guerra de Troya, más especialmente el Juicio de Paris y el papel de Afrodita en esta guerra. Por ello, el objeto estrella de esta misión serán las manzanas, teniendo que llevarla hasta la diosa más bella. Durante esta misión podremos encontrarnos

con Alectrión, y con este conoceremos la historia de Ares y Afrodita, y sus encuentros de amantes —aunque esta esté casada con Hefesto—.

La última misión será recuperar su esencia, y por ello se llama “la diosa mezquina”. En la última cinemática veremos el origen de la guerra de Troya y cómo se menciona que Hermes y Afrodita se llevan tan bien que tuvieron un hijo juntos. En esta zona podemos encontrar otros mitos, como el de Psique bajando al inframundo o el de las mujeres de Lemnos petrificadas.

### ARES

Comienza con la misión “Quijadas de guerra”, en la región “Guarida de la Guerra”. En este caso, Ares, dios de la guerra, ha sido transformado en un gallina —perdón, un gallo—, literalmente, cobarde y poco autoritario, por lo que está claro cuál era su esencia guerrera. Aquí iremos a recuperar su esencia en primer lugar, pero alguien la habrá robado, y debemos recuperarla. Para ello, en la misión “Algo de picar”, habrá que recuperar el *sapinx* de la quijada del protector —ubicado en el “Dragón de Ismeno”— tras encontrar la marcha triunfal de Tifón. Para conseguirla debemos derrotar a Cerbero. Por último, en la misión “Huevo en el nido”, deberemos entrar en la Fortaleza de Ares, luchar contra el capitán de Tifón y recuperar la esencia. Por fin, podrá Ares volver a su forma antropomorfa y sentarse en el panteón de los dioses junto a Afrodita, su amante.

### HEFESTO

Comienza con la misión “¿Quién sos vos?”, en la región “Tierra-forja”. Hefesto es el que mejor parado ha salido de todos los dioses al perder su esencia, pues con ella ha perdido toda la angustia y tristeza que sentía, y por ello no recuerda nada. Ha sido transformado en un autómeta, un gigante de hierro, al que tendremos que devolver sus manos de forjador y ayudar a encender la fragua. Para ello, debemos saber cómo funciona una fragua y encenderla en las misiones “la mano en el fuego”, “Aire acondicionado” y “Desatranques Hefesto”, durante las cuales aprenderemos de esta magnífica maquinaria. Una vez arreglada casi por completo la fragua de los dioses, deberemos reactivarla en la misión “El meollo del asunto” y enfrentarnos a un autómeta. Tras esto, nos contarán el mito de la Caja de Pandora y el papel de Hefesto en la creación de esta, y recibiremos el martillo de Hefesto. Por último,

podremos insuflar la Llama eterna con el martillo de Hefesto en la misión “Una revelación” y recuperar la esencia de este en la misión “Artes Oscuras”. Aquí también conoceremos el mito de Estéropes, Brontes y Arges, sus ayudantes.

### *HISTORIA PRINCIPAL*

La trama principal del juego, a nivel mitológico es el mito de Tifón, bestia mortífera, y Prometeo encadenado y dispuesto a ayudar a la humanidad una vez más. Además, el mito de Dédalo también está presente durante toda la historia, pues es el creador de muchos puzles presentes en la isla, así como la isla misma.

Aunque no tenga mucho protagonismo, nuestra heroína también tiene su propia historia. Fenyx es un navegante cuentacuentos proveniente de Argos, siempre a la sombra de su hermano Ligiron, apuesto héroe e invicto en sus muchas hazañas. No obstante, su hermano parece que ha desaparecido y es ella —o él, según como queramos caracterizar a nuestro personaje— la que debe hacerse cargo de la situación y salvar a los dioses. Aunque solo se menciona de pasada, mientras llevamos a cabo las misiones, sí que aparece el hermano durante la primera misión de Ares y, tras rescatar a todos los dioses, la historia se centrará más en ellos. A nosotros, en el aula, no nos interesa esta misión llamada “Emergencia Familiar”, que no trata ningún mito, pero está bien saber qué más tiene el juego. Al final, tras esta misión, podremos enfrentarnos a Tifón en la misión final, “La tela de la araña”, con ayuda de los dioses y liberar a la humanidad de su yugo.