

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

GABRIEL LÓPEZ ALCAUSA

glopez75@gmail.com

Universidad de Málaga

Resumen

Se presenta una propuesta para afianzar el aprendizaje de determinados mitos clásicos griegos usando el videojuego *God of War III* en el aula de Cultura Clásica de 4º de ESO. Para ello se usarán de forma contextualizada y práctica determinadas escenas clave del juego en clase. Se permite así que el alumnado las juegue en las sesiones programadas y experimente de forma interactiva una interpretación posible de los mitos presentados, para después compararla con los textos originales.

Palabras clave

Mitología clásica, videojuegos, Pandora, titanomaquia, Kratos, God of War.

Abstract

We present this proposal to strengthen the learning of certain classical Greek myths using the video game *God of War III* in the Classical Culture classroom of 4th ESO. In order to achieve this goal, certain key scenes from the game will be used to provide context. Thus, the students will be able to play them in the scheduled sessions and interactively experience a possible interpretation of the myths presented, and then compare such interpretation with the original texts.

Key words

Classical mythology, video games, Pandora, titanomachy, Kratos, God of War.

1. INTRODUCCIÓN Y NORMATIVA, CONTEXTO EDUCATIVO

De un tiempo a esta parte se está fomentando el uso del videojuego en distintas aplicaciones de la Educación Secundaria Obligatoria. En primer lugar a través de la gamificación, introduciendo narrativas, mecánicas y recompensas para potenciar la motivación y la participación del alumnado. Aunque, en segundo lugar, también se debe tener en cuenta un tipo de propuesta que, si bien no aparenta ser tan ambiciosa y escalable como la gamificación, sí que supone un interesante nicho metodológico, por estar a medio camino entre la citada gamificación y propuestas metodológicas consideradas anticuadas. Se trata de usar ciertos videojuegos en clase, especialmente aquellos que por su historia y desarrollo narrativo, ambientación, personajes, diseño artístico o incluso mecánicas guarden relación con algún contenido del temario de una asignatura. En nuestra opinión se trataría de una evolución del uso que se hace actualmente del cine en el aula, que sí está ampliamente documentado. Es decir, un medio cercano y familiar al imaginario, intereses y características del alumnado que encontramos en Secundaria. Pero en vez de adoptar un papel pasivo, de espectador de cine mientras visualiza escenas o una película completa para después analizarla y compararla, como en los casos de títulos aplicados a Cultura Clásica, el videojuego supone un papel activo, implicado en primera persona en la interactividad ofrecida por el mismo. De igual manera que en una película se suelen presentar interpretaciones más o menos libres, más o menos alejadas del mito o los mitos originales, se ha de contextualizar en el caso del videojuego elegido para la clase. Y del mismo modo que se explica un péplum que se emplee en clase, incluso poniendo la distancia justa pero sin desprestigiar el material filmico por alejarse del original, entendemos que debemos hacer lo mismo con algunos videojuegos que pueden darnos muchas oportunidades de enseñanza.

El videojuego elegido para la presente propuesta de intervención en el aula es *God of War III*, desarrollado por Santa Monica Studios y lanzado por Sony Computer Entertainment (ahora Sony Interactive Entertainment) en 2010 para la consola PlayStation 3. En el apartado de Materiales se detallan las opciones disponibles actualmente para poder utilizar este juego. En la documentación escrita hasta ahora sobre el uso de este medio en el aula de Cultura Clásica se recomiendan los juegos de estrategia en tiempo real, por su mejor tratamiento del material original y por los beneficios que el género proporciona al jugador,

en perjuicio de otros géneros considerados más simples y directos y a priori sin tantas posibilidades educativas. Es el caso de la saga *God of War*, que mezcla la acción y la aventura, en un género denominado *hack and slash*¹. Pero a nuestro juicio la ambiciosa y grandilocuente apuesta artística —y hasta cierto punto histórica— de la saga bien podría describirse como una versión actualizada e interactiva de los no menos ambiciosos péplum más conocidos por el gran público —películas que no han dejado de usarse en el aula—. Como hemos dicho *supra*, se haría contextualizando el material presentado y usándolo como una oportunidad para asimilar mejor y expandir el conocimiento de los mitos originales, a partir de la espectacular y atractiva visión presentada por *God of War III*.

Puede entenderse como un riesgo elegir una entrega avanzada en una saga, porque obliga a un esfuerzo de resumen de acontecimientos previos. Pero entendemos que en este caso merece la pena, dado que la tercera entrega de la saga perfecciona muchos elementos narrativos, no se limita al género de acción pura y dura —por lo que permite una implantación en el aula más flexible y variada—; y por último presenta a su vez mayor duración y profundidad en la presentación y exposición de ciertos mitos, al estilo de lo que puede hacer una película. Por otro lado, al tratarse de una saga muy popular, hay bastantes elementos (wikis, vídeos, podcast, artículos en prensa) a los que se puede recurrir para poner en situación, a modo de recapitulación, de forma rápida y comprensiva en los personajes y acontecimientos que llevan al inicio de *God of War III*.

En el apartado normativo para nuestra propuesta haremos referencia primero a la Ley Orgánica 2/2007, de 19 de marzo, de reforma del Estatuto de Autonomía para Andalucía y que en su artículo 10.3.2 garantiza el acceso de todos los andaluces a una educación permanente y de calidad que les permita su realización personal y social. También nos hemos basado en el Real Decreto 1631/2006 de Enseñanzas Mínimas de ESO, publicado en el Boletín Oficial del Estado del 5 de enero de 2007, así como en el Decreto 231/2007, de 31 de julio, que establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación secundaria obligatoria en Andalucía, publicado en BOJA el 8 de agosto de

¹ *Hack and slash*: ‘saquea y corta’, clara y visual referencia a las acciones de búsqueda de objetos en cofres y de enfrentamiento con enemigos. Otra definición disponible del género está en la web <http://www.gamerdic.es/termino/hack-n-slash/>.

2007, así como la Orden de 10 de agosto de 2007 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la ESO en Andalucía y la Orden de 25 de julio de 2008 que regula la atención a la diversidad del alumnado. En el artículo 22.2 de la LOE encontramos el siguiente enunciado: lograr que los alumnos/as 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; prepararles para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral y formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones como ciudadanos.

La propuesta de intervención en el aula de *God of War III* se aplicaría en un aula de Cultura Clásica de 4º de la ESO, durante cinco sesiones en total, teniendo en cuenta las tres sesiones semanales de la asignatura. Tomaremos como ejemplo un instituto ubicado en un núcleo urbano, en el que los videojuegos están más que implantados entre el público objetivo que cursa esta asignatura (14-15 años), de forma que podemos asumir un conocimiento previo no de la saga, pero sí de ciertas mecánicas y controles básicos en lo que a juegos de acción se refiere. Por motivos relacionados con la clasificación por edades, que se traduce en el sistema PEGI² presente en todos los juegos lanzados comercialmente en España, procuraremos controlar las sesiones de juego directamente en el aula, de forma que no necesiten acceder al mismo desde casa. Centrándonos en el contexto del aula, la asignatura de Cultura Clásica pertenece al bloque de optativas y, aunque se suele considerar que el alumnado está motivado por la materia en sí —y que tristemente pertenece al vagón de cola en el que han quedado como optativas no pocas materias relacionadas con las Humanidades— tampoco se puede descartar el hecho de que haya alumnos que se matriculen en esta asignatura “huyendo” de otras materias que temen no dominar o que les causarán problemas a lo largo del curso. Se hace necesario por tanto buscar formas y métodos de trabajo que se acerquen a la sensibilidad e intereses del grupo, motivándolo con conocimiento y no solo datos. Se trata además de una franja de edad conflictiva, en pleno desarrollo sexual y de personalidad, y en teoría lo que menos conviene usar en clase es un videojuego de temática violenta y en ocasiones hasta erótico. Pero, una

² PEGI son las siglas de *Pan European Game Information*. El sistema de calificación de videojuegos PEGI está vigente desde el año 2003 y se pueden consultar sus niveles y acciones en la web <https://pegi.info/es>.

vez más, ayudándonos de una buena planificación entendemos que se puede minimizar el riesgo de conflictos, malas interpretaciones y malos usos del material que van a probar y usar como base para los mitos. Por último, la media de alumnos y alumnas en esta asignatura suele ser de 15, un número que puede servirnos para determinadas tareas y actividades en grupos, como la *webquest*.

2. PLANIFICACIÓN Y OBJETIVOS

Este proyecto de intervención en el aula se desarrolla en el bloque VII de la asignatura, denominado Pervivencia en la actualidad.

Entre los objetivos generales de la Educación Secundaria, en primer lugar, encontramos que han de contribuir y desarrollar las capacidades que permitan a los alumnos y alumnas:

a) 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.

b) 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.

c) 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.

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

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, incorporar nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

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

g) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

h) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

i) 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.

j) 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 la materia de Cultura Clásica de 4º de ESO encontramos:

- Conocer las civilizaciones griega y romana a través de la localización y descripción de sus hitos y enclaves geográficos.
- Analizar el marco histórico en el que se desarrollan las civilizaciones griega y romana.
- Situar en un eje cronológico los hechos históricos de Grecia y Roma analizando sus características.
- Analizar la evolución de las clases sociales en Grecia y Roma.
- Conocer los dioses de la mitología grecolatina así como los mitos y héroes estableciendo semejanzas y diferencias entre los antiguos y los actuales.
- Realizar comparaciones entre la religiosidad actual y la grecolatina.

- Relacionar las manifestaciones artísticas actuales con las del arte clásico.
- Analizar la influencia de los géneros grecolatinos en la literatura posterior.
- Distinguir y comprender las funciones de los diferentes tipos de escritura y alfabetos.
- Utilizar la terminología científico-técnica de origen grecolatino.
- Reflexionar sobre la influencia de las lenguas clásicas en las demás lenguas.
- Analizar en los distintos contextos socioculturales la influencia de la civilización clásica.
- Reconocer en la literatura actual la pervivencia de géneros, mitología y tópicos literarios.
- Reconocer la influencia de Grecia y Roma en la organización política, social y cultural actual.
- Identificar y analizar a través de medios tecnológicos la pervivencia de la civilización clásica en la cultura y entorno actuales.

Ya puede apreciarse que nos estamos centrando en aquellos objetivos programáticos que ayuden a explicar la importancia -incluso en la actualidad- cómo han llegado y siguen llegando a nosotros a través de manifestaciones culturales contemporáneas, en medios y contextos muy diferentes. Es decir, conocer los dioses, mitos y héroes grecolatinos y su influencia en manifestaciones culturales posteriores, como el videojuego que nos ocupa. En los objetivos didácticos ampliaremos estas intenciones.

Objetivos didácticos

Conceptuales:

- Que el alumno sepa identificar los mitos clásicos griegos y sus convenciones, temas y personajes.
- Que el alumno relacione los mitos con manifestaciones culturales actuales.
- Que el alumno sepa crear textos propios a partir de elementos dados en los mitos y otras manifestaciones.

- Que el alumno utilice las TIC para recabar información y elaborarla en grupo.

Procedimentales:

- Reconocer las características de los principales mitos e identificarlos en manifestaciones culturales actuales.
- Identificar temas y rasgos narrativos propios de los mitos y su relevancia.
- Utilizar *webquest* para acercarse a los mitos relacionados con los monstruos.
 - Elaborar esquemas de trabajo.
 - Utilizar las TIC para recabar información acerca de los mitos y su reflejo en el videojuego.
 - Investigar el papel de la mujer en los principales mitos griegos.
 - Escribir relatos de creación propia a partir de mitos preexistentes.

Actitudinales:

- Fomentar el aprendizaje colaborativo.
- 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.

3. COMPETENCIAS CLAVE

A través de las distintas actividades propuestas, aspiramos al desarrollo de las siguientes competencias clave (que en el apartado Evaluación irán asociadas a los diferentes estándares de aprendizaje):

- Competencia en comunicación lingüística, referida a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.

- Competencia digital, que implica un uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información.
- Aprender a aprender, por la que 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 colaborativa para conseguir un objetivo.
- Competencias sociales y cívicas, que se refieren a las capacidades del alumnado para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, que implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.
- Conciencia y expresiones culturales, que se refiere a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura.

4. CONTENIDOS

El bloque VII de la asignatura presenta los siguientes contenidos:

- Aspectos fundamentales de la presencia de la civilización clásica en las artes y las ciencias.
- Características generales de la pervivencia de la cultura clásica en literatura.
- Influencia de la civilización clásica en las principales instituciones políticas y sociales occidentales.
- Aspectos básicos de la pervivencia del mundo clásico en las culturas modernas.
- Utilización de las tecnologías de la información y de la comunicación en tradición clásica.

Se ha decidido implementar estos contenidos en la Unidad 4: Una época arcaica: el amanecer de Grecia, que desarrolla en nueve sesiones (de las que nosotros tomaremos cinco) los siguientes contenidos:

- La Edad Oscura y la época arcaica.

- La polis griega. Los dioses del Olimpo. Los oráculos: la voz de los dioses. Las grandes celebraciones.

- El alfabeto griego.
- El origen mítico de las olimpiadas. Píndaro.
- Los valores del deporte.

Esto se materializa en la siguiente división de contenidos:

Conceptuales:

- Los mitos clásicos griegos y sus convenciones, temas y personajes.
- Relación de los mitos con manifestaciones culturales actuales.
- Creación de textos propios a partir de elementos dados en los mitos y otras manifestaciones.

Procedimentales:

- Reconocimiento de las características de los principales mitos e identificarlos en manifestaciones culturales actuales.
- Identificación de temas y rasgos narrativos propios de los mitos y su relevancia.
- Realización de actividades propuestas tras sesiones de juego y lectura.
- Uso de *webquest* para acercarse a los mitos relacionados con los monstruos.
- Elaboración de esquemas de trabajo.
- Uso de las TIC para recabar información acerca de los mitos y su reflejo en el videojuego.
- Investigación del papel de la mujer en los principales mitos griegos.
- Escritura de relatos de creación propia a partir de mitos pre-existentes.
- Realización de cuestionarios y de comentarios de texto dirigidos.

Actitudinales:

- Aprendizaje colaborativo.
- Conciencia sobre la igualdad de género y reivindicar el papel de la mujer en manifestaciones artísticas.
- Respeto a la libertad religiosa y sus manifestaciones artísticas.
- Conocimiento de textos clásicos como parte de la cultura popular contemporánea y en diferentes medios de expresión.

5. MATERIALES Y RECURSOS

Para usar en clase el juego se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones.

El profesorado elaborará una ficha del juego para su distribución en el aula, del mismo modo que se hace con las películas antes de proyectarlas. Hay numerosas fuentes de información sobre el videojuego en general, y sobre la saga *God of War* en particular: existe una wiki de considerable tamaño y en español de la serie, disponible en https://godofwar.fandom.com/es/wiki/God_of_War_Wiki (que usaremos también para las actividades) y otra de las fuentes de referencia con datos sobre videojuegos comerciales, la web www.mobygames.com, que puede considerarse, en cierto modo, la versión para el medio interactivo de la conocida Internet Movie Database (IMDB). En la ficha incluiremos autores principales del juego, año de aparición, resumen de la trama de los capítulos anteriores de la serie, así como los mitos más relevantes que aparecieron la misma y su relación con el protagonista de la saga.

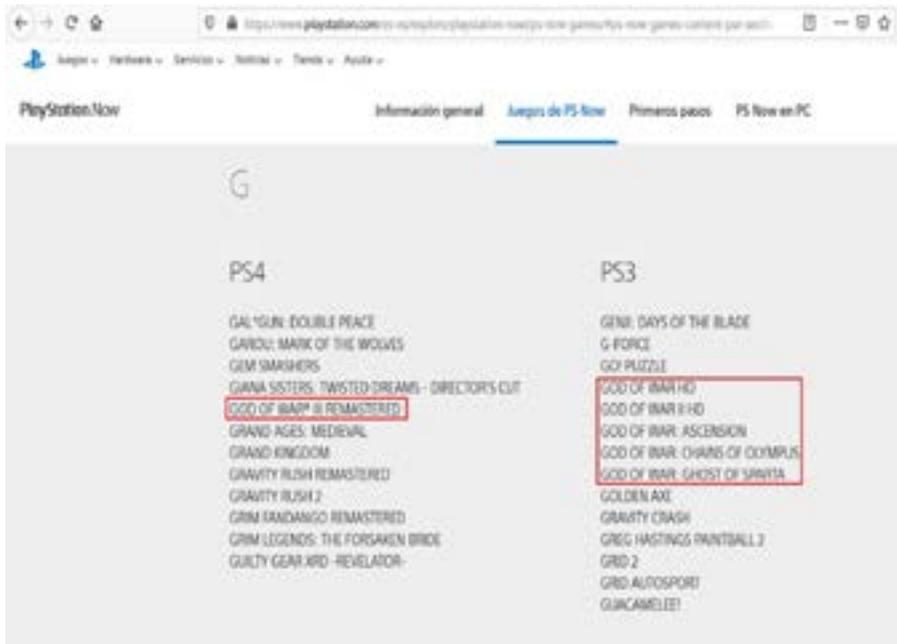
El videojuego elegido para aprender y comparar ciertos mitos, *God of War III*, actualmente está disponible en una mayor variedad de plataformas que cuando apareció por primera vez en el mercado. Así, además de poder utilizar una consola PlayStation 3 para jugar tanto a la versión física (en disco BluRay) o en versión digital (adquirida en la plataforma comercial PS Store dentro de la red PlayStation Network), ahora se puede usar la consola PlayStation 4 con *God of War III Remastered*, versión con mejoras gráficas y de rendimiento, a su vez tanto en versión física como digital.

También se puede usar la consola PlayStation 5, de reciente lanzamiento. Esta consola es retrocompatible con determinados títulos aparecidos en PlayStation 4, así como con sus archivos de guardado de partida (que tienen su importancia en esta propuesta por lo que se explicará más adelante); así, la versión tanto física como digital de *God of War III Remastered* de PlayStation 4 y sus partidas guardadas pueden usarse en la nueva generación de consolas de esta marca. Los propios desarrolladores del juego han confirmado esta posibilidad en sus redes sociales.

En lo que a versiones digitales se refiere ha aparecido una opción a tener en cuenta: *God of War III Remastered* también está disponible en la plataforma online PSNow, que permite jugar por *streaming* –sin descargar los archivos del juego– tanto en la consola PlayStation 4 como en ordenadores Windows PC. Para ello es preciso por un lado descargar una aplicación (disponible en la web <https://www.playstation.com/es-es/explore/playstation-now/ps-now-on-pc/>) que habremos de instalar en nuestro sistema operativo. La ventaja de poder usar PSNow en un PC con conexión a Internet, además de la comodidad que supone no tener que instalar nada, así como de poder cargar un juego hasta ahora exclusivo de las consolas PlayStation, es que podemos conectar un mando compatible con nuestro ordenador, sin tener que recurrir al mando propietario de dichas consolas (aunque se recomienda y se puede configurar sin muchos problemas, tanto en el caso de los mandos Dual Shock de PS3 como de PS4).

Eso sí, hay que tener en cuenta que PSNow es un servicio de pago, con tres modalidades: 9,99 euros un mes, 24,99 euros por tres meses y 59,99 euros por un año. Pero el servicio dispone de un periodo de prueba de siete días, que podemos utilizar y optimizar a nuestro favor. Dado que tenemos proyectado implementar esta propuesta de intervención por un total de 5 sesiones, que nos llevarán casi dos semanas completas de clases, podemos planificar las sesiones en las que vayamos a dejar que los alumnos jueguen en clase para amoldarnos a dicho periodo de prueba gratuita. Además, como se puede ver en la captura adjunta, tomada en la página web de la plataforma PSNow que lista los juegos disponibles, también se puede acceder a los capítulos anteriores a esta tercera entrega; tanto *God of War* como *God of War II*, ambas en sus versiones mejoradas en HD, como las entregas *Chains of Olympus* y *Ghost of Sparta*, lanzadas para la consola portátil PSP (PlayStation Portable) y la precuela *Ascension*, aparecida casi al final de la generación

PlayStation 3. Esto supone una oportunidad para poner en situación, si es posible, de forma breve y localizada, tanto al personaje Kratos y su relación con el Olimpo (por ejemplo, la primera aparición de Pandora, la presencia de Atenea en casi todas las entregas o la reacción de Zeus a las hazañas de Kratos), como los eventos que le llevan a lo que ocurrirá en *God of War III*. Algo así como una versión interactiva de parte de la información que se proporciona en la ficha inicial del juego.



Captura tomada de la web <https://www.playstation.com/es-es/explore/playstation-now/ps-now-games/>.

Por otro lado, se recomienda planificar esta intervención usando cuidadosamente el sistema de guardado de partidas que tiene el juego. Aunque no se trata de un juego excesivamente largo, puede llevar entre 12 y 16 horas —si bien hay innumerables casos de jugadores expertos y rápidos que pueden bajar ese tiempo—, tampoco nos interesa mostrar cada segundo de lo que ocurre en pantalla. Sobre todo, dado el género *hack and slash* del juego, que lleva a numerosos enfrentamientos con enemigos que se repiten, o escenas de abrir cofres para obtener mejoras de vida y magia, entre otros momentos de los que podemos prescindir.

Para esta intervención se han tomado como referencia las partidas salvadas en *God of War III Remastered* en PS4, que tiene por un lado una casilla de guardado rápido, que se actualiza automáticamente y se sobrescribe, de forma que se puede escoger para volver a jugar en el último punto donde se dejó la última partida; y por otro una serie de partidas guardadas en los puntos que el juego tiene repartidos por los distintos escenarios del mismo. En este caso, disponemos de hasta 32 partidas posibles que podemos salvar (aunque el número de puntos de guardado es algo mayor, también teniendo en cuenta que algunos puntos se repiten dado que volvemos a ciertos escenarios del juego tras realizar determinadas acciones) y que permiten que planifiquemos con bastante exactitud los puntos del juego que queremos mostrar y dejar que los alumnos y alumnas jueguen. Es decir, nos permite secuenciar la narración de los eventos del juego, preparando partidas donde creemos que va a ocurrir o mostrarse algo relevante para la intervención. Ya sea una escena cinemática de exposición de acontecimientos o recapitulación, una llegada a un escenario relevante con su descripción visual inicial (por ejemplo realizada por un barrido de cámara y una música de fondo), un diálogo con un personaje mítico que nos aporte más información de lo que sucede, un enfrentamiento a un monstruo que queramos mostrar o bien, por citar un ejemplo concreto, la secuencia tipo *walking simulator*³ casi al final del juego antes del enfrentamiento con Zeus, y en la que Kratos camina hacia lo incierto acompañado de imágenes y sonidos que evocan su epopeya personal que a su vez le lleva a destruir el Olimpo, en un raro pero interesante momento de introspección que también podemos emplear y contextualizar.

El uso de dicho sistema de partidas guardadas además nos sirve como mera prevención. El curso elegido es 4º de ESO, y el juego tiene una calificación PEGI para mayores de 18 años, por su contenido violento. Y aunque uno de los mayores atractivos del juego es sin duda el satisfactorio e intuitivo sistema de ataques de Kratos, es preferible dosi-

³ *Walking simulator: an adventure game focused on gradual exploration and discovery through observation, with little in the way of action:* https://en.wiktionary.org/wiki/walking_simulator). Se trata de un género al que rodea cierta polémica, dado hay quien achaca a sus mecánicas (o, según los aludidos, la falta de las mismas) a la creación de un producto audiovisual al que no se puede considerar videojuego. Sea como fuere, en este caso nos referimos a una sección del videojuego pensada para la citada introspección que Kratos está experimentando, en un dramático repaso a su tragedia personal justo antes de culminar su venganza.

ficar el uso de escenas de combate en clase. Siempre habrá que contextualizar eso sí, y para eso entre otras cosas estará la ficha de inicio del videojuego, así como numerosas advertencias del género y del carácter lúdico y fantástico del contenido al que van a acceder. También nos vemos obligados a usar el sistema de guardados para “saltarnos” uno de los momentos más controvertidos de la saga, y que también aparece en *God of War III* —aunque ya no se incluyó en la entrega de 2018—. Nos referimos a un minijuego en el que Kratos realiza el acto sexual con algún personaje femenino, ejecutado mediante una secuencia de botones, tal y como se realizan los denominados *combos* en otros momentos del juego contra ciertos enemigos, en una técnica denominada QTE⁴, *Quick Time Event* (en pantalla aparece brevemente el botón o secuencia de botones que hay que pulsar con rapidez para superar correctamente un evento concreto del juego). En *God of War III* Kratos yace con Afrodita, en un encuentro que se produce ‘fuera de cámara’, mientras dos sirvientas semidesnudas contemplan y comentan excitadas el desarrollo de dicho encuentro carnal. Entendemos que puede haber problemas por la edad del alumnado y que, por mucho que contextualicemos dicha secuencia, puede dar lugar a conflictos que preferimos evitar. De ahí de nuevo la estrategia de usar los puntos de guardado y su uso de forma racional y planificada.

Además, para el desarrollo de varias actividades se requerirá el uso de ordenador o Tablet con conexión a Internet y herramientas de navegación y ofimática, a modo de herramienta de consulta e investigación, tanto para conocer mejor el contexto de inicio de la acción de *God of War III*, ampliar información sobre las tramas y los personajes y, sobre todo, para elaborar material comparativo y conclusiones acerca de los mitos griegos originales. Y cómo no, necesitaremos los textos originales, en los que vamos a apoyarnos constantemente, tanto en soporte físico como digital.

6. METODOLOGÍA Y SECUENCIACIÓN

El Bloque 7 de la asignatura se imparte, junto a los demás, de manera teórica y/o práctica en todas las unidades, pero nos permitimos asu-

⁴ Una definición acertada y amplia de esta mecánica se puede leer en el artículo publicado en la web <http://informatica.blogs.uoc.edu/2015/05/21/quick-time-events-qte-en-videojuegos/>.

mir los objetivos y contenidos de este bloque para aplicar la propuesta en la Unidad 4: Una época arcaica —el amanecer de Grecia—, que aborda los dioses del Olimpo. Así, elegimos una unidad directamente relacionada con la temática del videojuego y podemos secuenciar mejor las actividades en cinco sesiones consecutivas para dar una visión amplia y sin interrupciones de algunos de los mitos más importantes de la cultura clásica.

Esta propuesta se ha planteado como una serie de sesiones de aprendizaje activo, de forma que dicho aprendizaje se produzca a través de la experimentación, el desafío y el disfrute que supone un videojuego. El carácter lúdico de la experiencia además en este caso implica un valor colaborativo, por ejemplo en las escenas del juego en las que haya que resolver uno o varios rompecabezas para obtener un objeto o avanzar hacia la siguiente pantalla. Esperamos que dicho carácter lúdico y de colaboración ayude a crear un mejor clima de aula y propicie un mejor aprendizaje de los mitos en la siguiente parte de cada sesión, después de la fase introductoria del videojuego.

Para explicar la secuenciación de actividades vemos necesario detenernos brevemente en la trama de *God of War III*, ya que si bien no se va a jugar al juego completo en clase, sí que se escogerán determinadas escenas tanto narrativas como interactivas para introducir los mitos y su posterior trabajo.

El juego comienza en pleno camino de Kratos, hijo de Zeus (según el juego, quede claro), hacia el Monte Olimpo, ayudado por Gaia y los titanes, para consumar su venganza y destruir el mundo de los dioses. Después de enfrentarse a Poseidón, Kratos falla en su intento de acabar con Zeus y desciende al Reino de Hades, donde Atenea le descubre lo que debe hacer para conseguir su objetivo: encontrar y apagar la Llama del Olimpo. Kratos recupera sus icónicas armas -las Espadas del Exilio- y tras numerosos enfrentamientos con monstruos como Gorgonas, Cerberos y otros, Kratos topa con los Jueces del Inframundo (Minos, Radamantis y Éaco) que le proponen tres pruebas. Ya entonces el protagonista empieza a escuchar la voz de Pandora. En la Fragua, Hefesto se resiste a ayudar a Kratos, que vuelve a oír la voz de una Pandora cautiva. Kratos derrota a Hades en su palacio y vuelve a la Fragua, donde Hefesto decide contarle la historia de Pandora. Kratos se niega a ayudar a Hefesto y continúa su viaje hacia la venganza, en la Ciudad de Olim-

pia, donde Gaia y los Titanes siguen destruyendo lo que encuentran a su paso. Helios les hace frente y Kratos le derrota. Con la cabeza de Helios como trofeo y linterna, Kratos se adentra en la senda de Eos, donde Pandora le sigue pidiendo ayuda. Con las alas de Ícaro, Kratos vuela por la cadena del equilibrio y llega al Laberinto de Dédalo. Al salir, Kratos derrota a Hermes y obtiene sus botas. Mientras tanto, en el Olimpo ya se pueden notar las consecuencias de la progresiva desaparición de los dioses a manos de Kratos. El sol ha desaparecido y se suceden los cataclismos. Después de un breve encuentro con Hera, Kratos derrota a Heracles, que reprocha a este la fama y gloria que logró, una gloria que le correspondía a Heracles en realidad. Después de pasar por la Cámara de Poseidón, Kratos llega a los Jardines Superiores, donde se encuentra con Afrodita. Después de volver a ver a Hefesto, Kratos se adentra en las Fosas del Tártaro y derrota a Cronos, después de recriminarle este que Kratos abriera tiempo atrás la caja de Pandora (es decir, en una anterior entrega de la saga). Después de este enfrentamiento, Kratos se dirige a los Jardines del Olimpo, donde está Hera, que enfurece a Kratos al reprocharle que en realidad esté ayudando a Pandora en su viaje. La muerte de Hera a manos de Kratos también tiene consecuencias en el mundo del Olimpo. Pero Kratos continúa y vuelve al Laberinto. Después de un encuentro con Dédalo, Kratos logra destruir a los tres Jueces y consigue llegar a la Llama del Olimpo, donde además ve a Pandora. Pero en ese momento Zeus aparece y comienza la batalla final del juego. Durante la batalla, Pandora vuelve a la caja. Kratos la abre en un intento de derrotar a Zeus pero la caja está vacía. Zeus se burla de Kratos, que enfurecido le derrota de forma brutal, esta vez con la ayuda de Pandora, que parecía haber desaparecido antes. Su voz guía a Kratos hacia la victoria. Ha sido el poder de la esperanza lo que ha logrado la victoria. Atenea cree que ese poder debe volver a los dioses, y Kratos, al sentirse manipulado de nuevo, se suicida, aunque después de los créditos del juego aparece un rastro de sangre donde antes estaba su cuerpo moribundo.

Continuando con el enfoque metodológico, se trabajará a nivel mental (memoria, creatividad, comprensión, concentración e imaginación), a nivel emocional (creación de un espacio de confianza donde probar, jugar y crear) y a nivel de comunicación y expresión (empezando por la escucha y la comprensión y terminando con la expresión misma); se potenciará como se ha dicho el aprendizaje activo e inductivo-contextual.

Secuenciación

Se van a dedicar cinco sesiones a esta propuesta de intervención. Cada sesión tendrá dos partes, una de “explicación interactiva”, con una sección de *God of War III* por la que irán pasando los alumnos y alumnas. Se intentará equilibrar el contenido jugable con el expositivo. El resto de la sesión se dedicará al planteamiento o ejecución de las actividades, en función de su tipología.

- En la primera de ellas se repartirá una ficha técnica del videojuego y a continuación se realizará un cuestionario previo para valorar los conocimientos que tenga el alumnado sobre determinados mitos, así como el dominio que puedan tener en el ámbito de los videojuegos (géneros, mecánicas, controles). Este cuestionario servirá para apuntalar mejor los contenidos de las sesiones siguientes. El resto de la clase se dedicará a la lectura del mito de Pandora, que tiene una importancia fundamental en la saga *God of War* y a las instrucciones para abordar la *webquest* que tendrán que ir realizando en grupos para exponer en la última sesión.

- Para la segunda sesión tenemos previsto una *flipped classroom*. Previamente se han dado instrucciones en la sesión anterior para que el alumnado prepare en casa un breve trabajo de investigación sobre mujeres que aparecen los mitos y también en *God of War III*: Atenea, Hera, Pandora y Afrodita. Deben buscar información sobre cómo están caracterizadas y cuál es su papel en dichos mitos y su comparación con su representación virtual en la saga. Como estimamos que se pueden hacer al menos cuatro grupos por clase, se reparten diversos ítems para la investigación entre los miembros de los grupos, de forma que cada grupo se encargue de una mujer en los mitos. Si el aula es mayor de lo esperado se puede añadir Perséfone, que también aparece en el juego. Se les proporcionarán wikis y otras direcciones web como punto de partida, y se recomendará que añadan contenido multimedia a sus investigaciones. En esta segunda sesión expondrán los distintos trabajos y las conclusiones a las que han llegado.

- En la tercera sesión abordaremos uno de los temas principales del juego, la Titanomaquia o Guerra de los Titanes. Siguiendo con la disposición en grupos del alumnado, y a partir de la lectura en clase de un fragmento de la Teogonía de Hesíodo que haga referencia a tal episodio, los estudiantes deberán hacer un comentario de texto dirigido del

mismo. Además, y partiendo de lo que se ha visto en el juego, se abrirá un breve turno de intervenciones para que expliquen con sus palabras qué supone, tanto en el mito original como en *God of War III* el fin del Olimpo, y cuál es el papel de Gaia-Gea y de los titanes en cada caso.

- En la cuarta sesión, después de una breve sesión de juego en la que se consiga un objeto relevante para avanzar en la trama (el Arco de Apolo, la cabeza de Helios, las alas de Ícaro, etc.) se propone al alumnado una jornada de escritura creativa por parejas. A partir de distintos fragmentos de ciertos mitos elegidos para cada grupo, se les pide que esboquen una fase de un videojuego a partir de cada mito asignado. No se trata de un videojuego completo, sino de una escena, que incluya acción, exposición, escenarios, personajes protagonista, antagonistas y ayudantes, así como al menos un objeto mítico que han de conseguir al final de la fase, explicando además el valor de ese objeto en el futuro del videojuego (aunque la creación de la fase no vaya más allá). Se valorará la inclusión de los mitos planteados en las mecánicas y reparto del videojuego, así como el nivel de relación de dichos mitos con lo que aparece en el guion que están planteando (ambientación, diálogo, fidelidad al original).

- La quinta sesión la dedicaremos a la exposición de los trabajos de la *webquest* previamente creada. En los mismos grupos creados para las primeras actividades, se han repartido tareas de investigación para elaborar un bestiario con algunos de los monstruos más conocidos de la saga y que también aparecen en *God of War III*. Se puede partir de la división Minotauros vs. Cíclopes vs. Gorgonas vs. Cerberos, aunque si el aula es más amplia se puede añadir otra de las criaturas que aparecen, como Arpías o Sirenas. Además, en el juego suelen aparecer evoluciones de estas criaturas, con lo que a partir de fuentes de información que se les proporcione, deberán describir dichas evoluciones en el juego y también cómo aparecen estos monstruos en los diferentes mitos, así como su influencia en las historias que se cuentan. La *webquest*, creada para la propuesta, está disponible en la dirección web <https://webquestgodofwar.wordpress.com/>.

7. TRANSVERSALIDAD

God of War es una saga de videojuegos protagonizados por Kratos, un personaje que es en realidad trasunto de Heracles y que hasta hace

poco tuvo poca evolución en su personalidad⁵. Malencarado, violento, irreflexivo y vengativo, podría parecer que contar sus aventuras en clase, por mucha conexión que se pueda hallar en no pocos mitos griegos, no podría dar lugar a tocar temas transversales. Sin embargo, pensamos que es en el planteamiento de ciertas tareas y, sobre todo, en su ejecución, donde sí se puede aplicar la citada transversalidad en nuestra propuesta de intervención. Nos centraremos sobre todo en la educación en valores: el respeto (tanto a uno mismo como a la diversidad); la responsabilidad frente a tareas y normas; y finalmente la creatividad y la esperanza. No en vano uno de los mensajes que trata de lanzar *God of War III*, y que le diferencia de los anteriores episodios de la saga, es la esperanza en lo que el ser humano puede dar de sí mismo, una vez que el Olimpo deja de regir sus destinos de la mano de Kratos. También prestaremos atención a la importancia del papel de la mujer tanto en los mitos como en su representación audiovisual. A su vez, los ejercicios y la exposición de los diferentes mitos a la vez que en su representación en forma de videojuego nos han de servir para reivindicar otros valores como la paz, la democracia y el rechazo a cualquier tipo de violencia. *God of War III* no es más que un producto de entretenimiento, aunque de nuevo nos sirva para ejemplificar ciertos contenidos, y como tal debemos plantearlo en clase, no como un modelo a seguir ni como reflejo de realidad alguna.

Otra de las medidas que aspiramos transmitir en este punto es el estímulo del interés y el hábito de la lectura y de la mejora de expresión oral y escrita. Precisamente es una de las principales intenciones al usar *God of War III*: motivar y animar a conocer mejor los mitos originales, su riqueza, su valor histórico y artístico y su relevancia universal y permanente. Acercar los mitos al alumnado para que lo adopten como parte de su imaginario y *corpus* cultural. Pero además del hábito de la lectura, se aspira a la creación de mensajes orales y escritos con coherencia y riqueza de contenido y creativa.

Para todo ello y por lo tanto, para el desarrollo de la competencia lingüística (tanto en su vertiente oral —escuchar y hablar— como en la

⁵ Hay un desarrollo del personaje mucho más trabajado y evidente en la entrega *God of War* de 2018, ambientada esta vez en la mitología nórdica, pero continuando con el personaje de Kratos, muchos siglos después de los acontecimientos de *God of War III*.

vertiente escrita —leer y escribir—) se pondrán en marcha en las actividades las siguientes medidas:

- Tareas de investigación en las que los alumnos y alumnas lean documentos de distinto tipo y soporte, incluyendo las instrucciones de las mismas, lecturas recomendadas, elaboración en común de un proyecto de clase (*webquest*).
- Tareas en las que tengan que usar distintos soportes y tipologías textuales; lectura en voz alta en clase, de forma que se valoren velocidad, corrección, ritmo y otros parámetros; obtención de idea principal de un texto leído, establecer relaciones y conclusiones.
- Tareas de elaboración escrita, ya sea a partir de la lectura de un texto determinado, una creación literaria propia, o sobre un tema en concreto, y usando las Tecnologías de la Información y comunicación o TIC disponibles tanto en el aula como en casa.
- Tenemos previstas algunas actividades de refuerzo o ampliación (y que por necesidades de la programación también pueden sustituir a alguna de las propuestas *supra*) y que implican por un lado la búsqueda de información sobre Heracles y su posible comparación con el personaje de Kratos en la saga *God of War*; consistiría en hacer una ficha de personaje Heracles con sus características y sus motivaciones, así como sus avatares y hasta su aspecto, como si del diseño de un personaje de videojuego se tratase. Se animaría a los alumnos a usar elementos plásticos y artísticos para su realización. Por otro lado estará prevista una actividad individual sobre Dédalo e Ícaro y sobre Hefesto y Pandora (por citar solo dos ejemplos, se pueden ampliar), en la que se pide al alumnado que resuma en pocas líneas sus relaciones padre-hijo/a, a partir de los textos originales.

8. DIVERSIDAD

En Andalucía, la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación en Andalucía define, en su artículo 113 —Principios de equidad—, al alumnado con necesidades educativas específicas de apoyo educativo como aquel que presenta necesidades educativas especiales debidas a diferentes grados y tipos de capacidades personales de orden físico, psíquico, cognitivo y sensorial; el que, por proceder de otros países o por cualquier otro motivo, se incorpore de forma tardía al sistema educati-

vo, al alumnado con altas capacidades intelectuales, así como el alumnado que precise de acciones de carácter compensatorio. Siguiendo con el caso andaluz, la Orden de 25 de julio de 2008 establece las medidas de atención a la diversidad de carácter general y específico así como los programas que se han de llevar a cabo. En el caso de esta intervención, se pueden dar algunos de los siguientes casos:

- Alumno/a de fuera de España, con menor dominio del idioma. Se recomienda tener preparadas las pertinentes instrucciones de las actividades en inglés, así como la opción de poner el juego en inglés si es posible. En caso contrario, tener preparados materiales multimedia del juego (vídeos de las escenas elegidas, artículos, wikis) en sus versiones en inglés.

- Alumno/a con dificultad de aprendizaje y de comprensión. Se crearán actividades complementarias adaptadas (de refuerzo y de ampliación) y se dedicará tiempo por separado para atender a sus necesidades. Puede darse el caso de que haya alumnos con mayor conocimiento previo de los mitos griegos tratados en el juego, mientras otros no los conozcan o tengan un conocimiento superficial. Se procurará localizar esta problemática en el cuestionario previo (ver secuenciación de actividades).

- Alumno/a con discapacidad. Estamos ante una situación compleja, dado que lo que se pretende es dotar de interactividad y participación en la historia de Kratos y su particular visión de mitos griegos, a través del videojuego. Los mandos de control pueden ser ergonómicos y de respuesta rápida, pero no están especialmente adaptados a jugadores con algún tipo de discapacidad. Ya hay proyectos comercializados de mandos especialmente diseñados para jugadores discapacitados, pero lo elevado de su precio complica proponerlo, imaginamos, en el centro educativo. Una solución que se puede prever y planificar, en caso de que haya aula de tecnología en el centro, es la creación de un mando cuyo diseño responda a estas necesidades tan específicas, por ejemplo con placas de desarrollo y software *Arduino*.

En general, se suele hacer referencia en programaciones didácticas a la necesidad de favorecer un buen clima en el aula y de introducir mecanismos que resulten en refuerzos positivos que ayuden a mejorar la autoestima del alumnado. Consideramos que el uso de un videojuego, con una equilibrada curva de dificultad, que ofrezca un desafío asumi-

ble y premie el esfuerzo del jugador, es una buena medida para lograr dicha mejora en la autoestima.

9. EVALUACIÓN

El programa de la asignatura, en el bloque en el que vamos a enmarcar nuestra actuación, presenta los siguientes estándares de aprendizaje evaluables, con sus correspondientes competencias clave:

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES
1.1. 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.	CCEC-CAA
2.1. 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.	CCEC-CIEE
2.2. 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.	CCEC
4.1. 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.	CCEC-CSC
5.1. 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.	CD-CIEE

En cuanto a los criterios de evaluación, nos centraremos en los siguientes (también con sus correspondientes competencias clave:

1. Reconocer la presencia de la civilización clásica en las artes, en las ciencias, en la organización social y política. CCEC-CAA
2. Conocer la pervivencia de géneros, mitología, temas y tópicos literarios y legendarios en las literaturas actuales. CCEC-CIEE
3. Verificar la pervivencia de la tradición clásica en las culturas modernas. CCEC-CSC
4. Realizar trabajos de investigación sobre la pervivencia de la civilización clásica en el entorno utilizando las tecnologías de la información y la comunicación. CD-CIEE
5. Crear contenidos propios a partir de mitos clásicos. CCL-SIE-CEC

Se contempla realizar una evaluación inicial, una medida además a la que se suele aludir en los planes de atención a la diversidad de las programaciones didácticas. Esta evaluación será un cuestionario en el que comprobaremos el nivel de conocimiento acerca de los dioses, héroes y monstruos de la mitología griega, así como de las historias detrás de algunos de los mitos más conocidos. También nos servirá para evaluar previamente su nivel como jugadores y jugadoras de videojuegos. Esto último se puede hacer de forma práctica, con una pequeña prueba en la que se use un videojuego más modesto, y en el que tengan que ejecutar una o varias acciones en una fase predeterminada.

Rúbrica de evaluación

En la rúbrica de evaluación sumativa que vamos a elaborar se dará más peso a lo procedimental y el desempeño que han alcanzado los alumnos y alumnas en dichos objetivos. A esta rúbrica se añaden elementos de evaluación formativa, a partir de la observación del nivel de interés, participación individual y en grupos durante el desarrollo de la unidad. Hemos tomado como inspiración para el punto de partida la rúbrica propuesta por Ana Basterra Cossio, disponible en https://nanopdf.com/download/evaluar-competencias_pdf.

CATEGORÍA			Inicial	En desarrollo	Consumado	Ejemplar	Puntuación
Individual/grupos		Porcentaje	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos	
Tareas	Calidad de la información obtenida	15 %	De menor a mayor relevancia y rigor De menos a más temas o preguntas contestadas				
	Capacidad de trabajo en grupo	20 %	De menos a más capacidad de consenso, respeto y aceptación de las ideas de los demás y su aplicación en un trabajo conjunto				
	Creación de contenido propio	15 %	De menos a más esfuerzo de creación y aplicación de lo aprendido en un texto propio				
	Análisis y uso de la información	25 %	De menos a más esfuerzo en recopilación de datos y su uso objetivo y relacionado De menos a más ampliación de la información obtenida				
	Uso de las TIC	25 %	De menos a más capacidad de búsqueda de información, relación entre diferentes fuentes De menor a mayor dominio en las herramientas TIC de navegación, creación y ofimática				
Puntuación final		100 %					

Finalmente, también procederemos a una evaluación de la propuesta didáctica en sí misma, para valorar los aciertos y errores cometidos en la planificación e implementación. Una posible forma de autoevaluarnos puede ser la siguiente:

ASPECTOS A EVALUAR	A DESTACAR...	A MEJORAR...	PROPUESTAS DE MEJORA PERSONAL
Temporalización de la unidad didáctica			
Desarrollo de los objetivos didácticos			
Manejo de los contenidos de la unidad			
Competencias desarrolladas			
Realización de tareas			
Estrategias metodológicas seleccionadas			
Recursos			
Claridad en los criterios y estándares de evaluación			
Uso de diversas herramientas de evaluación			
Evidencias de los objetivos de trabajo en grupo			
Atención a la diversidad			
Clima del aula			

10. ANEXO Y BIBLIOGRAFÍA

Queremos aprovechar este punto para incidir en la importancia del uso del videojuego en las aulas, tomando como ejemplo la propuesta de intervención del presente trabajo. Somos conscientes que estos días está cobrando más importancia la citada gamificación, y que esta ofrece numerosas mecánicas y gran variedad de formas de introducción en el aula, con gran escalabilidad y capacidad de adaptación a prácticamente cualquier grupo y situación. Del mismo modo, apreciamos la creciente implementación de los denominados *Serious Games*, que están mostrándose una muy válida aplicación de mecánicas de videojuegos tradicionales a partir de criterios y diseños pedagógicos y no únicamente lúdicos. Pero no podemos dejar de recomendar acudir al inmenso catálogo disponible en la actualidad en cuanto a videojuegos comerciales. Incluso en los casos menos imaginables para la vertiente educativa —como el de la saga *God of War*— se puede usar, más que como una mera excusa, como una fuente de inspiración o un punto de inicio para un conocimiento más amplio y significativo, en esta ocasión de los mitos griegos. No es menos cierto que está apareciendo un mayor volumen de documentación acerca de la gamificación en las aulas, y que la referida a los videojuegos se sigue limitando a ciertos casos de éxito; aunque hay excepciones, como el recomendable artículo de Emilio Ferreiro-Lago (2016), o los trabajos acerca de la aplicación didáctica de los videojuegos a cargo de Silvia López Gómez (consultar la bibliografía para una muestra). Pero el avance de las plataformas de Realidad Virtual, de los juegos de Realidad Aumentada, así como el citado enorme catálogo de juegos, muchos de ellos muy documentados y con recreaciones exhaustivas de personajes o hechos históricos, hacen pensar que hay un camino que en comparación con otras metodologías necesita ser explorado en profundidad.

Por citar otro ejemplo, además de reciente lanzamiento, y relacionado con la materia que nos ocupa, tenemos el caso de Hades, del estudio de desarrollo Supergiant Games. Este videojuego, aparecido en 2020 para ordenadores PC y consolas Switch de Nintendo, aborda desde el género denominado roguelike —“videojuegos de mazmorras”, un subgénero de los juegos de rol— las andanzas de Zagreo, uno de los hijos de Zeus y Perséfone, en el Inframundo. En los primeros análisis del juego ya se ha hecho patente que la elección de los mitos obedece a algo más que una meramente estética o de diseño (por ejemplo en la

página web <https://screenrant.com/hades-greek-mythology-real-story-explained-underworld-zagreus/>), y que las localizaciones, los personajes y sus interacciones se han escogido e integrado de forma muy consciente para crear una experiencia inmersiva, recreativa y documentada; aunque, evidentemente, con las alteraciones que cabría esperar, sobre todo para introducir ciertos mitos en las convenciones del citado género empleado por Hades.

El creciente interés por el desarrollo de videojuegos, que ha propiciado el aumento de centros de estudio, y que a su vez usan el videojuego para enseñar a hacer videojuegos —es decir, no se limitan a la enseñanza de herramientas de desarrollo—, supone un buen precedente metodológico. Si con la introducción del cine y la música se ha intentado un enfoque de cercanía al universo cultural del alumnado, el videojuego nos parece un lógico siguiente paso.

Bibliografía

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

GARCÍA, A. (2017), *Mitología para todas las edades*, Weeblebooks, Publicación con licencia Creative Commons disponible en <https://weeblebooks.com/libros/Mitologia%20para%20todas%20las%20edades.pdf>.

GARCÍA, C. (2006), *Introducción a la mitología griega*, Alianza Editorial, Madrid.

GRAVES, R. (2015), *Dioses y héroes de la Antigua Grecia*, Austral, Barcelona.

GRAVES, R. (2012), *Los mitos griegos*, Ariel, Barcelona.

GRIMAL, P. (1989), *Diccionario de mitología griega y romana*. Paidós, Barcelona.

LÓPEZ, S. & RODRÍGUEZ, J. (2016), “Experiencias didácticas con videojuegos comerciales en las aulas españolas”, *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia* 33.

MACÍAS, C. (2013), “Aplicaciones didácticas de los videojuegos en el ámbito del mundo clásico”, *Revista de Estudios Latinos* 13, 203-238.

MACÍAS, C. (2020), "Seres híbridos del mito clásico y videojuegos", *Ágora. Estudios Clásicos em Debate* 23, 87-106.

MONCRIEFF, H. (1998), *Mitología Grecia y Roma*, Edimat Libros, Madrid.

Páginas web

Canal de Youtube La Caverna del Gamer (sección God of War: Juego vs. Mito),

<https://www.youtube.com/user/LaCavernaDelGamer>.

God of War Wiki, https://godofwar.fandom.com/es/wiki/God_of_War_Wiki.

La mitología de God of War, <https://www.zonared.com/reportajes/god-of-war-milogia-ps4/>.

Las 25 criaturas más aterradoras (Pijama Surf) <https://pijamasurf.com/2015/06/las-25-criaturas-mas-aterradoras-de-la-mitologia-griega/>.

Mitología Gurú, <https://mitologia.guru/seres-mitologicos/criaturas-de-la-mitologia-griega-seres-mitologicos/>.

MobyGames, <https://www.mobygames.com/>.

PlayStation Now, <https://www.playstation.com/es-es/explore/playstation-now/>.

RZ100Arte, <https://rz100arte.com/mitologia-ninos-15-monstruos-mitologicos-acercar-la-mitologia-griega-los-mas-jovenes/>.

Wiki Monstruos de la mitología griega, https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Monstruos_de_la_mitolog%C3%ADa_griega.

