

Materia: Cultura Clásica CUARTO DE ESO  
Profesor: Francisco Fernández Sarría  
IES Carlos Castilla del Pino, San Roque, Cádiz

En tanto la competencia clave fundamental de la materia Cultura Clásica es la de conciencia y expresiones culturales, la implementación de recursos didácticos actualizados que la refuercen y a la vez vinculen con otras competencias claves como lo es la digital, hacen de esta conjunción un imponderable.

El recurso didáctico del videojuego en nuestra enseñanza forma parte de esta estrategia metodológica.

Este curso escolar 2018-19 hemos tenido la feliz coincidencia los profesores de clásicas, y en especial de Cultura Clásica, del lanzamiento por UBISOFT QUEBEC de *Assassin's Creed Odyssey*, octava y última entrega de la saga *Assassin's Creed*, videojuego en tercera persona que utiliza la recreación pormenorizada y rigurosa de entornos y contextos históricos y culturales donde ubica sus tramas.

Específicamente a *Assassin's Creed Odyssey*, por ambientarse en la Grecia clásica del siglo V a. C., más específicamente durante la Guerra del Peloponeso, hemos considerado en el Departamento de Historia y Geografía, al que las materias de clásicas pertenece en el IES Carlos Castilla del Pino, implementarlo como recurso didáctico en la enseñanza de la materia de Cultura Clásica para Cuarto de ESO.

Tanto por la exhaustiva y atractiva reconstrucción visual de los gráficos, como por su narrativa acorde al helenismo antiguo, del videojuego hemos aprovechado cuatro aspectos muy definidos que refuerzan de modo motivacional los contenidos de algunas unidades didácticas de la materia y que a continuación presentamos someramente.

- Para la UNIDAD 1, dedicada a la geografía e historia de la Grecia clásica y helenística, utilizaremos los entornos accidentados y montañosos peninsulares así

como los marítimos insulares, además de las alusiones a las guerras médicas y del Peloponeso y a los personajes más relevantes de dichos conflictos referidos en la narrativa del videojuego.

- Para la UNIDAD 4, dedicada a la literatura griega, nos valdremos de las figuras literarias de la Atenas clásica que figuran como personajes en la narrativa del videojuego para referir los géneros literarios surgidos en dicha polis y que tanto determinaron luego en la historia de la literatura occidental.
- Para la UNIDAD 6, dedicada al arte griego, hemos recurrido a las excelentes recreaciones urbanísticas, arquitectónicas, escultóricas y plásticas que destacan especialmente en el videojuego y que en mi opinión es su mayor logro, así como a uno de los artistas más relevantes de la Atenas del siglo V a. C. que irrumpe en la narrativa del videojuego como un personaje más.
- Para la UNIDAD 8, dedicada a la religión antigua, hemos apelado a los aspectos religiosos más recurrentes en la narración del videojuego para así introducir al alumnado de la materia en la religión griega tanto como a la narrativa oral vinculada a esta como lo son los mitos.

Los dos recursos didácticos que hemos utilizado en clases de los videojuegos son el de videos grabados previa y expresamente para la clase, y el de películas de varias horas de duración colgados en Youtube.

La película con la que más trabajó el profesor en clase fue la siguiente, cuya duración es de aproximadamente 8 horas y fue publicado el 5 de octubre de 2018, a pocas horas de lanzado oficialmente el videojuego:

<https://www.youtube.com/watch?v=0h91R31HJ7c&t=59s>

De esta película se extrajeron la mayoría de fragmentos con las que el profesor trabajó los contenidos, aunque tampoco sin descontar otros videos independientes a la

película cuya temática fuera afín con los contenidos que se impartían.

Por limitaciones tecnológicas en el aula y de la temporalización de los contenidos hemos prescindido del juego en directo. Específicamente el de los videos grabados para la clase lo hemos destinado al alumnado que tuviera el videojuego o quisiera grabarlo como recurso motivacional en una estrategia didáctica que se propone tanto la implicación personal generando intercambio y debates en clase, así como un aspecto más a incluir en la evaluación de estos en el apartado de actitud.

La utilización de trailers y fragmentos de películas colgados en Youtube fueron utilizados por el profesor ajustándose al contenido de la unidad didáctica que se estuviera impartiendo en ese momento.

Valga aclarar que dichos recursos se implementaron siempre como elementos motivacionales y reforzamiento de contenidos en clase, nunca como herramientas evaluativas, que en la programación didáctica de este curso en esa materia son las tradicionales referidas allí: exámenes, controles y trabajo final. Como ya se ha aclarado, la herramienta didáctica del videojuego solo incide en la evaluación del alumnado en lo que se refiere al apartado de actitud como implicación y motivación personal.

#### ➤ UNIDAD 1: Geografía e Historia

Si bien por la temporalización didáctica de los contenidos la salida del videojuego y las películas completas colgadas en Youtube fueron posteriores a la impartición de esta unidad, no por ello se desistió de utilizar este recurso muy reciente en sesiones de clase para la recapitulación de contenidos ya impartidos a la altura del propio mes de octubre.

Para la motivación inicial del alumnado sobre este recurso en la materia, se visionaron en pizarra electrónica los propios trailers promocionales de *Assassin's Creed*

*Odyssey* colgados en Youtube por UBISOFT, los cuales pese a su brevedad, evidenciaban la estupenda factura del material tanto a nivel visual como sonoro, además de compendiar muy sintéticamente todos los aspectos relacionados con los contenidos de la materia.

El trailer motivacional inicial para introducir al alumnado es uno que recorre los sitios emblemáticos de Atenas:

<https://www.youtube.com/watch?v=-a8cWF-29II>

En relación con la geografía, se utilizó sobre todo un recurso muy recurrente de este videojuego que es la vista aérea y panorámica en ángulo de 360° de los enclaves geográficos más importantes de la Grecia clásica peninsular e insular, entre ellos Atenas, Esparta, Delos, Delfos o Corinto. Especialmente la geografía insular en el videojuego refleja perfectamente como el conjunto de islas, por cercanía y tecnología de transporte marítimo de la época, establecían entre sí una red cultural muy estrecha entre los territorios de la Península y del Asia Menor.

Del mismo modo se visionaron y comentaron personajes y eventos relevantes de la historia griega clásica, sobre todo vinculados a Guerras médicas y del Peloponeso, como el rey espartano Leónidas y la Batalla de las Termópilas con las que se inicia el propio videojuego.

Video sobre el rey Leónidas y batalla de las Termópilas:

<https://www.youtube.com/watch?v=XTuVEApOSYY>

Tampoco pasan desapercibidos en la narración del videojuego los enfrentamientos intestinos en Atenas sobre el devenir de la guerra del Peloponeso encarnado por los bandos de Pericles y Cleón, personajes recurrentes en la trama, y las fricciones entre las diferentes polis griegas de este período, sobre todo entre Esparta y Atenas. Alcibíades, protagonista de uno de los desastres militares mayores sufridos por Atenas durante esta guerra, la expedición a Sicilia, también tiene una relevancia en la trama al darle pistas a Alexia para encontrar a su madre.

Un pasaje relevante de la Guerra del Peloponeso como fue la peste de Atenas, condiciona la trama del videojuego con la enfermedad y posterior muerte de Pericles y de un personaje infantil amigo de Alexia, protagonista de la narración.

➤ UNIDAD 4: Literatura griega

La escena de la cena en casa de Pericles a la que asisten Sófocles, Eurípides y Aristófanes es perfecta para introducir al alumnado en tres de las figuras griegas clásicas fundadoras de los géneros literarios de la tragedia y la comedia.

Video de la cena en casa de Pericles con Alcibíades, Sófocles, Eurípides y Aristófanes de protagonistas:

<https://www.youtube.com/watch?v=hT8wTdNSY1s>

Especialmente relevante es la aparición en la trama de Heródoto como un personaje que asesora a la protagonista Alexia, en tanto se trata del primer historiador de occidente, fundador de dicho género literario tal y como hoy lo concebimos, y que tanto influyó en la concepción historiográfica basada en la dicotomía *civilización contra barbarie*.

➤ UNIDAD 6: Arte griego

Probablemente este sea la unidad didáctica más beneficiada dado que la calidad de los gráficos en la rigurosa reconstrucción del entorno urbanístico, arquitectónico y artístico en general de la Grecia clásica es uno de los logros más atractivos de *Assassin's Creed Odyssey*.

La aparición de Fidias como un personaje de la trama es un perfecto calzador para explicar quién fue el jefe de obras del mejor ejemplo del arte clásico griego: el conjunto arquitectónico y escultórico de la Acrópolis de Atenas,

además de especificar cuál fue la técnica que consolidó en la escultura griega clásica: el drapeado o paños mojados.

Dos recursos del videojuego como la escalada y la vista panorámica aérea en 360 grados nos permiten una visualización privilegiada de edificaciones y esculturas de gran altura ubicadas en alturas geomorfológicas como la Acrópolis de Atenas, tanto a una gradación general como detallada.

Un video muy ilustrativo de la acrópolis de Atenas y del Partenón es el siguiente:

<https://www.youtube.com/watch?v=G3o07TqHLPM>

Específicamente la escalada permite un recorrido por los detalles de la tipología arquitectónica clásica griega por excelencia, el templo, concediéndonos un acercamiento a su distribución espacial interior en tres partes, *pronaos*, *naos* y *opistodomos*, por lo demás decorados con pinturas murales; también a los tres órdenes griegos escalando por los fustes de las columnas hasta sus capiteles. La escalada del Partenón hasta su techumbre nos proporciona una visualización del mejor ejemplo del orden dórico, añadiendo la percepción de los relieves policromados de sus metopas y frisos, como el de las esculturas exentas de sus dos frontones, policromadas también. No sólo estos frontones sino todas las esculturas del entorno de la Acrópolis nos permite reparar en las características principales de este tipo de arte en la época clásica: policromía y proporcionalidad aurea de las figuras antropomorfas que se correspondía con el de la arquitectura.

El video que permite la visualización de un recorrido por los barrios de la Atenas clásica, desde los más periféricos a los más centrales, otorgan medir las dimensiones urbanísticas de una polis griega así como sus espacios público más emblemáticos, como el ágora, o algunos más distintivos como el Cerámico, donde se elaboraban uno de los productos más reconocibles del arte griego: sus vasijas de cerámica.

Para adquirir una idea más fiel posible a la configuración del ágora de Atenas se empleó el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=JTMZENLrvzA>

Para el barrio del Cerámico se empleó el trailer inicial motivacional con el tour por Atenas:

<https://www.youtube.com/watch?v=-a8cWF-291I>

Además del arte de época clásica, también confiere una visión del arte cretomicénico cuando la protagonista recorre las ruinas del palacio de Cnosos en una de las tramas.

<https://www.youtube.com/watch?v=camoDMvkn0A>

<https://www.youtube.com/watch?v=2JoJ79sOEHY>

#### ➤ UNIDAD 8: Religión griega

Para los contenidos de esta unidad nos hemos apoyado en uno de los enclaves más importantes de la antigua Grecia donde se desarrolla la narración del videojuego: el oráculo de Delfos.

Aquí repasamos nuevamente la tipología del templo pero para destacar sus funciones. Del mismo modo aprovecharemos el personaje de la Pitia para explicar en qué consistía uno de los procedimientos religiosos antiguos como el oracular y la figura del sacerdote y la sacerdotisa como los auténticos y únicos intermediarios legitimados por la religión oficial entre las voluntades divinidades y los creyentes.

Video sobre el oráculo de Delfos:

<https://www.youtube.com/watch?v=hT8wTdNSY1s>

Tanto el oráculo de Delfos como la acrópolis de Atenas presidida por la gran escultura de Fidias serán el pretexto

para adentrarnos en la mitología griega como valedora de ese sistema de creencias religiosas, deteniéndonos, como no, en los mitos de dioses tutelares como Apolo y Atenea, y de otras figuras mitológicas muy populares como Medusa, el Minotauro, el Cíclope y la Esfinge, todos ellos con apariciones individuales dentro del videojuego mediante enfrentamientos con el personaje principal de Alexia.

El principal video sobre mitología utilizado en clases fue el siguiente de aproximadamente 45 minutos de duración:

<https://www.youtube.com/watch?v=KzDwunE5x9g>

En cuanto a los videos grabados expresamente para su presentación en clases, recordar que esta fue una actividad diseñada para estudiantes que tuvieran el juego o les interesara grabarlo mientras jugaban, y luego compartirlos en la pizarra digital con el resto de la clase y propiciar así intercambios de opiniones y debates.

Todos los videos grabados por los alumnos debieron cumplir determinadas instrucciones previas dadas por el profesor para priorizar los contenidos que se ajustaran a los de la materia y evitar los meramente lúdicos que poco aportaban didácticamente. Entre esos contenidos estaban los geográficos, urbanísticos, arquitectónicos y artísticos en general. Las únicas batallas que se permitió grabar fueron las más pertinentes desde el punto de vista histórico, con alguna relevancia ya sea por sus personajes o ubicación.