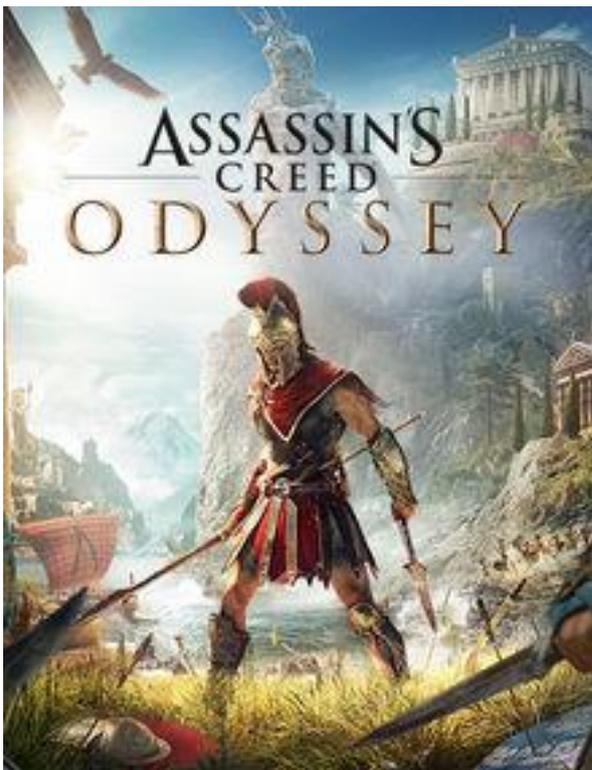


Fuente: David Casero González



Actividad didáctica con el videojuego Assassin's Creed Odyssey para la asignatura de Filosofía:

Proponemos usar un popular videojuego para realizar una actividad didáctica en el marco de una asignatura de Filosofía. Al realizar esta propuesta Consideramos tres premisas que son las siguientes:

1- no hay mejor manera de aprender que divirtiéndose.

2- los videojuegos son una fuente de diversión de la que nuestros alumnos ya se nutren

3- Algunos videojuegos incluyen contenidos afines al currículo de contenidos de la enseñanza.

Si bien muchos de nuestros alumnos están familiarizados con los videojuegos, los profesores no estamos familiarizados con este producto de la cultura en la misma proporción, por lo que consideramos una cortesía casi necesaria incluir al final de la propuesta algunas indicaciones adicionales sobre el vocabulario propio del tema y algunos enlaces que pueden ser de interés.

En este caso, y debido a las peculiaridades de este juego, la actividad se dirigirá a aprovechar los contenidos que el propio juego ofrece en relación a la Filosofía. El juego está ambientado en la antigua Grecia recreando no solo los escenarios sino también algunos acontecimientos históricos y, sobre todo, algunos personajes.

El juego dentro de la saga de Assassin's Creed es conocido por su pretendido realismo y el rigor histórico de su ambientación. El grupo de asesores históricos que ha participado en el diseño del juego ha tenido cuidado de representar con la máxima fidelidad posible las características estructuras arquitectónicas propias de la época y

conocidas esculturas y monumentos. Además, junto a estos elementos, un sinfín de detalles completan la ambientación del juego: vestuario, costumbres locales y, lo que más nos interesa a nosotros, la caracterización de ciertos personajes relevantes de la historia de la Filosofía a través de los diálogos e intervenciones en la historia principal como Sócrates, Pericles, Leónidas, Anaxágoras, Fídias, etc...

El juego, por tanto, ofrece una cierta **inmersión** en un ambiente y una época histórica tan relevante para la Filosofía como su propio inicio canónico: en él se interactúa con Sócrates del cual se representa una imagen, si no excesivamente fiel, sí adecuada al currículum de la asignatura de Filosofía.

Por estas razones creemos que lo más conveniente es tratar de elaborar una actividad enfocada a los contenidos de Historia de la Filosofía con un comentario de texto similar a los que se realizan sobre películas o libros, solo que en este caso el texto del que se realiza el comentario es el **lore** del videojuego.

Este videojuego ofrece otro tipo de posibilidades, como servir de desencadenante de un debate acerca de cuestiones de igualdad apoyándose en la polémica surgida en torno al nombre del logro "creciendo". Otros aspectos del juego en la fase de selección de personajes (los roles, su caracterización, los estándares de belleza y sobre todo el novedoso trato de las relaciones homosexuales) pueden general en el aula interesantes debates con los alumnos. Durante la historia nuestro personaje interactúa con algunos **NPC** a través de diálogos donde se nos ofrecen varias opciones de respuesta y por primera vez en la saga de Assassins Creed y de manera novedosa en la historia de los videojuegos, alguna de estas opciones llevan a nuestro personaje a mantener una relación homosexual con el NPC.

Este mismo aspecto del videojuego, el de tener que tomar decisiones sobre cómo interactuar con los NPC, nos ofrece también la posibilidad de tratar el videojuego desde el punto de vista de la Filosofía moral. El videojuego ofrece distintas vías narrativas, con distintos finales alternativos en función de las decisiones que el jugador haya ido tomando en la marcha de su aventura. No todas las decisiones son relevantes para dirigir la línea narrativa pero las que si lo hacen suelen poner al jugador en la situación de un dilema

moral que puede ser expuesto con claridad por el alumno y dar pie a un debate.

La inmersión es una de las categorías (junto a la calidad gráfica, la **rejugabilidad**, etc.) por las que se juzga la calidad de un juego en los foros especializados. Los creadores de videojuegos, dada la importancia de la inmersión del jugador en el juego, despliegan un sin fin de recursos destinados a que el jugador se evada de la realidad para concentrar su atención en el juego. Con esta finalidad muchos de esos recursos tratan de implicar emocionalmente al jugador además de poner en juego su habilidad sensoriomotora o su razonamiento lógico. Los dilemas morales se han descubierto como recursos narrativos que favorecen enormemente la implicación emocional del jugador potenciando así la inmersión. Por este motivo están proliferando en los videojuegos propuestas muy relacionadas con decisiones morales como por ejemplo los **sistemas de Karma**.

#### **Actividad comentario de texto:**

Entendemos que lo ideal es que el alumno tenga absoluta libertad para poner en juego toda su imaginación y otras capacidades en desarrollar un escrito de carácter académico brillante. No obstante somos conscientes de que dejar libertad para que esto ocurra dará lugar lo mismo a los más brillantes trabajos como a los más desastrosos, por lo que a continuación propondremos una serie de indicaciones que traten de establecer pautas orientativas en el comentario. Estamos seguros de que un buen profesor sabría valorar igualmente un trabajo brillante que no hubiese cumplido ninguna de las pautas que proponemos, por lo que dichas pautas están dirigidas únicamente a aquellos alumnos que no desean que su trabajo sea extraordinario.

La orientación que proponemos para la elaboración del comentario de texto consiste en un sistema de evaluación por logros. Este tipo de sistemas se implementa con frecuencia en los videojuegos por lo que los alumnos están probablemente muy familiarizados con él. Consiste básicamente en una tabla de puntuación asociada a una serie de objetivos; a medida que el alumno cumple con alguno de estos objetivos se le suma la puntuación asociada al logro siendo la suma total el equivalente por una aritmética sencilla a su nota en el ejercicio.

No todos los logros que proponemos tienen el mismo valor, puesto que las acciones que llevan a su consecución no son tampoco idénticas entre sí. Los logros serán principalmente de tres tipos: Logros dirigidos a la forma y logros dirigidos al contenido, dentro de éstos últimos, los que tienen relación con la Filosofía en general y los que tienen relación con el caso concreto del juego en cuestión.

Los logros están orientados a cubrir algunos de los contenidos del curriculum de Filosofía en primero de bachillerato, con especial referencia al punto 6 del bloque 2 “6. El saber filosófico a través de su historia”.

La actividad se enmarca dentro de la categoría de actividades de presentación, motivación y detección de conocimientos previos, de baja dificultad y es perfectamente susceptible de ser empleada también en el curriculum de historia de la Filosofía de segundo de bachillerato en relación al bloque 2 “El origen de la Filosofía griega: los presocráticos. Platón. El autor y su contexto filosófico”

### **Logros dirigidos a la forma:**

**Logro 1 extensión:** Por medio de este logro se valora la cantidad de esfuerzo empleado en el texto del alumno por número de palabras. Con un mínimo de 200 palabras para la obtención del logro el siguiente tramo en el que se duplica el valor del logro es a partir de las 400 palabras, el siguiente a las 600 y así sucesivamente, sin límite máximo.

**Logro 2 incluir un resumen del trabajo:** con la consecución de este logro se pretende valorar la capacidad de síntesis del alumno así como su claridad expositiva además de proporcionar un entrenamiento en su futura carrera académica.

**Logro 3 incluir un índice:** Este logro valora la capacidad de organización y el esfuerzo por mostrar claridad.

**Logro 4 incluir bibliografía:** Valoramos con este logro, no solo la gentileza del autor por exponer de forma ordenada sus fuentes de información sino también por usarlas.

**Logro 5 Opinión personal argumentada:** A modo de conclusión del trabajo o de cualquier manera a lo largo del mismo, valoramos que el alumno exprese su opinión de manera argumentada.

**Logro 6 Calidad estética del formato:** Una hoja de papel arrugada, un trabajo encuadernado, un mail, un video en youtube, una canción; se trata obviamente de una valoración subjetiva del profesor, pero que también es importante.

**Logro dirigidos al contenido:**

**Contenido general:**

**Logro 7 número de temas tratados:** Los temas a los que nos referimos son las ramas de la Filosofía: Metafísica, estética, Filosofía moral, Filosofía política, epistemología, antropología filosófica etc... El logro puntúa cada tema tratado de forma independiente sin considerar las repeticiones. Consideramos que es un mérito positivo encontrar lazos de unión entre las distintas ramas de la Filosofía donde el número y la variedad de estas relaciones aportan al texto mayor riqueza y al autor un mejor conocimiento de la Filosofía en su conjunto.

**Logro 8 Originalidad y creatividad:** Considerando que el plagio es el grado cero de originalidad, el resto de los trabajos entran en una valoración subjetiva por parte del profesor.

**Logro 9 Claridad argumental:** Sin pretender incluir un logro que condicione alguna característica de estilo, consideramos que la claridad a la hora de exponer ideas y el orden en el que estas aparecen en el trabajo constituye un mínimo que se puede tener en consideración dada la naturaleza académica del trabajo.

**Logro 10 Profundidad de los planteamientos:** La valoración de este logro también es de carácter subjetivo

**Contenido Particular:**

**Logro 11** Breve biografía de Sócrates

**Logro 12** Breve síntesis del pensamiento de Anaxágoras

**Logro 13** ¿Qué es el ostracismo?

**Logro 14** Describe brevemente en qué consiste la democracia

**Logro 15** Compara el sistema político descrito en el juego entre Atenas y Esparta.

**Logro 16** ¿Qué es la sofística? ¿Quiénes eran y a qué se dedicaban los sofistas?

**Logro 17** ¿En qué se diferencia la Filosofía de la sofística?

**Logro 18** Diferencias entre mito y razón.

**Logro 19** ¿Qué relación tiene Sócrates como filósofo con la religión en Atenas?

**Logro 20** ¿Qué relación tiene Sócrates con la política de Atenas?

**Logro 21** Cuenta algún mito del que haga referencia el juego.

**Logro 22** Una breve biografía de Pitágoras

Tabla de logros			
			Puntuación
Logros De la forma	Logro 1	<b>extensión:</b>	
		200 palabras	1000
		400 palabras	2000
		600 palabras	3000
		800 palabras	4000
	Logro 2	<b>incluir un resumen del trabajo:</b>	1000
	Logro 3	<b>incluir un índice:</b>	500
	Logro 4	<b>incluir bibliografía:</b>	1000
	Logro 5	<b>Opinión personal argumentada:</b>	1000
Logro 6	<b>Calidad estética del formato</b>	500	
Total logros de forma con 800 palabras			14000
Logros del contenido	Logros generales	Logro 7	<b>Temas tratados</b>
		Metafísica	1000
		Ética	1000
		Epistemología	1000
		Filosofía de la ciencia	1500
		Filosofía política	1500
		Ontología	1000
		estética	1000
		Antropología filosófica	1500
		Otra rama de la Filosofía	1500
	Logro 8	<b>Originalidad y creatividad</b>	2000
	Logro 9	<b>Claridad argumental:</b>	1000
	Logro 10	<b>Profundidad de los planteamientos:</b>	2000

		Total logros generales tratando todos los temas.	14500
Logros particulares	Logro 11	Sócrates	500
	Logro 12	Anaxágoras	500
	Logro 13	ostracismo	500
	Logro 14	democracia	1000
	Logro 15	Esparta Vs Atenas	500
	Logro 16	sofistas	1000
	Logro 17	Filosofía Vs sofística	1500
	Logro 18	Mito y logos	1500
	Logro 19	Apolo	500
	Logro 20	Sócrates y Pericles	500
	Logro 21	Mitos	500
	Logro 22	Pitágoras	500
Total logros particulares			9500

### Aritmética sencilla:

Parece ser que a los jugadores de videojuegos les gustan más las cifras grandes, por lo que hemos decidido agrandarlas conservando la proporcionalidad. A continuación ofrecemos un método que consideramos suficientemente justo para traducir las cifras que obtenga el alumno en una nota del uno al diez. Lo más sencillo sería considerar el total de las tres categorías 38.000 y dividirlo entre 10, pero no nos parece que refleje fielmente el valor del trabajo porque resultaría un trabajo excesivo obtener un diez y demasiado difícil alcanzar los 19000 puntos necesarios para aprobar y esto es así porque proponemos más logros de los estrictamente necesarios con el fin de que se pueda alcanzar la mayor nota con combinaciones distintas de logros; por eso proponemos el siguiente procedimiento:

### Evaluación:

Consideramos que el mínimo para aprobar es un trabajo de 3500 puntos con al menos un logro por cada categoría. Por ejemplo un

trabajo de 200 palabras, con una opinión personal argumentada, que trate de ética y mencione brevemente la figura de Sócrates.

A partir de considerar 3500 puntos como un cinco sobre diez consideraremos cada 1000 puntos como la unidad, según indicamos en la siguiente tabla.

1	
2	500
3	1500
4	2500
5	3500
6	4500
7	5500
8	6500
9	7500
10	8500

Con esta propuesta dejamos a criterio del profesor la puntuación de los alumnos que no alcancen los 500 puntos y también la de quienes superen los 8500.

### Glosario:

**Inmersión:** concepto que hace referencia a la capacidad que tiene el videojuego para sumergir al jugador en el juego o lo que es lo mismo, atraer su atención lo más posible durante el mayor tiempo posible.

**Lore:** la narrativa del juego, lo que el texto es a la literatura, el lore lo es a los videojuegos.

**NPC:** Abreviatura de “Non Player Character”. Los NPC son personajes del juego que se comportan dentro del mismo con una (IA) inteligencia artificial, es decir; ni son nuestro propio personaje ni son personajes de otros jugadores.

**Rejugabilidad:** Adjetivo que indica la capacidad que tiene un videojuego de mantener el interés del jugador a pesar de que este haya completado el juego permitiendo así que el jugador pueda seguir disfrutando del juego en sucesivas ocasiones.

**Sistemas de Karma:** se trata de la implementación de determinadas mecánicas de recompensas y penalizaciones en relación a determinadas decisiones que el jugador debe tomar a lo largo del juego.

**Enlaces de interés:**

Un diccionario Gamer: <http://www.gamerdic.es>

Un video corto: <https://youtu.be/Ng6LizW-ibs>

Un TFM : <https://eprints.ucm.es/44199/>