

PROPUESTA: CLIL Workshop “Classical Myths in Popular Culture: From Literary Texts to Contemporary Video Games”

Organizado por Dra. Rebeca Campos, Dr. Alberto García y Dr. Jaime Segura

Impartido por Dra. Rebeca Campos y Dr. Alberto García

Colaboración con IES El Escorial, Departamentos de Inglés y Cultura clásica

Actividad dentro del proyecto ANDRÓMEDA (Ref.: PHS-2024/PH-HUM-76)

Fecha: 14 de noviembre de 2025

Lugar: IES El Escorial

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

En el marco del proyecto ANDRÓMEDA (Ref.: PHS-2024/PH-HUM-76) y del análisis del mito como elemento presente en la cultura popular contemporánea, se propone un taller que utiliza el videojuego como recurso didáctico y, en particular, como medio para la adquisición de una lengua extranjera. La actividad está dirigida al alumnado de secundaria obligatoria y postobligatoria, en colaboración con los departamentos de Inglés y de Cultura Clásica del centro educativo.

Inspirado en la metodología CLIL/AICLE (Content and Language Integrated Learning / Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras), el taller —impartido en inglés— plantea un recorrido por la huella de los mitos clásicos en la tradición literaria anglófona y en su relectura dentro de narrativas contemporáneas como los videojuegos. El objetivo es proporcionar tanto al alumnado como a los departamentos colaboradores herramientas útiles para el desarrollo de proyectos en el aula.

Para su realización, el equipo se desplazará al centro educativo y el taller se desarrollará en una sesión de mañana. Además, se facilitarán materiales específicos que permitan tanto el seguimiento de la actividad como la posterior elaboración de un proyecto de aula por parte de los departamentos implicados.

PROPUESTA DE ACTIVIDAD:

Presentación de organizadorxs (aprox. 10 minutos)

Actividad de apertura (aprox. 20 minutos):

1. Which classical myth and which contemporary videogame?

- A world destroyed by a great force that comes back again and again until a sacrifice stops it. *Which myth? Which game?*

- Machines rule a devastated Earth, but a woman searches for the origins of humanity. *Which myth? Which game?*
- A hero kills gods to take their power. *Which myth? Which game?*
- Etc.

→ El alumnado asistente levanta la mano para compartir sus respuestas.

2. How are classical myths re-elaborated in popular culture and literature? → **[Reading of excerpts: The Waste Land, etc.]**

→ El alumnado asistente levanta la mano para compartir sus respuestas.

Seminario (aprox. 45-60 minutos):

1. Introducción al mito y al videojuego

- Qué es un mito y cómo funciona en la cultura
- Breve historia del videojuego como medio narrativo
- Mitos como estructuras arquetípicas que reaparecen

2. Estudio de caso 1: Final Fantasy X, Zelda: Breath of the Wild y Horizon Zero Dawn

- Sinopsis y ambientación de los videojuegos (puntos en común entre los tres)
- Análisis del mito del origen, la caída y la redención. La humanidad postindustrial y la vuelta a la naturaleza (incluido el mito del diluvio). Ciclo del héroe → Relación con *The Waste Land*, poemas sobre Arcadia (utopía en la naturaleza), etc.
- Pregunta al público: ¿qué otros videojuegos reelaboran estos mitos? [Breve interacción con el alumnado.]

3. Estudio de caso 2: Cyberpunk 2077

- Sinopsis y ambientación: Night City como distopía urbana: exceso de tecnología, corporaciones y cuerpos mercantilizados. Mundo hiperindustrial sin retorno a la naturaleza (contrario a los otros tres videojuegos).
- Análisis mítico: Ícaro / Babel / Fausto → ambición tecnológica que encierra al ser humano en su propia creación. Héroe trágico (lucha por identidad y supervivencia, no por regenerar el mundo). Reelaboración de mitos.
- Pregunta al público: ¿qué otros videojuegos reelaboran estos mitos? [Breve interacción con el alumnado.]

Taller (aprox. 20 minutos):

- Teniendo en cuenta la presencia de alumnos voluntarios para liderar cada grupo (con conocimientos de videojuegos, de modo que ningún grupo quede sin trabajar), se repartiría una breve selección de textos literarios en inglés y otra de

mitos clásicos. A partir de ellos, cada grupo elegiría un videojuego y elaboraría un análisis similar al presentado en el seminario.

→ Con este material, podrán luego elaborar un proyecto en el instituto, de manera que la actividad también tenga valor para vosotras y no se limite a que los alumnos solo asistan a escuchar a dos personas hablar sobre mitos, literatura y videojuegos.

Cierre de actividad (aprox. 10 minutos):

- Una persona de cada grupo expone brevemente el mito y el videojuego escogido.

Propuesta de metodologías utilizadas para la clase de inglés como lengua extranjera (ILE):

- CLIL
- Project-based learning
- Flipped classroom
- Inquiry-based learning