

ANÁLISIS EDUCATIVO

Discovery Tour: Ancient Greece

Alejandro Ramos
Universidad de Huelva
alejandro.ramos699@alu.uhu.es
Publicada 01/11/2025

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Discovery Tour: Ancient Greece	Dificultad de aprendizaje	Baja
Desarrollador	Ubisoft Montreal	Satisfacción	Alta
Distribuidor	Ubisoft	Efectividad	Alta
Año de publicación	2019	Inmersión	Alta
Tipología del juego	Acción/Aventura	Motivación	Alta
PEGI	PEGI 7	Socialización (elementos)	No contiene elementos de socialización, es un videojuego individual
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC, Play Station 4, Play Station 5, Xbox One, Xbox Series		
App. Store	Ubisoft Store		
Precio	19,99 €		

1. Breve descripción

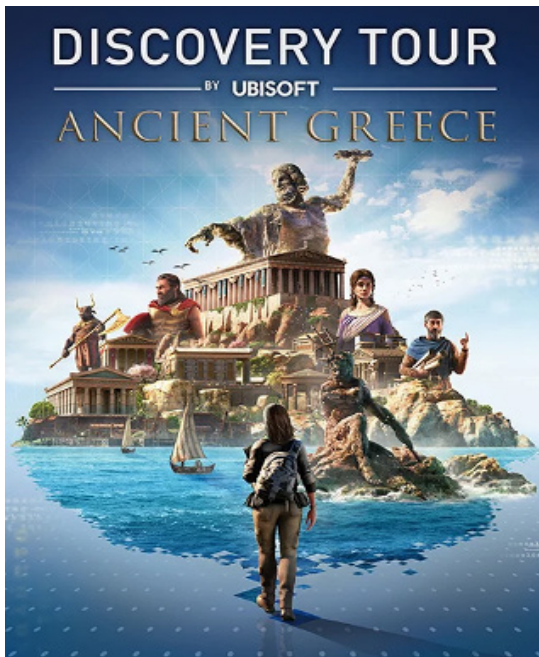


Imagen 1. Portada de Discovery Tour: Ancient Greece

Discovery Tour: Ancient Greece es un videojuego creado a partir de *Assassin's Creed Odyssey*. Se encuentra ambientado en la Antigua Grecia, más concretamente en el siglo V a.C., con localizaciones como Atenas o Esparta, personajes históricos y mitológicos como Sócrates o Heracles, respectivamente, y eventos históricos de gran relevancia, como la Guerra del Peloponeso, entre muchos otros. El jugador puede explorar un vasto mapa, en el que se encontrará con los elementos anteriormente citados, para poder aprender sobre ellos a su propio ritmo, o guiado por el videojuego. La propia Ubisoft define al *Discovery Tour* útil tanto para los jugadores como para profesores y estudiantes.

2. Mecánica básica del juego

La mecánica básica consiste en una serie de tours sobre diferentes temáticas de la antigua Grecia: 7 sobre ciudades; 9 sobre la vida cotidiana; 5 sobre batallas y guerra; 4 sobre política y filosofía; 5 sobre arte, religión y mitos. En los

tours encontraremos personajes históricos relacionados con la que estemos realizando que nos darán datos sobre la antigua Grecia.

A parte de las visitas guiadas también encontramos esparcidos lo que Ubisoft ha denominado como “lugares de descubrimiento”, curiosidades o datos sobre la antigua Grecia que, si bien son de cierta relevancia, no se encuentran dentro de las visitas guiadas, pero que proporcionan un aliciente para explorar el mapa.

El jugador puede moverse por el mapa con total libertad, ya sea andando, haciendo parkour, en caballo o empleando el viaje rápido.

No hay una progresión lineal, al no haber misiones que completar ni un objetivo específico, así como tampoco enemigos a los que enfrentarse, centrándose únicamente en la exploración.

3. Temas históricos principales

- ▶ Grecia Clásica
- ▶ Características de la democracia ateniense: la Atenas de Pericles
- ▶ La Liga de Delos y el enfrentamiento entre Esparta y Atenas (Guerra del Peloponeso, 431-404 a.C.).

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Discovery Tour: Ancient Greece, debido a la propia naturaleza del videojuego, no trabaja mucho la causalidad. El videojuego se centra en explicar apartados concretos del mundo de la Grecia Clásica, no tiene una historia lineal. Si bien es cierto que las visitas guiadas pueden conectar unos hechos con otros, no se indaga profundamente en las causas de, por ejemplo, las batallas, y las visitas guiadas sobre ellas es en las que más se hace. El Discovery Tour explica el desarrollo de la batalla de las Termópilas y otras, pero no como Atenas y Esparta llegaron a la Guerra del Peloponeso y las consecuencias que esta tuvo.

b. Temporalidad – Evolución histórica

El videojuego no presenta una evolución histórica como tal al no contar con una historia. Sin embargo, las visitas guiadas sí abarcan un periodo de tiempo comprendido entre la Edad del Bronce (3000 a.C.), con civilizaciones como la minoica, y el fin de la Guerra del Peloponeso (404 a.C.). Por tanto, las visitas guiadas abarcan el bronce griego, el periodo geométrico, el periodo arcaico y la Grecia Clásica.

La fiel recreación histórica de los monumentos y estatuas presentes en el videojuego, con su policromía del momento, permite alejarse del estereotipado mármol blanco impoluto que ha llegado hasta nuestros días. Además, hay edificios que se encuentran en construcción dentro del videojuego, pues también lo estaban en la realidad en aquel momento, como el templo de Atenea Niké, y ruinas de civilizaciones ya antiguas en tiempos de la Grecia Clásica, como las ruinas de Micenas.

Sin embargo, hay una descontextualización temporal, es decir, el explicarse algunos contenidos de manera general y muy resumida, ha hecho que se presenten fenómenos del siglo V a.C. como si fueran aplicables a toda la historia de la antigua Grecia.

c. Relevancia histórica

La relevancia histórica del momento y los acontecimientos que se presentan en el **Discovery Tour: Ancient Greece** es bastante elevada. Las visitas guiadas permiten recorrer la historia de Grecia desde sus orígenes, así como conocer el funcionamiento de la democracia ateniense, clave para la existencia de la que poseemos hoy en día, y otros sistemas políticos como la diarquía espartana. Además, el videojuego muestra personajes históricos (Pericles, Sócrates, Heródoto, Aspasia, etc), monumentos (Acrópolis de Atenas, Teatro de Epidauro, etc) y localizaciones (Esparta, Creta, Atenas, Cnosos, etc) de gran relevancia histórica en su momento e históricamente, llegándonos sus vestigios arqueológicos hasta la actualidad. Destaca el hecho de que no solo observemos grandes personajes históricos, sino también personajes comunes de la sociedad de la antigua Grecia haciendo vida cotidiana, siendo en este caso NPC's (obreros y esclavos trabajando, mujeres cocinando y tejiendo o niños jugando).

El vasto mapa de Grecia, que solo deja de lado algunas zonas como Tracia o Jonia, permite observar las diferencias arquitectónicas, políticas y económicas entre las diversas polis, y como estas se relacionaban con su entorno natural y humano más cercano.

d. Dimensión ética de la Historia

Conocer los orígenes de la civilización griega y la democracia ateniense, es en parte conocernos a nosotros mismos, como esta cultura y sistema político han influenciado a la sociedad actual. Como se ha comentado anteriormente, el que no solo aparezcan grandes personajes históricos, sino también personajes comunes de la antigua Grecia o incluso de grupos marginados, puede ayudar al alumnado a conocer otras perspectivas históricas y como la situación de estos sectores de población ha cambiado y evolucionado a lo largo de la historia.

Además, el uso del patrimonio arqueológico como atractivo en el videojuego puede provocar en los discentes un mayor sentimiento de pertenencia hacia este, lo que hace que se preocupe por él y por su adecuada conservación.

El amplio mapa, que contiene diferentes culturas dentro de la propia Grecia, proporciona una visión más amplia sobre la multiculturalidad ya en tiempos remotos.

e. Identificación del cambio y la continuidad históricos

A pesar de que en el videojuego aparecen vestigios arqueológicos de civilizaciones más antiguas como la minoica o edificios en construcción que también se hallaban de tal forma en ese momento, la realidad es que no se observan grandes cambios históricos dentro del videojuego. Los discentes podrán situarse en la Grecia del siglo V a.C., pudiendo conocer como era tal sociedad, pero no su evolución, pues como se ha comentado el videojuego presenta el contenido de manera sincrónica, por lo que es más complicado desarrollar un análisis de causalidad, cambios y permanencias.

f. Perspectiva histórica

En **Discovery Tour: Ancient Greece**, al no ponernos en la piel de un personaje que pertenece a un grupo o clase social en concreto, no vamos a obtener esa perspectiva histórica que se puede extraer de los títulos de *Assassin's Creed*. Por otro lado, el poder movernos por el mundo de la antigua Grecia, nos permitirá observar cómo vivían los diferentes grupos sociales, sumado a las propias explicaciones que las visitas guiadas nos ofrecen sobre este apartado en concreto. La aparición de grupos marginados, que ofrecen otras perspectivas históricas, permitirá al alumnado observar la historia desde otros ojos, los de aquellos que formaban el grueso de la sociedad y permitían en las sombras que esta funcionase. Esto generará en los discentes una mayor empatía histórica hacia estos individuos históricos invisibilizados.

