

# *LATENTES CODICES: PROPUESTA DIDÁCTICA DE GAMIFICACIÓN DIGITAL PARA LA HISTORIOGRAFÍA LATINA EN EL AULA*

MARÍA JIMÉNEZ JIMÉNEZ

[maria.jimenez4@um.es](mailto:maria.jimenez4@um.es)

Universidad de Murcia

## **Resumen**

En la actualidad, el entorno de los jóvenes está lleno de estímulos tecnológicos constantes. Esto influye en su modo de percibir el mundo y, por tanto, en su manera de canalizar e interiorizar los contenidos educativos. Por ello, surge esta propuesta de innovación educativa que combina las metodologías tradicional y activa para tratar el tema de la literatura latina, concretamente de la historiografía latina, con el alumnado de 2.º de Bachillerato del itinerario de Humanidades, a través de la gamificación con las TIC.

## **Palabras clave**

*Innovación educativa, historiografía latina, gamificación, TIC.*

## **Abstract**

Nowadays, young's people environment is full of continuous tech incentives. This influences their way of perceiving the world and so does the way they channel and internalise educational contents. Therefore, this proposal for educational innovation combines traditional and active methodologies to address the theme of Latin literature, specifically Latin historiography, with final year A level students, Humanities modality, through gamification with ICT.

## **Keywords**

*Educational innovation, Latin historiography, gamification, ICT.*

## 1. JUSTIFICACIÓN

La idea de esta propuesta, que consiste en la creación de un *escape room* virtual, surgió a partir de la detección del escaso interés y los bajos resultados del alumnado de 2.º de Bachillerato en relación con los contenidos de literatura de la asignatura de Latín II en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Asimismo, dada la situación sanitaria en la que el país se vio sumergido cuando esta propuesta educativa se llevó a cabo por primera vez, el enfoque es de carácter individual, tratando de respetar en todo momento las medidas sanitarias frente a la COVID-19 en los centros educativos, tales como guardar una distancia mínima de 1,5 metros entre alumnos, la utilización de mascarillas y el uso exclusivo de su propio material escolar.

A lo largo de los últimos años, la introducción de metodologías activas en materias como Latín y Griego ha ido tomando auge; sin embargo, esta se ha centrado con mayor énfasis en la lengua y los textos. De este modo, los contenidos referentes a la literatura y, en general, a la cultura suelen ser abordados desde la metodología tradicional, de una manera poco atractiva, siguiendo unos parámetros que podrían ser similares al resto de materias y ofreciendo un material didáctico extenso y escaso de estímulos.

Es ahí donde reside la razón por la que se lleva a cabo la propuesta de innovación educativa que exponemos, en la que se procura otorgar al alumno un rol de participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje<sup>1</sup>.

Carbonell (2002: 11-12) entiende que la innovación educativa no se trata de una actividad puntual, sino de un proceso, un largo viaje, cuyo propósito es alterar la realidad vigente y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. También Imbernón (1996: 64) habla al respecto de innovación, y apostilla que mediante un proceso de indagación de nuevas propuestas y aportaciones la innovación educativa busca dar solución a problemáticas de la práctica educativa. Tenemos entonces el “problema” —carencia de interés y resultados mejorables en el ámbito

---

<sup>1</sup> Así lo aconsejan las nuevas pedagogías, que presentan alternativas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), por ejemplo, con raíces en la teoría constructivista de psicólogos y educadores como Jerome Bruner, Jean Piaget o Lev Vigotsky; la clase invertida o *flipped classroom* y la instrucción entre pares o *peer instruction*.

literario— y el proceso que pretende solucionarlo —la gamificación mediante las TIC—.

Así, lo que hemos procurado con *Latentes codices* ha sido fundamentalmente la combinación de la metodología tradicional, a la que no hay que perder de vista, y la metodología activa, en concreto con la gamificación, en pos del aumento tanto del interés del alumno en cuanto a los contenidos culturales, como de sus resultados académicos.

## 2. ANÁLISIS DE *LATENTES CODICES*

### 2.1. Objetivos

Para la elaboración de este *escape room* virtual se han tenido en cuenta los distintos objetivos que el alumno ha de conseguir, tanto en la asignatura de Latín II, como en la etapa de Bachillerato<sup>2</sup>. Asimismo, a partir de los objetivos mencionados, se han establecido además unos objetivos didácticos específicos.

#### 2.1.1. *Objetivos generales de la etapa*

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

---

<sup>2</sup> Recogidos en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, donde se estipula que el Bachillerato contribuirá a desarrollar en el alumnado una serie de capacidades que le permitirá alcanzar diversas metas u objetivos.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

### 2.1.2. *Objetivos específicos de Latín*

El Decreto n.º 221/2015, de 2 de septiembre de 2015, por el que se establece el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, fija como principal finalidad la formación de un alumno maduro intelectual y humanamente, responsable y competente. La asignatura de Latín, pues, en la etapa de Bachillerato es idónea para alcanzar este objetivo.

Así, la propuesta de *Latentes codices* se diseñó con base en los parámetros de los estándares de aprendizaje que facilitasen en la medida de lo posible la obtención y el desarrollo de las siete competencias básicas determinadas en el Decreto mencionado —competencia en comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (AA), competencias sociales y cívicas (CSC), sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) y conciencia y expresiones culturales (CEC)—.

### 2.1.3. *Objetivos didácticos de Latentes codices*

De este modo, *Latentes codices* cumple con los siguientes objetivos didácticos fijados, que a modo de gamificación implementa variadas técnicas dentro del contexto narrativo de la historiografía latina para conducir al alumno a la consecución del aprendizaje de los contenidos, propiciando su interiorización por medio de la motivación:

a) Identificar y valorar las aportaciones a la cultura europea por parte de la historiografía latina, así como desarrollar el sentimiento de pertenencia a Europa como unidad cultural.

b) Buscar y cotejar información relevante acerca de la historiografía latina a través de fuentes diversas aplicando las nuevas tecnologías, así como realizar su análisis crítico y escrutinio.

c) Investigar de manera guiada para establecer unas bases previas a la investigación independiente.

d) Conocer y poner en práctica aspectos morfológicos, sintácticos y léxicos de la lengua latina en la traducción de textos originales latinos historiográficos.

e) Comparar características de distintos autores latinos del género, establecer relaciones con el contexto histórico y reconocer su pervivencia.

f) Idear, planificar y realizar de manera individual ejes cronológicos literarios con autores, obras y características.

## 2.2. Criterios de evaluación

Este *escape room* virtual se realizó con base en los bloques de contenido para el nivel de 2.º de Bachillerato, según se recoge en el Decreto n.º 221/2015, de 2 de septiembre de 2015, por el que se establece el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Así pues, los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables, dentro de cada bloque de contenido, que se han seguido son:

### Bloque 2: Morfología

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
3. Realizar el análisis morfológico de las palabras de un texto clásico y enunciarlas.	3.1. Analiza morfológicamente palabras presentes en un texto clásico identificando correctamente sus formantes y señalando su enunciado.
4. Identificar todas las formas nominales y pronominales.	4.1. Identifica con seguridad y ayudándose del diccionario todo tipo de formas verbales, conjugándolas y señalando su equivalente en castellano.
5. Identificar, conjugar, traducir y efectuar la retroversión de todas las formas verbales.	5.1. Aplica sus conocimientos de la morfología verbal y nominal latina para realizar traducciones y retroversiones.

### Bloque 3: Sintaxis

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
1. Reconocer y clasificar las oraciones y las construcciones sintácticas latinas.	1.1. Reconoce, distingue y clasifica los tipos de oraciones y las construcciones sintácticas latinas, relacionándolas con construcciones análogas existentes en otras lenguas que conoce.
3. Relacionar y aplicar conocimientos sobre elementos y construcciones sintácticas en interpretación de textos de textos clásicos.	3.1. Identifica en el análisis de frases y textos de dificultad graduada elementos sintácticos propios de la lengua latina relacionándolos para traducirlos con sus equivalentes en castellano.

### Bloque 4: Literatura romana (la historiografía)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
1. Conocer las características de los géneros literarios latinos, sus autores y obras más representativas y sus influencias en la literatura posterior.	1.1. Describe las características esenciales de los géneros literarios latinos e identifica y señala su presencia en textos propuestos.
2. Conocer los hitos esenciales de la literatura latina como base literaria de la literatura y cultura europea y occidental.	2.1. Realiza ejes cronológicos situando en ellos autores, obras y otros aspectos relacionados con la literatura latina. 2.2. Nombra autores representativos de la literatura latina, encuadrándolos en su contexto cultural y citando y explicando sus obras más conocidas.

## Bloque 5: Textos

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
1. Realizar la traducción, interpretación y comentarios lingüísticos, históricos y literarios de textos de autores latinos.	1.1. Utiliza adecuadamente el análisis morfológico y sintáctico de textos clásicos para efectuar correctamente su traducción. 1.2. Aplica los conocimientos adquiridos para realizar comentarios lingüísticos, históricos y literarios de textos.
2. Utilizar el diccionario y buscar el término más apropiado en la lengua propia para la traducción del texto.	2.1. Utiliza con seguridad y autonomía el diccionario para la traducción de textos, identificando en cada caso el término más apropiado en la lengua propia en función del contexto y del estilo empleado por el autor.
3. Identificar las características formales de los textos.	3.1. Reconoce y explica a partir de elementos formales el género y el propósito del texto.
4. Conocer el contexto social, cultural e histórico de los textos traducidos.	4.1. Identifica el contexto social, cultural e histórico de los textos propuestos partiendo de referencias tomadas de los propios textos y asociándolas con conocimientos adquiridos previamente.

**2.3. Pruebas**

*Latentes codices* parte de la premisa de que Clío, musa de la historia, ante el vaticinio del incendio de la biblioteca de Celso (en Éfeso, Turquía), ha escondido los códigos que versan sobre la historiografía latina, con el fin de evitar su pérdida. Por tanto, será el alumno quien se encargue de recuperar estos códigos superando diversas pruebas, las cuales han sido divididas según las distintas épocas<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> Antes de comenzar, se recomienda al alumno que tome nota de aquellos datos que estime relevantes en las introducciones de cada prueba, ya que le serán de utilidad para finalizar las pruebas, favoreciendo así su espíritu crítico e investigador. En estas introducciones, el alumno encuentra bien información sobre el género, la obra o el autor de la época, bien notas acerca de uno de los autores importantes de la época, teniendo en este último caso que completar los datos recogidos con lo descubierto en la prueba.

— Prueba 1. Género: consta de una serie de preguntas acerca de las características del género de la historiografía que Marco Tulio Cicerón definió en una de sus obras. El alumno debe ir superando cada pregunta para pasar a la siguiente, respondiendo con la opción correcta de entre las que se ofrecen. Una vez superada esta prueba, el alumno recupera el código de la obra ciceroniana en cuestión, descubriendo así que se trata de *De legibus*.

*¿Cuál de estas es una característica de un buen historiógrafo?*

- *La crítica al ornamento literario de los griegos.*
- *La investigación de las causas y el análisis de las consecuencias de los hechos que se narran.*
- *Influencia homérica.*

*¿Cuál de estas es una característica de la historiografía?*

- *Está escrita en prosa.*
- *Está escrita en verso.*

*¿Cuál de estas es una característica de un buen historiógrafo?*

- *Está influenciado por la poesía alejandrina.*
- *Respeto las mores maiorum (costumbres de los mayores) y exalta el pasado.*

*¿Qué quiere decir que una obra de historia debe ser una obra literaria opus oratorium maxime?*

- *Que debe tener el ornamento literario con que la embellecieron los griegos.*
- *Que debe tener un lenguaje poco embellecido para relatar las hazañas de los héroes.*

*¿Qué quiere decir que la historia es entendida como magistra vitae?*

- *Que reprende a los hombres del pasado y establece un desinterés por la conducta humana, con el fin de demostrar la supremacía del hombre del futuro.*
- *Que ha de servir para el perfeccionamiento de la conducta del hombre, ofreciendo un conjunto de exempla como instrumentos de perfeccionamiento moral dado por los hombres del pasado.*

— Prueba 2. Época arcaica: con ayuda de una lupa virtual, el alumno debe encontrar en la pantalla datos relevantes sobre *Orígenes*, obra de Marco Porcio Catón, historiógrafo de la época. Recopilados estos datos, habrá de responder a la pregunta final, que lo llevará a recuperar el código con esta obra de Catón el Viejo.

*Dato I: Orígenes no está escrita en griego, sino en latín, encabezando Catón la resistencia al helenismo.*

*Dato II: Orígenes narra los orígenes de Roma y de los pueblos itálicos, pues Catón considera que la historia de estos pueblos sometidos también es la historia de Roma por una empresa común.*

*Dato III: Catón muestra desinterés por la historia centrada en las individualidades y la aristocracia que busca la exaltación de sus héroes.*

*Dato IV: Los protagonistas de la historia para Catón son los pueblos.*

*Dato V: Los discursos introducidos en la narración la animan, haciendo una historia viva y colorista.*

#### *Pregunta*

*Orígenes narra los inicios de Roma y los pueblos itálicos, da protagonismo a los pueblos y no a los héroes y es una obra viva y colorista que sigue el ideal del helenismo, por lo que está escrita en griego.*

- *No, los héroes son ensalzados como protagonistas.*
- *No, está escrita en latín.*
- *Sí, es correcto.*

— Prueba 3. Época clásica. República: se ofrecen cinco pistas al alumno con información sobre el personaje que debe descubrir. Una vez que ha adivinado de qué autor se trata, ha de resolver la prueba introduciendo una contraseña, que no es otra que el *cognomen* del autor. De este modo, el alumno rescata el código con los *Comentarii* de Julio César.

*Descubre al personaje*

*Pista I: Excelente narrador, muestra orden, claridad y sobriedad en su relato. Estilo sencillo y elegante. Su lucidez otorga valor exacto a cada momento. Interés por la acción, el azar, la voluntad humana y el encadenamiento de los hechos.*

*Pista II: Fue administrador de Hispania, gobernó las Galias y derrotó a Pompeyo en la batalla de Farsalia.*

*Pista III: Autor de De bello Gallico y De bello civili, hechos de los que fue testigo excepcional.*

*Pista IV: Fue asesinado en el Senado el 15 de marzo del 44 a. C. (idus de marzo).*

*Pista V: Et tu, Brute? (“¿Tú también, Bruto?”).*

— Prueba 4. Época clásica. Imperio: consiste en que el alumno arrastre desde la columna central los datos y características hacia la columna lateral del autor al que correspondan, siendo en este caso Tito Livio o Publio Cornelio Tácito.

*Datos de los autores a ordenar según correspondan*

- a) *Historiae.*
- b) *Ab urbe condita.*
- c) *Annales.*
- d) *Perspectiva puramente nacionalista.*
- e) *Se basa en información sólida, consulta fuentes.*
- f) *Ideal de la urbanitas.*
- g) *Nunca recurrió a documentos originales.*
- h) *Opuesto a la elocuencia ciceroniana.*
- i) *Partidario de Cicerón en política y literatura.*

— Prueba 5. Época posclásica: a través de la aplicación de los contenidos lingüísticos que ya se han visto durante la etapa del Bachillerato,

el alumno traduce y analiza un texto de Eutropio siguiendo las pautas que se proponen. Para que esta prueba sea superada, el alumno debe realizar una entrega con la traducción y el análisis en *Google Classroom*. Hecho esto, el alumno pulsa sobre el botón “INSERTAR CÓDIGO” y recupera el código de esta época. No obstante, se le requerirá un código necesario para continuar hacia la siguiente prueba, el cual le ha sido puesto a disposición en *Google Classroom* como respuesta a su entrega previa.

#### *Traducción con diccionario*

*Propter quam causam Brutus, parens et ipse Tarquinii, populum concitavit et Tarquinio ademit imperium. Mox exercitus quoque eum, qui civitatem Ardeam cum ipso rege oppugnabat, reliquit.*

*Eutropio, Breviarium ab urbe condita, I, 8.*

#### *Análisis morfosintáctico*

- *ipse,*
- *Tarquinio,*
- *eum,*
- *oppugnabat.*

— Prueba 6. Prueba final: a esta prueba solo podrá accederse superando la prueba de época posclásica. Para concluir el reto de este *escape room* virtual, el alumno realizará un eje cronológico que recoja los periodos, fechas, autores y obras que ha ido encontrando a lo largo de esta aventura, siguiendo asimismo las normas dictadas. Además, el alumno encontrará un ejemplo de eje cronológico que le servirá de guía (los datos que encontrará en este ejemplo serán irrelevantes, pues se trata de una materia distinta a la de Latín). Este eje cronológico será también enviado a través de *Google Classroom*, donde el alumno recibirá un documento con toda la información recogida en el *escape room* sobre la historiografía latina.

### 3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LA LISTA DE COTEJO

*Latentes codices* está compuesto de diversas actividades, las cuales tienen instrumentos de evaluación distintos: por un lado, la superación automatizada de las pruebas, y por otro la lista de cotejo.

Hay que valorar la gran importancia que para los docentes tienen los instrumentos de evaluación, ya que permiten valorar el nivel de logro en los aprendizajes de los alumnos, aquellas áreas mejorables en el proceso de enseñanza-aprendizaje y detectar la presencia o ausencia de conocimientos, habilidades, actitudes o valores del alumnado. Además, su uso no solo pertenece al docente, sino que se extiende hasta el alumno, pues le servirá de consulta para conocer aquello de lo que será evaluado y de guía para la praxis requerida. Dentro de estos instrumentos, las listas de cotejo ocupan uno de los lugares más altos de la lista, debido a su uso y efectividad.

En el caso de *Latentes codices*, se emplean dos listas de cotejo distintas, que coinciden con las dos últimas pruebas. Estas constan de tres columnas cada una: la primera, con los criterios de evaluación que el alumno ha de cumplir; las otras dos son las columnas de entrada de la escala de valoración de consecución, donde se establece su presencia o su ausencia: Sí/No.

Tanto en la prueba de época posclásica como en la prueba final, el alumno puede localizar con facilidad en la pantalla de su dispositivo una llamada interactiva —con ella accede a dichas listas de cotejo— y comenzar a resolver la prueba en que se encuentre. Una vez que se ha entregado la prueba, el docente procede a evaluar al alumno siguiendo la lista de cotejo; no obstante, el alumno, a medida que ha ido elaborando la prueba fijándose en este instrumento, podrá tener una idea muy aproximada de su evaluación.

*Lista de cotejo para prueba posclásica. Análisis y traducción de texto*

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SÍ	NO
Usa correctamente el diccionario y escoge el término más apropiado en la traducción.		
Reconoce las oraciones y construcciones latinas.		
Realiza análisis morfosintáctico con precisión y lo aplica a la traducción adecuadamente.		
Traduce correctamente el texto propuesto.		
Mantiene una correcta ortografía.		

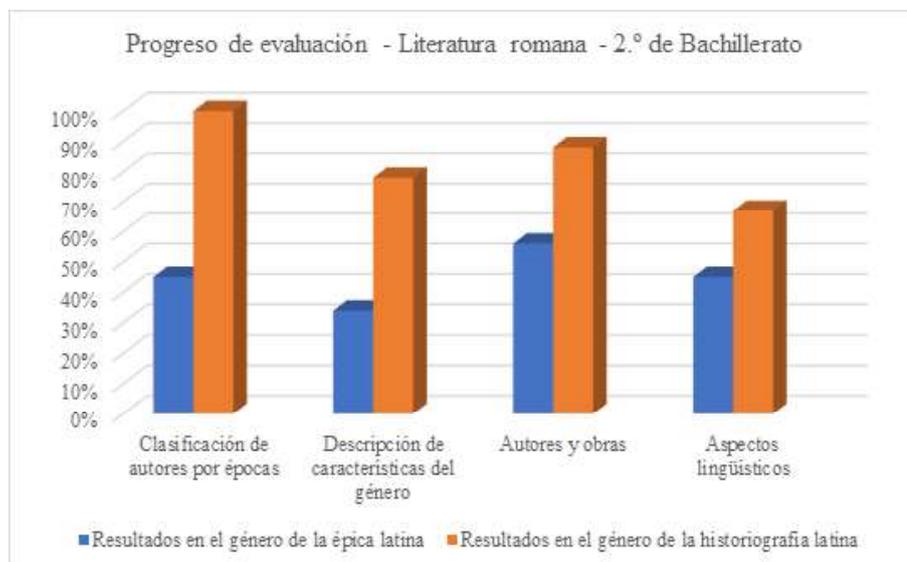
*Lista de cotejo para prueba final.**Eje cronológico de la historiografía latina*

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SÍ	NO
Aparece el nombre del género literario en el título del eje cronológico.		
Aparecen todas las fechas correctamente situadas.		
Incluye todos los periodos.		
Incluye todos los autores y las obras estudiadas.		
Hay una llamada interactiva con todas las características generales del género literario.		
Mantiene una correcta ortografía.		

**4. RESULTADOS Y ANÁLISIS**

Los resultados académicos de esta propuesta son gratamente satisfactorios, como se puede observar en la siguiente tabla de porcentajes, que refleja los resultados de la consecución de los objetivos por parte del alumnado en lo que respecta al género de la épica latina, trabajado de la manera tradicional, frente a los resultados obtenidos en el género de la historiografía, utilizando la propuesta educativa que nos ocupa.

Así, la progresión se hace evidente tanto a nivel individual como a nivel grupal:



Igualmente, tras la finalización del *escape room* virtual, se realiza un sondeo entre los alumnos mediante una encuesta acerca de las dificultades que hayan podido encontrar, de manera que sea posible la evaluación de este sistema de trabajo desde la perspectiva del método, con el fin de implementar las mejoras lo antes posible para futuras ocasiones. Por tanto, responden a las distintas preguntas marcando, según su criterio, la casilla de “sí” o “no”.

EVALUACIÓN DE <i>LATENTES CODICES</i>	SÍ	NO
1. ¿Las explicaciones previas a la actividad de la profesora han sido precisas y claras?		
2. ¿Te ha resultado complicado responder a alguna de las preguntas? Si la respuesta es sí, indica en este espacio cuál y por qué:		
3. ¿Has encontrado dificultad en superar alguna de las pruebas? Si la respuesta es sí, indica en este espacio en cuál y por qué:		
4. ¿Te ha parecido sencilla e intuitiva la mecánica del <i>escape room</i> virtual?		

5. ¿Consideras que <i>Latentes codices</i> tiene una gran carga de trabajo para ti?		
6. ¿Te ha resultado extenso y/o complejo el texto a traducir y analizar?		
7. ¿Has trabajado con facilidad en la aplicación Genially?		
8. ¿Te ha parecido suficiente el tiempo programado para la realización de <i>Latentes codices</i> ?		
9. ¿Prefieres trabajar la literatura de la manera «tradicional»?		
10. ¿La realización del <i>escape room</i> virtual te ha parecido amena e interesante?		

En este caso, la totalidad del grupo coincide en la mayoría de las respuestas, marcando “SÍ” en las preguntas 1, 4, 7, 8 y 10 y “NO” en las preguntas 5, 6 y 9. En relación a la pregunta 2, todos responden que no, a excepción de un único alumno, que alega que no supo contestar en la prueba 3, por desconocimiento de los datos aportados como pistas. Por último, en cuanto a la pregunta 3, el 100 % del alumnado coincide en la dificultad encontrada en la prueba 2, de época arcaica, alegando que se debe al escaso tiempo para encontrar con la lupa la pista correspondiente —se procede, por ello, a ampliar dicho tiempo y subsanar la dificultad—.

En definitiva, la inclusión de esta propuesta en la didáctica del aula es verdaderamente positiva no solo a nivel académico, sino también en relación al incremento del interés del alumnado, como así lo muestran los resultados obtenidos.

## 5. CONCLUSIONES

A través de esta propuesta de innovación docente, se ha pretendido conseguir que los alumnos sean capaces de efectuar el proceso de aprendizaje de los contenidos de literatura romana de manera activa y, a su vez, manteniendo los aspectos positivos de metodologías tradicionales.

Los resultados de dicha propuesta han ido demostrando que lograr una optimización en el proceso de enseñanza y aprendizaje al extraer los aspectos más favorables de las distintas metodologías y aplicarlos en el aula es posible, y que el empleo de las TIC en la materia de Latín II es de gran utilidad, puesto que la gamificación crea un ambiente más

positivo en el aula y es capaz de fomentar el aprendizaje activo del alumnado que requiere de una enseñanza asentada en competencias que refuerce su motivación.

Asimismo, se trata de una propuesta cuya adaptación a los distintos contextos del aula es sencilla, y es evidente el enriquecimiento del alumnado en diversos aspectos:

— La adquisición de pautas para la investigación dota al alumno de herramientas básicas no solo para la vida académica, sino para la rutina diaria, en la que con frecuencia ha de filtrar la múltiple información que recopila por distintas vías.

— El conocimiento de los acontecimientos históricos y culturales del pasado capacitan a nuestros alumnos para establecer relaciones con la actualidad y tomar decisiones acertadas.

— El sentimiento de pertenencia a la cultura europea fomenta su sentido de unidad.

— El análisis, la traducción y el acercamiento a los textos clásicos refuerzan el conocimiento de su propia lengua, en este caso, el castellano.

— El alumno deja de asociar el error como algo negativo, sino que este forma parte del camino que lo conduce a la meta fijada, lo que contribuye al desarrollo de la gestión emocional del fracaso.

De este modo, el uso de la gamificación como metodología activa resulta óptimo para que el alumno aprenda investigando, ensayando, errando, presentando... Pues cabe recordar que no se trata únicamente de que el educando aprenda de manera divertida, sino de integrar innovaciones metodológicas que logren ciertos objetivos ligados a las competencias clave, teniendo en cuenta que el esfuerzo, el trabajo, la memorización y la atención son piezas fundamentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

ADALMA, A. M.<sup>a</sup> & ROVIRA, M. & ZAPATA, A. (1989), *Introducción a la historiografía latina. Textos para su lectura*, Palas Atenea, Madrid.

CARBONELL, J. (2000), “La memoria, arma de futuro”, en AA. VV. *Pedagogías del siglo XX*, Ciss Praxis, Barcelona, 5-12.

CARBONELL, J. (2002), “El profesorado y la innovación educativa”, en Cañal de León, P. (coord.), *La innovación educativa*, Akal, Madrid, 11-26.

CARBONELL, J. (2015), *Pedagogías del siglo XXI. Alternativas para la innovación educativa*, Octaedro, Barcelona.

CODOÑER, C. (ed.) (1987), *Géneros literarios latinos*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca.

IMBERNÓN, F. (1996), *En busca del discurso educativo: la escuela, la innovación educativa, el currículum, el maestro y su formación*, Magisterio del Río de la Plata, Buenos Aires.

LUCAS, B. & CLAXTON, G. (2014), *Nuevas inteligencias, nuevos aprendizajes*, Narcea Ediciones, Madrid.

PABÓN DE ACUÑA, C. T. (2009), *Cicerón. Las leyes*, Gredos, Madrid.

PARENTE, D. (2016), “Gamificación en la educación”, en Contreras, R. S. y Eguia, J. L. (coord.), *Gamificación en aulas universitarias*, Edicions Bellaterra, Barcelona, 11-21.

RIVAS, M. (2000), *Innovación educativa: teoría, procesos y estrategias*, Síntesis, Madrid.

SANTINI, C. (1979), *Eutropius. Breviarium ab urbe condita*, B. G. Teubner, Leipzig.

SANTOS YANGUAS, N. (1981), *Textos para la historia antigua de Roma*, Cátedra, Madrid.

SIMONE, R. (2001), *La tercera fase. Formas de saber que estamos perdiendo* (S. Gómez López, Trad.), Taurus, Madrid.

TORRES TOUKOUMIDIS, Á. & ROMERO RODRÍGUEZ, L. M. (2018), “Aprender jugando. La gamificación en el aula”, en García Ruiz, R.; Pérez Rodríguez, A. & Torres, Á. (eds.), *EDUCAR PARA LOS NUE-*

*VOS MEDIOS. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital*, Editorial Universitaria Abya-Yala, Quito, 61-72.

### 6.1. Webgrafía

Decreto n.º 221/2015, de 2 de septiembre de 2015, por el que se establece el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *Boletín Oficial del Estado*, n.º 203, de 3 de septiembre de 2015, 31594 a 32545,

<[https://www.carm.es/web/pagina?IDCONTENIDO=21239&IDTPO=100&RASTRO=c77\\$m4507,3993](https://www.carm.es/web/pagina?IDCONTENIDO=21239&IDTPO=100&RASTRO=c77$m4507,3993)> [15/06/2021].

JIMÉNEZ JIMÉNEZ, M. *Latentes codices*,

<<https://view.genial.ly/606ad88f8a425d0cf304ab17/interactive-content-latentes-codices>> [15/06/2021].

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, n.º 295, de 10 de diciembre de 2013,

<<https://www.boe.es/eli/es/lo/2013/12/09/8/con>> [15/06/2021].

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, n.º 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868 a 122953,

<<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>> [15/06/2021].

López Fonseca, A. (2009), “La aplicación de las nuevas tecnologías a la Filología Clásica: Didáctica”, *Reduca (Filología)*. *Series Classica*, 1 (1), 1-21,

<[https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-45848/L%C3%B3pez%20Fonseca,%20A.%20\(2009\)%20Reduca.pdf](https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-45848/L%C3%B3pez%20Fonseca,%20A.%20(2009)%20Reduca.pdf)> [09/04/2021].

MACÍAS VILLALOBOS, C. (2005), “Las clásicas y la enseñanza virtual: algunas experiencias”, en *Estudios Clásicos* 128, 93-117,

<[http://interclassica.um.es/index.php/interclassica/investigacion/hemeroteca/e/estudios\\_clasicos/numero\\_128\\_2005/las\\_clasicas\\_y\\_la\\_ensenanza\\_virtual\\_algunas\\_experiencias](http://interclassica.um.es/index.php/interclassica/investigacion/hemeroteca/e/estudios_clasicos/numero_128_2005/las_clasicas_y_la_ensenanza_virtual_algunas_experiencias)> [20/04/2021].

MARQUÉS GARCÍA, R. (2019), “Éxodos: un *escape room* para Griego I”, en *Thamyris*, n. s. 10, 191-214,

<[http://www.thamyris.uma.es/Thamyris\\_2019/Marques.pdf](http://www.thamyris.uma.es/Thamyris_2019/Marques.pdf)>  
[20/03/2021].

