

# INTRODUCCIÓN DE LUDIFICACIÓN EN EL AULA PARA EL ESTUDIO DE LOS VERBOS LATINOS

SILVIA GÓMEZ JIMÉNEZ

[sigome02@ucm.es](mailto:sigome02@ucm.es)

Universidad Complutense de Madrid

## Resumen

En el presente escrito se muestra la experiencia docente de una propuesta didáctica puesta en marcha en el aula de Latín I, que, no obstante, puede ser utilizada para cualquier etapa en el estudio de las lenguas clásicas. Los contenidos que se trabajan en esta propuesta se basan en el análisis morfológico y la traducción de verbos. Con ello, se pretende establecer en los alumnos una base estable tanto para el análisis sintáctico como para la comprensión de la lengua latina. Se han combinado las metodologías tradicionales de estudio con la inclusión de una actividad lúdica en el aula.

## Palabras clave

*Latín, didáctica, ludificación, verbos.*

## Abstract

This writing shows the teaching experience of a didactic proposal implemented in the Latin I subject, which can be used for any stage in the study of classical languages. The contents that are worked on in this proposal are based on the morphological analysis and the translation of verbs. This is intended to establish a stable base for the students in the syntactic analysis and the understanding of the latin language. Traditional study methodologies have been combined with the inclusion of a gamification activity in the classroom.

## Keywords

*Latin, didactic, gamification, verbs.*

## 1. PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN

La ludificación es una de las estrategias pedagógicas actuales que, paulatinamente, ha venido adquiriendo una gran importancia en el campo de la enseñanza. Varios estudios<sup>1</sup> demuestran que la ludificación es una herramienta más que estimulante para el alumnado, puesto que se ha observado que los estudiantes trabajan en el aula con mayor entusiasmo y, al trabajar de forma divertida, se favorece la consecución y obtención de competencias clave. Generalmente, las actividades novedosas suelen atraer desde el primer momento a los alumnos, simplemente por el hecho de aplicar una nueva metodología, ya que el uso de dinámicas con juegos motiva a la audiencia y facilita la resolución de problemas que se nos puedan ir planteando (Zichermann & Cunningham 2011). Por ello, viendo las dificultades que presentaba el estudio de los tiempos verbales en la asignatura Latín I de Bachillerato, se optó por buscar una actividad para poder aprender de manera lúdica, ya que, a veces, “la tinta con sangre no entra” y este tipo de contenidos son muy memorísticos al principio<sup>2</sup>. De este modo, el presente trabajo trata de aportar al profesor de Secundaria y Bachillerato una serie de materiales para que el alumno pueda aprender, de un modo alternativo y dinámico, temas y conceptos relativos a los bloques de *morfología*, *sintaxis* y *textos* para las asignaturas de latín. Por lo tanto, está dirigido a alumnos del itinerario de Humanidades tanto si se acaban de iniciar en el estudio de las lenguas clásicas como si tienen una base previa.

Como objetivos generales, esta unidad didáctica pretende que los alumnos obtengan una visión dinámica de la lengua latina, que desarrollen destrezas básicas para conocer y dominar la morfología y la conjugación verbal latina, potenciando al mismo tiempo su motivación en el estudio de la asignatura, que se active el aprendizaje y que se cree un espacio común donde toda la clase pueda interactuar entre sí.

---

<sup>1</sup> Remitimos al estudio realizado por Inmaculada Aznar-Díaz, Francisco Raso-Sánchez y M. Angustias Hinojo-Lucena para conocer el potencial educativo y didáctico de la ludificación en las aulas a través de la opinión de los docentes (Aznar-Díaz *et al.* 2017).

<sup>2</sup> Estas actividades fueron puestas en práctica durante mi etapa docente (curso 2019/2020) en el Colegio Inmaculada Concepción de Madrid. No obstante, este trabajo se ha redactado en el marco de un contrato predoctoral de personal investigador en formación (CT63/19-CT64/19), financiado por la Universidad Complutense de Madrid y el Banco Santander, y se adscribe al Proyecto de Investigación AVIPES-CM (H2019/HUM5742).

### 1.1. Objetivos específicos

Este trabajo presenta una metodología que cubre los siguientes contenidos y estándares de aprendizaje detallados en el BOE para la asignatura de Latín I y que señalamos a continuación, de acuerdo con la división en bloques que se recoge en el Boletín<sup>3</sup>:

#### Bloque 3. Morfología.

- Identifica y distingue en palabras propuestas sus formantes, señalando y diferenciando lexemas y afijos y buscando ejemplos de otros términos en los que estén presentes.
- Clasifica verbos según su conjugación partiendo de su enunciado y describiendo los rasgos que por los que se reconocen los distintos modelos de flexión verbal.
- Explica el enunciado de los verbos de paradigmas regulares identificando las formas que se utilizan para formarlos.
- Explica el uso de los temas verbales latinos identificando correctamente las formas derivadas de cada uno de ellos.
- Conjuga los tiempos verbales más frecuentes en voz activa y pasiva aplicando correctamente los paradigmas correspondientes.
- Distingue formas personales y no personales de los verbos explicando los rasgos que permiten identificarlas y definiendo criterios para clasificarlas.
- Traduce al castellano diferentes formas verbales latinas comparando su uso en ambas lenguas.
- Cambia de voz las formas verbales identificando y manejando con seguridad los formantes que expresan este accidente verbal.
- Identifica y relaciona elementos morfológicos de la lengua latina para realizar el análisis y traducción de textos sencillos.

#### Bloque 4. Sintaxis

- Analiza morfológica y sintácticamente frases y textos de dificultad graduada, identificando correctamente las categorías gramaticales a

---

<sup>3</sup> Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre (Disposición 37 del BOE nº23 de 3 de enero de 2015).

las que pertenecen las diferentes palabras y explicando las funciones que realizan en el contexto.

- Compara y clasifica diferentes tipos de oraciones simples identificando y explicando en cada caso sus características.
- Identifica en el análisis de frases y textos de dificultad graduada elementos sintácticos propios de la lengua latina relacionándolos.

#### Bloque 6. Textos

- Utiliza adecuadamente el análisis morfológico y sintáctico de textos de dificultad graduada para efectuar correctamente su traducción o retroversión.
- Utiliza mecanismos de inferencia para comprender textos de forma global.

### 1.2. Metodología didáctica

La presente propuesta didáctica se adscribe a las corrientes pedagógicas que abogan por una metodología activa del aprendizaje, con la que el alumno toma plena responsabilidad en la adquisición de conocimientos mediante la implicación, la motivación y el trabajo regular. Para ello, nos basaremos en los siguientes tipos de aprendizaje:

- Aprendizaje cooperativo: promoviendo la colaboración activa en el aula, a través de la cual los alumnos pueden preguntar, opinar o hacer sus propias propuestas tanto a título individual como en grupo. Este tipo de aprendizaje se completa con el estudio autónomo de los contenidos, cuya combinación sirve para desarrollar las capacidades y competencias que necesitarán en su etapa adulta (Labrador y Abreu 2008).
- Aprendizaje significativo<sup>4</sup>: los alumnos deben poner en práctica los conocimientos previos que han adquirido con anterioridad.

Estos tipos de aprendizaje se combinarán al unísono con las corrientes didácticas denominadas “pasivas”, entre las que destacan la

---

<sup>4</sup> Teoría iniciada por David Ausubel, con la que se pretende que el estudiante relacione nuevos conocimientos con los que ya posee. A su vez, los nuevos conocimientos pueden modificar los ya adquiridos de modo que se produzca una retroalimentación (Ausubel 1963).

memorización por parte del alumnado y las clases magistrales impartidas por el docente. La combinación de ambas metodologías (activa-pasiva) sirve para crear una base sólida en el procedimiento de aprendizaje.

## 2. PROPUESTA DIDÁCTICA Y ACTIVIDADES

La Unidad Didáctica que proponemos está diseñada para 4 sesiones que, a razón de cuatro clases semanales, ocupará el espacio de una semana en el curso lectivo. A continuación, se detalla minuciosamente el procedimiento a seguir en cada una de las sesiones:

	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4
Semana 1	Clase teórica.	Tabla de verbos	Bingo de verbos	Evaluación en análisis y traducción

### 2.1. Sesión 1. Clase teórica

Para empezar nuestra sesión, partimos de la base de que los alumnos ya conocen el funcionamiento de la morfología verbal de la lengua latina, puesto que, en nuestro caso, todos los alumnos cursaron latín en 4º ESO y esta propuesta ha sido realizada en la asignatura de Latín I (1º de Bachillerato). A continuación, se ofrecen una serie de contenidos que sirven de apoyo al profesor para sus explicaciones. Los contenidos que se exponen en este apartado constituyen una guía para el profesor, donde se contemplan los temas que se pueden repasar o reforzar y será el docente quien decida profundizar más o menos, adecuándose al ritmo y nivel de la clase.

#### 2.1.1. El enunciado del verbo<sup>5</sup>

El verbo latino se enuncia con cinco formas: las tres primeras formas de cada verbo corresponden al tema de presente, que, como su nombre indica, nos servirá para formar todos los tiempos de presente de la voz activa y pasiva; para encontrar el tema tomamos todos los elementos comunes a dos de las tres primeras formas del enunciado (fig. 1).

<sup>5</sup> Para estudiar el enunciado del verbo seguimos y recomendamos a nuestros alumnos el blog “Almacén de Clásicas”, creado por Ángeles Nafria, profesora de Secundaria y Bachillerato. Este apartado puede consultarse en el siguiente link: <https://cutt.ly/4hlU71R>.

TEMA DE PRESENTE TERMINADO EN	CONJUGACIÓN
-A- Ejemplo: AMA-	PRIMERA
-E- Ejemplo: HABE-	SEGUNDA
-CONSONANTE Ejemplo: LEG- -U- Ejemplo: PROLU-	TERCERA
-I breve- Ejemplo: FACĪ- (ante -R- cambia el timbre a -E-)	QUINTA o 4ª en I breve*
-I larga- Ejemplo: AUDĪ- (Se mantiene como -I- ante -R-)	CUARTA

Fig. 1. Tabla extraída del blog “Almacén de Clásicas”.

El tema de perfecto se encuentra en la cuarta forma del enunciado y para extraer la raíz de los tiempos de perfecto deberemos separar la desinencia *-i* a la forma de pretérito. Con este tema formamos los tiempos de perfecto de la voz activa.

El tema de supino, correspondiente a la última forma del enunciado, extrae su raíz quitando la desinencia *-um*. Con este tema formaremos los participios perfectos pasivos, de los cuales deriva el participio en castellano<sup>6</sup>.

### 2.1.2. Las conjugaciones latinas

La conjugación fue conservada por el romance en muy buen estado, contrastando con el olvido de la declinación (Menéndez Pidal 1905: 178). En latín, para conocer la conjugación a la que pertenece un verbo, debemos fijarnos en el infinitivo presente activo (tercera forma del enunciado verbal) y quitar la característica modal-temporal del mismo (*-re*). Así, los verbos de la primera conjugación acabarán en *-are*, los de la segunda y tercera en *-ere*<sup>7</sup>, los de la cuarta en *-ire* y los de la quinta en *-ere*. Diferenciaremos esta última porque, en el resto de las formas del enunciado, la vocal de unión que aparece es la *-i-*, en este caso breve. Esto ocurre porque una *ĩ* ante la *-r* del infinitivo se abre en *-e*.

<sup>6</sup> Un buen ejercicio para que los alumnos vean la derivación en castellano del participio es hacer evolución fonética desde el supino, por ejemplo: *amatum* > amado; *dictum* > dicho.

<sup>7</sup> La diferencia está en que la vocal temática de la segunda es larga y la tercera breve. Para nosotros actualmente esta diferencia en la cantidad vocálica es imperceptible, pero para un hablante de latín clásico resultaba obvia la diferencia fonética entre *ē* y *ĕ*, aunque con el tiempo esta diferencia fue desapareciendo entre los hablantes (López 2015: 30).

La estrategia de aprendizaje que podemos ofrecer a nuestros alumnos para recordar y distinguir las conjugaciones sería la siguiente: la 1ª y la 2ª conjugaciones son iguales que en castellano, pues, del mismo modo, llevan la vocal temática *-a-* y *-e-*, respectivamente. La 4ª conjugación equivaldría a nuestra 3ª, pues tiene la vocal *-i-*. Las dos que no tienen su equivalente en castellano son una “mezcla” y, para diferenciarlas, aprenderemos a enunciar un verbo modelo de cada una. La quinta conjugación, a la que también llamamos mixta, sería una especie de fusión de la tercera y la cuarta, y el verbo que la representaría muy bien sería *capere* (Martínez Bigorra, 1976). No obstante, siempre que duden, podrán asegurarse con el diccionario<sup>8</sup> de la conjugación a la que el verbo pertenece, pues viene indicado en el enunciado con el número correspondiente de la misma.

### 2.1.3. Tiempos de presente y de perfecto de indicativo<sup>9</sup>

El tema de presente da lugar a tres tiempos de indicativo (presente, pretérito imperfecto y futuro imperfecto) y dos de subjuntivo, pues en este modo no existe el futuro. Para poder identificar estos tiempos, pediremos a los alumnos que se aprendan las características modal-temporales de cada uno.

Tiempo	Característica modal-temporal
Presente de indicativo	Ø
Pretérito imperfecto de indicativo	(e)- ba -
Futuro imperfecto de indicativo	1ª/2ª -bo-bi-bu-    resto conj.= -a/-e-

Como se ve en la tabla, en el futuro se indica por separado el morfema de la 1ª persona del singular, luego desde 2ª del singular hasta la 2ª plural (*-bi-*) y de la última (*-bu-*). Esto se debe a que los alumnos retenían mejor nemotécnicamente “*bo, bi, bu*”, que si indicáramos sólo la *-b-* como morfema verbal. No obstante, debemos hacerles entender que la *i* y la *u* son vocales de unión. Por otra parte, el truco que le ha

<sup>8</sup> Respecto a esto, debemos advertir al alumnado que en el diccionario no se suele utilizar la forma del enunciado que hemos estudiado previamente. La mayoría de los verbos aparecen enunciados con tres formas: la que corresponde al presente de indicativo, la del pretérito perfecto de indicativo y la del supino.

<sup>9</sup> Se ofrece la breve explicación de estos tiempos verbales ya que fueron los dados hasta la fecha en estas actividades didácticas.

funcionado muy bien al alumnado con el pretérito imperfecto es que si en la 2ª forma del enunciado del verbo, es decir la 2ª persona del presente de indicativo activo, no aparecen las vocales temáticas *a* ni *e*, será *-eba-*, en lugar de *-ba-*.

El tema de perfecto da lugar a tres tiempos tanto de indicativo como de subjuntivo (pretérito perfecto, pretérito pluscuamperfecto y futuro perfecto). Del mismo modo, deberán memorizar la siguiente tabla:

Tiempo	Característica modal-temporal
Pretérito perfecto de indicativo	∅ + desinencias de pfto.
Pretérito pluscuamperfecto de indicativo	-era-
Futuro perfecto de indicativo	-eri-

#### 2.1.4. *Voz activa y voz pasiva*

El desarrollo morfológico del verbo en la voz pasiva de las lenguas romances se hizo *ex novo* (Lapesa 1981), motivo por el que los tiempos de la traducción pasiva presentan mayor problema para los alumnos que la activa. En este apartado, el alumnado debe repasar de igual modo las desinencias activas y pasivas para poder rellenar en la siguiente sesión la tabla de verbos.

## 2.2. Sesión 2. Tabla de verbos

En primer lugar, conjugaremos un par de verbos entre todos en la pizarra y después los alumnos rellenarán la siguiente tabla<sup>10</sup>, con el fin de afianzar los contenidos básicos de la morfología verbal latina.

<sup>10</sup> La tabla variará dependiendo de los tiempos verbales que conozcan los alumnos.

Tiempo verbal	Característica modal-temporal	Traducción	Desinencias
<b>Tiempos de presente</b>			Activas
Presente			1º 1º
			2º 2º
			3º 3º
Pretérito imperfecto			Pasivas
Futuro imperfecto			1º 1º
<b>Tiempos de perfecto</b>			2º 2º
			3º 3º
Pretérito perfecto			Activas perfecto
Pretérito pluscuamperfecto			1º 1º
			2º 2º
Futuro perfecto			3º 3º

### 2.3. Sesión 3. Bingo de verbos<sup>11</sup>

#### *Cómo crear tu propio bingo*

Para crear nuestro propio bingo se pueden utilizar herramientas ofimáticas básicas como puede ser el programa PowerPoint o CANVA, como recomienda Alicia Romero. En nuestro caso, utilizamos el primero para crear las tarjetas de juego ya que estábamos más familiarizados. En primer lugar, crearemos los cartones de bingo para jugar (fig. 2). Para ello utilizaremos toda la diapositiva del PowerPoint, ya que luego a la hora de imprimirlo podemos sacar cuatro diapositivas por hoja y quedará en un tamaño adecuado para el juego. En nuestro caso, dividimos el área de la tarjeta en cuatro columnas, utilizando cuadros de texto. En el siguiente cartón debemos cambiar las casillas sin ningún tiempo verbal para que en cada cartón los tiempos estén colocados en

<sup>11</sup> Esta sesión parte de la idea de Alicia Romero, profesora de Lengua Castellana y Literatura, quien, en su blog, compartió un juego educativo basado en un bingo para estudiar los verbos en castellano. Viendo sus buenos resultados, decidí adaptar este mismo ejercicio a la lengua latina. Este y otros juegos educativos pueden consultarse en su página web: [www.elhuertoliterario.com](http://www.elhuertoliterario.com).

un lugar distinto. Podemos escoger los colores que más nos gusten, aunque se suele recomendar que no sean colores demasiado vivos para que los alumnos no se distraigan, motivo por el que nos decantamos por tonos pastel para crear nuestras tarjetas de juego.



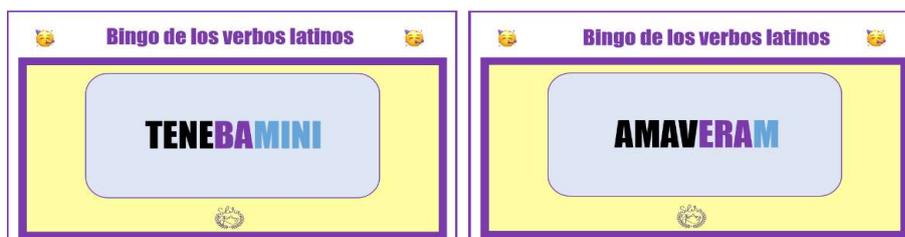
Fig. 2. Ejemplo de cartón.

Después, imprimiremos las tarjetas y las plastificaremos de manera individual. Aunque sea un gasto, nos durará para siempre y lo podremos usar en varios cursos. Al estar plastificados, los alumnos pueden tachar encima con rotulador de pizarra o, si no se tiene, se pueden poner círculos de papel encima de cada opción. El resultado de nuestras tarjetas sería el de las siguientes imágenes:



Una vez que tenemos hechas las tarjetas, pasaremos a fabricar el “bombo” del bingo, también mediante PowerPoint. También se pueden escribir los verbos en la pizarra o se pueden decir de viva voz, por lo que si no disponemos de ordenador y proyector en el aula se puede jugar del mismo modo y no sería necesario hacer el bombo de juego.

En este caso, sólo aparecerá un verbo conjugado por diapositiva, pero, para que resulte más fácil y rápido de identificar, hemos hecho una diferenciación con distintos colores entre la raíz del verbo (negro), de la característica modal-temporal (morado) y de la persona (azul) (figs. 3 y 4). Esta separación permite a los alumnos retener mejor los tiempos verbales latinos. Es un juego que podemos adaptar a todos los niveles (Latín de 4º, Latín I y II), ya que podemos ir incluyendo a las tarjetas nuevos tiempos según vayamos avanzando en el estudio de la morfología verbal de la lengua latina.



Figs. 3 y 4. Bombo de verbos.

### *Instrucciones de juego*

El día del juego, dejaremos unos minutos al inicio para que los alumnos puedan repasar la tabla que hicieron en la clase anterior. Luego, repartiremos un cartón a cada alumno y mediante el proyector de clase, iremos mostrando el PowerPoint del bombo de verbos que habíamos creado, realizando una presentación de las diapositivas y leyendo en alto cada uno de los verbos que se van mostrando. Los alumnos podrán cantar línea y, en ese momento, se para el juego para ver entre todos si la persona que lo ha indicado está en lo correcto. Después, se continúa hasta que alguien consiga tener todas las formas verbales de su cartón y grite “bingo”. Entonces, entre todos de nuevo comprobamos que ese alumno ha ganado o si se ha equivocado en alguna de las formas: en el caso de que gane, alguno de sus compañeros le pide que traduzca alguna de las formas verbales proyectadas y si lo acierta tendrá “bingo pleno”.

Por último, para que los alumnos se motiven más, introduciremos un refuerzo positivo en el juego. En nuestro caso, el “bote” de cada bingo era un caramelo o chocolatina y aquel que consiguiera ganar al menos tres “bingos plenos” sumaría 0,25 de puntuación extra en el examen parcial de morfología verbal de la asignatura.

#### 2.4. Sesión 4. Evaluación

En esta sesión se ofrecerán a los alumnos una serie de textos, en los que deben señalar los verbos, analizarlos morfológicamente y traducirlos al castellano. Con esta evaluación, pretendemos que los alumnos sean capaces de ver en un texto las distintas formas verbales y puedan, con ello, separar las oraciones con mayor facilidad para su traducción y análisis. A continuación, se presenta una rúbrica de evaluación para poder calificar los contenidos.

<i>Rúbrica de evaluación</i>			
<i>Destreza</i>	Bien	Regular	Insuficiente
División de morfemas	Divide la raíz, la característica modal-temporal y la desinencia de persona.	Divide la raíz, la característica modal-temporal y la desinencia de persona, pero no identifica bien las vocales de unión.	No es capaz de distinguir la raíz y los morfemas.
A n á l i s i s morfológico	Analiza bien la persona, el número, tiempo, modo y la voz.	Analiza bien el tiempo, pero se equivoca al identificar la persona, el número, el modo o la voz.	No es capaz de identificar la persona, el número, tiempo, modo y la voz.
Traducción	Traduce correctamente el tiempo verbal al castellano.	Traduce bien el tiempo verbal, pero se equivoca en la persona o el número.	No es capaz de traducir correctamente el tiempo verbal a castellano.

### 3. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Todas las actividades y sesiones han tenido una buena aceptación en el alumnado. La participación y los resultados han sido proporcionales y han estado relacionados. Aquellos alumnos que han mostrado un alto interés y participación constante son los alumnos que han logrado mejores resultados en las actividades propuestas. Al añadir el aliciente de un refuerzo positivo, los alumnos prestaron desde el primer momento total atención a la actividad. El juego ha resultado ameno y ágil tanto para los estudiantes como para la docente y ha dado buenos resultados en la evaluación. Además, se puede adaptar no sólo a todos los niveles de latín, sino también a los de griego y muestra una gran productividad, ya que se puede ir ajustando a la continuidad de la asignatura, introduciendo nuevos tiempos verbales que se vayan impartiendo a lo largo del curso y reforzando los ya conocidos.

Respecto al porcentaje de logro, se ha observado una mejora significativa: tras realizar esta actividad, todos los alumnos aprobaron el examen de morfología verbal de la asignatura y supieron identificar con rapidez las características modal-temporales de los verbos y las desinencias personales de los mismos. Esta rapidez en la identificación, les aporta al mismo tiempo fluidez a la hora de traducir textos u oraciones. Así, los resultados de aprendizaje esperables en este tipo de actividades se miden por el grado adquirido en el dominio de los conceptos estudiados:

- Los alumnos saben identificar una forma verbal.
- Los alumnos pueden dividir, distinguir y categorizar los distintos morfemas modal-temporales, así como los morfemas flexivos de persona en los verbos.
- Los alumnos se adaptan al grado de complejidad de las actividades, siendo capaces de, en un principio reconocer un verbo en la frase hasta poder analizarlos y traducirlos con total agilidad.

#### 4. BIBLIOGRAFÍA

AUSUBEL, D. (1963), *The psychology of meaningful verbal learning*, Grune & Stratton, Nueva York.

AZNAR-DÍAZ, I. ET AL. (2017), “Percepciones de los futuros docentes respecto al potencial de la ludificación y la inclusión de videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje”, *Educar* 53.1, 11-28.

BOE, núm. 23 de 3 de enero de 2015.

BOCM núm. 120 de 22 de mayo de 2015.

LABRADOR, M. J. y ABREU, M. A. (eds.) (2008), *Metodologías activas*, Editorial de la Universidad Politécnica de Valencia, Valencia.

LAPESA, R. (1981), *Historia de la lengua española*, Gredos, Madrid.

LÓPEZ, D. E. (2015), “Aspectos de la morfología del verbo latino y su relación con el verbo español”, *Akadosmos* 2.25, 9-42.

MARTÍNEZ BIGORRA, S. (ED.). (1976). *Lengua Latina. Tomo I*, Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid.

MENÉNDEZ PIDAL, R. (1905), *Manual de gramática histórica*, Librería General de Victoriano Suárez, Madrid.

ZICHERMANN, G. & CUNNINGHAM, C. (2011), *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, O'Reilly Media, Sebastopol (California).