

CIVES ROMANI

JAVIER GÓMEZ JIMÉNEZ

javiergomez@esclavasmalaga.com

Colegio Sagrado Corazón (Esclavas), Fundación Spínola, Málaga

Resumen

Este proyecto de ludificación del área de Latín de 4º ESO, nacido bajo la necesidad de dar un cambio a la manera de presentar la asignatura, ante una experiencia negativa de un primer año en el que, de una manera más tradicional, fue impartida. Así se propuso una manera más lúdica de abordarla; el primer reto fue pensar en cómo hacerlo ya que según el currículum del área había que trabajar aspectos tan dispares como la sintaxis, la historia, la mitología, la cultura, las construcciones... De este modo surgió “Cives Romani”, una aventura en la que los alumnos tenían que llegar a convertirse en “Ciudadanos de Roma”, para lo cual tendrían que dominar la lengua, la cultura, la mitología... a través de distintos juegos, retos, pruebas...unas veces creadas por el profesor y otras veces por los propios alumnos. Así el curso fue avanzando entre dados, códigos qr, juegos de mesa, cartas, magia, realidad virtual, vídeos, teatros,... todo ello desde el trabajo cooperativo ya que las clases se dividieron en cuatro casas (domus) a las que, según sus habilidades y competencias, iban dando o quitando puntos, a las que crearon sus propios escudos, sus lemas y a las que debían lealtad. El premio final merecía la pena: un viaje a Roma. Bajo la inocente apariencia del juego se fueron incluyendo y trabajando los distintos contenidos del curso, que iban fluyendo y creciendo en profundidad por la motivación e implicación del alumnado, destacando en lo académico y también en su capacidad de reflexión sobre lo aprendido; realmente han sido los verdaderos protagonistas de esta historia.

Palabras clave

Ludificación, latín, juego, realidad virtual, magia.

Abstract

This project based on gamification for the field of Latin in 4ºESO, born under the necessity of changing the way to present the subject, facing a negative experience from a first year teaching in a more traditional way. That's how it was proposed a more ludic way to present it; the first challenge was thinking about how to do it, because according to the curriculum we had to deal with so many different aspects like syntax, history, mythology, culture, constructions... That way “Cives Romani” came up, an adventure in which students had to become in citizens of Rome, for which they had to dominate the language, the culture, the mythology...through different

games, challenges, tests...sometimes created by the teacher and other times for the owns students. Like this the school year was moving forward between dice, qr codes, boards games, cards, magic, virtual reality, videos, theatres...everything working in a cooperative way since clases were divided into four houses (domus) in which, depending on their skills and competences, they were adding or resting points, in which the created their own shields, their slogans and they owed loyalty. The final award was worthy: a journey to Rome.

Key words

Gamification, Latin, play, Virtual reality, magic.

“CIVES ROMANI”: PRESENTACIÓN

La ludificación se ha consolidado en los últimos años como una metodología activa en el aula, que está ayudando a muchos docentes a conectar con su alumnado de una manera más lúdica y motivadora. Este es el objetivo que me planteé tras mi primer año dando latín, una experiencia que fue enriquecedora en el sentido de que me enseñó mucho a partir de la certidumbre de no haber tenido éxito a la hora de plantearla, ni con la aceptación o el interés del alumnado por la asignatura...

Así, aprendiendo de los errores, nace “Cives Romani”, mi proyecto de ludificación para el área de latín de 4º de ESO.

Partiendo de una profunda reflexión y análisis de la realidad, de la edad de los alumnos, sus conocimientos previos (pocos) del motivo de la elección de latín (quizá huyendo de la física...) se plantea el curso como un gran proyecto ludificado en el que se irán trabajando los distintos aspectos del currículum: sintaxis, historia, arte, mitología... desde un entorno lúdico, que sea la base para presentar los contenidos del área de una forma más amena, pero sin dejar de ser educativa.

En el primer trimestre y parte del segundo se trabajarán la sintaxis: declinaciones, casos, sustantivos, adjetivos, verbos... el origen del latín, las lenguas derivadas de él, la traducción, las reglas de acentuación...

En el resto del segundo trimestre se profundiza sobre Roma y su historia: emperadores, guerras púnicas...

En el tercer trimestre se centra el trabajo en la mitología y en las construcciones romanas.

Primer trimestre y comienzo del segundo

Se empieza el curso con una primera sesión proyectando un vídeo, en el que el profesor, disfrazado de emperador romano, explicaba cómo iba a ser el curso: el juego, los puntos, las casas...y el objetivo de llegar a ser ciudadanos de Roma.

Al día siguiente se presenta un vídeo de Luciano Pavarotti cantando a Eurídice, haciendo referencia al conocido mito... y los alumnos salen al patio con el primer reto: conseguir un tesoro, para lo cual hay que superar tres pruebas usando códigos “qr” y dados “Story cubes”, que les harán ganar unas piezas de un puzzle con los rostros de Orfeo y Eurídice. El objetivo era hacer ver al alumnado que necesitan poseer las herramientas para traducir, no sólo el vocabulario, de ahí la importancia de aprender las declinaciones.

Para que la dinámica de la clase fuese más participativa e inclusiva se dividió en cuatro domus (casas), que desde ese momento defenderían y lucharían por darle honor a través de su trabajo, individual y colectivo. En cada grupo había distintos tipos de jugadores, según la teoría de *Bartle* y también alumnos afines. El resultado fue muy positivo, ya que su implicación fue total, llegando a crear desde el área de Plástica unos escudos, con sus lemas, que flanquean desde entonces el pasillo del colegio donde se da la clase de Latín.

A partir de ese momento se empieza a trabajar con la primera declinación, el verbo *esse* y los verbos regulares en presente, introduciéndolos a través de distintos juegos y con técnicas de trabajo cooperativo. Se explica el primer gran juego del curso: el de la primera declinación. El profesor prepara cuatro sobres con pruebas relacionadas con palabras de la primera declinación y los esconde en diversos lugares del colegio; los alumnos, divididos en domus, con la ayuda de códigos qr deberán encontrar los sobres y superar los retos propuestos. Una vez resueltos obtendrán la insignia de la primera declinación, la cual les permitirá tener la declinación escrita en el examen.

En este punto en el que ya les resulta familiar la terminología propia de la asignatura se comenta la siguiente experiencia: el “TIVO”.

Todos los casos en latín acaban en “-tivo”: nominativo, vocativo, genitivo, acusativo, dativo y ablativo, así que aprovechando esta situación se crea el juego en el que a cada domus se le entrega una de las

restantes declinaciones; de la segunda a la quinta, y tienen que preparar un juego relacionado con ella, con el propósito de que las restantes domus demuestren su conocimiento y dominio de la declinación que pretenden conseguir. Si lo hacen les darán una insignia, creada por ellos; que validará su dominio de tal declinación. De este modo pueden conseguir el TIVO, que significa “Tarjeta Individual para Validar Oraciones” y tener las cinco declinaciones delante cuando hagan el examen de traducción.

Para seguir trabajando con los verbos inventamos el juego de los verbos o “Ludus verbi”, en el que, tras ser explicados en clase, cada domus organiza una prueba en la que demostrará su dominio de los verbos estudiados (Presente, Pretérito Imperfecto y Futuro Imperfecto).

Segundo trimestre

Acabada ya la parte más relacionada con la sintaxis nos adentramos en otros bloques de contenidos. En primer lugar, para comenzar a hablar de la historia de Roma, los alumnos ven en casa (*flipped class*) un vídeo de *Academia Play*, <<https://academiaplay.es/el-imperio-romano-10-minutos/>> [7/11/18] y al día siguiente hacemos un juego con *Kahoot*, con diez preguntas preparadas sobre el vídeo.

Una vez que ya estaba presentado el bloque con esta actividad previa se sigue trabajando lo relacionado con Roma: historia, arte, mitología, emperadores... con tres técnicas de trabajo cooperativo, en una sesión:

1ª) Lo que sé y lo que sabemos: se reparte un cuarto de folio a cada alumno y se les pide que en una carilla del papel escriban en dos minutos lo que sabían sobre Roma, después lo comparten con un compañero (están sentados en grupos cooperativos de cuatro) y si algo de lo que el otro dice no lo sabía lo apuntaban en la otra carilla del papel bajo el título de “lo que sabemos”, después lo hicieron con todo el grupo, para esto tienen otros dos minutos. Al final tenían un papel en el que tenían en una carilla algunas cosas que al principio sabían y en la otra las que han acabado sabiendo gracias a los compañeros. Todos aseguraron haber aprendido cosas nuevas tras aplicar esta dinámica.

2ª) Paneles de transferencia: en otro cuarto de folio escriben, al igual que antes, para qué creen que pueden utilizar los conocimientos que ya han adquirido en la clase de latín y aquéllos que piensan que van

a aprender; en el colegio y después fuera del colegio. Los resultados fueron muy alentadores ya que dijeron muchas cosas que ya les están sirviendo: para clase de lengua, análisis de oraciones, francés, inglés, historia, cultura general... y fuera del colegio cosas como: viajar, tener conversaciones interesantes, arquitectura, derecho, ver películas entendiendo mejor su trasfondo, arte...

3^a) Peticiones del oyente: en esta dinámica se les pregunta qué les gustaría aprender relacionado con la asignatura en lo que queda de curso, a modo de “peticiones del oyente” en la radio, y lo que dijeron era lo que yo tenía pensado trabajar, pero ya cuando lo hagamos será algo que ellos han pedido... por ejemplo: la historia de la fundación de Roma, Rómulo y Remo, mitología, monumentos, traducir textos, política, emperadores, batallas, arte...

Tercer trimestre

Tras analizar las conclusiones de “peticiones del oyente” se decidió empezar a trabajar el bloque de Mitología. El objetivo principal era que no solo conocieran las características y algunos mitos concretos, sino que pudieran experimentar en primera persona algunas historias, relevantes, de la mitología romana. Para lo cual se dividió el trabajo en tres momentos:

1. Traducción.

Cada *domus*, en función de su puntuación, elige entre ocho mitos seleccionados previamente por el profesor, en función de sus posibilidades para encontrar material sobre él: vídeos explicativos, cuadros...

Una vez elegido investigan sobre él con la ayuda de enlaces y material que el profesor les entrega y sus propias inquietudes.

Cuando lo han entendido lo traducen a latín, con lo que están repasando contenidos anteriores de sintaxis y lo presentan al resto de compañeros, de tal forma que todos se enteran de todos los mitos.

El profesor hace una prueba con ocho preguntas, dos por mito, que los alumnos deben responder correctamente en sus libretas, si así lo hacen (al menos seis) se les da la “mitoinsignia”, que pegarán en su traducción; y cien puntos.

2. ABJ: “Mythicus es?” (¿Eres mítico?)

Siguiendo una de las metodologías activas ya mencionadas, el “ABJ” (Aprendizaje Basado en Juegos), la siguiente fase comenzaba con el visionado de un vídeo de mitología de *Academia Play*, <<https://academiaplay.es/dioses-de-la-mitologia-griega-y-romana/>> [8/11/18] y en la pizarra se les presenta la siguiente tabla:

DIOS GRIEGO	DIOS ROMANO	SÍMBOLO	REPRESENTA
CRONOS	SATURNO	HOZ	TIEMPO
REA	OPS	LUNA	FERTILIDAD
ZEUS	JÚPITER	RAYO	REY DIOSES
HESTIA	VESTA	FUEGO	HOGAR
DEMÉTER	CERES	CORNUCOPIA	CULTIVOS
POSEIDÓN	NEPTUNO	TRIDENTE	MAR
HERA	JUNO	PAVO REAL	REINA DIOSES
HADES	PLUTÓN	CERBERO	AVERNO
ARES	MARTE	ESCUDO	GUERRA
HEFESTO	VULCANO	MARTILLO	FUEGO
ATENEA	MINERVA	LECHUZA	SABIDURÍA
HERMES	MERCURIO	CADUCEO	MENSAJERO
DIONISIO	BACO	VID	VINO
ARTEMISA	DIANA	ARCO	CAZA
APOLO	APOLO	LIRA	LUZ
AFRODITA	VENUS	CONCHA	BELLEZA

Se les explica que en esta ocasión cada domus tiene que preparar un mazo de cartas en el que representen: el dios, su símbolo y lo que representa; las traen impresas en color y el profesor prepara el dorso, que será el escudo de cada domus, se pegan el dorso y la cara de la carta y se meten en una funda de plástico.

Desarrollo: cada domus juega con el mazo de otra domus y se colocan las cartas dorso abajo, y se van levantando las cartas con el fin de localizar el Dios con su símbolo y lo que representa. En rondas posteriores se irán mezclando los grupos y el ganador dará 50 puntos a su domus.

3. Sala virtual.

El punto final, y el culmen de este trabajo mitológico fue la creación de una sala virtual, que aunara los conocimientos trabajados y la competencia digital; pretendía que fuese algo memorable, participativo y lo más inmersivo posible.

Cada grupo grababa un vídeo en el que, de forma libre, explicaban el mito que previamente habían trabajado. Durante dos horas los nervios, las tomas falsas, las risas y el trabajo de interpretación ocuparon las dos sesiones en las que se pudo grabar a los ocho grupos. Después cada domus elegía las imágenes que querían que ocuparan el fondo del vídeo y que el profesor editó.

La creación de la sala virtual requirió de un amplio proceso de investigación y después de buscar con intensidad y con el asesoramiento de expertos en la materia se encontró la forma de llevarlo a cabo y se creó una sala virtual en la que aparecían diversos elementos:

- Los escudos de cada domus: al dejar fijo el punto se puede oír la explicación del escudo realizada por los alumnos integrantes de dicha domus.
- Cuadros: que hacen referencia a los ocho mitos trabajados en el proceso.
- Puntos de información: si se deja fijo el “punto” que aparece en las gafas de realidad virtual en este punto saltará automáticamente el vídeo realizado por los alumnos en el que explican su mito.
- Logotipo de la Fundación Spínola.
- Plátano con el nombre del profesor.
- Marcas de agua del programa utilizado.

El último bloque de contenidos trabajado fue el de las construcciones romanas y se trabajó con un ABJ. Basándonos en el juego de mesa *Ciudadelas*, ed. Edge; se explican las mecánicas del juego y sus objetivos, planteando la posibilidad de cambiar los nombres de los personajes y las construcciones por otros más relacionados con Roma, ahí es donde entrarían los contenidos curriculares del área...

En otra sesión se presenta un cuadro en el que cada domus ve las construcciones que tiene que preparar haciendo una exposición en clase donde aclaren:

- ¿Qué es?
- ¿Para qué sirven?
- ¿Cómo están formadas?
- ¿Dónde podemos encontrar alguna? ¿las más famosas...?

TIPO DE CONSTRUCCIÓN ↓				
1 PRIVADAS-BLANCO	DOMUS	INSULAE	PALACIO	VILLA
2 VIDA PÚBLICA-MARRÓN	FORO	BASÍLICA	CURIA	MERCADO
3 RELIGIOSO-AZUL	TEMPLO	SANTUARIO	ALTAR	TUMBA
4 OCIO-MORADO	ODEÓN	TEATRO	ANFITEATRO	CIRCO
5 FUNERAL-NEGRO	MAUSOLEO ESCIPIONES	MAUSOLEO CÓRDOBA	MAUSOLEO STA.CONSTANZA	MAUSOLEO AUGUSTO
6 CUERPO-VERDE	TERMA DIOCLECIANO	TERMA CARACALLA	TERMA NERÓN	TERMA ACINIPO
7 CONMEMORATIVO-AMARILLO	ARCO TRIUNFO	ARCO TITO	ARCO CONSTANTINO	ARCO MEDINACELI
8 INGENIERÍA-ROJO	ACUEDUCTO	PUENTE	CALZADA	VÍA

Tras las distintas presentaciones cada grupo prepara su mazo de cartas y, una vez listo, se procede a jugar, teniendo en cuenta que cada vez que se construye algo, el que lo había preparado comenta las principales características a los demás miembros del grupo; y además cada cinco minutos el profesor nombra una construcción y el que la había presentado tenía que explicarla de nuevo a sus compañeros, con lo que continuamente estaban repasando los contenidos a partir del juego.

RESULTADOS

Después de la primera experiencia, desde una metodología más tradicional, que no fue satisfactoria, trabajar de esta forma ha reportado un resultado muy positivo. Si nos centramos en lo estrictamente académico la nota media de los veinticuatro alumnos del curso 16-7 fue de

6,82; mientras que la de los treinta y cuatro del curso 17-18 fue de 8,61, el número de sobresalientes en el primer año fue de tres, un 12%, frente a los 17 de este último año, un 50 %.

Aparte de estos nada desdeñables datos, como no solo nos podemos centrar en porcentajes hay que resaltar que el ambiente creado, la implicación de alumnos, compañeros, familias... fue impresionante; se creó una familia en la que compartían sus inquietudes y reflexiones, aprendíamos juntos y nos motivábamos unos a otros. En el grupo de whatsapp creado siguen poniendo imágenes relacionadas con el mundo romano que van encontrando por donde están.

Todo lo trabajado: vídeos, fotos, cartas, juegos, sala virtual,... se puede consultar y descargar en la web: <<http://javimagomez.es/cives-romani>> [8/11/18].

AGRADECIMIENTOS

Sin duda, el principal es a los verdaderos protagonistas de esta aventura: mis alumnos, que me han hecho disfrutar, investigar y aprender cada día; espero que no sea irreplicable, pero sin duda será inolvidable.

Agradecer a mis compañeros y al equipo directivo del centro, siempre dispuestos a colaborar; a las familias, que también, desde casa, han hecho que todo esto sea posible con su implicación.

Y a mi familia, que también ayuda a que pueda dedicar el tiempo que todo esto requiere para que llegue a buen término.

A todos aquellos que han tenido a bien dar luz a lo que hacemos desde un rincón del paraíso donde damos clase, Málaga; por destacar: el claustro virtual (*Twitter*), la asociación *Gamifica tu aula*, la prensa local: *La Opinión*, *El Diario Sur*, *PTV*, *la Cope*, *los 40 principales*, *Innoeducation*, webs y blogs educativos;... muchas gracias.

Como todo tiene un final, el mío no puede ser otro que: *carpe diem et ludo, ergo disco*.

