

NOELIA GÓMEZ SAN JUAN



LUDUS LATINUS

Máster en Formación del Profesorado
de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.
Departamento de Filología Latina

Facultad de Filología

Curso académico 2011-2012
Convocatoria de junio

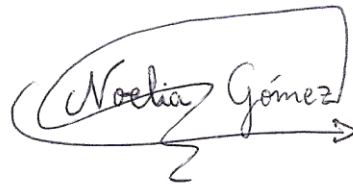
Prof.^a M^a. Dolores Castro Jiménez

V^o B^o del Tutor

Fecha de defensa: 26/06/2012
Calificación: 9,5

La abajo firmante, matriculada en el Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, autoriza a la Universidad Complutense de Madrid (UCM) a difundir y utilizar con fines académicos, no comerciales y mencionando expresamente a su autora el presente Trabajo Fin de Máster: "*LUDUS LATINUS*", realizado durante el curso 2011-2012 bajo la dirección de M^a. DOLORES CASTRO JIMÉNEZ en el Departamento de Filología Latina, y a la Biblioteca de la UCM a depositarlo en el archivo institucional E-Prints Complutense con objeto de incrementar la difusión, uso e impacto del trabajo en Internet y garantizar su preservación y acceso a largo plazo.

Fdo.: NOELIA GÓMEZ SAN JUAN

A handwritten signature in black ink that reads "Noelia Gómez". The signature is enclosed within a hand-drawn, irregular rectangular border. The name "Noelia" is written in a cursive style, and "Gómez" is written in a more formal, slightly cursive style. A small arrow-like flourish extends from the end of the signature.

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| 1. RESUMEN..... | 4 |
| 2. <i>ABSTRACT</i> | 4 |
| 3. JUSTIFICACIÓN..... | 5 |
| 3.1. Interés y pertinencia del tema..... | 5 |
| 3.2. Relación con el ejercicio de la profesión docente..... | 6 |
| 3.3. Descripción de la relación con las prácticas realizadas en un Centro de Educación Secundaria..... | 11 |
| 4. OBJETIVOS..... | 12 |
| 5. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA..... | 14 |
| 5.1. Materiales educativos para impartir latín..... | 14 |
| 5.2. Los juegos didácticos sobre latín existentes..... | 16 |
| 5.2.1. Los juegos de mesa..... | 16 |
| 5.2.2. Los juegos de Internet..... | 19 |
| 5.2.3. Los videojuegos..... | 21 |
| 6. METODOLOGÍA..... | 25 |
| 6.1. Hipótesis iniciales..... | 31 |
| 6.2. Instrumentos para la toma de datos..... | 32 |
| 7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PROPUESTA DE APLICACIÓN PRÁCTICA..... | 36 |
| 8. CONCLUSIONES..... | 38 |

| | |
|---|----|
| 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS UTILIZADAS..... | 39 |
| 9.1. Documentos oficiales..... | 39 |
| 9.2. Libros consultados..... | 39 |
| 9.3. Manuales / Libros de texto..... | 39 |
| 9.4. Medios audiovisuales..... | 39 |
| 9.5. Videojuegos..... | 40 |
| 9.6. Medios informáticos..... | 40 |
| | |
| 10. ANEXOS..... | 41 |
| ANEXO I: Tablero..... | 41 |
| ANEXO II: Fichas..... | 42 |
| ANEXO III: Cartas de preguntas..... | 43 |
| ANEXO IV: Marcador..... | 49 |
| ANEXO V: Juego..... | 50 |

1. RESUMEN

En los institutos, los estudiantes de Educación Secundaria y Bachillerato suelen tener una actitud muy pasiva durante las clases. Planteándome la manera de evitar esta situación, he pensado utilizar como método educativo el juego, por ser un medio que fomenta la colaboración activa de un grupo de personas para obtener unos objetivos. Por ello, esta investigación se centra en actividades didácticas que versen sobre el latín para conseguir que los alumnos sean más participativos y, a la vez, aprendan los contenidos de la materia de manera efectiva.

Se sabe que en la Antigüedad los romanos ya realizaban diversos juegos (*ludus*) similares a los actuales. Muchos de ellos se conservan aún hoy, aunque hayan cambiado en algunos aspectos como los materiales. En la actualidad existen además nuevos juegos de temática romana diseñados con el propósito de educar y / o entretener, entre los que destacan los juegos de mesa, los juegos que se encuentran en las páginas de Internet y los videojuegos. Tras analizar cada uno de ellos, he confeccionado un nuevo juego adaptándolo al nivel educativo de los alumnos de instituto, con la intención de poder llevarlo a cabo dentro del aula. En breves palabras, aprender latín jugando.

Palabras clave: motivación, participación, dinamismo, juego y aprendizaje.

2. ABSTRACT

In high schools, many Secondary Education students tend to exhibit a somehow passive attitude towards the subjects being taught. To prevent this situation, I propose to use playing as a didactic method, in so far as it can be considered as a means to promote the active collaboration of a group of people to obtain some objectives. Because of this, my research concentrates on didactic activities that deal with Latin in order to get the students to be more participative and, at the same time, learn the contents of the course in a more effective way.

It is known that in Ancient Times Romans already played diverse games (*ludus*), which were similar to the games we play today. Many of them have been preserved, although some changes have been introduced in some aspects, for instance the materials they are made of. These days, we also have new games of Roman thematic designed with an educational purpose and / or for entertainment's sake: we must mention here board games, Internet games and computer games. After analysing each of them, I have designed a new game adapted to the educative level of high school students, with the ultimate intention of putting it into practice in the classroom. In short words, it is all about learning Latin by playing.

Key words: motivation, participation, dynamic, play and learn.

3. JUSTIFICACIÓN

3.1. Interés y pertinencia del tema

Existen diferentes materiales que se usan en las aulas para que los alumnos aprendan latín. Uno de ellos es el uso de juegos.

En Roma, la palabra *ludus* hacía referencia tanto a la escuela como al juego. En castellano evolucionó dando lugar al adjetivo “lúdico”, más asociado a la diversión y el ocio. Sin embargo, nuestro sustantivo “juego” proviene también de un término latino aunque tardío: *iocus*.

El juego, aparte de la diversión que implica, es usado en ocasiones como material didáctico. Muchos autores han destacado su importancia como método de aprendizaje: Luis Vives, humanista español del siglo XVI; Juan Amos Comenio, profesor, pedagogo y obispo checo del siglo XVII considerado padre del Realismo Pedagógico; Johann Heinrich Pestalozzi, profesor y pedagogo suizo, o Friedrich Froebel, pedagogo alemán. Estos dos últimos vivieron entre los siglos XVIII y XIX y empezaron a usar lo que hoy se consideran juegos educativos.

Cabe destacar, entre los autores clásicos, al filósofo griego Platón y al retórico latino Quintiliano. Ambos defienden la idea de juego en el ámbito docente de la siguiente manera:

“- No emplees, pues, la fuerza, mi buen amigo –dije- para instruir a los niños; que se eduquen jugando y así podrás también conocer mejor para qué está dotado cada uno de ellos.”

Platón, *La República* VII, XVI, 536 e-537 a.

“(Que la enseñanza) sea un juego; hay que cuestionar, alabar y nunca permitir que el niño se alegre de no haber hecho algo; en ocasiones, cuando él se niega a aprender algo, hay que enseñar a otro para que sienta envidia; de vez en cuando debe competir, y frecuentemente hay que dejarle creer que ganó; también deberá sentirse estimulado por premios adecuados a su edad.”

Quintiliano, *Sobre la enseñanza de la oratoria* I, 1, 20.

3.2. Relación con el ejercicio de la profesión docente

A la hora de diseñar cualquier material para su uso en el aula es conveniente tener en cuenta el contexto legislativo de la educación actual. En el Anexo I del Real Decreto 1631/2006 (29 de diciembre de 2006) se fijan las *Competencias básicas* que se deben adquirir en la enseñanza secundaria.

El concepto de competencia básica se corresponde con aquellas capacidades que debe adquirir el alumno para poder realizarse como persona, ya sea individualmente ya sea como ciudadano de una comunidad; para poder incorporarse satisfactoriamente a la vida adulta y para seguir adquiriendo conocimientos a lo largo de su vida.

En lo que respecta al uso de nuevos materiales educativos, dicho Real Decreto establece que: “El uso de determinadas metodologías y recursos didácticos (...) pueden favorecer o dificultar el desarrollo de competencias asociadas a la comunicación, el análisis del entorno físico, la creación, la convivencia y la ciudadanía, o la alfabetización digital”. (RD 1631/2006).

Se establecen 8 *Competencias Básicas*:

| |
|--|
| 1. Competencia en comunicación lingüística |
| 2. Competencia matemática |
| 3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico |
| 4. Tratamiento de la información y competencia digital |
| 5. Competencia social y ciudadana |
| 6. Competencia cultural y artística |
| 7. Competencia para aprender a aprender |
| 8. Autonomía e iniciativa personal |

El latín y los juegos didácticos contribuyen a la adquisición de cada una de ellas de la manera en que se expone en los siguientes apartados.

1. Competencia en comunicación lingüística

“Los conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta competencia permiten expresar pensamientos, emociones, vivencias y opiniones, así como dialogar, formarse un juicio crítico y ético, generar ideas, estructurar el conocimiento, dar coherencia y cohesión al discurso y a las propias acciones y tareas, adoptar decisiones, y disfrutar escuchando, leyendo o expresándose de forma oral o escrita, todo lo cual contribuye además al desarrollo de la autoestima y de la confianza en sí mismo.” (RD 1631/2006)

Dentro de nuestra materia, la *Competencia en comunicación lingüística* es una de las más importantes, pues el latín fomenta tanto el conocimiento de la lengua como su correcta expresión. Además, permite ampliar el vocabulario de nuestro idioma, en este caso el español, por provenir del latín.

Mediante el juego se fomenta la capacidad de comunicarse de manera oral y de escuchar a los demás en el turno en que corresponda. Los alumnos tendrán que saber explicar las respuestas de las preguntas o los movimientos que van a realizar de modo que los compañeros entiendan si las respuestas aportadas son válidas. Es decir, el juego promueve la capacidad de generar y recibir mensajes de manera coherente.

2. Competencia matemática

“Forma parte de la competencia matemática la habilidad para interpretar y expresar con claridad y precisión informaciones, datos y argumentaciones, lo que aumenta la posibilidad real de seguir aprendiendo a lo largo de la vida, tanto en el ámbito escolar o académico como fuera de él, y favorece la participación efectiva en la vida social.” (RD 1631/2006)

Esta competencia, que en apariencia dista de una materia de letras, está vigente en el latín en cuanto que es una lengua que requiere de razonamiento y precisión para poder ser traducida.

En lo que respecta al juego, los alumnos tendrán que reflexionar y buscar las respuestas exactas para poder participar activamente en él. Esto les proporcionará la capacidad de ser exhaustivos y concretos cuando sea preciso en la vida adulta.

3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

“Es la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se posibilita la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos.” (RD 1631/2006)

El latín permite al alumno conocer y comprender la sociedad en la que vive, puesto que es una cultura relacionada estrechamente con la nuestra.

A su vez, los juegos fomentan la interacción entre las personas. El alumno tendrá que tomar sus propias decisiones cada vez que le toque su turno, así como prever y respetar las decisiones de los demás cuando les corresponda jugar.

4. Tratamiento de la información y competencia digital

“(…) la competencia digital comporta hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles para resolver problemas reales de modo eficiente. Al mismo tiempo, posibilita evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas a medida que van apareciendo, en función de su utilidad para acometer tareas u objetivos específicos.” (RD 1631/2006)

En la actualidad, existen diversas páginas de Internet dedicadas a las asignaturas de Cultura Clásica y de Latín. Aunque muchas tienen materiales útiles y provechosos, no todas son fiables. Por ello, el alumno tendrá que aprender a diferenciar los contenidos realmente válidos de los que no lo son, con ayuda del profesor y de los conocimientos adquiridos en el aula.

Así mismo, existen numerosos juegos *on-line* o juegos diseñados para ordenador ambientados en la cultura latina. En algunos casos esta ambientación está basada realmente en hechos históricos, por lo que el juego resultaría didáctico. Sin embargo, en otros casos se basan en dichos hechos pero los trastocan y modifican para que resulten más atractivos, limitando su función exclusivamente al entretenimiento. Debido a ello, es importante educar a los alumnos en el tratamiento de la información digital para que sean capaces de distinguir con qué juegos pueden aprender divirtiéndose de aquellos que funcionan sólo como pasatiempo.

5. Competencia social y ciudadana

“En síntesis, esta competencia supone comprender la realidad social en que se vive, afrontar la convivencia y los conflictos empleando el juicio ético basado en los valores y prácticas democráticas, y ejercer la ciudadanía, actuando con criterio propio, contribuyendo a la construcción de la paz y la democracia, y manteniendo una actitud constructiva, solidaria y responsable ante el cumplimiento de los derechos y obligaciones cívicas.” (RD 1631/2006)

La cultura latina, de la que es deudora la nuestra, nos enseña cómo y por qué nuestra sociedad está constituida así.

En el juego, los alumnos tendrán que respetar y colaborar con sus compañeros de modo cívico. Pues tiene unas reglas que hay que respetar al igual -aunque a menor escala- que las Leyes establecidas en nuestro país. Los alumnos podrán cambiar estas reglas, de mutuo acuerdo, al principio del juego pero una vez establecidas, deberán comprometerse a seguirlas y respetarlas hasta el final de la partida. Esto contribuirá a que en la vida adulta también sean capaces de comprometerse con sus derechos y deberes.

6. Competencia cultural y artística

“La competencia artística incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, así como de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio cultural. Además supone identificar las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad -la mentalidad y las posibilidades técnicas de la época en que se crean-, o la persona o colectividad que las crea. Esto significa también tener conciencia de la evolución del pensamiento, de las corrientes estéticas, las modas y los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida cotidiana de la persona y de las sociedades.” (RD 1631/2006)

El juego es un tipo de arte popular, que se ha practicado durante miles de años. También los antiguos romanos eran aficionados a ellos. El conocimiento por parte del alumnado de cuáles eran estas actividades romanas y de cómo se llevaban a cabo, les permitirá entender y respetar la moda y gusto de otras épocas. Por ejemplo, las muñecas de madera articuladas que usaban las niñas romanas no dejan de ser un arcaísmo de las modernas muñecas de plástico “Barbie”. La estética ha variado, en muchos casos debido

al descubrimiento de nuevos materiales para confeccionar estos y otros objetos. Asimismo, a medida que la sociedad ha ido avanzando, no sólo se han ido adaptando los juegos antiguos sino que se han incorporado nuevos juegos.

7. Competencia para aprender a aprender

“Significa ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender, de cómo se aprende, y de cómo se gestionan y controlan de forma eficaz los procesos de aprendizaje, optimizándolos y orientándolos a satisfacer objetivos personales. Requiere conocer las propias potencialidades y carencias, sacando provecho de las primeras y teniendo motivación y voluntad para superar las segundas desde una perspectiva de éxito, aumentando progresivamente la seguridad para afrontar nuevos retos de aprendizaje.” (RD 1631/2006)

Cuando el alumno se enfrenta con un juego de estrategia, inteligencia o didáctica por primera vez, muchas veces se encuentra con que no conoce las respuestas o no sabe cómo desenvolverse para conseguir la victoria. Las primeras derrotas sirven para ir asimilando las normas y saber actuar mejor la próxima vez. Se aprende de las tácticas de los adversarios y, poco a poco, se van elaborando las estrategias propias. Aparte de ello, hay preguntas en los juegos que fomentan la curiosidad de querer saber más del tema e incita a que la persona busque información y aprenda por sí misma.

8. Autonomía e iniciativa personal

“Exige (...) tener una visión estratégica de los retos y oportunidades que ayude a identificar y cumplir objetivos y a mantener la motivación para lograr el éxito en las tareas emprendidas, con una sana ambición personal, académica y profesional. Igualmente ser capaz de poner en relación la oferta académica, laboral o de ocio disponible, con las capacidades, deseos y proyectos personales.” (RD 1631/2006)

El juego requiere de una autonomía personal para poder conseguir unos objetivos, normalmente obtener la victoria o el premio establecido. El alumno tendrá que tomar decisiones, tanto individuales como de equipo, y calcular cómo participar en la partida para poder obtener estos resultados.

Por todo lo expuesto, los juegos didácticos pueden ser un medio efectivo para que los alumnos adquieran las ocho *Competencias Básicas*.

3.3. Descripción de la relación con las prácticas realizadas en un Centro de Educación Secundaria

La asignatura de latín en la actualidad es en todo momento una asignatura optativa. Por una parte, los alumnos pueden elegir cursarla en Cuarto curso de Educación Secundaria (Latín). Por otra parte, en Bachillerato, el latín forma parte de la rama de Humanidades (Latín I y Latín II), pero cursar Bachillerato es optativo. Esto significa que, aunque deban asistir a clase, si tienen problemas personales, si están más interesados en otras asignaturas o si alegan cualquier otro motivo, será suficiente para no presentarse en las clases de esta materia. Para solucionar este absentismo, habría que suscitar el interés de los alumnos de alguna manera.

Después de analizar el funcionamiento de diversas clases de latín en un instituto, se puede comprobar lo siguiente. Durante las clases más teóricas, como historia, literatura o cultura latina, los alumnos apenas participan; mientras que en las clases de traducción, puesto que se les pregunta directamente cuál es el verbo, en qué tiempo está, cuál el sujeto y por qué, cuáles son los complementos y otras cuestiones similares, los estudiantes intervienen más.

Tras estas observaciones, me planteé varios dilemas:

- Cómo evitar el absentismo.
- Cómo lograr que asistiesen con ilusión a la asignatura.
- Cómo procurar que las clases fuesen más amenas y participativas.
- En resumen, cómo conseguir que repasasen todo, participaran más, aprendieran y, a la vez, se divirtieran.

Pensé en los juegos: son dinámicos, necesitan de la participación de varias personas y son divertidos. Asimilar que ir a clase es un juego, podría motivar a los alumnos.

Durante mis prácticas en el instituto, impartí clases tanto de Latín, en Educación Secundaria, como de Latín II, en Bachillerato. Los materiales del juego propuesto en la última parte de la investigación están centrados en esta última asignatura por abarcar mayor número de contenidos. Sin embargo, del mismo modo, el juego podría ser adaptado y aplicado a los demás cursos en los que se enseña la materia de latín. En lugar de hacer un examen, que es lo que suele hacerse en los institutos, se comentaría la posibilidad de realizar un juego; para el que igualmente deberían de estudiar bien la materia. La finalidad sería la misma: que puedan comprender y asimilar los contenidos de la cultura romana.

4. OBJETIVOS

La línea de investigación en la que se adscribe de manera principal este proyecto es **“Diseño y/o análisis y/o evaluación de materiales educativos”**. Se desarrolla en tres puntos. En primer lugar, una descripción de los juegos educativos ya existentes relacionados con la asignatura de latín, seguida de un análisis sobre los beneficios e inconvenientes de dichos materiales a la hora de su utilización en el aula (Apartado 5). En segundo lugar, una explicación sobre los principales juegos que se practicaban en la época de los antiguos romanos, con el propósito de aproximar a los alumnos a este tema de la cultura romana (Apartado 6). En tercer lugar y, para terminar, recogiendo las propuestas más provechosas para el estudio del latín, se expondrá un nuevo juego didáctico que pueda aplicarse en clase tratando de que sea lo más efectivo posible, centrado especialmente en los contenidos de Latín II (Apartados 6.1 y 6.2).

Sin embargo, este trabajo tocará también otras líneas que se encuentran en estrecha relación con la anteriormente mencionada: *Diseño y elaboración de actividades para la construcción de competencias específicas por los escolares* y *Diseño y aplicación de instrumentos para la evaluación de las competencias básicas de los escolares*.

Antes de comenzar a desarrollar tanto la metodología como la propuesta, es necesario contextualizar y ubicar el tema en la programación educativa. Para ello se han examinado los currículos de las asignaturas de Latín I y Latín II de Bachillerato que se recogen en el RD 67/2008 (BOCM 152 de 27 de junio de 2008) y que tendrían como objetivos el desarrollo de las siguientes capacidades:

| OBJETIVOS DE LATÍN I Y LATÍN II (RD 87/2008) |
|--|
| 1. Conocer y utilizar los fundamentos fonológicos, morfológicos, sintácticos y léxicos de la lengua latina e iniciarse en la interpretación y traducción de textos de complejidad progresiva. |
| 2. Reflexionar sobre los elementos sustanciales que conforman las lenguas y relacionar componentes significativos de la latina (flexión nominal, pronominal y verbal) con las modernas derivadas del latín o influidas por él. |
| 3. Analizar textos latinos diversos, originales, adaptados o traducidos, mediante una lectura comprensiva y distinguir sus características esenciales y el género literario al que pertenecen. |

| |
|---|
| 4. Ordenar los conceptos lingüísticos propios y establecer relaciones entre ámbitos lingüísticos diversos. |
| 5. Reconocer elementos de la herencia latina que permanecen en el mundo actual como clave para interpretarlos. |
| 6. Relacionar datos dispersos de la civilización romana en fuentes de información variadas, analizándolos críticamente. |
| 7. Identificar y valorar las principales aportaciones de la civilización romana en nuestro entorno y apreciar la lengua latina como instrumento transmisor de cultura. |
| 8. Valorar las contribuciones del mundo clásico como elemento integrador de diferentes corrientes de pensamiento y actitudes éticas y estéticas que conforman el ámbito cultural europeo. |

El material docente del nuevo juego sería de aplicación en la asignatura de Latín II cuyos contenidos se articulan en cuatro bloques “La lengua latina”, “Los textos latinos y su interpretación”, “El léxico latino y su evolución” y “Roma y su legado”. Este proyecto recoge de los primeros bloques los siguientes contenidos:

| CONTENIDOS DE LATÍN II (RD 87/2008) |
|--|
| 1. La lengua latina |
| - Repaso de la flexión nominal y pronominal. Formas menos usuales e irregulares. - Repaso de la flexión verbal regular. Verbos irregulares y defectivos. Formas nominales del verbo. La conjugación perifrástica. - Profundización en el estudio de la sintaxis casual. - La oración compuesta. La subordinación: Sustantiva, adjetiva y adverbial; conjunciones. Construcciones de participio y de infinitivo. |
| 2. Los textos latinos y su interpretación |
| - Características formales de los diferentes géneros literarios: Épica, lírica, teatro, oratoria e historiografía. |
| 3. El léxico latino y su evolución |
| - Reglas de evolución fonética del latín a las lenguas romances. - Formación de palabras latinas. Composición y derivación. Componentes etimológicos en el léxico de las lenguas romances. |

5. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En la actualidad existen numerosas actividades y juegos relacionados con la cultura clásica y la lengua latina. Algunos de estos materiales se utilizan habitualmente en las aulas y otros son usados por los alumnos en su tiempo de ocio. Ambos pueden ser, en mayor o menor parte, productivos para el aprendizaje del latín y la cultura romana.

5.1. Materiales educativos para impartir latín

Los materiales que se pueden encontrar en la actualidad para impartir la materia de latín en los institutos son los siguientes:

| | |
|---|---|
| Ejercicios variados (en libros de texto) | <ul style="list-style-type: none">- Analizar frases morfológicamente y sintácticamente- Traducir oraciones (del latín al español y del español al latín)- Identificar sustantivos, determinantes o verbos- Declinar palabras- Pasar de estilo directo a indirecto o viceversa- Pasar frases o palabras del singular al plural o viceversa- Cambiar formas verbales de voz activa a voz pasiva o viceversa- Poner el verbo en la forma adecuada- Explicar el significado de diferentes palabras o sufijos- Describir la evolución de palabras latinas al español- Concordar adjetivos con sustantivos- Comparar sustantivos de diferentes idiomas provenientes del latín- Completar tablas- Relacionar palabras de diferentes columnas mediante flechas- Completar oraciones- Sopas de letras con palabras latinas- Ordenar frases desordenadas- Leer y contestar preguntas- Buscar información sobre algún tema- Comentar imágenes |
|---|---|

Durante mi experiencia en el instituto, comprendí que los alumnos aprendían más cuando rellenaban tablas o esquemas que cuando debían responder a las preguntas. Sin embargo, este último tipo de ejercicios siguen siendo de relevante importancia, ya que con ellos se incrementa su capacidad para expresarse correctamente.

| | |
|----------------------------|--|
| Materiales usados en clase | <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra de tiza, pizarra de rotulador y pizarra digital - Proyección de imágenes mediante: <ul style="list-style-type: none"> • diapositivas • transparencias • presentaciones en <i>Power Point</i> - Proyección de películas o fragmentos de películas - Mapas - Láminas con imágenes de esculturas o templos greco-latinos - Reproducciones en cartón de monumentos y edificios romanos - Libros clásicos adaptados para ser leídos por los alumnos - Recomendación de cómics de Astérix y Obélix (tanto en latín como en español) |
|----------------------------|--|

Estos materiales, que no siempre están a disposición del profesor, conllevan sus ventajas y sus inconvenientes.

Para empezar, las proyecciones de películas e imágenes suelen ser muy útiles. Sin embargo, los medios audiovisuales de los que disponen los institutos normalmente son escasos. Por lo que puede coincidir que profesores de diferentes materias quieran impartir sus clases con el proyector a la misma hora y no haya suficientes para todos.

Los mapas, láminas y reproducciones de monumentos funcionan para acercar al alumno al mundo grecolatino, pero las clases no siempre están equipadas con este tipo de elementos. Es habitual encontrar en las aulas donde se imparte latín y griego un mapa de Roma y otro de Grecia respectivamente, que ayudan a explicar dónde se sitúan muchos hechos de ambas culturas. Sin embargo, los mapas mundiales se reservan a las clases de Historia, pero resultarían también útiles en estos casos para poder explicar, entre otros sucesos, el recorrido de Eneas desde Troya hasta Roma, las Guerras Púnicas y la expansión del Imperio romano marcando la equivalencia con los países actuales.

Los libros recomendados siempre son un aliciente, pero se debe mandar al alumno que posteriormente realice un resumen para asegurarse de que realmente lo han leído y ayudarles a relacionar las lecturas con lo explicado en clase.

5.2. Los juegos didácticos sobre latín existentes

Se han desarrollado numerosos juegos con contenidos sobre la cultura romana. Entre ellos, cabe destacar tres modalidades según el material con el que se puedan llevar a cabo: los juegos de mesa, que se realizan con un tablero y unas fichas, lo que los romanos llamaban *tabula lusoria*; los juegos que se encuentran en páginas de Internet y que requieren de conexión a la red; y los videojuegos o juegos de ordenador, que constan de un CD-Room que se instala en el ordenador y / o consola. En las páginas siguientes se describen los más destacados dentro de estas tres modalidades por orden alfabético.

5.2.1. Los juegos de mesa

Entre los juegos didácticos en forma de libros y los juegos de mesa sobre temas romanos se pueden encontrar los que aparecen a continuación:

| <i>De Rómulo a Remo. El juego de la Cultura Clásica</i> | |
|---|--------------------|
| Autores: F. Lillo y J. Nieto | Tipo de juego: Oca |
| Se trata de un tablero similar al de la Oca, con sus fichas y su dado. La diferencia es que en cada casilla hay un personaje o monumento de la cultura latina. En las casillas rojas se encuentran Rómulo y Remo, en las verdes filósofos, en las azules escritores, en las rosas políticos, en las amarillas personajes mitológicos y en las marrones monumentos. Las instrucciones constan de una explicación de cada uno de ellos, de modo que se puede jugar como una Oca y/o añadir preguntas culturales sobre la casilla en la que se haya caído. | |

| <i>Eco y Narciso</i> | |
|---|------------------------|
| Autora: M. Capellá Soler | Tipo de juego: Trivial |
| Este juego consta de cuatrocientas preguntas y sus correspondientes respuestas sobre etimología griega y latina. Las preguntas varían según el color de la tarjeta. Roja: en una serie de palabras, averiguar qué étimo se repite y su significado. Verde: preguntar el significado de una palabra y dar tres respuestas posibles para elegir la correcta. Amarilla: pregunta sin opciones. Azul: definiciones para buscar a qué palabra corresponde. El léxico hace referencia a temas matemáticos, médicos, histórico-sociales, ético-filosófico-religioso, tecnológico, lingüístico-literario-artístico, mitológico y jurídico. Contiene, además, un breve diccionario mitológico y una sección de latinismos y expresiones latinas. | |

| <i>El libro de Roma</i> | |
|--|-----------------------------|
| AA. VV. | Tipo de juego: Desplegables |
| Este juego tiene cuatro escenarios desplegados en 3D: un anfiteatro, una carrera de caballos, un templo y la ciudad de Pompeya. En cada una de estas páginas hay una serie de casillas que recorren el escenario y por el que tendrá que pasar el jugador. Alrededor de estas casillas se encuentra información sobre la cultura romana. | |

| <i>Labyrinthos</i> | |
|--|------------------------|
| AA. VV. | Tipo de juego: Trivial |
| Contiene cuatrocientas cincuenta preguntas con sus respuestas. La diferencia que mantiene con el juego "Eco y Narciso" es que, en vez de ser cuestiones sobre etimologías, trata sobre los siguientes temas: Ciencia y Filosofía, Historia de Grecia y Roma, Deporte y espectáculos, Literatura griega y latina, y Arte. | |

| <i>República de Roma</i> | |
|---|-----------------------|
| AA. VV. | Tipo de juego: Cartas |
| Recorre el período de Roma desde el siglo III a.C. hasta el asesinato de Julio César. Consiste en un tablero, unas fichas y una serie de cartas en las que se recogen personajes y hechos históricos. | |

| <i>Veni, vidi, vici. El juego de las locuciones y frases latinas</i> | |
|--|-----------------------|
| Autor: F. Lillo Redonet | Tipo de juego: Cartas |
| Contiene cien cartas divididas en cinco grupos distinguidos por un color. Rojo: frases históricas. Azul: Filosofía y Religión. Morado: Derecho y Economía. Naranja: Educación. Verde: frases hechas en español de origen grecolatino. | |
| Se distinguen las cartas "a" en las que se encuentra la locución o frase latina y las cartas "b" con su traducción o significado. El jugador tendrá que hacer las parejas de cartas "a" con su correspondiente "b" pidiendo la carta que le falta a los otros jugadores. Gana quien consiga más parejas de cartas. | |
| Al acabar, cada jugador tendrá que explicar sus locuciones o frases latinas, para potenciar el uso didáctico del juego. | |

Aparte de los juegos mencionados, existe lo que se denomina como “juegos de guerra”. Estos juegos contienen figuras que se van moviendo según unas instrucciones sobre un tablero que recrea el campo de combate. De este modo se pueden recrear batallas históricas.

| <i>Field of Glory</i> | |
|---|--|
| Autor: R. Bodley Scott | Tipo de juego: juego de guerra (maqueta) |
| Este tipo de juego permite recrear batallas de períodos concretos dentro de la Historia de Roma mediante diversas figuras con los distintos tipos de soldados, tanto romanos como bárbaros, y maquetas de los escenarios. | |

La mayor ventaja de los juegos de mesa es que puede resultar fácil llevarlos a cabo, porque sólo requiere que el profesor transporte el juego a clase.

Sin embargo, hay que saber muy bien qué contenidos se quieren reforzar y para qué edades.

La Oca de *De Rómulo a Remo* podría servir más para las asignaturas de Cultura Clásica o Latín, ambas de Educación Secundaria, así como *El libro de Roma*, que es una aproximación al mundo romano.

Labyrinthos, Eco y Narciso y *Veni, vedi, vici* servirían para cursos más altos, por contener un material más específico.

República de Roma está planteado más para que los adolescentes jueguen en su casa, pero podría igualmente llevarse a cabo en clase.

Es posible usar todos los juegos mencionados en la asignatura de latín. Sin embargo, *Field of Glory* es de mayor complejidad porque requiere de un amplio espacio donde situar la maqueta, que normalmente es de grandes dimensiones. Además, necesita una serie de figuras que hay que pintar y colocar. El contenido de la materia que se puede enseñar con ello son las estrategias de ataque en las batallas y el conocimiento de las distintas facciones del ejército, tanto del pueblo romano como de los pueblos bárbaros. Podría llevarse a cabo en colaboración con el profesor de Artes Plásticas y Visuales. Pero no es del todo aconsejable, puesto que requiere más tiempo del que se tiene en el horario escolar para impartir dichos contenidos.

5.2.2. Los juegos de Internet

En la red de Internet, varios expertos han diseñado los siguientes juegos:

| <i>InterClassica: Vive como un dios</i> |
|--|
| Página web: http://interclassica.um.es/didactica/vive_como_un_dios/ |
| El juego consiste en ir recorriendo la península Itálica hasta llegar al Olimpo. En cada región aparece información mitológica o histórica referente a esa zona. Después de leer estos datos, se formula una pregunta con tres respuestas posibles. Hay que señalar la correcta en menos de treinta segundos para poder continuar el juego. El jugador tiene tres vidas (tres posibles fallos) y tres comodines: el primero elimina una de las respuestas posibles para que sólo haya que elegir entre dos, el segundo añade veinte segundos más y el tercero permite cambiar de pregunta. |

| <i>Ludus litterae</i> |
|---|
| Página web: http://www.luduslitterarius.net/ |
| En esta página se pueden encontrar explicaciones, presentaciones interactivas y ejercicios o juegos sobre contenidos de la asignatura de latín. También hay ejercicios de griego y de cultura clásica. |
| Juegos interactivos |
| - Declinación de sustantivos (Se elige la declinación con la que se quiere trabajar. Se anotan los casos correspondientes y el ordenador indica los errores. Sólo se pueden cometer dos errores, a la tercera, el programa ofrece la forma correcta) |
| - Análisis de sustantivos (Aparece una palabra en latín y el alumno debe teclear todos los casos posibles en los que se encuentre dicho sustantivo. Sólo cuando haya dado a todos los casos correctos, aparecerá la siguiente palabra) |
| - Declinación de adjetivos |
| - Análisis de formas verbales latinas |
| - Traducción de formas verbales |
| - Juego del ahorcado con palabras latinas |
| - Cuestionario sobre la sátira |

Proyecto Grammaticus

Página web: <http://www.santiagoapostol.net/grammaticus/>

En este proyecto, desarrollado para el Instituto Santiago Apóstol, se encuentran algunos pasatiempos (sopa de letras, crucigramas o relacionar con flechas) de contenido latino. El mismo proyecto también consta de explicaciones sobre la materia.

Juegos interactivos

- Sopa de letras: fundación de Roma
- Crucigrama: fundación de Roma
- Relacionar fechas y acontecimientos
- Sopa de letras: sociedad romana
- Crucigrama: sociedad romana
- Relacionar listados: derechos políticos y civiles
- Rellenar huecos de los apuntes de cultura romana

Proyecto Palladium

Página web:
http://recursos.cnice.mec.es/latingriego/Palladium/4_manual/esmn12ca5.php

En el "Proyecto Palladium" se pueden encontrar diversos juegos interactivos así como varias actividades didácticas consistentes en relacionar temas. Por ejemplo, agrupar un color con su sufijo o una palabra con su caso.

Juegos interactivos

Actividades

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Busca seres mitológicos- Carrera en el Circo Máximo- Conquista Troya- El viaje de Odiseo y Eneas- Conserva los manuscritos- Ofrenda a los dioses- Recursos de Hispania- <i>Vestigia</i>- Recorre las Termas Estabianas de Pompeya | <ul style="list-style-type: none">- Actividad de reconocimiento de colores- Actividad de reconocimiento de numerales grecolatinos- Une cada autor con su obra- Autores líricos y elegíacos- Busca historiadores- Crucigrama de autores latinos y sus épocas- El sistema de las conjugaciones- Épocas de la literatura latina- Excavación en Tarragona- Historiadores y características- Reconocimiento de sufijos latinos- Asocia tema de presente y de perfecto- Asocia términos militares |
|---|---|

5.2.3. Los videojuegos

Los siguientes videojuegos están diseñados para jugar en el ordenador. Todos están basados en la época romana. La mayoría de ellos se centra en las batallas de Roma, por a tratarse de juegos de estrategia.

| <i>Age of Empires: The rise of Rome</i> |
|---|
| Distribuidora: Microsoft Game Studios (1998) |
| Pertenece a la colección de videojuegos <i>Age of Empires</i> (“Edad de Imperios”), que trata sobre diferentes imperios. El primer videojuego que creó fue precisamente el que trata sobre el Imperio Romano. Después le seguirían otros dos videojuegos: uno sobre la Edad Media y otro sobre la conquista de América. <i>The rise of Rome</i> (“El auge de Roma”) consiste en la recreación de la civilización romana, con sus conflictos e intrigas. Ofrece tres escenarios basados en las grandes batallas de Roma: Hispania, Egipto y Germania. |

| <i>Caesar</i> |
|--|
| Distribuidora: Sierra Entertainment (1992) |
| El jugador asume el papel de gobernador de una provincia romana. Tendrá que construir ciudades con edificios públicos, escuelas, teatros y bibliotecas, así como participar en la vida social, económica y cultural de la época, distribuir la red de carreteras y financiar las campañas militares. |
| Videjuegos posteriores de la misma colección |
| <i>Caesar II</i> |
| <i>Caesar III</i> |
| <i>Caesar IV</i> |

| <i>Centurion: Defender of Rome</i> |
|---|
| Distribuidora: Electronic Arts (1990) |
| El jugador controla Italia y debe conquistar el resto de provincias mediante la recaudación de impuestos y la formación de ejércitos. A su vez, debe mantener satisfecha a la ciudadanía de cada provincia para que no se rebele. |

| |
|--|
| <i>CivCity: Rome</i> |
| Distribuidora: 2K Games (2006) |
| <p>Pertenece a la colección de videojuegos: <i>CivCity</i>.</p> <p>En <i>Rome</i> se trata de construir ciudades romanas desde las primitivas chozas hasta los suntuosos palacios. Para ello habrá que controlar la economía, el senado, el ejército y la situación de los ciudadanos. Se pueden observar los trabajos que realizaban los ciudadanos, como volver a su casa, recoger agua, aceite y ropa, entre otras funciones. También se realizan diferentes campañas militares basadas en hechos históricos.</p> <p>Contiene, además, una enciclopedia llamada “Civilopedia” con datos reales de la Historia romana.</p> |

| |
|--|
| <i>Imperium</i> |
| Distribuidora: FX Interactive (2002) |
| <p>Los videojuegos <i>Imperium</i> están basados en batallas y personajes históricos.</p> <p>El propósito del juego consiste en asumir el mando de una ciudad, ya sea romana o bárbara, y expandir el territorio conquistando a los pueblos de alrededor. Para ello, hay que controlar que los ciudadanos no se queden sin víveres y que no se agote el dinero de la ciudad, así como reclutar un ejército suficientemente grande como para defender la ciudad y conquistar los territorios vecinos. Los pueblos ocupados producirán suministros de los que se beneficiará la ciudad romana. El dinero se puede invertir en espectáculos para contentar al pueblo y en reclutar a más soldados para la guerra.</p> <p>En la ciudad romana se pueden encontrar los siguientes edificios: foro, herrería, cuartel, anfiteatro, templo y taberna. Entre las unidades del ejército romano aparecen: legionarios, arqueros, gladiadores, <i>princeps</i>, <i>equites</i> y pretorianos.</p> |
| La colección <i>Imperium</i> consta de los siguientes videojuegos |
| <p><i>Imperium. La guerra de las Galias</i></p> <p><i>Imperium II. La conquista de Hispania</i></p> <p><i>Imperium III. Las Grandes Batallas de Roma</i></p> <p><i>Imperium Civitas</i></p> <p><i>Imperium Civitas II</i></p> <p><i>Imperium Civitas III</i></p> |

Pax Romana

Distribuidora: Galilea Production (2003)

El jugador es un líder de una facción política en el Senado. Su misión es convertirse en Emperador de Roma. Para ello deberá participar en las elecciones, desenvolverse en el Senado y llevar a cabo campañas militares.

Praetorians

Distribuidora: Pyro Studios (2003)

Es un juego de estrategia centrado en las batallas de las campañas de Julio César. Pueden realizarse guerras civiles así como batallas contra los egipcios y los bárbaros.

Rome: Total War

Distribuidora: Activision (2004)

Pertenece a la colección *Total War*, que abarca una serie de videojuegos ambientados en diferentes épocas históricas. *Rome* está centrada en el período de la República romana. El jugador elige una familia poderosa romana entre los Brutos, los Julios y los Escipiones. Todas parten del sur de Italia y deben conquistar los territorios que les correspondan. Cuando se han vuelto lo suficientemente poderosos, pueden volver a Roma y enfrentarse en una Guerra Civil.

Videojuego posterior de la colección

Rome: Total War. Barbarian Invasion

Basado en la división del Imperio Romano y las batallas con los Hunos, Sajones, Ostrogodos y otros pueblos bárbaros. Esta versión cuenta con dos batallas históricas: la batalla de los Campos Cataláunicos y la Batalla de Monte Badon.

The Settlers II: Veni, Vedi, Vici

Distribuidora: Blue Byte Software (1996)

Pertenece a la colección *The Settlers* ("Los conquistadores"). *Veni, Vedi, Vici* es el videojuego de esta colección que se basa en la época romana. Se trata de mantener el buen funcionamiento de una ciudad romana.

Además de los videojuegos mencionados, relacionados ante todo con la estrategia, se puede encontrar el siguiente juego de ordenador diseñado para todos los públicos de carácter exclusivamente didáctico.

| <i>Paula y el Imperio Romano</i> |
|---|
| Distribuidora: Micronet. |
| El videojuego parte de la leyenda del acueducto romano de Segovia, según la cual una joven aguadora aceptó entregar su alma al Diablo si éste construía un gran acueducto en una sola noche. Pero cuando el Diablo estaba colocando la última piedra, salió el sol. Lo que añade el juego es que el Diablo maldijo a quien colocara esa última piedra, abriendo un túnel del tiempo y enviándolo a otra época. Siguiendo esta introducción, Paula, la protagonista, coloca la piedra y es trasladada a la época de la Roma clásica. Para poder volver al mundo actual, tendrá que ir cumpliendo diferentes misiones. Esta introducción sirve para poder ofrecer al jugador muchos datos históricos sobre la cultura romana. |

Los videojuegos señalados en las fichas son bastante fieles a la Historia de Roma, sobre todo en lo que se refiere a las batallas, pues la mayoría son de carácter estratégico-bélico. De hecho, el encabezado de *Rome: Total War* reza así: “Bienvenido a Roma. Bienvenido a la Guerra”. Pero, si bien es cierto que los romanos permanecieron en constante conflicto, la cultura romana tiene muchos más elementos.

Estos videojuegos coinciden bastante en su desarrollo, debido a que son diferentes productoras las que toman el mismo tema. La diferencia más visible en algunos casos es la calidad de los gráficos. En *Centurion: Defender of Rome*, que fue creado en 1990, los soldados apenas son una serie de puntos en una pantalla verde. A medida que avanza la tecnología, las imágenes de los videojuegos van alcanzado mayor realismo.

Aparte de estos videojuegos, existen otros ambientados en el mundo romano pero poco o nada fieles históricamente. Cabe destacar dos ejemplos como representación de ellos. Por una parte, *Shadow of Rome* (“La sombra de Roma”) del director Motohide Eshiro, que comienza con el asesinato de Julio César por parte de Vespasiano. Agripa, hijo de Vespasiano, tratará de esclarecer los hechos ayudando a Augusto. Por otra parte, *Spartan: Total Warrior* (“Espartano: guerrero total”), de la distribuidora Sega, se centra en la época del emperador Tiberio pero lo mezcla con una guerra entre romanos y espartanos a la vez que con personajes mitológicos, situando, por ejemplo, a Electra como princesa de las amazonas. Por lo que utiliza elementos de la Cultura Clásica de manera anacrónica e irreal. Estos videojuegos pueden recomendarse en clase pero sólo con una posterior explicación del profesor, de modo que los alumnos puedan analizar qué elementos son verídicos y cuáles no.

6. METODOLOGÍA

Antes de usar un juego actual con los alumnos de latín, habría que introducirles en el mundo lúdico de los antiguos romanos. Es decir, explicarles que los romanos también usaban juegos similares a los nuestros, como indica Suetonio con respecto a Augusto:

“Para distraerse una veces pescaba con anzuelo y otras jugaba a las tabas, a las canicas o a las nueces con niños pequeños que tuviesen un físico y un balbuceo agradables.”

Suetonio, *Vida de los Doce Césares* II, 83.

A continuación he recogido los juegos más característicos con su nombre tanto en griego como en latín (cuando se conserva el nombre original), así como aquellos a los que equivaldría en español. Separo en una tabla aparte las actividades llevadas a cabo con pelota debido a la amplitud y variedad que de ellas existía.

Como recoge Fernando Lillo Redonet en su obra *Ludus*, muchos de estos juegos podrían llevarse a cabo o bien tal y como los realizaban los romanos, o bien adaptándolos. En caso de ser juegos de exterior y/o que requieran de ejercicios físicos, se podría colaborar con el profesor de Educación Física, de modo que los alumnos aprendan parte de la cultura latina *-mens sana-* a la vez que ejercitan el cuerpo *-in corpore sano-*.

| JUEGOS ROMANOS | | | |
|---------------------------------------|----------|---|-----------------------------|
| Nombre del juego | Material | Cómo se jugaba | Juego actual equivalente |
| Ἀκινήτινδα ("juego de la estatua") | | Los jugadores adoptan una pose de estatua y el que permanece más tiempo inmóvil en esa postura gana. | Similar al escondite inglés |
| Ἀποδιδρασκίνδα | | Un jugador se tapa los ojos mientras los demás se esconden. Después de un tiempo, corre a buscar a los otros. | Juego del escondite |
| Ἀσκωλιασμός | | El jugador que va a la pata coja debe de coger a uno de los que corren con las dos piernas. | Juego de la pata coja |

| JUEGOS ROMANOS | | | | |
|--|----------------------------|---|--|-----------------------------------|
| Nombre del juego | | Material | Cómo se jugaba | Juego actual |
| <i>Ἀστραγαλισμός</i> <i>Tali</i> (“tabas”) Solían usarse cuatro tabas | | Hueso del tarso de las ovejas. Cada cara tenía un valor. Cóncava: 3 (<i>tercio</i>) Convexa: 4 (<i>quaternio</i>) Laterales: la más lisa, 1 (<i>unio</i> o <i>canis</i>) y la más sinuosa, 6 (<i>senio</i>) | Tò πεντελίξειν: las niñas jugaban a tirar cinco tabas al aire y tratar de recogerlas con el dorso de la mano. | |
| | | | Juego del hoyo: se lanzan unas tabas desde una distancia acordada para que caigan dentro de un hoyo. | |
| | | | Juego de la orca: se lanzan las tabas desde lejos para meterlas en una <i>orca</i> (recipiente de cuello estrecho). | Juego de la rana |
| <i>Calculi</i> (“piezas”) | | Piedras pequeñas | Son juegos de mover fichas. | |
| Juegos derivados | <i>Ludus latrunculorum</i> | 32 piezas, 16 de cada color: blanco-negro, rojo-dorado | Se forman dos equipos organizados en disciplina y nomenclatura militar. Cada pieza se mueve de una manera diferente. Si una pieza se encuentra rodeada por las del adversario, queda cogida (<i>captus</i>). El que gana es declarado <i>Imperator</i> . | Damas Ajedrez |
| <i>Caput aut navis</i> (“cabeza o nave”) | | Monedas romanas | En estas monedas, en una cara aparece la cabeza del dios Jano y en la otra el espolón de una nave. | Cara o cruz |
| Edificar casitas | | Piedras o arena | Se apilan piedras formando casas. | Juegos con piezas de construcción |

| JUEGOS ROMANOS | | | |
|---|--|--|--|
| Nombre del juego | Material | Cómo se jugaba | Juego actual |
| <i>Equitare in harundine</i> | Caña | Cabargar sobre una caña puesta entre las piernas. | Caballito de madera |
| <i>Ἰμαντελιγμός</i> ("nudo gordiano") | | Desatar dos correas enlazadas en un palo, ganando el que es capaz de resolver el entresijo. | Juegos de ingenio |
| Jugar a carros y carritos | Carros | Simulaban las carreras de cuadrigas. En carritos se montaban niños y eran tirados por animales (desde ratones hasta cabras) u otros niños. | Coches de juguete |
| Juegos de imitación | | Se imitaban oficios de la época: gladiadores, soldados, jefes y emperadores (<i>ducatus et imperia ludere</i>) y jueces (<i>lusus ad iudices</i>). | Jugar a los médicos, profesores, mamás y papás |
| <i>Κυβεία</i> <i>Tesserae</i> ("dados") | Generalmente de hueso, pero también de marfil, cristal, bronce o incluso oro | La numeración era como la actual. A diferencia de las tabas, solían usarse dos o tres. Para evitar trampas se utilizaba un cubilete (<i>fritillus</i>). | Dados |
| <i>Loculus de Arquímedes</i> <i>Ostomachion</i> (Tablero de Arquímedes) | Catorce laminillas de marfil de diversas formas geométricas | Las láminas se unen para formar un cuadrado u otras figuras. | <i>Tangram</i> (aunque en este juego sólo hay siete piezas) |
| <i>Ludus duodecim scriptorum</i> ("juego de las doce líneas") | | Son tres líneas de doce letras distribuidas en dos columnas (seis y seis). Estas letras forman diversas frases. | Juegos de palabras como <i>Scrabble</i> |
| <i>Μορμολύκιον</i> | Caretas trágicas | Dar sustos a los niños mostrando horribles caretas. | Disfraces |

| JUEGOS ROMANOS | | | |
|---|---|---|---|
| Nombre del juego | Material | Cómo se jugaba | Juego actual |
| <i>Morra:</i> <i>digitis micare</i> ("jugar a la morra: agitar los dedos") | | Dos jugadores levantan los dedos que quieren de la mano derecha y dicen simultáneamente el número que creen que suman entre los dedos desplegados de los dos jugadores. Gana el que acierte. | Similar a los chinos |
| <i>Muñḍa</i> ("la mosca de bronce") | | Un jugador con los ojos vendados grita: "Yo cazaré la mosca de bronce". Los otros responden: "Tú la cazarás, pero no la atraparás" y se echan a correr zumbando para no ser atrapados. | Gallinita ciega |
| | | <i>Andabate:</i> Cuando se le vendan los ojos a más de un jugador. | |
| <i>Nuces</i> ("nueces") Los romanos, para indicar que se había acabado la niñez decían que se había terminado "el tiempo de las nueces" | Nueces que les regalaban a los niños o que conseguían al vencer a sus adversarios | Se hace un montón con cuatro nueces y se tira un objeto más pesado como una piedra o un trozo de metal. Se ganan las nueces que se consiguen separar del montón. | Tazos (piezas redondas planas). Se colocan boca abajo. Al ser golpeados por otro tazo, los que quedan boca arriba se los queda el jugador |
| | | <i>Nuces castellae</i> ("nueces de castillo"): se colocan tres nueces en el suelo en forma de base y se intenta lanzar una cuarta de modo que quede encima de las otras tres como si fuera un castillo. | |
| <i>Ocellati</i> ("canicas") | Bolas de barro, piedras redondas o perlas | | Canicas |
| <i>Orbis Trochus</i> | Aro de madera y una barra llamada <i>clavis</i> | El objetivo es guiar el aro en línea recta sin que se caiga. | Aro |

| JUEGOS ROMANOS | | | |
|---------------------------------|---|---|----------------------------|
| Nombre del juego | Material | Cómo se jugaba | Juego actual |
| <i>Oscillum</i> ("columpio") | Asiento, cuerdas. Viga o árboles | Consiste en un asiento sostenido por dos cuerdas a una viga transversal o ramas de los árboles. Se trata de balancearse empujado por otra persona o por sí mismo. | Columpio |
| <i>Par impar</i> | Piedrecitas o pajas | Se esconden en una mano y el otro debe adivinar si el número de las que había era par o impar. | Pares o nones |
| <i>Petaurum</i> ("balancín") | Tabla sobre una piedra o tronco | Cada jugador se pone en un extremo y sube y baja el balancín o uno intenta hacer caer al otro. | Balancín |
| <i>Plostella</i> | madera, barro, bronce, plomo, hueso, piedra o marfil | Reproducciones de carros en miniatura. | Maquetas |
| <i>Pupae</i> ("muñecas") | cera coloreada, trapo, barro, hueso o madera | Solían estar articuladas. También tenían su ajuar y complementos. | Barbie Nancy Nenucos |
| <i>Rhombus</i> | | Lo tenían como instrumento de sortilegio. (Hoy en día se lanza al aire y se recoge con una cuerda.) | Diábolo |
| <i>Tabula lusoria</i> | piedras | Juegos con piedras sobre un tablero | Juegos de mesa |
| <i>Turbo</i> | Hecho de boj | Se pone en movimiento con un gesto circular de las manos y luego se mantiene en rotación con una especie de látigo. | Peonza o trombo |

| JUEGOS ROMANOS DE PELOTA | | | | |
|---|--|--|---|----------------------|
| Nombre del juego | Material | Tipo de pelota | Cómo se jugaba | Juego actual |
| <p><i>Σφαίρα</i> <i>Pila</i> ("pelota")</p> <p>El nombre de la pelota denominaba también el juego. (En orden de más grande o más pequeña)</p> | Piel cosida que se inflaba con aire por medio de fuelles | <i>Follis</i> (la pelota más grande y menos dura) | La usaban, sobre todo, niños y ancianos. | Boxeo |
| | | | <i>Follis pugillatorius</i> : los jóvenes colgaban la pelota y la golpeaban con los puños entre uno o varios. Así se entrenaban los púgiles. | |
| | | <i>Harpastum</i> | Se forman dos equipos y cada uno defenderá una de las líneas que limitan el campo de juego. Vence el equipo que consigue introducir la pelota más allá de la línea contraria. | Rugby |
| | Interior: plumas Exterior: lana y piel | <i>Paganica</i> | Las chicas, para no dañarse las manos, usaban una especie de raqueta (<i>reticulum</i>). | Tenis |
| | Vejiga rellena de pelos | <i>Trigonalis</i> | Tres personas se pasan la pelota intentando que el otro falle al cogerla. | |
| | | | <i>Datatim pila ludere</i> - Dos jugadores se pasan la pelota. Pierde aquel a quien se le cae la pelota. | Pasarse la pelota |
| | | | <i>Cubitatis lusus</i> - juego con el codo. Los jugadores se pasan la pelota golpeándola sólo con los brazos plegados. | |
| | | | <i>Vitrae pila ludere</i> - mantener la pelota en el aire. | Voleibol, balonvolea |

6.1. Hipótesis iniciales

El objetivo de la investigación es la realización de un juego que sea didáctico y, a su vez, pueda llevarse a cabo dentro del ámbito escolar. Para poder ponerlo en práctica hay que tener en cuenta la situación de profesores y alumnos. Por todo ello, se deben considerar los siguientes aspectos a la hora de diseñar un juego.

El formato o tipo de juego

En Internet se encuentran juegos muy instructivos, pero en los institutos normalmente no hay ordenadores para todos los alumnos, apenas hay algunos para consultar en la biblioteca o en la sala de informática. Debido a esto, los juegos electrónicos, tanto de la Red como los videojuegos, quedarían descartados. Aunque sí se pueden tomar como referencia a la hora de diseñar los juegos. Por ejemplo, algunas actividades de Internet, como crucigramas mitológicos, se pueden imprimir.

Por lo que el formato más factible sería del estilo de un juego de mesa. Pero también hay que tener en cuenta que el tamaño no sea excesivamente pequeño, como para que los alumnos no puedan participar todos juntos, ni excesivamente grande, como para que el profesor no pueda llevarlo al aula.

Temática

El juego deberá ser instructivo y tomar como contenido didáctico la materia de latín. Sin embargo, el nivel no es igual en Educación Secundaria que en Bachillerato. Puesto que la propuesta consiste en realizarlo para alumnos de Latín II, los contenidos principales serían los mismos que entran en la Prueba de Acceso a la Universidad:

- Traducción de diversos textos clásicos.
- Análisis morfosintáctico de oraciones en latín.
- Evolución fonética del latín al español.
- Características de los principales géneros literarios: épica, lírica, elegía, drama (comedia y tragedia), oratoria e historiografía.

A su vez, se verían otros contenidos de la cultura romana como mitología, historia o costumbres romanas.

Por ello, el tipo de juego elegido para llevar a la práctica en clase sería de estilo *Trivial*, pues es un juego de mesa, posible de transportar a clase y con preguntas culturales de temática romana.

6.2. Instrumentos para la toma de datos

El juego expuesto se llama “Juego de la Tríada Capitolina”, porque en el tablero aparecen los tres dioses romanos de esta Tríada.

Como se ha dicho anteriormente, los contenidos del juego están basados en la asignatura de Latín II. Las preguntas que en él se realizan están basadas en los ejercicios que se encuentran en los libros de texto de latín, debido a que sus temas están adaptados a Bachillerato. Además, también se han tomado como referencia diferentes exámenes de acceso a la Universidad, puesto que los alumnos tendrán que realizar dicha prueba al acabar el curso.

Tamaño

La mayoría de los profesores suelen llevar carpetas con los ejercicios, apuntes y exámenes. Los elementos que no encajan con estas proporciones resultan incómodos y suelen estar exentos de transportarse al aula.

Por lo que el tablero y los demás elementos del juego deben ser ergonómicos, es decir, adaptado a las necesidades de la persona. Debido a ello, el tablero está diseñado en forma de tríptico. Cada una de las tres partes ocuparía lo mismo que un folio, de modo que sea como llevar tres hojas más en la carpeta de apuntes.

Las fichas serían planas para evitar esa diferencia de niveles en el material aportado a clase. Las tarjetas de preguntas y las fichas irían en cajas cerradas para evitar que se caigan.

En resumen, todas las partes del juego serían proporcionales al tamaño DIN-A 4.

Tablero (Anexo I)

En el juego *De Rómulo a Remo*, analizado anteriormente, todas las casillas contienen personajes históricos o mitológicos, por lo que proporciona al participante la sensación de estar inmerso en el mundo latino. Sin embargo, en juegos como *Labyrinthos* o *Eco y Narciso*, de tipo *Trivial*, no contienen ninguna referencia que ilustre el tema a tratar. En la actualidad se postula que mantenemos una cultura visual, por ello las imágenes pueden servir de gran ayuda en el estudio. En consecuencia, este nuevo juego contiene en todo momento referencias visuales a la cultura latina. Por ejemplo, el tablero está compuesto en tres partes y en cada una de ellas figura uno de los dioses que conforman la Tríada Capitolina: Minerva, Júpiter y Juno, en el orden en el que estaban situados, siendo de mayor importancia, como lo era en la época, el dios situado en el centro.

Fichas (Anexo II)

En las clases desarrolladas en el instituto expliqué algunos mitos basándome en los dioses que dan nombre a los planetas de nuestro Sistema Solar. Recogiendo esa idea, el diseño de las fichas del juego consiste en la imagen de uno de los dioses por el anverso con su correspondiente planeta por el reverso. Esto permite al alumno relacionar contenidos vistos en asignaturas como Biología con contenidos de Latín, comprobando cómo la cultura latina acapara más de un área de conocimiento.

A pesar de que hoy en día se considera Plutón como un planeta enano, está incluido entre las fichas por su relevancia en materia mitológica. Pero siempre habrá que explicar, desde el principio del juego, que ya no se considera Plutón como un planeta. Para que esto quede más claro, una de las preguntas de cultura consiste precisamente en que el alumno indique cuál de los dioses que dan nombre a los planetas ya no es considerado como tal. Además de estos nueve planetas se incluyen el Sol y la Luna, por hacer referencia a Febo Apolo y Diana.

Previendo la posibilidad de que haya más de once alumnos (contando los nueve planetas: Mercurio, Venus, Tierra-Gea, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Neptuno, Plutón; el Sol-Apolo y la Luna-Diana), se han añadido diez fichas más con otros dioses o mortales representativos de la cultura grecolatina: Minerva, Juno, Baco, Cupido, Leto, Narciso, Pandora, Leda, Ganimedes y Calisto. En este caso, en lugar de un planeta, lo que figura al dorso es otra imagen del personaje mitológico, con el propósito de que el alumno sepa distinguirlo en diferentes imágenes artísticas.

Las fichas se doblan por arriba para que puedan mantenerse de pie sobre el tablero. Por ese motivo en el Anexo II algunas imágenes están dadas la vuelta. Al doblarlas se verían ambas en la posición correcta.

Cartas de preguntas (Anexo III)

Puesto que el juego está enfocado para alumnos de Latín II, los contenidos de las preguntas se basan en los requeridos para superar la Prueba de Acceso a la Universidad de Madrid, es decir: traducción, análisis, evolución fonética y géneros literarios. Además de esas cuestiones deberán resolver, aunque en menor número, preguntas de cultura, ya que es importante que conozcan la civilización romana tanto para poder comentar los textos como para su propio desarrollo personal. También consta de un apartado para la medición de versos (hexámetros y pentámetros), pues es una de las actividades más dinámicas que se realizan en el instituto y puede ser productivo retomarla en el juego.

Según la importancia señalada con respecto a las preguntas, en cada panel del tríptico hay dos casillas sobre las principales cuestiones mencionadas pero sólo una de cultura y una de métrica.

Tomando como referencia el *Trivial*, los temas se dividen en colores de la siguiente manera:

Naranja: *cultura, -ae* (preguntas o ejercicios sobre conocimientos básicos de la cultura latina)

Morado: *evolutio, -onis* (cambios fonéticos)

Rojo: *grammatica, -ae* (análisis de formas gramaticales)

Verde: *litterae, -arum* (géneros literarios)

Azul: *transductio, -onis* (traducción de diversos fragmentos)

Amarillo: *versus, -us* (medición de hexámetros y pentámetros)

En el Anexo III se pueden observar diez ejemplos de las preguntas de cada apartado.

Nombre de los apartados

Cada apartado (*cultura, -ae; evolutio, -onis; grammatica, -ae; litterae, -arum; transductio, -onis* y *versus, -us*) ha sido denominado con el enunciado de una palabra latina. Se ha escogido el término latino que mejor concordancia tuviera con el tema a tratar. De este modo, *litterae*, en plural, es la palabra que hace referencia a la literatura y los textos. Debido a ello, es la que indica el tema de los géneros literarios. Este detalle también sirve para enseñar a los alumnos que hay palabras, como ésta, que en plural tienen otro significado.

Cultura, -ae y *grammatica, -ae* pertenecen a la primera declinación mientras que *evolutio, -onis* y *transductio, -onis* son de la tercera declinación, de modo que los estudiantes vean diferentes enunciados y se vayan familiarizando con los vocablos latinos tal y como se encuentran en el diccionario.

En el tablero aparecen además las palabras: *initium, -ii* para la casilla de salida; *translatio, -onis* para trasladarse del territorio de un dios al del siguiente y *exitus, -us* al acabar la partida. Sobre esta última palabra también se puede comentar que aún sigue usándose en inglés con la forma "exit".

Por otra parte, cada casilla está enumerada, de modo que al finalizar la sesión, se pueda recoger todo y volver a colocar en la clase siguiente de la misma manera. Pues resultaría complicado mantener el tablero con las fichas inmóviles en las clases siguientes. Para esta ordenación, se han utilizado números romanos, de modo que el latín esté vigente en cada detalle.

Colores

Suele asociarse el mundo greco-latino con una estética gris, debido al estado en que se conservan los monumentos y las esculturas clásicas. Se podría mantener esa estética en el juego. Sin embargo, contiene colores para así poder explicar a los alumnos que en realidad las esculturas clásicas estaban pintadas precisamente con pigmentos muy vivos. En la actualidad apenas se perciben los restos de esos colores y, por eso, las obras que conservamos mantienen el tono original del material en el que estaban realizadas, en lugar del pigmento con el que estaban recubiertas.

Normas

Para llevar a cabo el juego hacen falta unas normas. El propósito es que los alumnos pasen por todas las casillas y vayan resolviendo las preguntas de las tarjetas. No hay dado, porque de tenerlo, habría preguntas por las que es posible que nunca pasaran, es decir, contenidos de la materia que no pondrían en práctica. Por eso se ha omitido esta pieza, puesto que la finalidad consiste, ante todo, en que aprendan. El único modo de avanzar es resolviendo las cuestiones. Si no aciertan una de las tarjetas, deberán esperar al siguiente turno para volverlo a intentar con otra tarjeta hasta que consigan resolverlo.

Marcador (Anexo VI)

Es probable que la partida no se acabe en una sola sesión. Así que, para poder retomarla en la clase siguiente, hay unos marcadores. Estos consisten en unas tablas para anotar el nombre de los alumnos que participan en el juego, el personaje mitológico que ha elegido cada uno como ficha y en qué casilla está situado al acabar. Hay cuatro apartados para el día y la casilla en que ha quedado el alumno, debido a que hay cuatro horas de latín a la semana en Bachillerato, de modo que cada marcador tendría vigencia durante una semana.

Premio

Al ser un juego realizado en el contexto educativo, el premio consistirá en que tengan un punto más en la evaluación. Es el premio más justo puesto que quien llegue antes a *exitus*, *-us*, es precisamente quien mejor sabe los contenidos de la materia y los ha resuelto más rápido. Otros posibles premios podrían ser alguna figurita, un póster o algún libro de temática romana, por el interés mostrado en la materia.

7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA PROPUESTA DE APLICACIÓN PRÁCTICA

La programación de Latín II está organizada desde principios de curso, con una temporalidad ya establecida para enseñar todos los contenidos de la materia. Debido a que no estaba planteado desde el principio el uso de un juego, no pudo llevarse a cabo la propuesta. A pesar de ello, sí pudo plantearse a los alumnos de Bachillerato qué les parecería participar en un juego de estas características. Al verlo, quisieron ponerse a jugar de inmediato, con lo que el objetivo de que el juego funcionara como motivación estaba conseguido. Sin embargo, surgieron cuestiones en torno al funcionamiento de esta actividad.

Tiempo

Por los motivos indicados, en caso de que se reservasen desde el principio clases para tal cometido, el juego podría formar parte de los últimos contenidos de la programación. Una vez asimilada toda la materia del curso, serviría como repaso de lo aprendido.

En lo que se refiere al funcionamiento del juego, que cada alumno pase por las treinta y tres casillas llevaría mucho tiempo; por lo que se propuso hacer tres grupos y que cada equipo se ocupase de uno de los dioses. Al estar dispuestas las casillas de la misma manera en cada uno de los dioses, siempre se puede acortar la partida reduciéndolo a uno o dos dioses, según cómo vaya funcionando la clase.

Traducciones

Así mismo, las traducciones también pueden acarrear problemas debido a que su realización conlleva mucho tiempo, por lo que mientras un alumno o un grupo de alumnos traducen, el resto permanece inactivo. Por consiguiente, no se considera que una casilla de *translatio*, *-onis* deba tener la misma importancia que otras casillas que se pueden resolver en menos tiempo. Una manera de solucionarlo, sería que la actividad se realizara por grupos. Otra opción es que si se traduce correctamente, pueda obtenerse un comodín que el jugador o grupo de jugadores pueda usar para evitar responder cuando llegue a una casilla que no sepan resolver o a la siguiente traducción.

Por mi parte, he rehecho estas tarjetas reduciendo la extensión de los textos para que no resulten tan arduos de traducir. Los primeros contenían de diez a treinta palabras, los he cambiado por textos de cinco a diez vocablos. Pero eligiendo siempre estructuras gramaticales que, a ese nivel, los alumnos ya deben saber distinguir y controlar.

Jugadores individuales o grupos

En principio, el juego estaba planteado para jugadores individuales puesto que los grupos tienen sus ventajas y sus inconvenientes.

Ventajas:

- Se fomenta el apoyo y la colaboración entre ellos.

Inconvenientes:

- Cada uno contestaría sólo las preguntas que supiera y no haría ningún esfuerzo por aprender la materia que desconociese, habiendo otros compañeros que pudieran contestar correctamente.
 - La posibilidad de que, dentro del mismo grupo, unos trabajen mucho y otros nada.
- La solución que se acordó es que en una jornada, cada alumno se ocupe, dentro de un grupo, de uno de los aspectos y al día siguiente de otro diferente, de modo que todos estudien todos los contenidos.

Premio

El premio de un punto más en la evaluación les pareció muy buena idea. Además, se sugirió que también podría haber un primer, segundo y tercer premio.

Nivel

Las preguntas podrían adaptarse a distintos niveles o cursos, según las capacidades del grupo de alumnos. Así mismo, en caso de que el nivel de los alumnos fuese muy alto, podría plantearseles que hablaran en latín durante el juego, tal y como proponía Juan Luis Vives.

“En el juego conviene que hablen latín, imponiéndose como cosa del juego mismo alguna multa al que hable en lengua propia; adquirirán facilidad y mayor gusto en este ejercicio, si el profesor les ha explicado antes en palabras propias y correctas los términos que ocurran en el juego; y con eso se quitará la repugnancia natural producida por el miedo de expresarse incorrectamente.”

Juan Luis Vives, *Tratado de la enseñanza* III, IV.

8. CONCLUSIONES

Es sorprendente la amplia variedad que existe de juegos relacionados con la cultura clásica latina. Algunos de ellos podrían utilizarse en clase. Otros se pueden recomendar a los alumnos para que, en su tiempo de ocio, puedan seguir investigando por su cuenta sobre los aspectos romanos que más les interesen.

Para explicar el tema del *ludus latinus* en clase, se requerirá de una clase teórica sobre los juegos que se practicaban en la época clásica, seguida de su puesta en práctica, en caso de ser posible. Por otra parte, se pueden llevar juegos didácticos, ya diseñados o rediseñados por el profesor, con los que puedan aprender o repasar los contenidos del temario de una forma más amena.

Tras el análisis realizado, se puede afirmar que los más prácticos serían los de mesa. Sin embargo, los que se encuentran en Internet también tienen su utilidad, pues podrían llevarse a cabo mediante fotocopias o ser recomendados a los alumnos. (Nunca se les podría obligar a consultar dichas páginas porque no todos tienen acceso a Internet). En lo que respecta a los videojuegos, se pueden realizar dos ejercicios. Uno de ellos sería sugerirles que los usen o visualizar un día en clase aquellos que son más didácticos y pedirles que comenten qué aspectos funcionaban realmente así en la cultura romana. Otra forma de aprovecharlos sería hacer el ejercicio contrario, analizar con ellos los fallos de los videojuegos que usan la cultura latina con poca fidelidad y por qué. Ambos ejercicios también podrían realizarse con libros y películas puesto que, aparte de los juegos, existe una gran variedad de ellos ambientados en el mundo romano.

Como futuras líneas de investigación se podría plantear un juego de latín, similar al diseñado, adaptado a cada uno de los cursos en que se imparte. Es decir:

- Cultura Clásica (3º o 4º E. S. O.)
- Latín (4º E. S. O.)
- Latín I (1º de Bachillerato)
- Latín II (2º de Bachillerato)

E incluso ampliar al Griego para los cursos de:

- Griego I (1º de Bachillerato)
- Griego II (2º de Bachillerato)

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS UTILIZADAS

9.1. Documentos oficiales:

RD 1631/2006 (8 de diciembre de 2006). Anexo I.

RD 67/2008 (27 de junio de 2008).

9.2. Libros consultados:

GUILLÉN, J. (2002). *Vrbs Roma II. La vida pública*. Salamanca: Sígueme.

LATORRE, A. J. (2003). *Juego y educación*. Madrid: Consejería de Educación.

LILLO REDONET, F. (2004). *Ludus*. Madrid: Áurea Clásicos.

LÓPEZ MARTÍN, R. y GARFELLA ESTEBAN, P.R. (1997). *El juego como recurso educativo. Guía antológica*. Valencia: Universitat de València.

PLATÓN (2002). *La República*. Madrid: Alianza.

QUINTILIANO, M. F. (2006). *Sobre la enseñanza de la oratoria. Libros I-III*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

SUETONIO (1992). *Vida de los Doce Césares II*. Madrid: Gredos.

VIVES, J.L. (1984). *Tratado de la enseñanza*. México: Porrúa.

9.3. Manuales / Libros de texto:

BALME, M., JAMES, M., PARDO, D., SÁNCHEZ, J.M. (2001). *Latín. Bachillerato 2. Humanidades y Ciencias Sociales*. Navarra: Oxford University Press España.

DURAN, M., MARTÍNEZ, G. y LLORENS, F. (2012). *Latín. Eso*. Barcelona: Casals.

MARTÍNEZ QUINTANA, M. (2012). *Selectividad 2011. Pruebas de Acceso a la Universidad. Latín*. Madrid: Anaya.

NAVARRO, J. L. y RODRÍGUEZ, J. M. (2002). *Latín. Bachillerato 1*. Madrid: Anaya.

NAVARRO, J. L. y RODRÍGUEZ, J. M. (2003). *Latín. Bachillerato 2*. Madrid: Anaya.

SEGURA MUNGUÍA, S. (1983). *Latín 2º*. Madrid: Anaya.

9.4. Juegos de mesa

CAPELLÁ SOLER, M. (2002). *Eco y Narciso*. Oviedo: Eureka.

BODLEY SCOTT, R. (2011). *Field of Glory*. Great Escape Games.

LILLO REDONET, F., ORTIZ RUIZ, M. L., NIETO GONZÁLEZ, J. M, y UDAONDO PUERTO, F. J. (2003). *Labyrinthos. El juego de preguntas y respuestas de Cultura Clásica*. Oviedo: Eureka.

LILLO REDONET, F. (2005). *Veni, vidi, vici. El juego de las locuciones y frases latinas*. Madrid: Áurea Clásicos.

- LILLO REDONET, F. y NIETO GONZÁLEZ, J. M. (1993). *De Rómulo a Remo*. Madrid: Ediciones Clásicas.
- JOHNSTONE M. (2006). *El libro de Roma. Juegos desplegados*. Madrid: Arttime.
- VALLEY GAMES. (2009). *República de Roma*. Edge Entertainment.

9.5. Videojuegos


- AA. VV. *Paula y el Imperio Romano*. Madrid: Micronet.
- DREAM CARCHER. (2003). *Pax Romana*. Galilea Production.
- ENSEMBLE STUDIOS. (1998). *Age of Empires: The rise of Rome*. Microsoft Game Studios.
- HAEMIMONT GAMES. (2002). *Imperium. La guerra de las Galias*. FX Interactive.
- HAEMIMONT GAMES. (2003). *Imperium II. La conquista de Hispania*. FX Interactive.
- HAEMIMONT GAMES. (2004). *Imperium III. Las Grandes Batallas de Roma*. FX Interactive.
- IMPRESSIONS GAMES. (1992). *Caesar*. Sierra Entertainment.
- IMPRESSIONS GAMES. (1995). *Caesar II*. Sierra Entertainment.
- IMPRESSIONS GAMES. (1998). *Caesar III*. Sierra Entertainment.
- IMPRESSIONS GAMES. (2006). *Caesar IV*. Sierra Entertainment.
- KELLYN BECK. (1990). *Centurion: Defender of Rome*.
- SIMÓN BRADBURY. (2006). *CivCity: Rome*. 2K Games.
- EIDOS INTERACTIVE. (2003). *Praetorians. La forja de un imperio*. Pyro Studios.
- THE CREATIVE ASSEMBLY. (2004). *Rome: Total War*. Activision. Sega.
- THE CREATIVE ASSEMBLY. (2005). *Rome: Total War. Barbarian invasion*. Sega.
- THE CREATIVE ASSEMBLY. (2005). *Spartan: total Warrior*. Sega.
- MOTOHIDE E. *Shadow of Rome*. Capcom.
- HAÜSER, T. (1996). *The settlers II: Veni, vedi, vici*. Blue Byte Software.

9.6. Medios informáticos:

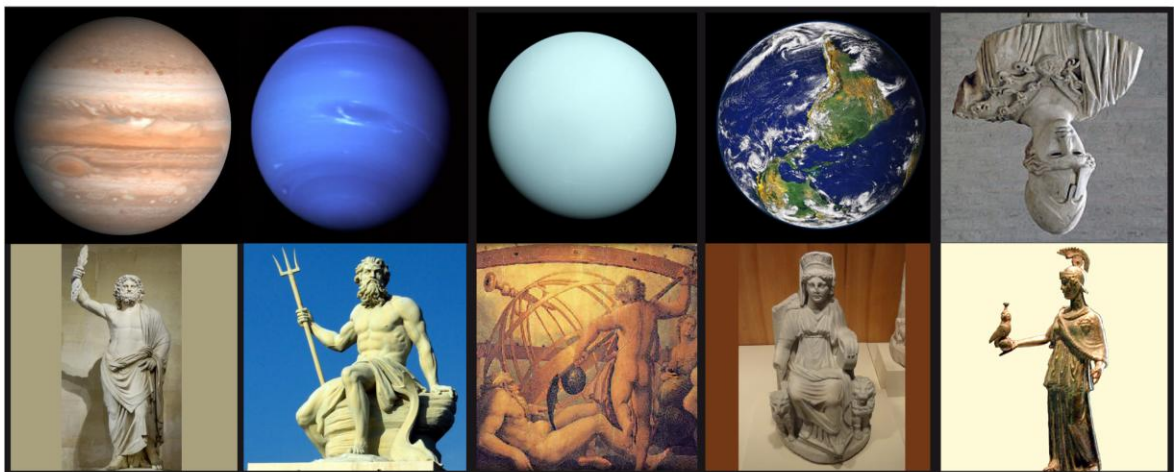
- AA.VV. (2006). *InterClassica. Vive como un dios*. Universidad de Murcia. 28/05/2012
http://interclassica.um.es/didactica/vive_como_un_dios/
- AA.VV. (2008). *Proyecto Palladium*. Madrid: Ministerio de Educación. 23/04/2012
http://recursos.cnice.mec.es/latingriego/Palladium/4_manual/esmn12ca5.php
- CABANILLAS, C. (2002). *Proyecto Grammaticus*. Extremadura: IES. Santiago Apóstol. 21/05/2012
<http://www.santiagoapostol.net/grammaticus/>
- MARTÍN, J. L. (2009). *Ludus litterarius*. 21/05/2012
<http://www.luduslitterarius.net/>

10. ANEXOS

ANEXO I: Tablero

| | | | | |
|-----------------------------|--|----------------------------|------------------------------|---------------------------------|
| EVOLUTIO, -ONIS V | GRAMMÁTICA -AE IV | LITTERAE, -ARUM III | TRADUCTIO, -IONIS II | INITIUM, -II I |
| VERSUS, -US VI | GRAMMÁTICA -AE VII | LITTERAE, -ARUM VIII | TRADUCTIO, -IONIS XIX | EVOLUTIO, -ONIS X |
| |  | | | MINERVA |
| EVOLUTIO, -ONIS XVI | GRAMMÁTICA -AE XV | LITTERAE, -ARUM XIV | TRADUCTIO, -IONIS XIII | TRANS LATIO, -ONIS X II |
| VERSUS, -US XVII | GRAMMÁTICA -AE XVIII | LITTERAE, -ARUM XIX | TRADUCTIO, -IONIS XX | EVOLUTIO, -ONIS XXI |
| |  | | | JÚPITER |
| EVOLUTIO, -ONIS XXVII | GRAMMÁTICA -AE XXVI | LITTERAE, -ARUM XXV | TRADUCTIO, -IONIS XXIV | TRANS LATIO, -ONIS XX III |
| VERSUS, -US XXVIII | GRAMMÁTICA -AE XXIX | LITTERAE, -ARUM XXX | TRADUCTIO, -IONIS XXXI | EVOLUTIO, -ONIS XXXII |
| |  | | | JUNO |
| | | | CULTURA, -AE XXXIII | EXITUS, -US XXXIV |

ANEXO II: Fichas



ANEXO III: Cartas de preguntas

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|-------------------|----------------|-----------------------------|-----------------|--------------------------|------------------|--|-------------|-------------------------------------|----------------|---|------------|
| <p style="text-align: center;">CULTURA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Completa:</p> <p>El primer triunvirato estuvo formado por _____, _____ y _____.</p> | <p style="text-align: center;">CULTURA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Menciona tres tipos de espectáculos romanos.</p> | | | | | | | | | | | | |
| <p style="text-align: center;">CULTURA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Explica quién es el personaje que aparece en tu ficha y cuenta un mito sobre él.</p> | <p style="text-align: center;">CULTURA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Mira todas las fichas del juego que tienen en el reverso planetas. Di el nombre de todos ellos e indica cuál de ellos hoy en día ya no se considera un planeta.</p> | | | | | | | | | | | | |
| <p style="text-align: center;">CULTURA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Completa con el nombre de los siete reyes de Roma en época de la Monarquía:</p> <p style="text-align: center;">1° _____</p> <p>2° _____ Pompilio 5° Tarquinio _____</p> <p>3° Tulio _____ 6° _____ Tulio</p> <p>4° _____ Marcio 7° Tarquinio _____</p> | <p style="text-align: center;">CULTURA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Menciona un emperador de cada una de las dinastías:</p> <p style="text-align: center;">Julio-Claudia Flavia Antonina</p> | | | | | | | | | | | | |
| <p style="text-align: center;">CULTURA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Nombra tres monumentos romanos que se conserven hoy en día y en qué ciudad.</p> | <p style="text-align: center;">CULTURA, -AE</p> <p style="text-align: center;">¿Qué sucedió en Pompeya en el año 79 d.C.?</p> | | | | | | | | | | | | |
| <p style="text-align: center;">CULTURA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Menciona dos magistraturas romanas y en qué consistían.</p> | <p style="text-align: center;">CULTURA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Une cada año con su acontecimiento histórico:</p> <table border="0"> <tbody> <tr> <td>Fundación de Roma</td> <td style="text-align: right;">44 a.C.</td> </tr> <tr> <td>Expulsión del rey Tarquinio</td> <td style="text-align: right;">753 a.C.</td> </tr> <tr> <td>Asesinato de Julio César</td> <td style="text-align: right;">509 a. C.</td> </tr> <tr> <td>Octavio derrota a Marco Antonio en Accio</td> <td style="text-align: right;">1453</td> </tr> <tr> <td>Constantino permite el cristianismo</td> <td style="text-align: right;">31 a.C.</td> </tr> <tr> <td>Constantinopla cae en poder de los turcos</td> <td style="text-align: right;">313</td> </tr> </tbody> </table> | Fundación de Roma | 44 a.C. | Expulsión del rey Tarquinio | 753 a.C. | Asesinato de Julio César | 509 a. C. | Octavio derrota a Marco Antonio en Accio | 1453 | Constantino permite el cristianismo | 31 a.C. | Constantinopla cae en poder de los turcos | 313 |
| Fundación de Roma | 44 a.C. | | | | | | | | | | | | |
| Expulsión del rey Tarquinio | 753 a.C. | | | | | | | | | | | | |
| Asesinato de Julio César | 509 a. C. | | | | | | | | | | | | |
| Octavio derrota a Marco Antonio en Accio | 1453 | | | | | | | | | | | | |
| Constantino permite el cristianismo | 31 a.C. | | | | | | | | | | | | |
| Constantinopla cae en poder de los turcos | 313 | | | | | | | | | | | | |

EVOLUTIO, -ONIS

Explica la evolución fonética y el resultado en castellano de la palabra:

Scriptores

EVOLUTIO, -ONIS

Di dos palabras españolas que provengan de la siguiente palabra latina y explica su significado:

Duco, -is, -ere, duxi, ductum

EVOLUTIO, -ONIS

Di dos palabras españolas que provengan de la siguiente palabra latina y explica su significado:

Servus, -i

EVOLUTIO, -ONIS

Explica la evolución fonética y el resultado en castellano de la palabra:

Virtute

EVOLUTIO, -ONIS

Explica la evolución fonética y el resultado en castellano de la palabra:

Populum

EVOLUTIO, -ONIS

Di dos palabras españolas que provengan de la siguiente palabra latina y explica su significado:

Mater, matris

EVOLUTIO, -ONIS

Di dos palabras españolas que provengan de la siguiente palabra latina y explica su significado:

Locus, -i

EVOLUTIO, -ONIS

Explica la evolución fonética y el resultado en castellano de la palabra:

Amicum

EVOLUTIO, -ONIS

Explica la evolución fonética y el resultado en castellano de la palabra:

Tempus

EVOLUTIO, -ONIS

Di dos palabras españolas que provengan de la siguiente palabra latina y explica su significado:

Venio, -is, -ire, veni, ventum

| | |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">GRAMMATICA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Di el caso, género y número de este sustantivos y concuérdalo con el pronombre demostrativo entre paréntesis.</p> <p style="text-align: center;">viae (ille illa illud)</p> | <p style="text-align: center;">GRAMMATICA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Di el caso, género y número de este sustantivos y concuérdalo con el pronombre demostrativo entre paréntesis.</p> <p style="text-align: center;">bellum (is ea id)</p> |
| <p style="text-align: center;">GRAMMATICA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Di el caso, género y número de este sustantivos y concuérdalo con el pronombre demostrativo entre paréntesis.</p> <p style="text-align: center;">insulis (ille illa illud)</p> | <p style="text-align: center;">GRAMMATICA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Di el caso, género y número de este sustantivos y concuérdalo con el adjetivo entre paréntesis.</p> <p style="text-align: center;">oppida (antiquus, -a, -um)</p> |
| <p style="text-align: center;">GRAMMATICA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Di el caso, género y número de este sustantivos y concuérdalo con el adjetivo entre paréntesis.</p> <p style="text-align: center;">cornum (parvus, -a, -um)</p> | <p style="text-align: center;">GRAMMATICA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Di el caso, género y número de este sustantivos y concuérdalo con el adjetivo entre paréntesis.</p> <p style="text-align: center;">provincias (alienus -a- um)</p> |
| <p style="text-align: center;">GRAMMATICA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Indica la persona, número, tiempo, modo, voz, enunciado, conjugación y traducción de:</p> <p style="text-align: center;">Rexisset</p> | <p style="text-align: center;">GRAMMATICA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Indica la persona, número, tiempo, modo, voz, enunciado, conjugación y traducción de:</p> <p style="text-align: center;">Viveremus</p> |
| <p style="text-align: center;">GRAMMATICA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Indica la persona, número, tiempo, modo, voz, enunciado, conjugación y traducción de:</p> <p style="text-align: center;">Laudavistis</p> | <p style="text-align: center;">GRAMMATICA, -AE</p> <p style="text-align: center;">Indica la persona, número, tiempo, modo, voz, enunciado, conjugación y traducción de:</p> <p style="text-align: center;">Fuerant</p> |

LITTERAE, -ARUM

Menciona **dos historiadores** latinos y cometa sus diferencias.

LITTERAE, -ARUM

Menciona a los dos **cómicos** latinos más importantes e indica sus diferencias.

LITTERAE, -ARUM

El género de la **épica**:

| | | |
|--------------------------|-------|-------|
| Señala la forma | Prosa | Verso |
| 2 Características | | |
| 1 autor y 1 obra | | |

LITTERAE, -ARUM

El género de la **tragedia**:

| | | |
|--------------------------|-------|-------|
| Señala la forma | Prosa | Verso |
| 2 Características | | |
| 1 autor y 1 obra | | |

LITTERAE, -ARUM

El género de la **lirica**:

| | | |
|--------------------------|-------|-------|
| Señala la forma | Prosa | Verso |
| 2 Características | | |
| 1 autor y 1 obra | | |

LITTERAE, -ARUM

El género de la **elegía**:

| | | |
|--------------------------|-------|-------|
| Señala la forma | Prosa | Verso |
| 2 Características | | |
| 1 autor y 1 obra | | |

LITTERAE, -ARUM

El género de la **oratoria**:

| | | |
|--------------------------|-------|-------|
| Señala la forma | Prosa | Verso |
| 2 Características | | |
| 1 autor y 1 obra | | |

LITTERAE, -ARUM

¿De qué **partes** se compone un **discurso** y en qué consiste cada una de ellas?

LITTERAE, -ARUM

¿Qué géneros literarios romanos se escribían en **prosa**?

LITTERAE, -ARUM

Completa la tabla:

| | | |
|-----------------|---------------|---------------|
| Género | griego | latino |
| Comedia | | |
| Tragedia | | |

TRADUCTIO, -IONIS

Analiza y traduce:

Hoc scio, quod scribit nulla puella tibi.

Marcial, *Epigramas XI*, v. 64

TRADUCTIO, -IONIS

Analiza y traduce:

*Dividitur quidem ius in duas species: quia aliud
privatum, aliud publicum.*

Ulpiano, I, 1, 1

TRADUCTIO, -IONIS

Analiza y traduce:

Pulchrum est bene facere rei publicae.

Salustio, *La conjuración de Catilina*, III, 1

TRADUCTIO, -IONIS

Analiza y traduce:

Sed tamen iste deus qui sit, da, Tityre, nobis.

Virgilio, *Bucólicas*, I, v. 18

TRADUCTIO, -IONIS

Analiza y traduce:

Priori Remo augurium uenisse fertur, sex voltures.

Tito Livio, *Desde la fundación de Roma*, I, 7, 1

TRADUCTIO, -IONIS

Analiza y traduce:

Capiunt praedones nauem illam ibi uectus fui.

Plauto, *El soldado fanfarrón*, v. 118

TRADUCTIO, -IONIS

Analiza y traduce:

*Quo usque tandem abutere, Catilina, patientia nos-
tra?*

Cicerón, *Catilinarias*, I, 1

TRADUCTIO, -IONIS

Analiza y traduce:

Altera iam teritur bellis civilibus aetas.

Horacio, *Épodos*, XVI, v.1.

TRADUCTIO, -IONIS

Analiza y traduce:

Saguntini interea fame victi sunt.

Eutropio, *Breviario*, III, 7

TRADUCTIO, -IONIS

Analiza y traduce:

*Gaudeamus igitur
iuvenes dum sumus.*

Gaudeamus igitur, v. 1.-2

VERSUS, -US

Mide el siguiente pentámetro:

Attice, crede mihi, militat omnis amans.

Ovidio, *Amores*, 9, v.2

VERSUS, -US

Mide el siguiente hexámetro:

Ante mare et terras et quod tegit omnia caelum

Ovidio, *Metamorfosis*, I, v.5

VERSUS, -US

Mide el siguiente pentámetro:

turpe senex miles, turpe senilis amor.

Ovidio, *Amores*, 9, v.4

VERSUS, -US

Mide el siguiente hexámetro:

unus erat toto naturae vultus in orbe,

Ovidio, *Metamorfosis*, I, v.6

VERSUS, -US

Mide el siguiente pentámetro:

ille fores dominae servat, at ille ducis.

Ovidio, *Amores*, 9, v.8

VERSUS, -US

Mide el siguiente hexámetro:

non bene iunctarum discordia semina rerum.

Ovidio, *Metamorfosis*, I, v.9

VERSUS, -US

Mide el siguiente hexámetro:

nec nova crescendo reparabat cornua Phoebe,

Ovidio, *Metamorfosis*, I, v.11

VERSUS, -US

Mide el siguiente hexámetro:

Nullus adhuc mundo praebibat lumina Titan,

Ovidio, *Metamorfosis*, I, v.10

VERSUS, -US

Mide este hexámetro:

Quis nisi vel miles uel amans et frigora noctis

Ovidio, *Amores*, 9, v.15

VERSUS, -US

Mide el siguiente hexámetro:

sic erat instabilis tellus, innabilis unda,

Ovidio, *Metamorfosis*, I, v.16

ANEXO IV: Marcador

| Nombre del alumno | Ficha elegida | Día | Casilla |
|-------------------|---------------|-----|---------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

ANEXO V: Juego



Carpeta con los tres tableros, marcadores, sobres de colores con las preguntas y fichas. Las fichas se guardan en el sobre gris del centro.



Carpeta con el tablero, las fichas, tarjetas y marcadores recogidos. Se dobla y aparenta ser una carpeta corriente.