experiencias educativas inspiradoras

Nº 15

Cives Romani

GAMIFICANDO EL LATÍN EN SECUNDARIA

INTEF
INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Septiembre 2019

NIPO (web) 847-19-120-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 104438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X

NIPO (formato html) 847-19-132-2

NIPO (formato pdf) 847-19-133-8

DOI (formato pdf) 104438/2695-4184_EEIpdf15_2019_847-19-133-8

"Cives Romani" por Javier Gómez Jiménez para **INTEF**

<https://intef.es>

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Imagen portada de Free-Photos en Pixabay

Imagen contraportada de Rudy and Peter Skitterians en Pixabay

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: **cau.recursos.intef@educacion.gob.es**

Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

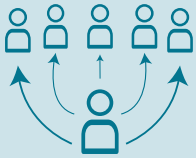
Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO

Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
intef INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Índice

Índice

1. Introducción 5
2. Punto de partida 6
3. Paso a paso 7
4. Evaluamos 10
5. Conclusiones 13
6. ¿Te animas? 15
7. Material complementario 16

1. Introducción

RESPONSABLE/S	Javier Gómez Jiménez
CENTRO ESCOLAR	Colegio Sagrado Corazón - Fundación Spínola
DIRECCIÓN	C/Arcángeles 26, 29018 Málaga
LOCALIDAD Y PROVINCIA	Málaga
WEB DEL CENTRO	http://www.colegioesclavasmalaga.com/
EMAIL DE CONTACTO	javiergomez@esclavasmalaga.com

Este proyecto de ludificación del área de Latín de 4º ESO, bajo la necesidad de dar un cambio a la manera de presentar la asignatura. Así 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; entre dados, códigos qr, juegos de mesa, cartas, magia, realidad virtual, vídeos, teatros,...todo ello desde el trabajo cooperativo y 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.

Presentación de la asignatura

2. Punto de partida

Presentación del proyecto a los alumnos

En el curso 2016-17 un grupo de alumnos de 4º ESO del Colegio Sagrado Corazón (Esclavas) de la Fundación Spínola, eligieron la asignatura de Latín, y me tocó a mí, como profesor de Filología Hispánica, impartirla; algo nuevo para mí. Los resultados, seguramente influenciados por muchos factores, no fueron los esperados, ni en lo académico ni en lo actitudinal, pero a pesar de esto, el curso siguiente, el número de alumnos que eligieron latín aumentó , pasando de 24 alumnos a 34, con lo que desde el equipo directivo se tomó la decisión de dividirlos en dos clases. Un nuevo reto que decidí afrontar con todas las energías y con la mayor ilusión posible. Así que pensando una manera más lúdica de abordar el curso surgió el primer reto: 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 nace Cives romani: un acercamiento a los contenidos desde el juego, con unas fases preestablecidas, unas mecánicas y una narrativa que harían a los alumnos competentes en las destrezas que el área demandaba.

Puesta en común con los alumnos

Se llevaron a la práctica una serie de actividades para plantear todo el curso académico; englobándolos en un proyecto de gamificación, que pudiese abarcar todos los contenidos de la materia: sintaxis, origen de la lengua, historia, mitología, construcciones...

De este modo juegos con dados, “storycubs”, cartas, magia, códigos qr, realidad virtual, teatros, juegos de mesa...fueron dando paso a lo curricular, de una forma lúdica, pero no por ello, menos exigente.

Se podría decir que casi lo contrario, ya que la implicación de los alumnos fue tal que las líneas de trabajo e investigación fueron más allá de lo planteado en un principio.

Una aventura que nos ha hecho, a alumnos y profesores, disfrutar aprendiendo.

Javier Gómez junto a sus alumnos en el aula

3. Paso a paso

Primer trimestre

Paso 1

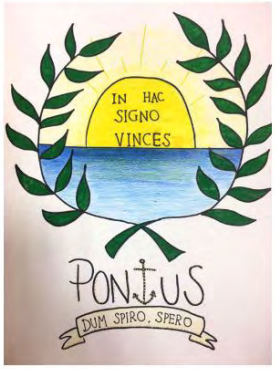
En la primera sesión proyecto un vídeo, en el que, disfrazado de emperador romano, explico cómo iba a ser el curso: el juego, los puntos, las casas...y el objetivo de llegar a ser ciudadanos de Roma.

Paso 2

Al día siguiente presento 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.

Paso 3

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.



Domus Pontus

Domus Omnia

Domus Sanguine et Igni

Domus Vitae

Escudos de las "domus" (casas)

Paso 4

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".

Elementos del juego

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.

Alumnos jugando

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).

Paso 5

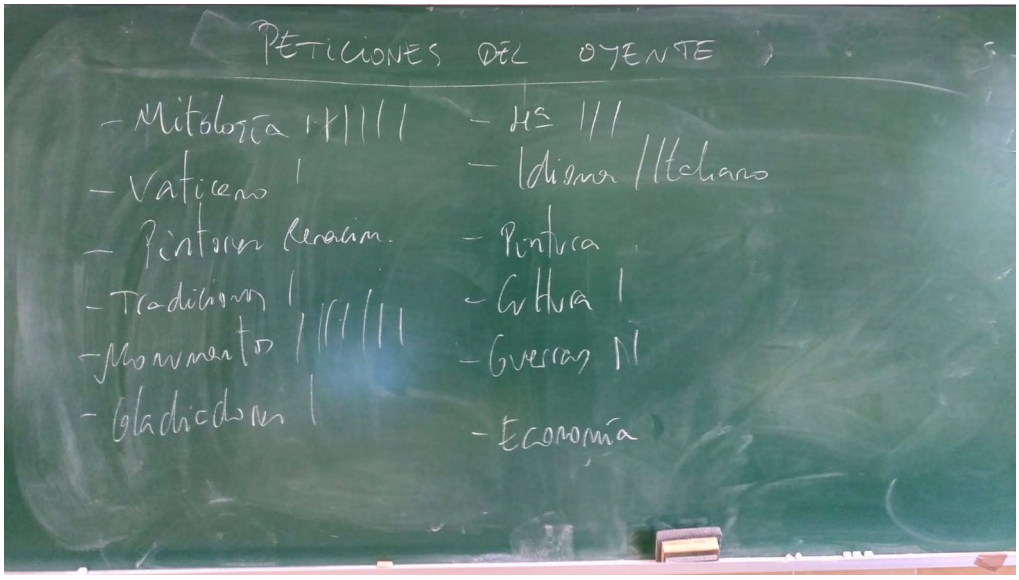
Acabada ya la parte más relacionada con la sintaxis nos adentramos en otros bloques de contenidos. En primer lugar, para comenzar a hablar de la historia de Roma, los alumnos ven en casa (flipped class) un vídeo de Academia Play y al día siguiente hacemos un juego con Kahoot, con diez preguntas preparadas 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...

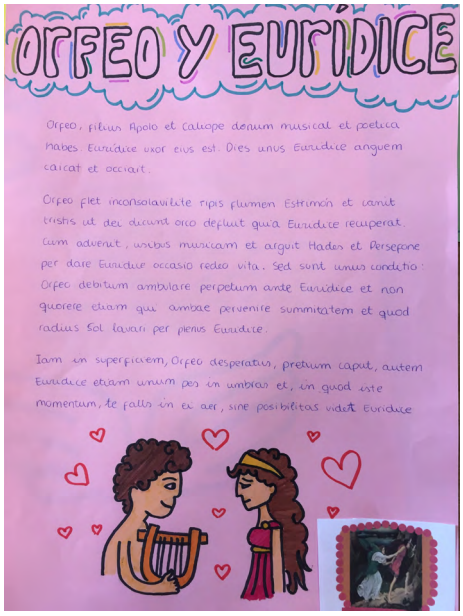
3ª) **Peticiones del oyente**: en esta dinámica se les pregunta qué les gustaría aprender relacionado con la asignatura en lo que queda de curso, a modo de "peticiones del oyente" en la radio, y lo que dijeron era lo que yo tenía pensado trabajar, pero ya cuando lo hagamos será algo que ellos han pedido...por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



Peticiones del oyente

Paso 6

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:



Traduciendo mitos

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.

Paso 7

ABJ: “Mythicus es?” (¿Eres mítico?)

¿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.

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.

Paso 8

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.

Sala virtual de mitología

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.

Alumnos interpretando mito de Europa

- 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...?

Modelos de cartas de juego "Ciudadelas de Roma"

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.

Carta de instrucciones de juego

4. Evaluamos

Resultados

Aparte de los buenos resultados académicos, 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.

Herramientas

Para evaluar hemos utilizado exámenes de traducción, exámenes de contenidos teóricos: historia, origen del latín...; evaluación a través de los juegos, exámenes orales, evaluación con trabajos, con la elaboración de materiales, de creación de productos finales: juegos, sala de realidad virtual, teatros...En definitiva, se intenta que haya variedad a la hora de evaluar los contenidos del área.

Juegos

5. Conclusiones

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 fue de 6,82; mientras que la de los treinta y cuatro del curso 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%.

Alumnos de Primaria probando la sala virtual

Además el ambiente creado en el colegio crea una sinergia positiva: entre los propios alumnos, que visitaron a los alumnos de Primaria para compartir, orgullosos, su trabajo; entre los profesores, dispuestos a colaborar, como se puede ver con la elaboración de los escudos desde el área de Plástica, con el personal de mantenimiento para colocar los escudos por el pasillo, con las familias dando feedback positivo desde casa...

Todo esto nos anima y motiva a seguir buscando e investigando la mejor manera de que el aprendizaje de los alumnos sea memorable.

Alumnos de latín explicando su trabajo

6. ¿Te animas?

Para empezar, recomiendo siempre hacerlo con algo sencillo, a corto plazo, con algo con lo que el docente se sienta cómodo trabajando, buscando centros de interés del alumno o una narrativa atractiva que los enganche en la aventura, usar el ABJ suele ser buena opción, si te gusta jugar. Mi consejo es que no hagan nada porque "esté de moda" sino porque crean que realmente va a ayudar a su alumnado a un mejor aprendizaje de los objetivos propuestos.

Dependiendo de lo que propongamos surgirán unas dificultades u otras, es normal, lo importante para mí es no decaer ni venirnos abajo ante los problemas, sino tomarlos como parte del aprendizaje, y una idea es compartir tu trabajo para que te den ideas y preguntar a los propios alumnos.

Recomiendo a todos que se animen a probar nuevas metodologías, se aprende mucho y no hay que cerrarse a nada, no hay recetas infalibles, todo son herramientas que se pueden utilizar, así que cuantas más tengas más posibilidades.

Imagen de Cristina Gottardi en Unsplash

7. Material complementario

Para poder disfrutar esta experiencia visita nuestra web:

http://javimagomez.es/cives-romani

Alumnos protagonistas

experiencias educativas inspiradoras

Gamificando el Latín en Secundaria
Cives Romani

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
intef
INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO