



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

***“SABER Y GANAR: DE LA TELE AL AULA DE
CLÁSICAS... Y VICEVERSA”***

**Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria
Obligatoria, Bachillerato, Formación profesional y Enseñanza de Idiomas.**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

ALUMNA: Beatriz Vilar Morcillo

TUTORA: Ana Isabel Martín Ferreira

CURSO 2017/ 2018

Mi más sincero agradecimiento a mi tutora Ana Isabel Martín Ferreira, por el apoyo y confianza que ha depositado en mí. Gracias a su interminable paciencia, dedicación y sus consejos he podido realizar este trabajo. Gracias a mi familia por su apoyo que me ha ayudado a seguir adelante cuando apenas quedaban fuerzas.

¡Muchas gracias!

ÍNDICE

1. Introducción	1
2. Justificación	2
3. Marco teórico y contextual	5
4. El juego como recurso educativo a lo largo de la historia	11
5. Historia del concurso <i>Saber y ganar</i>	15
6. Estructura del concurso <i>Saber y ganar</i>	22
7. Adaptación del concurso televisivo <i>Saber y ganar</i> a las clases de Latín I	26
8. Evaluación del concurso <i>Saber y ganar</i>	31
9. <i>Saber y ganar</i> en el aprendizaje lingüístico y literario	33
10. Cómo contribuye la adaptación del concurso <i>Saber y ganar</i> en clase de Latín a la adquisición de las competencias clave	36
11. Papel del profesor	41
12. Conclusiones	43
13. Contenidos por Unidades Didácticas y distribución por evaluaciones para el curso de 1º de Bachillerato	45
14. Referencias bibliográficas	50
15. ANEXO I	52

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo responde a la necesidad de plantear diversas alternativas a la metodología docente en la enseñanza de Latín y Griego en las etapas de secundaria y bachillerato. En este caso determinado, se propone la adaptación del concurso televisivo *Saber y ganar* en la asignatura de Latín I de 1º de Bachillerato con el que se pretende impulsar el aprendizaje activo, cooperativo y competitivo de los alumnos en su justa medida e introducir la gamificación en el aula, también en su justa medida.

Este trabajo es una propuesta de solución a uno de los grandes problemas que deben afrontar los docentes de Latín y Griego cada día en los centros de secundaria y bachillerato, como es la escasez de motivación y el desinterés de los alumnos respecto a estas asignaturas; cuando se pregunta a los alumnos sobre las materias que menos les gustan, las grandes afectadas habitualmente suelen ser las asignaturas de Clásicas en cuanto que son percibidas por los estudiantes como unas materias tediosas, en las que se les exponen hechos lingüísticos y culturales completamente extraños a su realidad y lejanos en el tiempo, y en las que además, se les pide un esfuerzo memorístico al que no están acostumbrados.

A lo largo de estas páginas, se tratará de explicar un método diferente de enseñar y aprender. Se intentará argumentar que la incorporación de un juego, en este caso *Saber y ganar*, en la docencia de la Latín es viable, y, que en la mayoría de los casos, los malos resultados escolares de los alumnos no son competencia exclusiva de una escasez de estudio ni de aptitud, sino que también se deben al desinterés de los docentes atrapados en esa clase magistral que cada vez tiene más dificultades para conservar el protagonismo y atraer el interés de otras épocas.

2. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo tiene su base en la observación de la educación que he tenido la ocasión de contemplar durante el *Practicum* del MUPES, y que, con tristeza, me ha puesto delante de una realidad denunciada continuamente por el profesorado, como es la escasez de motivación y trabajo por parte de los alumnos.

Cuando un futuro profesor aprendiz como yo se pregunta cómo debe afrontar una clase de secundaria y bachillerato por primera vez, descubre que la clase perfecta de estudiantes ansiosos de estudiar y cultivarse es un *desideratum*. La idea de alumnos que asisten a los institutos no solo por obligación sino también con una verdadera disposición, la percibimos como un ideal quizá posible en otros países.

En estas páginas no pretendo hacer una crítica a los alumnos, sino todo lo opuesto, es una advertencia al profesorado que ha quedado aferrado a una antigua metodología que parece insuficiente; se trata de recordarles de nuevo el compromiso con su profesión y vocación y la responsabilidad de usar todos los métodos posibles a su alcance para restablecer la motivación de los alumnos o al menos para intentarlo.

Cuando se analiza una clase de secundaria y bachillerato en esta época, nos hallamos con una generación de escolares que tienen acceso directo a las tecnologías, nativos tecnológicos que están recibiendo una cantidad de información incesante y para los que el método tradicional mediante análisis- traducción de texto es un verdadero esfuerzo. Por esta razón, quiero aplicar el veterano concurso *Saber y ganar* a la enseñanza de las Lenguas Clásicas, en concreto en la asignatura de Latín I, con el que se pretende impulsar el aprendizaje activo, cooperativo y competitivo entre los estudiantes.

La realidad educativa que he conocido y que puede ser parecida a la de otro instituto, es la de una clase de alumnos con características y particularidades diversas pero con un mismo pensamiento: la consideración de las Lenguas Clásicas como asignaturas aburridas, en la que el estudio de cultura, declinaciones, léxico, estructuras, sintagmas etc, nada tiene que ver con ellos y de las cuales simplemente salen al paso, cursándolas por puro trámite, huyendo probablemente de otras más arduas aún como las matemáticas, la física, etc.

Por otra parte, está el docente que ha perdido el respeto y el reconocimiento de otros tiempos, sin autoridad alguna que en cantidad de situaciones está desprotegido frente a

un alumnado cada vez más complejo en el trato y más diverso desde el punto de vista del aprendizaje, también desde el punto de vista social, cultural, étnico, etc. En muchos casos la carencia de interés del profesor es una realidad y una pieza clave para explicar las dificultades de la clase.

Ante este hecho, sin embargo, el docente no debe abandonar su compromiso para que los alumnos aprendan. Ser enseñante no solo implica convertirse en un simple emisor de información. Ser docente es encaminar a los estudiantes, es instruirlos en la vía del saber y la formación, y en el progreso de esa obligación debe renovarse, aceptar diferentes habilidades y tratar de encauzar esta realidad indudablemente crítica en la que se halla la educación en esta época.

Los métodos antiguos no sirven ya en un mundo de información y de tecnologías, y el pensamiento de volver al estudio de Latín a través del método tradicional (análisis-traducción de texto y memorización de estructuras) ha quedado obsoleto. O solo puede utilizarse en parte, puesto que el estudio de estas lenguas no se entiende si no se tiene en cuenta la gramática, ya que esta ayuda a mejorar el uso de la lengua, de la estructura de las oraciones (sintaxis), los componentes de las palabras y las oraciones (morfología) y los sonidos (fonética).

El empleo de la metodología tradicional en la docencia del Latín sin tener en cuenta el proceso de aprendizaje activo, participativo y cooperativo de los alumnos puede deberse a estas cosas:

- Es preciso aplicar de manera estricta la programación didáctica, que acota la labor del docente.
- Hay que seguir un determinado libro de texto, de ahí el desarrollo de clases repetitivas y monótonas.
- El uso de una metodología activa y novedosa supone un esfuerzo más grande para el profesor que tiene que reinventarse constantemente.

Los alumnos perciben las clases de Latín con una metodología tradicional de esta forma:

- Contextualización del proceso de enseñanza- aprendizaje en el aula, sin conectar los hechos lingüísticos, históricos, literarios y culturales que se estudian con la propia sociedad.

- Desarrollo de lecciones repetitivas y tediosas.
- Memorización como parte fundamental de las clases, de forma que la evaluación del aprendizaje se centra en evaluar los hechos que han sido aprendidos por los estudiantes, y no en el esfuerzo y la tarea llevada a cabo en el aula y en casa.

Desde esta perspectiva, pienso que una gran mayoría de la sociedad educativa requiere renovar su metodología porque de nada vale acumular muchos saberes si los destinatarios de los contenidos no desean admitirlos o incluso, no están cualificados para comprenderlos.

3. MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUAL

➤ La Enseñanza de Latín en Secundaria y Bachillerato

Nos hallamos en un momento donde los estereotipos en torno al ámbito de la educación están padeciendo cambios continuos, ante los cuales el profesorado tiene que saber aclimatarse. En el currículo hay transformaciones constantes por diversos motivos tales como: las reformas educativas, de parte de los docentes y estudiantes, en los métodos de enseñanza- aprendizaje, en la perspectiva del profesorado por parte de las familias, etc. Todo esto lo veremos a continuación.

A todas estas transformaciones debemos sumar la problemática más habitual en los centros educativos; el desinterés y desgana de los alumnos por todas aquellas cosas que se les implante como una obligación o deber, como es acudir a las clases, estudiar, hacer tareas, etc.

La asignatura de Latín en la actualidad es una materia optativa. Por una parte, los estudiantes pueden elegir cursarla en 4º de ESO. Por otro lado, en Bachillerato, el Latín forma parte de la rama de Humanidades (Latín I en 1º de Bachillerato y Latín II en 2º de Bachillerato), pero estudiar Bachillerato, y más esta modalidad, es opcional. Esto significa que, aunque algunos alumnos deseen cursar Latín, si están más interesados en otras materias no tengan la oportunidad de hacerlo.

Los alumnos que escogen Latín, en la mayoría de los casos, lo hacen con recelo, puesto que hay una idea generalizada de que esta disciplina no tiene importancia y, además, está vacía de contenido y significado. Considerada por muchos como la opción más “fácil” para conseguir la ESO y Bachillerato. Los docentes de Latín, en estos casos, tienen un papel fundamental porque tienen que desechar estos prejuicios y lograr que sus discentes cambien la perspectiva sobre la materia.

También hay que tener en cuenta que los estudiantes que deciden matricularse en Latín I de 1º de Bachillerato pueden o no haber cursado la asignatura en 4º de ESO, por lo que los profesores deben hacer el esfuerzo de facilitar la asimilación de ese contenido para aquellos que no la han estudiado previamente y respecto a aquellos que sí la hayan visto, tendrán que ayudarles a consolidar aún más esos conocimientos. Por ello, Latín I de Bachillerato se concibe como un afianzamiento y una ampliación de los contenidos de 4º de ESO.

En el caso de 2º de Bachillerato, se parte del hecho de que los estudiantes hayan cursado Latín en 1º de Bachillerato, y ya hayan adquirido los contenidos elementales de la gramática de la lengua latina, aunque se repasen de nuevo en 2º de Bachillerato. El objetivo fundamental de este curso es ampliar los conocimientos necesarios para poder llegar a comprender, analizar y traducir a los autores clásicos que hayan sido propuestos para superar la Evaluación de Bachillerato para Acceso a la Universidad (EBAU).

Es indispensable que la asignatura de Latín en este siglo XXI se amolde a la sociedad actual, la sociedad tecnológica y de la información, adaptando novedosas técnicas educativas. Es preciso que se planteen alternativas y progresos respecto al método tradicional enseñanza-aprendizaje.

➤ **Objetivos de la asignatura Latín I de 1º de Bachillerato**

Antes de comenzar a desarrollar cómo se adaptará el concurso de *Saber y ganar*, es conveniente contextualizar y ubicar el recurso y ponerlo en relación con la programación educativa. Para esto se ha analizado el currículo de la disciplina de Latín I de 1º de Bachillerato que se recoge en el *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre*, y que tiene como objetivo el desarrollo de las siguientes habilidades:

Objetivos de Latín I <i>Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre</i>
1. Comprender y usar los fundamentos fonológicos, morfológicos, sintácticos y léxicos de la lengua latina y comenzar la interpretación y traducción de textos de dificultad gradual.
2. Razonar sobre los elementos sustanciales que constituyen las lenguas y componentes esenciales de la latina (flexión nominal, pronominal, y verbal) con las modernas derivadas del latín.
3. Analizar textos latinos variados, originales, adaptados o traducidos, a través de una lectura comprensiva y diferenciar sus características principales y el género literario al que pertenecen.
4. Organizar los conceptos lingüísticos propios y establecer vínculos entre ámbitos lingüísticos variados.
5. Examinar elementos legados de Roma que pertenecen al mundo actual como clave de interpretarlos.
6. Vincular datos dispersos de la civilización romana en fuentes de información

diversas, analizándolas críticamente.
7. Reconocer y apreciar las principales aportaciones de la civilización romana en nuestro entorno y valorar la lengua latina como elemento transmisor de cultura.
8. Estimar las contribuciones del mundo clásico como instrumento integrador de diversas corrientes de pensamiento y actitudes étnicas y estéticas que constituyen el ámbito cultural europeo.

La propuesta didáctica *Saber y ganar* de este trabajo, como ya se ha dicho anteriormente, será de aplicación en la asignatura de Latín I de 1º de Bachillerato, pudiéndose adaptar a la asignatura de Cultura Clásica de 2º de ESO, en Latín de 4º ESO y en la asignatura de Latín II de 2º de Bachillerato.

Los contenidos de la asignatura de Latín I se articulan en siete bloques: “El latín, origen de las lenguas romances”, “Sistema de la lengua latina”, “Morfología”, “Sintaxis” “Roma: historia, cultura, arte y civilización”, “Textos” y “Léxico”. Este trabajo recoge los siguientes contenidos:

Contenidos de Latín I <i>Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre</i>
<p>El latín, origen de las lenguas romances</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pervivencia de elementos lingüísticos latinos: términos patrimoniales y cultismos. - Identificación de lexemas, sufijos y prefijos latinos usados en la propia lengua.
<p>Sistema de la lengua latina</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orígenes del alfabeto latino. - Diferentes sistemas de escritura: los orígenes de la escritura.
<p>Morfología</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de declinación: las declinaciones. - Flexión de sustantivos, adjetivos, pronombres y verbos. - Los verbos: formas personales y no personales.
<p>Sintaxis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los casos latinos: concepto y funciones. - Los elementos de la oración. - La oración simple. - Las oraciones compuestas.

Roma: historia, cultura, arte y civilización

- Períodos de la historia de Roma.
- Organización política y social de Roma. La vida cotidiana.
- Mitología y religión.
- Arte romano.
- Obras públicas y urbanismo.

Textos

- Análisis morfológico y sintáctico.

Léxico

- Vocabulario básico latino
- Nociones básicas de evolución fonética, morfológica y semántica.
- Latinismos más frecuentes del vocabulario común y del léxico especializado.

➤ Situación del personal docente

Según indica Juan Vaello Orts (Aula de Innovación Educativa, 2011:) “el secreto de enseñar no es tanto transmitir conocimiento como contagiar ganas, especialmente a quienes no las tienen (65-70)”.

Por lo que he podido constatar durante el *Practicum* del MUPES, hoy encontramos una gran pérdida de acicate y desinterés en el profesorado, ocasionado en parte, por la descalificación de la figura del docente.

Decenios atrás, la figura de referencia en la clase era el maestro, pues era respetado tanto por los estudiantes como por sus familias. Actualmente este debe conseguir el respeto, puesto que los padres creen que sus hijos nunca hacen nada inoportuno y es el educador quien no tiene empatía y actúa consecuentemente.

El docente tiene que aclimatarse a la sociedad y alumnado de la actualidad y a las reformas legislativas, integrando a sus disciplinas de enseñanza diferentes metodologías que favorezcan su trabajo.

El profesor se encuentra observado continuamente por los estudiantes, quienes descubren su disposición y habilidad rápidamente, entrando en un espacio de contagio ineludible. Es primordial que los estudiantes aprecien por parte del docente el deseo y

gusto por aquello que está realizando, así como el interés y la cercanía por ellos; la motivación del enseñante es más importante que la del alumno, puesto que este es un generador de emociones y dinámicas. El profesor es la pieza esencial de la enseñanza. Un docente poco motivado convertirá su aula en un espacio poco feliz. Un profesor debe convencerse de que tiene un trabajo maravilloso y, además, es una profesión con un fuerte impacto social.

El catedrático Pedro Sáenz- López¹ (en el curso de verano 2016 de la Unia) dijo: “si el maestro se emociona podemos emocionar a nuestros alumnos a través de la curiosidad. Es imposible enseñar si un alumno no quiere aprender. La transformación consiste, por tanto, en saber cómo quiere aprender el alumno. Ser docente no es llegar a un aula y soltar lo mucho que sé sobre determinada materia. Ser docente es conseguir que mis alumnos quieran aprender. La educación de los alumnos depende de sus profesores.”

Hay que tener en cuenta estas palabras de Sáenz-López. A menudo nos hallamos ante unos educadores que se ajustan a dar clases en torno a los conocimientos que controlan y que les dan confianza. Normalmente, esta situación se traslada en la enseñanza basada en el método tradicional, donde los maestros se dedican a dar clases aburridas y monótonas que no despiertan la curiosidad del estudiante.

Con este método, nada innovador, los aprendices pierden el interés y las ganas por aquello que están estudiando, pues no entienden la utilidad de lo que ven en clase y no muestran interés alguno por los contenidos de la materia.

➤ **Situación del alumnado**

La pérdida de interés por parte de los estudiantes provoca la falta de atención y el alboroto durante la clase, originándose la disminución de autoridad por parte del docente y destrozando las condiciones mínimas para gestionar una clase.

Últimamente es muy habitual encontrar en los centros educativos estudiantes desafiantes que complican el equilibrio y el buen clima del aula. Controlar la actitud de los alumnos es primordial para conseguir el funcionamiento de la clase.

¹ <http://www.elmundo.es/andalucia/2016/07/12/5785274b268e3ee17d8b461b.html>
(Última consulta 18/06/2018)

El desinterés o la no integración del alumnado en el entorno educativo se producen por diversos motivos. Muchas veces el ambiente familiar influye de forma muy perjudicial en el alumnado. La escasez de apoyo por parte de la familia se une al desinterés del estudiante.

Los estudiantes con dificultades para poder continuar el ritmo de la clase también pueden actuar de forma negativa en vez de pedir refuerzo o apoyo para adecuarse al nivel de la clase y a las explicaciones. Esto debería ser descubierto por los docentes de forma muy breve, para poder realizar adaptaciones curriculares al estudiante que lo precise.

Estas situaciones entre otras cosas por causas diversas, derivan en mal comportamiento por parte de los estudiantes, bajo rendimiento académico, fracaso escolar, desmotivación, absentismo, etc.

4. EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO A LO LARGO DE LA HISTORIA

El término *ludus* en época romana hacía alusión al mismo tiempo a la escuela y al juego. En español evolucionó dando lugar al adjetivo “lúdico”, más vinculado al placer y al descanso. No obstante, el sustantivo “juego” proviene del latín tardío: *iocus*.

El juego, como material didáctico, ha sido empleado por los humanos desde la antigüedad, pues ha sido utilizado de forma experimental en el desarrollo de las capacidades y competencias de los niños y adolescentes que aprendían de sus progenitores la forma de cazar, pescar, plantar y otras labores que se transmitían de generación en generación. De esta manera los niños lograban asimilar de una forma más sencilla los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana. En origen, el juego no ha sido tenido en cuenta como pieza importante del desarrollo de la didáctica, pero, gracias a los diversos aportes de la filosofía, la antropología, la pedagogía, la psicología y la sociología, la enseñanza se ha beneficiado de su empleo.

Platón fue uno de los primeros filósofos en tratar este asunto. En su obra *Las Leyes*, libro VII² destinado a la enseñanza de los jóvenes, expone la idea de educar jugando, aludiendo al deleite que se halla en los juegos. Se manifiesta como objetivo de la pedagogía el esplendor y la sublimación: “*lo que la Gimnasia para el cuerpo es la Música para el alma*”, en lo que designa música incorpora la literatura, la poesía y las artes; creía que la enseñanza se cimentaba en el juego y pensaba que se debía iniciar por la música para el adiestramiento del alma y luego con la educación física para el cuerpo. Platón oscilaba entre la disciplina del sacrificio y la de la labor atrayente. Por un lado, manifiesta que la efectividad de la educación depende de la disciplina y que “*por vía de distracción conduce al alma del niño a amar lo que debe hacerlo cumplido*”. Pero posteriormente declara: “*Un espíritu libre no debe aprender nada como esclavo.... la lección que se hace entrar por fuerza en el alma no permanecerá en ella. No gastéis, pues, violencia con los niños y haced, más bien, que se instruyan jugando*”.

Aristóteles, filósofo que alude al juego en diferentes obras, distingue entre el juego natural y el juego más confeccionado orientado a otros objetivos como parte del proceso de enseñanza. En el libro IV de la *Ética* de Aristóteles se aconseja el juego como tarea

² Platón (1999) 43-55.

adicional en el momento del descanso. En el libro VIII de la *Política*, dirigido al empleo de los juegos en la educación de los jóvenes, lo explica como una labor adecuada en el momento de configurar la personalidad de los jóvenes³.

Quintiliano⁴, escritor y pedagogo hispanorromano, defiende la idea de juego en el ámbito docente: *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 dejarle creer que ganó; también deberá sentirse estimulado por premios adecuados a su edad*".

Juan Amós Comenio⁵ (1592 – 1670), estudiado como el padre de la pedagogía, fue uno de los que realizó un diseño de incorporación del juego en la educación. Pensaba que el juego era uno de los impulsores de la educación, enunció que era excelente aprender jugando e impulsó el planteamiento de hacer del colegio un emplazamiento de juegos.

En el siglo XVIII hay muchos pensadores que centraron sus creencias de la educación, en el aprendizaje activo, como Rousseau, Pestalozzi, Kant y Fröbel. Rousseau consideraba que la enseñanza de los jóvenes se conducía entre la familiaridad y sencillez que el juego proporciona. Igualmente, Pestalozzi, estudiado como el pionero de la pedagogía moderna, concibió amplias contribuciones a la enseñanza, como la de los proyectos educativos del juego. Manifestó que para adoctrinar es necesario que el niño esté libre, para que pueda actuar a su manera en contacto con aquello que hay a su alrededor; que no se debe explicar nada que el niño no observe.

Kant⁶ consideró el juego como la imaginación artística del hombre. La idea de juego aparece ligada al fundamento de libertad en cuanto "juego libre de las facultades de conocimiento, imaginación y entendimiento".

Frederick Fröbel observó la repercusión del juego en la enseñanza y manifestó que el juego es la labor por la cual los niños se ejercitan en el aprendizaje.

De gran importancia es la obra publicada en 1938 *Homo Ludens* del autor Johan Huizinga, dedicada al estudio del juego. Para su autor, el juego es el centro de

³ Aristóteles (2005) 215-219.

⁴ Quintiliano (2006) 15.

⁵ Comenio (1976) 94-108.

⁶ Argudín (1983) 201-206.

proyección de las actividades llevadas a cabo por el hombre. Considera que a través del juego la colectividad expresa su apreciación sobre la vida y la sociedad. El juego es una actividad que se realiza en un espacio y en un tiempo determinado, se desarrolla siguiendo unas normas establecidas, pero modificables, y promueve relaciones sociales que pueden ser definidas a un grupo cerrado. La finalidad de este estudioso es argumentar que la cultura humana nace del juego: “no se trata... del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece carácter de juego⁷”.

En el siglo XX en este sentido las teorías de psicólogos como Vygotsky o Piaget. Vygotsky⁸, centró su estudio en el niño y su contexto educativo, el juego es una acción que influye en la evolución del niño.

Piaget examina el juego en su obra *La formación del símbolo en el niño*. El psicólogo adjudica al juego una posición influyente en la evolución del niño, pues une el progreso de los períodos cognitivos con el progreso de la tarea lúdica. Sus aportaciones contribuyen enormemente a la enseñanza del hombre y su vínculo con el juego.

En 1981 el sociólogo francés Roger Caillois⁹ publicó su obra *Los juegos y los hombres*, con la que contribuyó al avance de los estudios sobre los juegos. Sugiere una clasificación de los juegos según Agon (habilidad), Alea (suerte), Mimicry (apariencia) e Ilninx (vértigo). Cree que el juego es una actividad libre, autónoma, eventual, desconocida e imaginaria.

A finales del siglo XX hay numerosos estudios sobre la importancia del juego en el aprendizaje, pero se centran principalmente en el período infantil. Entre estos hallamos la obra de Rosario Ortega¹⁰ *Jugar y aprender* en la que hace una reflexión sobre la poca atención que se ha dado al juego en la educación y sostiene el pensamiento de que el juego en la educación infantil resulta beneficioso para lograr un aprendizaje significativo en los niños, permitiendo al docente fortificar en estos el avance natural de desarrollo cognitivo, afectivo y socioemocional.

⁷ Huizinga (1987) 8.

⁸ Vygotsky (1981) 112-135.

⁹ Callois (1981) 67-74.

¹⁰ Ortega (1999) 18-45.

En esta época hay cantidad de autores que han tratado la importancia de incorporar juegos y actividades lúdicas al aula; se centran principalmente en asignaturas como Matemáticas, Lenguas modernas (Inglés, Francés y Alemán), Lengua española (enseñanza de español para extranjeros), etc. Estudios que traten sobre la integración de juegos en una clase de Latín apenas he encontrado nada. Aunque los profesores de latín son artesanos de sus propias clases son pioneros en adaptar los recursos de los que disponen otras áreas, ya que hoy se habla de "gamificación" en el aula como de un nuevo recurso de innovación educativa.

Tras este breve repaso de la historia del juego se puede observar que este ha sido útil como impulsor de la educación y que podemos decir que "no hay nada nuevo bajo el sol" cuando se habla de "gamificación" o de aprender jugando, salvo el nombre trasladado del inglés. Por lo tanto creemos que la introducción del concurso *Saber y ganar* es un método didáctico que puede resultar efectivo en el aprendizaje del Latín en la actualidad y para ello se confeccionará este juego.

5. HISTORIA DEL CONCURSO *SABER Y GANAR*

Este concurso, dirigido por Sergi Shaaff, es el programa diario de preguntas y respuestas culturales más longevo y exitoso en la historia de la televisión en la cadena pública de España. Está presentado por Jordi Hurtado y Juan José Cardenal que es la voz en off del programa, con la colaboración de Pilar Vázquez. Se emite en diferido todos los días desde el 17 de febrero de 1997 a las 15.45 por La 2 de Televisión Española. Los fondos musicales y sintonías están compuestos por Jordi Nicolau. Marisa Pérez es la coordinadora de guion y selección de concursantes de un programa que puede presumir de ser la cantera de los más “listos” de la televisión. De este programa han salido participantes que han intervenido en otros concursos televisivos. Los participantes de *Saber y ganar* suelen ser casi todos titulados superiores, entre los que se encuentran muchos profesores de Clásicas, con un nivel cultural bastante alto y mucha inquietud por saber.

Saber y ganar nació como sustituto del concurso *Rompecocos* (adaptación del programa de *Brainstrom*¹¹ que se inició en una franja de concursos culturales que había empezado en el año 1991 con *Cifras y letras*). Este programa presenta características diferentes en relación a los anteriores concursos de la franja. Se ponen a prueba los conocimientos culturales de tres participantes. Su formato es sencillo: tres concursantes tienen que responder a diversas preguntas en varias pruebas, en las que deben demostrar sus conocimientos y agilidad mental. El rasgo diferencial del programa estriba en que, en una de sus fases, se han previsto pruebas en las que los tres integrantes deben eliminarse entre sí, dando pie a tácticas o recursos estratégicos. Los tres participantes se irán eliminando hasta que quede uno solo, el que más puntos tenga hasta el momento, jugará la última prueba. Los marcadores son acumulativos y comienzan cada día desde cero. Al final del programa, los dos concursantes que se sitúan en primer y en segundo lugar vuelven a participar en la edición del día siguiente.

Los participantes que superan los 7000€ en su marcador se convierten en “Magníficos”. Para ello se suele tardar una media de 10-15 programas. Anualmente se llevan a cabo programas especiales en los que se reúnen los mejores y han de superar retos en equipo y de manera individual.

¹¹*Rompecocos* sustituye a *Cifras y letras* en La 2

Saber y ganar no es un programa en el que se consiga mucho dinero como otros concursos televisivos, debido a que se emite en la televisión pública y en una cadena secundaria. A pesar de ello, los veintidós años que avalan a *Saber y ganar* le han convertido en un concurso en el que no importa el dinero que puedan conseguir los participantes, sino la demostración de conocimientos de estos.

El límite de participación en el concurso son cien programas, aunque algunos concursantes han tenido la oportunidad de incorporarse al juego como eméritos y han realizado otros cien, alcanzando un total de doscientos programas diarios y convirtiéndose en bicentenarios de *Saber y ganar*.

A lo largo de la historia del concurso solo hay catorce concursantes que han llegado a los cien programas (de los cuáles, únicamente dos han logrado alcanzar dicha cifra de manera continuada), límite máximo de participación. A estos participantes se les dedica un programa en su honor. En ese especial disponen del llamado *Minuto de Oro*, en el que tienen sesenta segundos para expresar lo que deseen, normalmente suelen dedicarlo a los agradecimientos.

Saber y ganar lleva en antena, como se ha dicho antes, desde 1997 con una cuota de pantalla de un millón y medio de seguidores diarios. La clave del éxito puede deberse tanto a las pruebas como a los concursantes. Este concurso no es exactamente un programa cultural, sino un espacio de entretenimiento basado en la cultura. Con un concurso como *Saber y ganar* se intenta crear una oferta televisiva divertida, mientras se explica una historia como la del Quijote o la biografía de Miguel Servet.

Este concurso, como se ha mencionado desde el primer momento, se adaptará a las clases de Latín I de 1º de Bachillerato. Por ello, no está de más recordar que a lo largo de su historia se han formulado gran cantidad de preguntas relacionadas con la cultura clásica. Veamos varios ejemplos:

- 1) *En el año 73 a. C. un famoso esclavo se rebeló contra Roma por su situación y la de sus semejantes, llegando a reunir a más de 100.000 esclavos ¿Cuál era el nombre de este héroe que pasó a la historia?*
 - *Espartaco* ✓
 - *Gladiator*

- 2) *¿Qué tipo de edificio es el Flavio de Roma, más conocido como Coliseo, con un aforo de 50.000 personas?*
- Circo
 - Anfiteatro ✓
- 3) *¿Quién fue el fundador de Roma según la leyenda?*
- Rómulo ✓
 - Remo

Estos tres ejemplos son una muestra de preguntas relacionadas con cultura clásica. Si se hiciera un muestreo, podría hacerse un programa especial con las preguntas que se han formulado sobre cultura clásica a lo largo de la historia del programa.

La 2 desde el 15 de octubre de 2011 lleva emitiendo una edición especial *Saber y ganar Fin de Semana*, una versión independiente de la edición diaria; en la que los participantes que ya han concursado alguna vez en *Saber y ganar* regresan al concurso. A diferencia de la versión diaria, en la que únicamente concursan tres personas, en la de fin de semana lo hacen seis (dos equipos de tres integrantes).

En diciembre de 2014 TVE estrenó *Saber y ganar: Parte de tu vida* con unos especiales del concurso a las 20.00 h en La 1, en la que concursaron participantes inolvidables de la historia del programa.

También hay un juego de mesa de este famoso concurso de RTVE; consta de siete pruebas diferentes en las que los jugadores tendrán que demostrar su saber y agilidad mental sorteando, además, las dificultades tendidas por sus compañeros. Contiene más de 1200 preguntas y respuestas; se trata de un magnífico juego de mesa con el que se puede aprender y al mismo tiempo divertirse.

En lo que se refiere a la versión *Saber y ganar* de lunes a viernes se puede observar que hay muchos elementos que apenas han variado desde la primera edición. Es probable que los responsables del concurso sigan esta filosofía de *Si algo tiene éxito ¿para qué modificarlo?*

Tras analizar la estructura del programa desde 1997 hasta hoy se puede llegar a la conclusión de que el formato ha cambiado poco. Sí que se puede observar que los

contenidos han variado. Veamos varios elementos que se mantienen desde la primera temporada¹²:

1. El comienzo en tinieblas

Pienso que se inicia de esta forma porque las tinieblas son la ignorancia y confusión por falta de conocimientos. Una vez que se inicia el juego los concursantes dan luz a la vida con su sabiduría sobre cultura general.



2. El “inmortal” Jordi Hurtado

Es probablemente el presentador más célebre de la televisión. Conocido por diversas generaciones de espectadores (desde los abuelos que aún toman café con pastas a la hora del concurso hasta los nietos que lo comentan vía Twitter), se ha dicho de él que quien aparece en la pantalla es su holograma o que tiene la juventud eterna; anecdóticamente, el hecho de que Hurtado lleve tanto tiempo en televisión sin haber envejecido, perceptiblemente, ha dado lugar a todo tipo de chistes y memes sobre su supuesta inmortalidad. Quizá el estilo de las gafas, la corbata, la camisa o el pelo ayudan a esta supuesta “inmortalidad”.

En los veintiún años de emisión del concurso su locutor únicamente se ha retirado por baja laboral en mayo de 2016 incorporándose el 9 de junio de 2016. En este período fue sustituido por Luis Larrodera.

Como curiosidad, Hurtado en una entrevista el día del vigésimo aniversario del concurso comentó que no utiliza teleprónter ni pinganillo, y que tiene una memoria selectiva, entrenada programa a programa.

¹² https://www.huffingtonpost.es/2017/02/17/saber-y-ganar-20-anos_n_14767418.html
(Última consulta 12/06/2018)



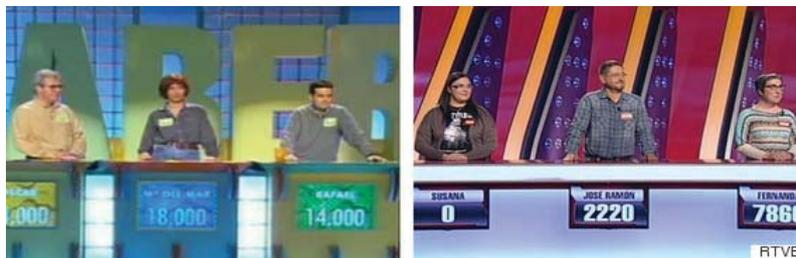
(Montaje fotográfico con el rostro del presentador con motivo del vigésimo aniversario desde la primera edición del programa en 1997 hasta el 2017).

3. La duración y la franja horaria

Desde 1997 el concurso tiene una duración de cuarenta y cinco minutos, nació como un programa de sobremesa y así se ha mantenido.

4. Los tres participantes

Desde sus orígenes son tres concursantes los que miden sus conocimientos sobre cultura general.



5. La estética del plató

En estos veintiún años ha habido ligeros cambios, pero el concurso se ha mantenido fiel a los básicos en cuanto a decoración: únicamente muestra unos atriles y el nombre del programa en letras grandes. En sus inicios el fondo era de color azul hasta el 2014 que se tiñó de rojo.



(Plató 1997)

(Plató 2018)

6. El apartado de correos para concursar

Parece raro que en el año 2018 todavía se pueda participar mandando los datos por correo a la dirección del programa cuando ya todo es a través de la tecnología. Evidentemente se puede participar mandando los datos por email.



7. La voz en off

Juanjo Cardenal ha sido la voz que plantea las preguntas desde el primer programa (únicamente ha faltado en el verano de 2011, cuando fue sustituido por Jordi Royo). Solo ha mostrado una vez su rostro y fue en la celebración del décimo aniversario del concurso.

8. El director del programa y otros miembros del equipo

Sergi Schaaff es el director del concurso desde el primer día; otros integrantes también forman parte del personal desde el primer momento.



9. Las charlas de Hurtado con las alturas

Las bromas y guiños entre Hurtado y Cardenal son una constante. El segundo no sale en pantalla, así que el presentador lleva veintiún años hablando hacia el techo.



10. Las pruebas

Algunas de las pruebas han variado, otras se han mantenido desde el principio, como *La pregunta caliente* o *El duelo*.

6. ESTRUCTURA DEL CONCURSO *SABER Y GANAR*

El programa consta de varias pruebas, algunas de ellas han ido renovándose con el paso de los años. En la actualidad son ocho secciones: “Nombre oculto”, “Cada sabio con su tema”, “La pregunta caliente”, “El duelo”, “Última llamada”, “Calculadora humana”, “La parte por el todo” y “El reto”.

NOMBRE OCULTO

Primera prueba del concurso: empieza el concursante que se incorpora al concurso o el que menos programas ha jugado. Antes de comenzar el presentador les indica el tema con el que jugarán los tres contrincantes. En una pantalla salen diversos grupos de letras desordenadas en diferentes fuentes y posiciones que hay que colocar para dar con la respuesta correcta en un tiempo de veinte segundos. Si el concursante acierta consigue 60€, si falla no consigue nada y el locutor da la respuesta correcta. A cada participante le corresponde una pregunta. Una vez realizadas las tres preguntas a cada participante hay una para todos con el mismo formato que las anteriores, en este caso será el más rápido en responder acertadamente quién consiga 100€.

CADA SABIO CON SU TEMA

Segunda sección del concurso; empieza el concursante que menos programas lleva. Los participantes tendrán que elegir un tema entre dos ofertados por Hurtado. El primer concursante escogerá el tema que quiera de entre los dos propuestos; el siguiente podrá elegir entre la opción que ha dejado el anterior participante o una nueva; igualmente el último elegirá entre dos alternativas, bien la que ha dejado o hayan dejado los dos rivales u otra nueva. Del tema que elijan tendrán que responder a una batería de preguntas relacionadas con él, durante un minuto. Dentro de cada pregunta, Juanjo Cardenal da dos opciones de respuesta, una será la correcta. Si el concursante acierta, consigue 20€; en caso contrario, no se consigue nada.

LA PREGUNTA CALIENTE

La pregunta caliente corresponde a la tercera prueba del programa; consiste en responder diez preguntas de temática variada. La primera de ellas se hace al participante que menos puntos ha acumulado en las dos pruebas anteriores, pasando el rebote a sus dos oponentes en el caso de que fallara o no supiera la respuesta. A partir de la segunda pregunta, el concursante que respondió correctamente a la anterior, o, si fallan los tres rivales, aquel al que se le asignó la anterior, decide a quién envía la pregunta que formule Juanjo Cardenal. Las preguntas sexta y séptima son formuladas por Pilar Vázquez.

Por cada respuesta correcta ganan 100€ y pierden 10€ si pasan, no responden o fallan.

EL DUELO

Esta prueba la disputan los dos concursantes que han obtenido mayor puntuación en *La pregunta caliente*. Comienza el participante con menor puntuación. En caso de empate, lo hará el que tenga menor puntuación acumulada a lo largo de su paso por el concurso. Han de contestar a dos preguntas cada uno de entre cuatro sobres propuestos, teniendo cada pregunta tres opciones de respuesta. El concursante decide (conociendo la pregunta, pero sin saber las tres respuestas) cuánto dinero quiere apostar en cada pregunta (puede ser entre 20 y 200€). Si responde correctamente ganará esa cantidad y su rival perderá la mitad de lo apostado. Si falla, es ese participante quién pierde lo apostado y su contrincante ganará la mitad.

ÚLTIMA LLAMADA

Prueba que tiene lugar después de desarrollarse *El duelo*. Los tres participantes se sitúan según las puntuaciones obtenidas hasta ahora en el programa. Se realizarán seis preguntas relacionadas con un tema en concreto. Antes de empezar, se dan las seis respuestas para cada una de las preguntas. La primera pregunta se realiza al concursante con más puntos, la siguiente al segundo y la tercera al que menos puntos tenga. Para las tres siguientes vuelve a repetirse este orden. Si la respuesta que da el participante es errónea se le restan 100€ que pasan a formar parte de un bote (que comienza a cero). Si el siguiente acierta la pregunta, suma la cantidad que hubiera en el bote, y este vuelve a cero (en caso de que no haya nada acumulado, el marcador queda igual). Tras finalizar esta prueba, se sabe a qué prueba irá cada participante definitivamente: el que tenga menos puntos irá al *reto*; el segundo en puntuación, a la *calculadora humana*; y el que tenga mayor número de puntos, a *la parte por el todo* en primer lugar.

CALCULADORA HUMANA

Es la prueba destinada al concursante que queda en segundo lugar en *Última llamada*. Consiste en la realización mediante cálculo mental de siete operaciones aritméticas (suma, resta, multiplicación y división) en un tiempo máximo de treinta segundos. Se trata de una de las pruebas más temidas, puesto que si el participante falla pierde el dinero acumulado ese día.

LA PARTE POR EL TODO

Esta sección está destinada a los tres participantes; es el concursante que ha quedado en primera posición tras jugar la *Última llamada* quién tiene la oportunidad de responder primero. En esta prueba tienen que adivinar un todo conociendo únicamente una parte de él, como, por ejemplo, un libro a partir de un párrafo, una canción partiendo de unas pocas notas, una película desde un personaje, un cuadro partiendo de un mínimo fragmento del mismo, etc. Si el participante que ha tenido la ocasión de participar en primer lugar no adivina la parte y el todo tiene la oportunidad de responder el concursante clasificado en segundo lugar, si este tampoco lo acierta responde el tercer clasificado. En caso de no contestar ninguno adecuadamente se acumula el bote y las pistas para el siguiente programa.

EL RETO

A esta prueba accede el participante que menos puntos ha acumulado tras la *Última llamada*. Al concursante se le presentan siete palabras de las que solo conoce las tres primeras letras y, con las definiciones de Cardenal debe adivinar todas las palabras en menos de cincuenta segundos. En caso de acertarlas, podrá participar en el siguiente programa. En caso contrario, termina su participación en el concurso. Tanto si acierta como si falla se le suman los puntos ganados ese día a su marcador.

Se trata de una de las pruebas favoritas de la audiencia.

7. ADAPTACIÓN DEL CONCURSO TELEVISIVO *SABER Y GANAR* A LAS CLASES DE “LATÍN I”

El concurso televisivo *Saber y ganar* se adaptará a la asignatura de Latín I de 1º de Bachillerato. Esta actividad está pensada para un grupo “tipo” de clase de Latín como la mencionada anteriormente de un instituto de Castilla y León en la actualidad, aunque no responde a ninguna realidad en concreto.

La carga horaria de Latín I es de cuatro horas semanales de cincuenta minutos.

Las sesiones se imparten en cuatro días semanales: lunes (3ª hora 10.15-11.10), miércoles (1ª hora 8.30-9.20), jueves (6ª hora 13.30-14.20) y viernes (2ª hora 9.25-10.15).

El grupo “tipo” está formado por doce alumnos, nueve chicas y tres chicos. No hay alumnado repetidor. A pesar de ser un grupo reducido es heterogéneo desde el punto de vista del aprendizaje, el método de estudio, la atención y el comportamiento. Hay que tener en cuenta que no todos los alumnos progresan a la misma velocidad, ni con la misma profundidad. Por ello, se utilizará el juego *Saber y ganar* para afianzar un nivel mínimo para todos ellos tras desarrollar los contenidos, dando oportunidades para que se adquieran todos aquellos que quedaron sin consolidar y, de ampliar aquellos que más les interesen, además con esta actividad se conseguirán puntos para la asignatura. Esta actividad se va a realizar en la sesión del jueves todas las semanas (a partir de la segunda semana de octubre); será la forma de tener a los alumnos receptivos ya que se trata de la última hora lectiva de ese día.

El profesor hará tres equipos heterogéneos de tres alumnos en los que haya estudiantes con distintos niveles de capacidad. Estos grupos se cambiarán todas las semanas de manera que puedan conocer y trabajar con diferentes compañeros. Los papeles de presentador (Jordi Hurtado), de la voz en off (Juanjo Cardenal) y de la colaboradora (Pilar Vázquez) serán repartidos entre los alumnos que hayan traído las tareas bien hechas durante toda la semana; estos estudiantes premiados con ejercer estos papeles serán los encargados de plantear las preguntas (siempre supervisadas por el docente) y conseguirán los puntos máximos de la actividad. De esta forma se fomentará la implicación de los escolares.

En este supuesto IES, la última semana de abril se celebra una semana cultural. Los alumnos de Latín I de 1º de Bachillerato realizarán una final en público del juego. Los estudiantes estarán muy comprometidos, puesto que delante de todas las personas del instituto demostrarán su conocimiento de Latín y su agilidad mental

¿Cómo se adaptará *Saber y ganar* a Latín I? En *Saber y ganar* se consigue dinero en clase de Latín I se conseguirán puntos. Veamos cómo se estructura *Saber y ganar* en la tele y *Saber y ganar* en clase:

NOMBRE OCULTO = NOMEN OCCULTUM

Primera prueba del juego: en clase comienza el equipo cuya mayoría de miembros cumpla los años antes del verano. Antes de empezar, igual que en el programa, el alumno que haga la función de Hurtado les indica el tema con el que jugarán los tres grupos. A diferencia del concurso televisivo las diversas agrupaciones de letras desordenadas en diferentes fuentes y posiciones no saldrán en una pantalla, sino que se mostrarán en una tarjeta de cartulina. Los alumnos tendrán que ordenar los grupos de letras y dar respuesta en 20 segundos; el encargado de responder será un portavoz. Si aciertan conseguirán 5 puntos. A cada equipo le corresponde una pregunta. Realizadas estas tres habrá una para todos con el mismo formato que las anteriores, igualmente el más rápido en responder correctamente ganará 5 puntos.

CADA SABIO CON SU TEMA = SAPIENTI CUIQUE ARGUMENTUM

Segunda prueba del juego; como en el concurso televisivo empieza el equipo que más puntos ha conseguido en la prueba anterior. A diferencia del programa que pueden elegir entre dos temas cada uno de los participantes, en clase se le asignará a cada equipo un tema en concreto (dependiendo de la Unidad didáctica explicada). Sobre este tema tendrán que responder a diez preguntas durante un minuto. Dentro de cada pregunta, el alumno que haga las veces de Cardenal leerá dos opciones de respuesta, una es la correcta. Por cada pregunta acertada se suma 1 punto; en caso contrario, no se suma nada.

Al igual que en la prueba anterior se nombrará a un portavoz del equipo para que responda.

PREGUNTA CALIENTE = QUAESTIO CALIDA

Tercera sección del juego; los alumnos tendrán que responder a diez preguntas de un tema en concreto. La primera de ellas se hará al grupo que menos puntos tenga acumulados, si falla o no se sabe la respuesta pasará el rebote a los otros equipos. A partir de la segunda pregunta, el grupo que contestó acertadamente a la anterior, o si fallan los tres equipos, aquel al que se le asignó la anterior, decide a quién envíe la pregunta que realice el alumno con el papel de Cardenal. Al igual que el concurso televisivo las preguntas sexta y séptima serán formuladas por el estudiante que haga la función de Pilar Vázquez; este alumno también será el encargado de actualizar los marcadores de los tres grupos en el resto de las secciones.

En esta prueba por cada respuesta correcta ganan 2 puntos y pierden 1 punto si no contestan, fallan o pasan. Se dará por válida la respuesta si se contesta parcialmente a la pregunta.

En esta fase los estudiantes son muy competitivos, puesto que deciden enviar la pregunta al grupo que consideran que no la sabe para que pierdan puntos. Los dos equipos con el marcador más alto en esta sección jugarán la prueba siguiente.

EL DUELO = PUGNA INTER PARES

Esta fase la juegan los dos equipos que más puntos hayan obtenido en la prueba anterior. Como en el concurso, empieza el grupo con menos puntos. Cada uno de ellos responderá a dos preguntas de entre cuatro opciones, teniendo cada pregunta tres opciones de respuesta. El equipo reflexiona (conociendo la pregunta, pero sin conocer las tres respuestas) cuántos puntos quiere apostar en cada pregunta (puede ser entre 5 y 10 puntos). Si contestan adecuadamente conseguirán la cantidad que se hayan jugado y el grupo rival perderá la mitad de lo apostado. Si falla, será ese equipo quien pierda la mitad de lo apostado y su oponente conseguirá la mitad.

En esta sección al igual que la anterior los alumnos se muestran muy competitivos,

pues quieren conseguir muchos puntos y que el equipo rival se quede sin puntos. Esta fase puede cambiar los marcadores.

ÚLTIMA LLAMADA = NOVISSIMA APPELLATIO

Fase que se disputa tras jugar la prueba anterior. Los tres grupos se sitúan en función de sus puntos. Se mostrarán seis temas que tendrán que relacionar con las imágenes en concreto. La primera imagen se muestra al equipo que más puntos lleva, la siguiente al segundo en el marcador y la tercera al que menos puntos ha conseguido hasta el momento. Para las tres siguientes se repite este orden. Si la respuesta que da el equipo es errónea se le restan 1,5 puntos que pasan a formar parte de un bote (que empieza a cero). Si el siguiente acierta la pregunta, suma la cantidad que hubiera en el bote, y este vuelve a cero (en caso de que no haya nada acumulado el marcador quedará igual). Tras finalizar esta sección, se sabe qué prueba disputará cada equipo: el que tenga menos puntos irá a *Reputatio*; el segundo en puntuación jugará a *Abacus humanus*; y el que más puntos tenga jugará a *Per partem ad totum*.

CALCULADORA HUMANA = ABACUS HUMANUS

Prueba destinada al grupo que ha conseguido la segunda posición en la prueba anterior. A diferencia del programa televisivo no tendrán que realizar operaciones aritméticas, deberán declinar un sintagma correctamente en singular y plural en un minuto o conjugar un tiempo verbal.

A diferencia del concurso si no consiguen declinar adecuadamente el sintagma o conjugar un verbo si lograrán los puntos conseguidos en las otras secciones. Si declinan o conjugan correctamente podrán sumar 30 puntos a los ya conseguidos.

LA PARTE POR EL TODO = PER PARTEM AD TOTUM

A diferencia del programa esta prueba estará destinada solamente al equipo que ha quedado en primer lugar en la sección *Novissima appellatio*. Tendrá que adivinar un todo conociendo únicamente una parte de él. Si el equipo contesta correctamente y adivina la parte y el todo sin la ayuda de ninguna pista conseguirá los 40 puntos de la prueba y se le sumarán los puntos obtenidos a lo largo de las secciones. Si no dan con la respuesta correcta se irán proporcionando cinco pistas; por cada una de ellas se irá restando 8 puntos a los 40 que vale la prueba.

EL RETO = REPUTATIO

A esta sección accede el equipo que menos puntos ha conseguido tras jugar *Novissima appellatio*. Al igual que en el programa al grupo se le muestran siete palabras de las que solo conoce las tres primeras letras y, con las definiciones del alumno que haga las veces de Cardenal, deben acertar todas las palabras en menos de un minuto. En caso de acertarlas, conseguirán los puntos acumulados ese día y sumarán 20 puntos más. En caso contrario, no consiguen los puntos y tendrán que hacer un pequeño trabajo de búsqueda posterior sobre las definiciones que no han acertado para la sesión siguiente. Si este es correcto, el equipo conseguirá los puntos acumulados durante la prueba.

8. EVALUACIÓN CONCURSO SABER Y GANAR

Consideramos la asignatura de Latín I como un área instrumental y procedimental que requiere una práctica constante para llegar a dominar los objetivos y los contenidos mínimos. Para ello será preciso realizar la actividad de *Saber y ganar* un día a la semana tras haber explicado una Unidad Didáctica. Con el fin de verificar que funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la introducción de una actividad lúdica y que se alcanzan los objetivos y contenidos previstos se realizarán como mínimo diez sesiones de *Saber y ganar* a lo largo de la evaluación. Por esto, la nota media de estas actividades lúdicas supondrá el 40 % de la nota de la evaluación.

➤ Puntuación del concurso por pruebas

La puntuación total del concurso serán 100 puntos. En *Nomen occultum* tendrán que ordenar agrupaciones de letras, como se explico antes, a cada equipo le corresponde una agrupación, por cada una de ellas podrán conseguir 5 puntos, posteriormente se lanzara una pregunta para todos, el grupo más rápido en contestar sumará 5 puntos más; en esta prueba un equipo podrá sumar un máximo de 10 puntos, los dos restantes un máximo de 5 puntos. En la siguiente sección *Sapienti cuique argumentum* a cada grupo se le asignará un tema en concreto, sobre este tendrán que contestar diez preguntas con dos opciones de respuesta, por cada acierto se suma un punto; en esta prueba cada grupo podrá conseguir 10 puntos. En la prueba tercera *Quaestio calida* los estudiantes responderán a diez preguntas sobre un tema en concreto. Cada respuesta correcta sumará 2 puntos y restará 1 punto si no contestan, fallan o pasan. En esta prueba hay preguntas que requieren respuestas demasiado largas, por ello, se dará por válida la respuesta si se responde parcialmente a la cuestión. La puntuación de esta sección será de 20 puntos. Tras esta prueba los dos equipos que tengan el marcador más alto jugarán *Pugna inter pares*. En esta sección cada grupo responderá a dos preguntas con tres opciones de respuesta. El equipo decide cuántos puntos quiere apostar en cada pregunta (puede ser entre 5 y 10 puntos). Si contestan adecuadamente conseguirán la cantidad que se hayan jugado y el grupo rival perderá la mitad de lo apostado. Si falla, será ese equipo quién pierda la mitad de lo apostado y su oponente conseguirá la mitad. En esta prueba se podrá sumar un máximo de 10 puntos. Tras esta prueba se jugará *Novissima appellatio*. En esta sección se mostrarán seis temas que tendrán que relacionar con las imágenes en concreto. Si la respuesta es errónea se resta 1,5 puntos que pasan a formar

parte de un bote. Si el siguiente acierta la pregunta, suma la cantidad que hubiera en el bote, y este vuelve a cero (en caso de que no haya nada acumulado el marcador quedará igual). En esta sección están en juego 10 puntos. Hasta este momento los rivales se han jugado 60 puntos. Tras finalizar esta sección, se sabe qué prueba disputará cada equipo: el que tenga menos puntos irá a *Reputatio*; el segundo en puntuación jugará a *Abacus humanus*; y el que más puntos tenga jugará a *Per partem ad totum*. En la siguiente sección, el equipo que juegue *Abacus humanus* tendrá que declinar correctamente un sintagma o conjugar un verbo. Si lo consigue logrará acumular 30 puntos, en caso contrario, se quedará con la puntuación que haya obtenido hasta ahora. El grupo que ha quedado en primera posición tras jugar *Novissima appellatio* jugará *Per partem ad totum*. Si adivina la parte y el todo conseguirá los 40 puntos de la prueba; en caso contrario, se irán mostrando un total de cinco pistas. Por cada pista se restan 8 puntos a los 40 que vale la prueba.

El grupo tercero en puntuación jugará *Reputatio*. Se le mostrarán siete palabras de las que solo conoce las tres primeras letras y, con las definiciones que se le proporcionen, deben acertar todas las palabras en menos de un minuto. En caso de acertarlas, conseguirán los puntos acumulados ese día y sumarán 20 puntos más.

El grupo que quede en primera posición tras jugar *Novissima Appellatio* podrá conseguir 100 puntos.

El equipo que esté en segundo lugar puede lograr 90 puntos.

El grupo que quede en última posición puede sumar un total de 80 puntos.

¿Cómo se adaptan los puntos a la nota de la asignatura?

PUNTOS DEL JUEGO	NOTA LATÍN I
100 PUNTOS	10
90 PUNTOS	9
80 PUNTOS	8
70 PUNTOS	7
60 PUNTOS	6

Si hay algún grupo que consiga menos de 50 puntos podrá hacer un pequeño trabajo relacionado con la Unidad Didáctica vista para lograr el aprobado.

9. SABER Y GANAR EN EL APRENDIZAJE LINGÜÍSTICO Y LITERARIO

➤ *Saber y ganar* como recurso en la didáctica del latín

En la enseñanza de la lengua latina el juego puede ser un recurso esencial.

El juego y la didáctica tienen en común algunos puntos como: el afán de superación; la praxis y el ejercicio que llevan al incremento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de habilidades que encaminan al éxito y contribuyen a vencer los obstáculos.

La enseñanza de la lengua latina debería ser divertida, porque debería preparar al discípulo a dominar consecuentemente las reglas gramaticales del sistema lingüístico, aportándole grandes satisfacciones de esta capacidad. Otra utilidad que deriva del emplear juegos en la didáctica del latín es la variedad de habilidades que éstos demandan, capacidades lingüísticas, paralingüísticas, de memoria, de meditación, de atención, de acción, etc. Por otra parte, el juego es un recurso útil para comprender y para familiarizarse con culturas y civilizaciones antiguas y, por ello, se consideran esenciales en el aprendizaje de esta lengua. Igualmente, el juego ayuda al progreso de los alumnos desde el punto de vista mental– cognitivo, en el evolutivo– conductual y en el emotivo – afectivo y es un gran potenciador del aprendizaje.

El juego, en el aprendizaje del latín, es un requisito esencial para estimular al empleo de componentes comunicativos de una lengua diferente de la suya. El juego compromete a los estudiantes de manera íntegra, establece en estos la necesidad y el deseo de aprender elementos lingüísticos y culturales para poder competir con sus compañeros.

La aproximación de esta lengua y cultura a los alumnos a través del concurso *Saber y Ganar* significará una disposición abierta y comprometida al aprendizaje. Pues este juego es esencial para que los estudiantes puedan aprender más eficientemente lengua y literatura latina.

Varios investigadores han llegado a la conclusión que los alumnos aprenden mucho con juegos, pues jugando se sienten más cómodos porque consideran que es una actividad que conocen y les resulta atractiva, por tanto, les impulsa a aprender. El concurso *Saber y ganar* ayudará a afianzar sin esfuerzo los contenidos lingüísticos, culturales, históricos y literarios.

Para que el concurso de *Saber y ganar* sea útil a los alumnos hay que tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- a) Las preguntas deben estar bien seleccionadas para el grupo, el nivel y el carácter de los alumnos, pues son elementos esenciales para que resulte provechosa. También son factores significativos el número de alumnos, las necesidades lingüísticas y los modos de aprendizaje.
- b) La motivación del docente es imprescindible, por lo que este debe estar muy seguro del juego que va a proponer (en este caso *Saber y ganar*), conocerlo y trasladar su afán a los estudiantes para así poder estimularles.
- c) Es necesario que el profesor dé una serie de normas, serán sencillas se respetarán y no se modificarán en mitad de partida. Hay que confirmar que el estudiante sabe lo que hay que hacer en cada instante. Si alguno no ha entendido o le surge alguna duda, esto le puede llevar a abandonar el juego pues, será un juego inútil.
- d) La actividad tendrá una parte de competición entre los estudiantes y al final tiene que ser oportuno reconocer al triunfador o triunfadores.
- e) El tratamiento de los fallos debe ser cuidadoso, no se debe interrumpir con las rectificaciones, es mejor tomar nota y trabajar los fallos al finalizar la actividad.
- f) Antes de jugar el profesor debe enseñar aquello que se va a preguntar.
- g) Se fijará un día a la semana para jugar a *Saber y ganar*. Normalmente se utilizará para aprender los contenidos aprendidos. Se considerará como una actividad de repaso y/ o refuerzo.
- h) Será necesario presentar el concurso como un elemento más para el aprendizaje del latín, de esta forma los alumnos lo entenderán como provechoso y eficiente.

Este juego ofrece grandes utilidades en el desarrollo de la didáctica– aprendizaje del latín:

- a) Transforma al alumno en un componente activo, encargado de su aprendizaje y permite al docente guiar, organizar y fomentar la creatividad.
- b) Fomenta un ambiente calmado, relajado, activo, de seguridad y confianza recíproca en el aula, los estudiantes mantienen una actitud participativa y se enfrentan a las dificultades del latín de manera motivadora.
- c) Posibilita que los estudiantes logren más seguridad en sí mismos y olviden el miedo a cometer fallos.

- d) Rebajan el tiempo de participación del docente.
- e) Es una herramienta esencial para agrupar el interés en las unidades didácticas: el asombro, la alegría, el entretenimiento estimulan a los estudiantes en el concurso que están haciendo.
- f) Su empleo es transformable: se puede utilizar para relacionar temas, afianzarlos, apuntalarlos, repasarlos o evaluarlos.
- g) Fomenta la percepción de avance. *Saber y ganar* tiene un inicio y un fin, progresar mediante el concurso lleva sobreentendido el propósito de evolución.
- h) Facilita al educador un conjunto de actividades entretenidas y atractivas, esencial para conservar o ampliar el interés de los escolares.
- i) Posibilita cultivar diversas competencias y aumentar actitudes. El educando debe encontrar recursos e impulsar habilidades para vencer los retos y solucionar los obstáculos que se le surgen en cada parte del juego.
- j) Estimula la imaginación de los estudiantes puesto que deben pensar, soñar, explorar, augurar, con la finalidad de encontrar diversas realidades. La imaginación, a su vez, provoca la agilidad mental desarrollándola utilidad según los razonamientos de la teoría del aprendizaje.
- k) Desarrolla las diferentes conductas sociales de solidaridad, de colaboración y de tolerancia, además de que se le concede emplear su identidad y participar como persona que pertenece a una civilización y cultura.
- l) Establece una obligación de comunicación con la que los estudiantes tienen la ocasión de someter a prueba su sabiduría y examinar las habilidades de expresión como las de comprensión oral y escrita, con todos los impedimentos que ello supone.

10. CÓMO CONTRIBUYE LA ADAPTACIÓN DEL CONCURSO SABER Y GANAR EN CLASE DE LATÍN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

En el momento de diseñar material, actividades y plantear diferentes metodologías para su aplicación en el aula es útil tener en cuenta el contexto legislativo de la educación en esta época. En el Anexo I de la *Orden ECD/65/2015, (21 de enero)* se describen las relaciones entre las Competencias Clave, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria y el bachillerato.

El concepto de competencia clave se corresponde con aquellas habilidades que debe alcanzar el alumno para ser capaz de realizarse como individuo, ya sea personalmente ya sea como ciudadano que vive en sociedad; para lograr integrarse productivamente a la vida adulta y para continuar incorporando conocimientos a lo largo de su vida.

En lo que respecta al proceso de enseñanza-aprendizaje, dicha Orden establece para impulsar el desarrollo de las competencias es oportuno: “el uso de estrategias interactivas (...) al permitir compartir y construir el conocimiento y dinamizar la sesión de clase mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas. Las metodologías que contextualizan el aprendizaje y permiten el aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas favorecen la participación activa, la experimentación y un aprendizaje funcional que va a facilitar el desarrollo de las competencias, así como la motivación de los alumnos y alumnas al contribuir decisivamente a la transferibilidad de los aprendizajes”. (Anexo II *Orden ECD/65/2015*).

Las Competencias Clave del currículo son siete:

a) Comunicación lingüística
b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
c) Competencia digital
d) Aprender a aprender
e) Competencias sociales y cívicas
f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
g) Conciencia y expresiones culturales

El latín y el juego de *Saber y Ganar* contribuyen a la adquisición de cada una de ellas de la forma en que se expone a continuación.

a) Comunicación lingüística

“Es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes” (*Orden ECD/65/2015*).

Dentro de la asignatura de Latín, la competencia en *comunicación lingüística* es una de las más importantes, pues el Latín promueve tanto el conocimiento de la lengua como su correcta expresión.

Mediante el juego *Saber y Ganar* se impulsa la habilidad de comunicarse de forma oral y de prestar atención a los demás en el momento en que corresponda. Además, los estudiantes tienen que saber explicar las respuestas de las cuestiones o los movimientos que van a hacer de manera que sus compañeros entiendan si las respuestas presentadas son correctas. Este juego fomenta la habilidad de producir y aceptar mensajes de forma coherente.

b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

“La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto” (*Orden ECD/65/2015*).

Esta competencia, que en apariencia dista de una materia de letras, está vigente en Latín en cuanto que es una lengua que precisa de razonamiento y concreción para poder ser traducida.

En lo que se refiere a la actividad de *Saber y Ganar*, los estudiantes deben pensar y encontrar las respuestas adecuadas para poder participar de manera activa. Esto les aportará la habilidad de ser precisos y exhaustivos cuando sea necesario en la vida adulta.

c) Competencia digital

“Esta competencia es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad” (*Orden ECD/65/2015*).

En la actualidad, hay diferentes páginas web dedicadas a la asignatura de Latín. Muchas tienen materiales beneficiosos y apropiados, pero no todas fiables. El profesor debe enseñar a los estudiantes a diferenciar los contenidos que realmente son útiles de los que no lo son.

El docente puede configurar el juego de *Saber y Ganar* on-line para que los estudiantes repasen y aprendan contenidos ambientados en lengua y cultura latina fuera del aula. Esta ambientación está basada en hechos históricos, por lo que el juego será una actividad didáctica. Por ello, es importante que el docente enseñe a sus alumnos cómo utilizar los recursos tecnológicos para que estos puedan aprender a partir del juego *Saber y Ganar* on-line. La configuración de este juego on-line servirá para preparar a los estudiantes para que puedan participar en el concurso Odisea diseñado por la Sociedad Española de Estudios Clásicos (SEEC). Se trata de un juego diseñado para el ordenador con preguntas ceñidas al currículo de Cultura Clásica, Latín y Griego. Este concurso es didáctico ya que está fundamentado en hechos históricos y culturales. Está dando muy buenos resultados y en él participan muchos centros de Castilla y León.

Toda la información del concurso en <http://www.odiseaconcurso.org>

d) Aprender a aprender

“Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse por aprender. Esta motivación depende de que se genere la curiosidad y la necesidad de aprender, de que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje y, finalmente, de que llegue a alcanzar las metas de aprendizaje propuestas y, con ello, que se produzca en él una percepción de auto-eficacia. Todo lo anterior contribuye a motivarle para abordar futuras tareas de aprendizaje” (*Orden ECD/65/2015*).

Cuando un estudiante se enfrenta con un juego de habilidad, conocimiento o didáctica por primera vez, como *Saber y Ganar*, muchas veces se encuentra con que no comprende las respuestas o no entiende cómo manejarse para lograr el triunfo. Los primeros fracasos sirven para ir conociendo las reglas y saber actuar mejor la siguiente vez. Se aprende de las estrategias de los oponentes y, poco a poco, se van adquiriendo habilidades propias. Aparte de esto, en este juego hay preguntas que fomentan la curiosidad de querer saber más del tema y estimula a que el alumno busque información y aprenda por sí mismo.

e) Competencias sociales y cívicas

“Las competencias sociales y cívicas implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además de incluir acciones a un nivel más cercano y mediato al individuo como parte de una implicación cívica y social” (*Orden ECD/65/2015*).

La cultura latina, de la que deriva la nuestra, nos indica cómo y por qué nuestra sociedad está organizada de esta manera.

En la actividad *Saber y Ganar*, los estudiantes tendrán que ayudar y respetar a sus compañeros de forma cívica. Este juego tiene unas normas que hay que respetar. Los alumnos podrán modificar las reglas, de mutuo acuerdo con el docente, al inicio del juego pero una vez instauradas, deberán responsabilizarse a continuarlas y respetarlas hasta que finalice la partida. Esto ayudará a que en la vida adulta los alumnos también sean capaces de responsabilizarse con sus derechos y deberes.

f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

“La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto” (*Orden ECD/65/2015*).

Saber y Ganar requiere de una autonomía personal para poder lograr unos objetivos, normalmente conseguir el triunfo o el premio fijado. Los estudiantes tendrán que tomar decisiones, tanto de forma personal como en grupo, y meditar cómo intervenir en el juego para poder lograr la victoria.

g) Conciencia y expresiones culturales

“La competencia en conciencia y expresión cultural implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos” (*Orden ECD/65/2015*).

La materia de Latín impulsa esta competencia de una forma exclusiva, pues desarrolla contenidos de literatura, cultura e historia romana. Gracias a estos contenidos tan característicos los alumnos conseguirán desarrollar esta competencia a lo largo de cada una de las unidades didácticas. En el momento que se realice el juego, los estudiantes entenderán y tendrán en cuenta los hechos históricos y culturales romanos, siendo capaces de contestar de manera correcta a las preguntas que correspondan a este ámbito de *Saber y Ganar*, demostrando que conocen y valoran todo aquello que nos ha legado Roma.

Por todo lo explicado, este juego será un medio efectivo para que los alumnos logren el desarrollo de las siete competencias clave.

11. PAPEL DEL PROFESOR

Después de haber explicado la adaptación del concurso *Saber y ganar* a la clase de Latín de 1º de Bachillerato es importante mencionar el papel que debe tener el docente durante la realización de la actividad, cuál es la postura que debe desempeñar, cómo presentará el juego, etc.

Es conveniente que el profesor tenga en cuenta, entre otros aspectos, el nivel de conocimientos y capacidades de los estudiantes, sus predilecciones, necesidades y el contexto a la hora de programar *Saber y ganar*.

Resultará provechoso que el estudiante conozca la utilidad práctica de *Saber y ganar*; de esta manera el aprendizaje de este será significativo y se evitará el sentimiento de pérdida de tiempo que en diferentes momentos se pueda generar. Durante el desarrollo del juego el docente debe adoptar un papel secundario de consejero, guía, orientador e incluso animador para que los estudiantes adquieran el objetivo propuesto (aprender Latín) e incluso explicando alguna de las dudas que puedan surgir.

En determinadas ocasiones los escolares pueden caer en el desánimo al cometer fallos, en este momento, el educador entrará en escena y recordará al alumnado que está jugando y que los errores son elementos positivos de los que siempre se aprende. Por ello, el profesor deberá animar, ser abierto, comprensivo, motivador, sugerente y dialogante, pero al mismo tiempo tiene que dominar las técnicas y recursos para desarrollar la habilidad de cambiar en ocasiones su rol de docente por el de estudiante y activar, de esta manera, la actividad lúdica. Tendrá que estar dispuesto a reinventarse y aprender con sus alumnos, a experimentar, a asumir riesgos y crear un entorno que permita a sus alumnos superar el miedo al ridículo o a los fallos.

El docente debe fijar cuál es el mejor método o procedimiento según las circunstancias y propósitos del grupo, además supervisará las preguntas diseñadas por los estudiantes, seleccionará los objetivos específicos, dará sugerencias, tendrá en cuenta la temporalización y los criterios de evaluación, los instrumentos, los materiales, etc. Considero que el éxito y el fracaso de este juego, depende, en gran medida, de las capacidades del profesor y de las características del grupo, no de los métodos, procedimientos o planteamientos en sí mismos, pues los posibles motivos del fracaso radican en la falta de formación del educador en el método específico, en la errónea

selección del procedimiento, en la conducción inadecuada de la actividad, en el desconocimiento de las características del curso, entre otros factores.

12. CONCLUSIONES

La falta de motivación del profesorado e incluso el nivel de desilusión en el desarrollo de su profesión últimamente es un hecho en la actividad docente, siendo imposible hallar una única razón que justifique esta realidad.

Durante el período del *Practicum* he podido observar que a pesar de todas las aportaciones teóricas sobre las diferentes maneras de enseñar Latín y también sobre los avances presentes en las aulas, el profesorado sigue aferrado a una metodología tradicional como análisis y traducción de texto, empleo de un libro de texto, cuyo uso repetitivo provoca hastío entre los estudiantes como docentes.

Como se ha podido comprobar con este trabajo se intenta dar importancia a trabajar el componente lúdico en el aula, ya que es una adaptación del concurso televisivo *Saber y ganar* de RTVE. Considero que la introducción de este juego en la asignatura de Latín puede permitir lograr la motivación tanto del alumno como del docente. Este juego va a favorecer a los estudiantes, puesto que servirá para crear un contexto en el que el alumnado quiera venir a clase y aprender porque las clases además de ser provechosas, también son divertidas.

Pienso que lo entretenido nunca se opone a lo formal, sino a lo aburrido. Las clases de Latín seguirán siendo serias y formales, pero hay que ser conscientes de que los estudiantes vienen a clase de Latín por diferentes razones, como ya se ha mencionado, enseñar lengua y cultura latina permite hacerlo de diversas formas, una de ellas mediante la introducción de una actividad lúdica, como el juego *Saber y ganar* por el que firmemente hemos apostado.

Sin embargo, no son pocos los profesores que consideran como algo pernicioso la introducción de una actividad lúdica en clase. Hay que apartar este pensamiento de que lo que parece placentero no es apropiado para la enseñanza- aprendizaje. Los jóvenes perciben este tipo de actividades como algo novedoso y entretenido.

Creemos que la introducción de *Saber y ganar* en Latín I servirá para que los alumnos se comprometan con la asignatura. Y a pesar de las dificultades de la actividad, lograrán organizarse para la tarea más monótona y ardua, la de búsqueda de las preguntas y respuestas, y la de preparación de los papeles de Jordi Hurtado, Juan José Cardenal y Pilar Vázquez. A pesar de que se les proporcionará tiempo en el aula para ello, no

dudarán en muchas ocasiones en reunirse en su tiempo libre para preparar más a fondo su rol. Además les suele gustar sentirse autónomos y responsables de su trabajo. Desde el punto de vista del profesor, la experiencia es enriquecedora, puesto que por un lado, suele lograr su finalidad de cambiar su dinámica habitual del grupo e intensificar su motivación; en ocasiones, podrá lograr buenas sensaciones ante la implicación y brillantez de los grupos, e incluso, podrá aprender de los estudiantes.

No niego que pueda haber problemas y estudiantes que no quieran cambiar su comportamiento, pero por lo general, el grupo se motivará y tirará de todos para que la actividad funcione.

Opino que los docentes han de perder el miedo a utilizar este tipo de juegos como *Saber y ganar* en clase y han de transmitir su entusiasmo por la actividad a los alumnos que a su vez han de comprender el gran número de ventajas que posee. La labor del profesor será de desmitificar la creencia de que jugando se pierde el tiempo y esto se puede hacer, por ejemplo, con cada una de las diversas actividades propuestas en cada una de las pruebas (*Nomen occultum, Sapienti cuique Argumentum, Quaestio calida, Pugna inter pares, Novissima appellatio, Abacus humanus, Per partem ad totum y Reputatio*), para que puedan darse cuenta de todo lo que han aprendido durante el juego, de los objetivos, de las competencias trabajadas y de las estrategias que se han empleado.

La introducción de esta actividad lúdica en la clase de Latín tendrá muchos beneficios, tanto desde el punto de vista social como académico. Con este trabajo se intenta que los estudiantes constituyan el centro alrededor del cual hay que configurar las clases.

Termino este trabajo con la siguiente reflexión de Séneca “no nos atrevemos a muchas cosas porque son difíciles, pero son difíciles porque no nos atrevemos a hacerlas”. Este pensamiento los docentes lo tendrían que tener en cuenta, puesto que, por regla general, muchos de ellos consideran que la introducción de un juego en el aula es poco productivo y, al mismo tiempo, una tarea difícil para él que tiene que reinventarse continuamente.

13. CONTENIDOS POR UNIDADES DIDÁCTICAS Y DISTRIBUCIÓN POR EVALUACIONES PARA EL CURSO DE 1º DE BACHILLERATO

Esta distribución en Unidades Didácticas está hecha siguiendo los Contenidos de Latín I *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.*

1ª EVALUACIÓN

UNIDAD 0 “ACERCAMIENTO DE LA LENGUA Y DE LA CULTURA LATINA”

- La situación geográfica. El pueblo romano.
- El indoeuropeo. Los orígenes del latín. El latín en curso.
- El alfabeto latino.
- Literatura: La leyenda de Roma “Rómulo y Remo”.

UNIDAD 1 “HISTORIA DE ROMA”

- La primera y segunda declinación.
- Adjetivos 2ª, 1ª, 2ª declinación.
- Las funciones de los casos. Caso locativo.
- El verbo Sum: tiempos simples de indicativo (Presente, pretérito imperfecto, futuro imperfecto).
- Traducción de pequeños sintagmas latín-español, español-latín.
- Diptongos AE, OE y AU.
- Literatura: Historia de Roma.

UNIDAD 2 “MONARQUÍA EN ROMA”

- La flexión verbal: el enunciado de los verbos.
- El tema de presente de indicativo de la 1ª y 2ª conjugación activa: presente, imperfecto y futuro.
- Las preposiciones.
- Traducción de frases español/ latín y latín/ español.
- Evolución de las vocales: O y E.

- Literatura: La Monarquía Romana.
- Vocabulario Monarquía Romana.

UNIDAD 3 “LA REPÚBLICA ROMANA”

- La 3ª declinación: temas en consonante y mixtos.
- El tema de presente activo de la 3ª y 4ª conjugación.
- El predicativo.
- La evolución de las vocales I y U.
- Literatura: La República antes de las Guerras Púnicas. Las Guerras Púnicas. Después de las Guerras Púnicas.
- Léxico relacionado con la República.

UNIDAD 4 “EL IMPERIO ROMANO”

- El tema de perfecto de las cuatro conjugaciones.
- Las clases de oraciones. La coordinación. La clasificación de las oraciones coordinadas.
- La evolución de las geminadas latinas –NN-y-LL.
- Literatura: El principado de Augusto. Las dinastías imperiales.
- Léxico relacionado con el Imperio.
- Traducción de pequeños textos vinculados con el Imperio.

UNIDAD 5 “LA DIVISIÓN DEL TIEMPO”

- La 3ª declinación: los temas en –i.
- Adjetivos de la 3ª.
- Preposiciones.
- La evolución de los grupos interiores –MN-, -NG-, -GN.
- Literatura: la división del tiempo. Calendario I y II.
- Lectura de textos relacionados con el calendario.

UNIDAD 6 “LA CAIDA DEL IMPERIO ROMANO”

- La 4ª y 5ª declinación.
- Adverbios de modo.
- La aposición.
- La evolución de los grupos interiores-ND-, -NI-, -NE.
- Literatura: la división y fin del Imperio.
- Lectura de textos relacionados con la literatura.
- Traducción de pequeños fragmentos latinos.

2ª EVALUACIÓN

UNIDAD 7 “LA VIDA EN ROMA”

- El sistema pronominal: los pronombres personales.
- Pronombres-adjetivos demostrativos.
- Pronombres- adjetivos posesivos.
- La evolución de los grupos interiores latinos –LI-, -LE-.
- Literatura: familia, educación y ocio.
- Léxico relacionado con la literatura.

UNIDAD 8 “LA ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL”

- Los grados del adjetivo: morfología y sintaxis del comparativo y superlativo.
- Comparativos y superlativos regulares.
- Literatura: la sociedad romana. Las magistraturas. El senado.
- Traducción de textos relacionados con la política romana.
- Latinismos relacionados con el tema literario.

UNIDAD 9 “LA CASA ROMANA”

- El pronombre *relativo qui, quae, quod*.
- Las oraciones subordinadas de relativo.
- Literatura: La casa romana edificios públicos y privados.

- Lectura y traducción de textos relacionados con los edificios romanos.
- Las oclusivas sordas latinas intervocálicas (o entre vocal y -L o vocal y -R) se sonorizaron, es decir, -P-, -T- y -C- pasaron respectivamente a -b-, -d- y -g.

UNIDAD 10 “MITOLOGÍA Y RELIGIÓN ROMANAS”

- El sistema de presente de la voz pasiva.
- Los grupos latinos PL, FL y CL.
- Literatura: La religión. Cultos y rituales. Principales dioses.
- Léxico relacionado con la mitología y religión clásica.

UNIDAD 11 “EL EJÉRCITO ROMANO”

- El sistema de perfecto de la voz pasiva.
- Los verbos deponentes.
- El grupo interior latino -CT-
- La organización del ejército romano y su evolución.
- Latinismos.

3ª EVALUACIÓN

UNIDAD 12 “LA ROMANIZACIÓN EN HISPANIA”

- El participio. Formación y sintaxis del participio.
- Participio absoluto y concertado.
- Los grupos interiores latinos TI/TE ante vocal y CI/CHI/CE/CHE ante vocal e
- Literatura: la romanización de Hispania. La división territorial. La administración.

UNIDAD 13 “ECONOMÍA, ARTE Y CULTURA DE LA HISPANIA ROMANIZADA”

- El modo subjuntivo. Formación del subjuntivo. Valores del subjuntivo.
- La conjunción *cum*.
- Los numerales uno, dos y tres.

- Cultura: principales actividades económicas. Urbanismo y obras públicas. Hispanos ilustres en la historia de Roma.

UNIDAD 14 “EL LATÍN EN EUROPA”

- Valores de *ut* y *ne*.
- Compuestos de *Sum*. El verbo *possum*.
- Esquema de las oraciones subordinadas.
- El legado de Roma en Europa.

UNIDAD 15 “TRADICIÓN CLÁSICA”

- El infinitivo.
- Formación, uso y funciones del infinitivo latino.
- La pervivencia de la lengua latina. La transmisión de la literatura clásica en la literatura y las artes y el cine.

14.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

▪ Documentos oficiales:

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre

Anexo I de la Orden ECD/65/2015, (21 de enero)

▪ Libros consultados:

- Aristóteles (2005), *Política, Introducción, notas y traducción de los libros VII-VIII, Pedro López Barja de Quiroga; traducción de los libros I-VI, Estela García Fernández*, Madrid, Istmo.
- Argudín, L. (1983), *Juego e Imaginación en Kant*, vol.29, no, 29 Diánoia.
- Caillois, R. (1981), *I giochi gli uomini, la maschera e la vertigine*, Milán, Bompiani.
- Comenio, J. A. (1976), *Didactica Magna*, México, Porrúa.
- Huizinga, J. (1987), *Homo ludens*, Madrid, Alianza.
- Ortega, R. (1999), *Jugar y aprender: una estrategia de intervención educativa*, Sevilla, Díada Editora.
- Piaget, J. (1977), *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación*, México, Fondo de cultura económica.
- Platón (1999), *Leyes, Introducción, traducción y notas de Francisco Lisi*, Madrid, Gredos.
- Quintiliano, M.F. (2006), *Sobre la enseñanza de la oratoria. Libros I-III*. México, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Vaello, J. (2011), *Aula de Innovación Educativa*, núm. 205. Págs. 65-70. Graó. Recuperado en <https://www.grao.com/revistas/aula/205-lenguas-integradas-y-competencias-basicas/joan-vaello-no-hay-problemas-hay-retos-eay-retos-el-problema-te-paraliza-el-reto-te-estimula>.
- Vygotsky L.S. (1981), *Il ruolo del gioco nello sviluppo mentale del bambino*, en J.S. Bruner, A. Jolly, K. Sylva (coord.), *Il Gioco. Ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell'uomo*, Roma, Armando (4 vol.).

▪ **Manuales / Libros de texto:**

- Duran, M., Martínez, G. y Llorens, F. (2012), *Latín. Eso*, Barcelona, Casals.
- Duran, M., Martínez, G. y Llorens, F. (2012), *Latín I. Bachillerato*, Barcelona, Casals.
- Navarro, J.L y Rodríguez, J.M. (2002), *Latín, Bachillerato I*, Madrid, Anaya.
- Grimal, P. Ed. (1979), *Diccionario de mitología griega y romana*, París.

▪ **Webgrafía:**

<http://www.elmundo.es/andalucia/2016/07/12/5785274b268e3ee17d8b461b.html>

(Última consulta 18/06/2018)

https://www.huffingtonpost.es/2017/02/17/saber-y-ganar-20-anos_n_14767418.html

(Última consulta 12/06/2018)

<http://www.abc.es/play/television/programas/saber-y-ganar-894/> (Última consulta 12/06/2018).

https://es.wikipedia.org/wiki/Saber_y_ganar (Última consulta 12/06/2018).

<https://www.lainformacion.com/arte-cultura-y-espectaculos/television/saber-y-ganar-es-la-cantera-de-los-mas-listos-de-la-television/6342756> (Última consulta 12/06/2018).

https://www.huffingtonpost.es/2017/02/10/cambio-jordi-hurtado-saber-ganar_n_14677760.html (Última consulta 12/06/2018).

<https://www.diarioinformacion.com/cultura/2011/08/21/ganar/1159910.html> (Última consulta 12/06/2018)

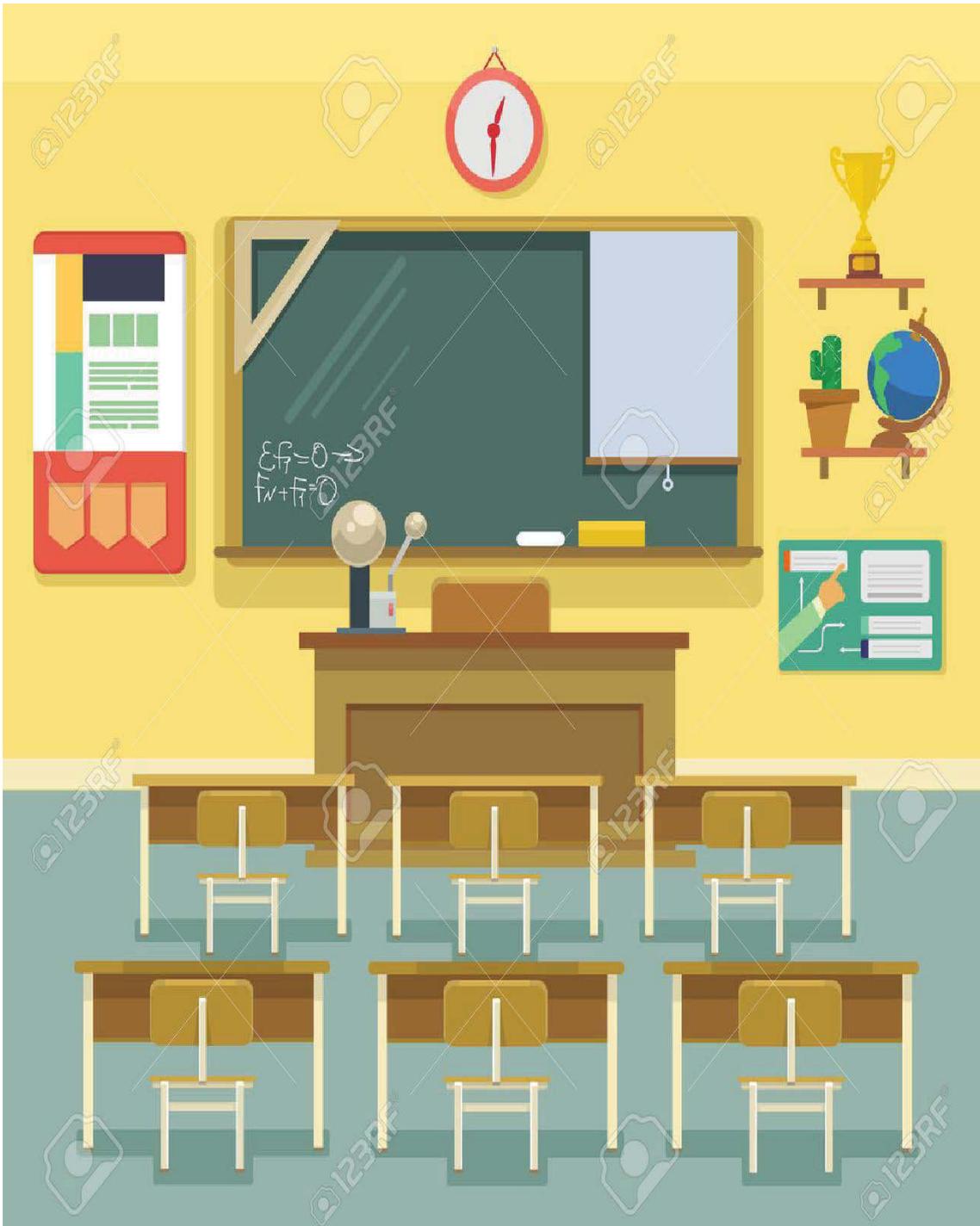
<http://www.formulatv.com/programas/saber-y-ganar/reparto/> (Última consulta 12/06/2018)

<http://seecvalladolid.blogspot.com/2018/02/ODISEA2018FINALISTASFASENAACIONAL.html> (Última consulta 18/06/2018)

<http://www.odiseaconcurso.org> (Última consulta 18/06/2018)

15.ANEXO I

➤ Batería de actividades para la adaptación del juego



"NOMEN OCCULTUM"



➤ Tema: obras y autores

a)

be	con	to	ur	ti	li	di	vio	ta
----	-----	----	----	----	----	----	-----	----

Respuesta:

<i>Ab urbe condita</i> Tito Livio

b)

gue	yu	sa	la	gur	lus	rra	tio	de	ta
-----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	----	----

Respuesta:

<i>La guerra de Yugurta</i> Salustio

c)

cial	gra	e	mar	mas	pi
------	-----	---	-----	-----	----

Respuesta:

<i>Epigramas</i> Marcial

d)

tro	sa	con	pe	ty	nio	el	ri
-----	----	-----	----	----	-----	----	----

Respuesta:

<i>El Satyricon</i> Petronio

➤ Tema: Cine

a)

ta	co	par	es
----	----	-----	----

Respuesta:

<i>Espartaco</i>

b)

im	la	del	caí	rio	da	ma	ro	Pe	no
----	----	-----	-----	-----	----	----	----	----	----

Respuesta:

<i>La caída del Imperio romano</i>

c)

e	da	ne	la	da	as	yen	de	le
---	----	----	----	----	----	-----	----	----

Respuesta:

<i>La leyenda de Eneas</i>

d)

lio	sar	ju	cé
-----	-----	----	----

Respuesta:

<i>Julio César</i>

➤ Tema: Latinismos

a)

est	e	re	no	hu	rra	ma
-----	---	----	----	----	-----	----

Respuesta:

<i>Errare humano est</i>

b)

sa	mens	re	po	no	cor	na	In	sa
----	------	----	----	----	-----	----	----	----

Respuesta:

<i>Mens sana in corpore sano</i>

c)

iac	a	le	ta	est	a
-----	---	----	----	-----	---

Respuesta:

<i>Alea iacta est</i>

d)

ba	ma	scrip	nent	ver	lant	ta	Vo
----	----	-------	------	-----	------	----	----

Respuesta:

<i>Verba volant, scripta manent</i>

➤ Tema: Citas célebres de autores romanos

a)

vi	ni	di	ci	ve	vi
----	----	----	----	----	----

Respuesta:

<i>Veni, vidi, vici</i>

(Julio César)

b)

cen	ses	nem	cir	pa	et
-----	-----	-----	-----	----	----

Respuesta:

<i>Panem et circenses</i>

(Juvenal)

c)

em	car	di	pe
----	-----	----	----

Respuesta:

<i>Carpe diem</i>

(Horacio)

d)

pre	lus	su	po	li	lex	sa	pu	Ma
-----	-----	----	----	----	-----	----	----	----

Respuesta:

<i>Salus populi suprema lex</i>

(Cicerón)

➤ Tema: Expresiones del Derecho Romano

a)

dem	tte	ad	rae	pe	li
-----	-----	----	-----	----	----

Respuesta:

Ad pedem litterae

b)

pro	in	du	re	bio	o
-----	----	----	----	-----	---

Respuesta:

In dubio pro reo

c)

lic	pus	de	cor	ti
-----	-----	----	-----	----

Respuesta:

Corpus delicti

d)

ti	mi	rra	fac	hi	bi	to	tum	ius	na	da
----	----	-----	-----	----	----	----	-----	-----	----	----

Respuesta:

Narra mihi factum, dato tibi ius

➤ Tema: Animales

a)

i	o	s	p	c	r	o
---	---	---	---	---	---	---

Respuesta:

Scorpio

b)

b	o	u	m	c	l	a
---	---	---	---	---	---	---

Respuesta:

Columba

c)

a	f	r	i	c	o	m
---	---	---	---	---	---	---

Respuesta:

Formica

d)

v	r	e	c	s	u
---	---	---	---	---	---

Respuesta:

Cervus

" SAPIENTI CUIQUE ARGUMENTUM "

60

Cada Sabio con su Tema

¿En qué festival de cine tuvo lugar el estreno mundial de la película *Con la muerte en los talones*?

SAN SEBASTIÁN

CANNES

➤ Tema: Retórica

Tipo de discurso

Deliberativo ✓

Epílogo

Un discurso judicial

Trata acerca de una persona en su alabanza o vituperio

Alegato de defensa o acusación ante un tribunal ✓

Las partes de la retórica son

Cinco ✓

Tres

Partes del discurso

Disposición, narración, exordio y acción

Exordio, narración, confirmación y epílogo ✓

El epílogo es

Primera parte del discurso para captar la benevolencia

Recapitulación final a los sentimientos de los oyentes ✓

Un buen discurso debía ser

Memorizado ✓

Leído

El primer escrito de retórica fue

Brutus

Rhetorica ad Herenium ✓

Principal autor retórico

Plauto

Cicerón ✓

Tratados de retórica de Cicerón

Orator y De oratore ✓

Epistulae ad Atticum y Ab urbe condita

En época imperial destacan los retóricos

Séneca “El retórico” y Quintiliano ✓

Petronio y Marcial

➤ Tema: Calendario romano

El calendario que hoy utilizamos lo mandó elaborar

Julio César ✓

Numa Pompilio

En la historia del calendario romano se pueden distinguir

Dos etapas

Tres etapas ✓

Característica fundamental de la fase inicial

Se trata de un calendario lunar, constituido por diez meses ✓

El año tenía 355 días

Con la reforma de Numa Pompilio ¿Qué mes pasó a ser el primero del año?

Diciembre

Enero ✓

Para acomodar el año al curso del sol, Julio César añadió

Un mes de treinta días

Un día más cada cuatro años ✓

¿Cómo se había llamado el mes de julio antes de morir Julio César?

Quintilis ✓

Maius

Los primeros seis meses se denominaron con un nombre derivado de

Batallas famosas

Divinidades ✓

Cualquier mes romano contenía tres fechas clave

Idus, Nundinas y Nonas

Idus, Nonas y kalendas ✓

Cada ocho días en el calendario romano figuraba

Un día de descanso (*nundinae*) ✓

Un día de fiesta religiosa (*feriae*)

Los días eran llamados

Fastos, nefastos y comiciales ✓

Fastos, lúdicos y comiciales

➤ Tema: República romana

Período de la República en Roma

753- 509 a.C.

509-27 a. C. ✓

La República es un tipo de gobierno donde los líderes

Son elegidos ✓

Tienen dinero

Persona que no tenía poder en la antigua Roma

Plebeyo ✓

Patricio

En las guerras Púnicas se enfrentaron

Romanos y cartaginenses ✓

Griegos y romanos

El general cartaginés más famoso era

Escipión

Aníbal ✓

Aníbal fue derrotado por Escipión en el año 202 a. C. en

Zama ✓

Magna Grecia

Estuvieron al frente de los intentos de reforma agraria

Pompeyo y César

Los hermanos Graco ✓

Magistrados con más poder

Censores y pretores

Cónsules y pretores ✓

Originariamente el número de cuestores era

4 ✓

Muchos

Condición indispensable para acceder a una magistratura

Saber latín

Ser ciudadano romano ✓

➤ Tema: Rómulo y Remo

Año de la fundación de Roma

753 a. C. ✓

218 a. C.

Según la leyenda, ¿de qué dioses descendían los fundadores?

Vesta y Júpiter

Venus y Marte ✓

Nombre de la ciudad que fundó Ascanio (hijo de Eneas)

Cartago

Alba Longa ✓

Destronó a Numitor y ocupó el trono de Alba Longa

Latino

Amulio ✓

Amulio obligó a Rea Silvia, hija de Numitor, a

Hacerse sacerdotisa vestal ✓

Tener hijos

¿Qué dios se enamoró de Rea Silvia?

Júpiter

Marte ✓

Nombre de los hijos de Rea Silvia

Ascanio y Eneas

Rómulo y Remo ✓

Nombre del río o mar al que fueron arrojados los hijos de Rea Silvia

Tíber ✓

Mare Nostrum

¿Quién amamantó a Rómulo y Remo?

Una loba ✓

Su madre

¿Por qué surgió una disputa entre Rómulo y Remo?

Porque querían gobernar la ciudad fundada y darle un nombre ✓

Porque Rómulo era más fuerte que Remo

➤ Tema: Imperio Romano

¿En qué época empezó el Imperio Romano?

27 a. C a 753 d. C.

27 a. C a 476 d. C. ✓

El Imperio Romano se caracterizó por

Comprar esclavos

Expansión del territorio ✓

En esta época el poder político estaba en manos de

De un solo individuo, el emperador ✓

El pueblo

¿Qué es la *pax Augusta*?

Período de paz entre Roma y Francia

Período de estabilidad del Imperio Romano ✓

Primera dinastía del Imperio Romano

Dinastía Julio- Claudia ✓

Dinastía Flavia

¿En qué año hubo cuatro emperadores?

Entre el año 68 y 69 d. C. ✓

En el año 27 a. C.

Nombre de los cuatro emperadores del año 68 y 69 d.C.

Augusto, Calígula, Vespasiano y Aníbal

Galba, Otón, Vitelio y Vespasiano ✓

Integrantes de la dinastía Flavia

Vespasiano, Tito y Domiciano ✓

Vespasiano, Nerón y Trajano

Los cinco buenos emperadores ¿a qué dinastía pertenecían?

Dinastía Antonina 96-180 d. C ✓

Dinastía severa 193-235 d. C.

¿Qué emperador repartió el Imperio Romano entre sus dos hijos?

Emperador Trajano

Emperador Teodosio I ✓

➤ Tema: Teatro romano

El teatro en Roma emergió en el

Siglo V a.C.

Siglo III a.C. ✓

Tiene su origen en el

Teatro griego ✓

Teatro de Alejandría

Los primeros escenarios de los teatros eran

Con grandes decorados y lujosos

Sobrios, sin telón ni decorados ✓

¿Cómo eran los actores?

Eran griegos y estaban muy preparados

Eran masculinos y algunos tenían que representar varios papeles ✓

Primeros escritores de fama que adaptaron obras griegas para representarlas

Tito Livio, Marco Antonio y Tácito

Livio Andrónico, Nevio y Ennio ✓

¿Cómo estaban vestidos los diferentes personajes?

Con pelucas y atuendos griegos (*fabulae palliatae*) ✓

Con máscara y disfraces de colores

¿Cómo son los nombres de los personajes?

Son romanos

Son extraños y, a veces, larguísimos ✓

¿Cómo suele comenzar la comedia romana?

Con un coro

Con un largo monólogo, siguiendo el ejemplo de la tragedia griega ✓

Principales comediógrafos latinos

Plauto y Terencio ✓

Tácito y Salustio

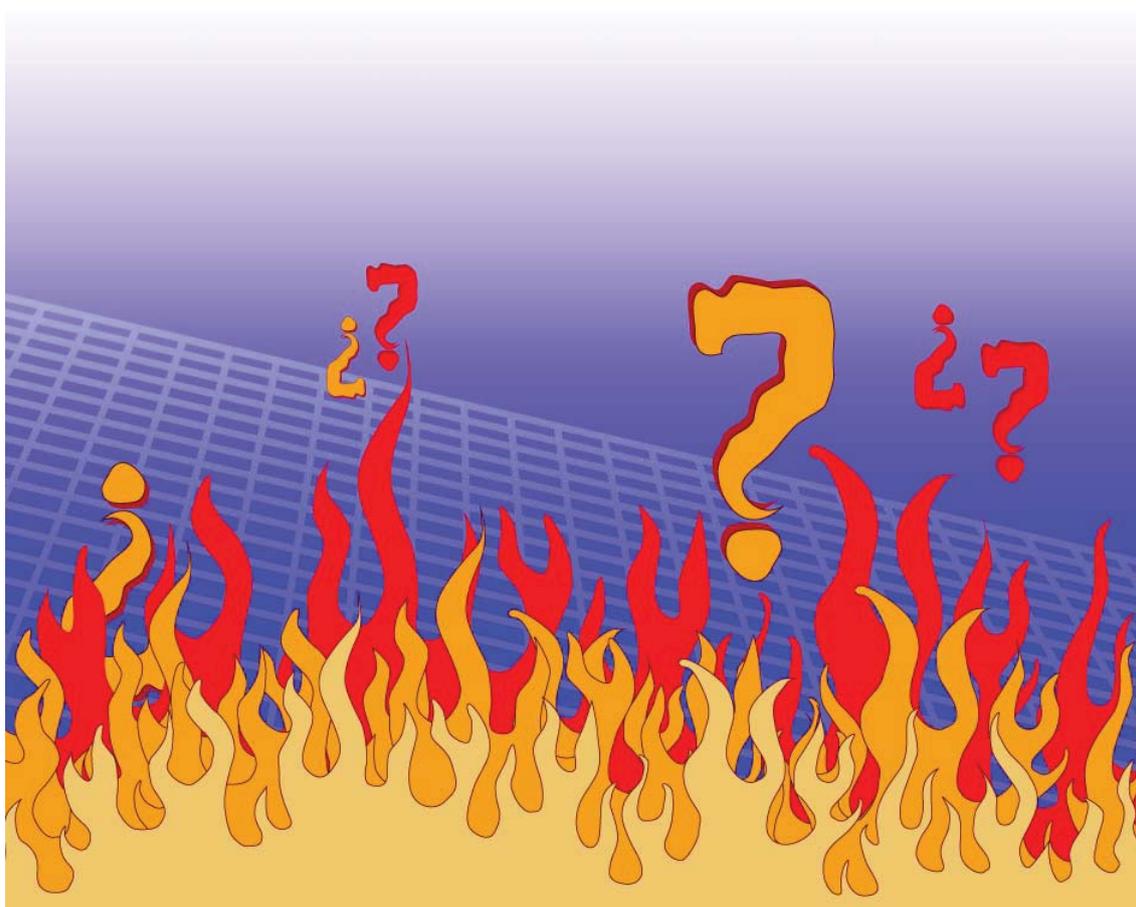
Comedias de Plauto

Anfitrión, Aulularia y Los Cautivos ✓

Los hermanos, El Eunuco y La suegra.

"QUAESTIO CALIDA"

LA PREGUNTA CALIENTE



➤ **Tema: Dioses Olímpicos**

a. Dios del cielo y de los fenómenos atmosféricos. Respuesta: Júpiter
b. Diosa del matrimonio y de la fertilidad. Respuesta: Juno
c. Dios de la guerra. Respuesta: Marte
d. Diosa del amor y de la belleza femenina. Respuesta: Venus
e. Diosa de la sabiduría y de la guerra Respuesta: Minerva
f. Dios del vino y del desenfreno. Respuesta: Baco
g. Dios de los mares, de las aguas y de los terremotos. Respuesta: Neptuno
h. Dios de las profecías. Respuesta: Apolo
i. Diosa de la agricultura. Respuesta: Ceres
j. Diosa de la caza, de la naturaleza salvaje y de la castidad. Respuesta: Diana

➤ **Tema: Boda romana**

<p>a. Ceremonia previa a la boda Respuesta: <i>Esponsales</i>.</p>
<p>b. Hasta el momento de la boda la novia había estado sometida a: Respuesta: <i>Potestas</i> del padre.</p>
<p>c. Días que no eran idóneos para casarse: Respuesta: Los días nefastos ni los días lunares (<i>Idus, Nonas</i> y <i>Kalendas</i>).</p>
<p>d. ¿Qué hacía la novia el día de antes de su boda? Respuesta: Se quitaba la “Bulla”, recogía los juguetes y se consagraba a Juno.</p>
<p>e. El día de la boda ¿quién le ayudaba a vestirse? Respuesta: Una mujer que solo se había casado una vez <i>Univira</i>.</p>
<p>f. ¿Cómo se vestía la novia el día de la boda? Respuesta: Con una túnica larga blanca “túnica recta”, con un nudo muy complicado “Nudus Hercules” y velo de color anaranjado y una corona de flores.</p>
<p>g. ¿Cómo comenzaba la boda? Respuesta: Con un sacrificio de un animal por parte del padre de la novia.</p>
<p>h. ¿Quién se encargaba de unir la mano del novio y de la novia? Respuesta: <i>Pronuba</i> (Madrina de boda).</p>
<p>i. ¿Qué palabras formulaban los novios? Respuesta: <i>Ubi tu Gaius ego Gaia</i> (dónde tu vayas yo voy).</p>
<p>j. ¿Cómo entraba la novia en casa de su marido? Respuesta: Cogida en brazos por este para evitar malos augurios</p>

➤ Tema: Domus romana

<p>a. ¿Cuántas plantas tenía el modelo habitual? Respuesta: Una planta</p>
<p>b. ¿De quién era esta vivienda? Respuesta: Esta vivienda unifamiliar era de personas con un alto poder adquisitivo.</p>
<p>c. ¿Cuál era el elemento característico? Respuesta: Se trataba de un tipo de vivienda cómoda, amplia, elegante y ventilada; solía estar dotada de comodidades, como agua corriente, desagües y baño.</p>
<p>d. ¿Cuál es la parte central de la domus? Respuesta: <i>Atrium</i>.</p>
<p>e. ¿Cómo se llamaba la estancia donde se celebraba la cena? Respuesta: <i>Triclinium</i>.</p>
<p>f. ¿Cómo era la decoración del <i>triclinium</i>? Respuesta: La decoración de esta parte de la casa solía ser lujosísima; las pinturas murales cubrían las paredes, y los mosaicos, de minúsculas piezas (<i>tessellae</i>), cubrían los suelos.</p>
<p>g. ¿Qué es el <i>peristylum</i>? Respuesta: Se trataba de un espacio rodeado por un pórtico columnado, con un jardincillo y una fuente central. A él se abren las habitaciones de la familia, más amplias y lujosas que las que rodean el atrio, que quedan para el servicio.</p>
<p>h. ¿Dónde se recogía el agua de lluvia? Respuesta: <i>Impluvium</i>.</p>
<p>i. ¿Cómo era la estancia donde se cocinaba? Respuesta: Era pequeña, oscura y poco ventilada, solía ubicarse en un lugar apartado de la casa para evitar ruidos y olores desagradables.</p>
<p>j. ¿Cuál eran los dioses del hogar y dónde se veneraban? Respuesta: Los Lares en el <i>Atrium</i>.</p>

➤ Tema: *Insulae*

<p>a. ¿Qué eran las insulae romanas? Respuesta: Eran bloques de viviendas, normalmente en régimen de alquiler.</p>
<p>b. ¿Quién vivía en ellas? Respuesta: La plebe romana.</p>
<p>c. Normalmente, ¿cuántas plantas tenía? Respuesta: 3- 4 pisos. En Roma las había hasta de 5-6 plantas.</p>
<p>d. ¿Qué había en las plantas bajas? Respuesta: Locales comerciales (<i>tabernae</i>).</p>
<p>e. ¿Cómo estaban construidas? Respuesta: En un principio fueron construidas en madera y adobe, materiales muy débiles que no soportaban grandes alturas. Constituían un peligro constante de derrumbamientos, incendios y asaltos.</p>
<p>f. Para dar solución a los hundimientos ¿con qué material se obligó a construir las insulae? Respuesta: Con ladrillo cocido.</p>
<p>g. ¿Cómo era la decoración interior? Respuesta: La decoración interior era más bien austera, exceptuando las paredes decoradas con pinturas y los suelos con mosaicos.</p>
<p>h. ¿Quién las construía? Respuesta: Las construían promotores privados que con el tiempo buscaran obtener la máxima rentabilidad del suelo, por lo que aumentan el número de plantas que las componen.</p>
<p>i. ¿En qué se diferencia una insula de una domus? Respuesta: Las <i>insulae</i> eran poco confortables, oscuras y pequeñas. No tenían agua corriente ni ningún servicio y las habitaciones, de pequeñas dimensiones, solían utilizarse para todo uso.</p>
<p>j. Los restos mejor conservados de este tipo de vivienda se encuentran en Respuesta: Ostia, el puerto de Roma.</p>

➤ Tema: *Villae*

<p>a. ¿Qué era la villa romana? Respuesta: Era originalmente una vivienda rural cuyas edificaciones formaban el centro de una propiedad agraria.</p>
<p>b. Tipos de villa Respuesta: Villa urbana y villa rústica.</p>
<p>c. ¿Qué es una villa rústica? Respuesta: Es una modesta construcción en el campo al servicio de la explotación agrícola.</p>
<p>d. ¿Qué es una villa urbana? Respuesta: Es la residencia del señor, podía estar formada por grandes edificios de pavimentos decorados con mosaicos y paredes con bellas pinturas, y jardines cuidados.</p>
<p>e. ¿Quién era el <i>villicus</i>? Respuesta: Era el administrador de la villa.</p>
<p>f. ¿Cuál era el lugar ideal para construir una villa? Respuesta: Era aquel donde hubiera buen clima, tierra fértil y una vía cercana para disponer de acceso directo a la finca.</p>
<p>g. Según Columela, ¿cuántas partes tiene una villa? Respuesta: Tiene tres partes (<i>pars urbana, pars rustica y pars fructuaria</i>).</p>
<p>h. ¿Qué cultivo era habitual en una villa? Respuesta: Era habitual el cultivo de cereales, viñedos, olivos, árboles frutales y hortalizas.</p>
<p>i. ¿Qué tipo de herramientas utilizaban los romanos en las tareas agrícolas? Respuesta: Los romanos utilizaban la hoz, la azada, la pala y la podadera.</p>
<p>j. En España se conservan restos de villas de época tardía sobre todo en Respuesta: El Valle del Ebro y del Duero.</p>

➤ **Tema: Clases sociales**

<p>a. ¿Cómo estaba dividida la sociedad romana? Respuesta: Estaba dividida en distintas clases, con diferentes derechos civiles y políticos y también diferencias económicas.</p>
<p>b. ¿Quiénes son los Patricios? Respuesta: Son los propietarios de tierras. Poseían todos los privilegios tanto fiscales, como judiciales, políticos y también culturales.</p>
<p>c. ¿Quién componía el Senado Romano en un principio? Respuesta: Los Patricios.</p>
<p>d. Con el paso del tiempo el patriciado ¿A quién cede importancia? Respuesta: A los plebeyos.</p>
<p>e. ¿Entre los plebeyos había grandes diferencias económicas? Respuesta: Si, se pueden distinguir tres grupos de plebeyos: nobles, caballeros y clientes.</p>
<p>f. ¿Quiénes eran los esclavos? Respuesta: Aquellos que no tenían ningún tipo de derecho. Se les obligaba a hacer los trabajos más duros y ruines de por vida.</p>
<p>g. ¿Quiénes se enfrentaban a guerreros provistos de armaduras y grandes espadas o peleaban contra animales salvajes? Respuesta: Los esclavos.</p>
<p>h. Las mujeres nacidas en libertad eran consideradas como ciudadanas romanas ¿podían hacer práctica de los derechos y deberes que la misma consideración les daba a los varones? Respuesta: No, estaban subordinadas a la autoridad legal de un <i>pater familias</i>, esposo o tutor.</p>
<p>i. En el ámbito religioso ¿Qué puesto pueden desempeñar las mujeres? Respuesta: Vestal.</p>
<p>j. ¿Quién es el <i>peregrinus</i>? Respuesta: Es el extranjero aceptado e integrado en el orbe romano.</p>

"PUGNA INTER PARES"



➤ Temas

Ocio
Educación
Clases sociales
Religión

Ocio

El lugar preferido de reunión y charla entre amigos en la antigua roma eran las termas. Se trataba de un edificio que albergaba...

- a) Peleas de gladiadores
- b) Baños públicos ✓
- c) Representaciones de teatro

Educación

¿Quién se encargaba de la educación de los niños en la antigua Roma hasta que éstos habían cumplido la edad de 7 años?

- a) La madre ✓
- b) El padre
- c) El profesor

Clases sociales

¿Qué requisito era indispensable para que un matrimonio fuera considerado como tal y tuvieran todos los derechos reconocidos?

- a) Que contara con la aprobación de un protector (*patronus*)
- b) Que realizaran un sacrificio público de su mejor animal
- c) Que los dos fueran ciudadanos libres ✓

Religión

Los romanos en el ámbito doméstico, la casa y sus habitantes recurrían a la protección de...

- a) Lares ✓
- b) Manes
- c) Penates

➤ Temas

Edificios públicos

Economía

Clases sociales

Gladiadores

Edificios públicos

¿Cuál de los siguientes edificios destinados a espectáculos podía albergar a un número mayor de público, llegando incluso a los 250.000 espectadores?

- a) Anfiteatro
- b) Teatro
- c) Circo ✓

Economía

¿Cuál fue la actividad económica que más prosperidad y enriquecimiento supuso para la sociedad romana?

- a) Comercio ✓
- b) Ganadería
- c) Agricultura

Clases sociales

¿Cuál de los siguientes tipos de hombres gozaban de plenos derechos y deberes?

- a) Esclavos liberados
- b) Plebeyos libres ✓
- c) Hijos de esclavos

Gladiadores

¿Qué nombre recibían los guerreros que luchaban a muerte entre sí o con bestias en el anfiteatro para disfrute de los espectadores?

- a) Gladiadores ✓
- b) Optimates
- c) Plebeyos

➤ Temas

Romanización
República
Ejército
Imperio

Romanización

¿En qué año llegaron los romanos a Hispania, condicionando a partir de esto el devenir de la misma?

- a) En el año 753 a. C.
- b) En el año 218 a. C. ✓
- c) En el año 509 a. C.

República

¿Cómo se llamaron en la antigua Roma los defensores del pueblo?

- a) Tribunos de la Plebe ✓
- b) Censores
- c) Patricios

Ejército

¿Quién formaba parte de una legión romana?

- a) Hijos de esclavos y mujeres
- b) Únicamente los hombres ✓
- c) Hombres esclavos y extranjeros

Imperio

¿Qué nombre recibió el sistema de gobierno instaurado por Diocleciano?

- a) Tetrarquía ✓
- b) Monarquía
- c) República

➤ Temas

Ejército
Origen de Roma
Edificios
Gobierno

Ejército

El rasgo más amplio de Centurión era...

- a) Centurio *primi ordine*
- b) Decurio
- c) El primipilo o *primus pilus* ✓

Origen de Roma

¿Quién se convirtió en el primer rey de Roma, según la leyenda, en el año 753 a. C.?

- a) Rómulo ✓
- b) Remo
- c) César

Edificios

La curia se construía en el foro y era uno de los edificios más importantes de la ciudad romana ¿Qué albergaba en su interior?

- a) El mercado
- b) El senado romano ✓
- c) Los templos de Júpiter, Juno y Minerva

Gobierno

Los romanos recurrieron a una técnica que les permitió gobernar su vastísimo territorio de forma eficiente. Esa fórmula aún perdura en la actualidad. ¿En qué consistía?

- a) Dividir el imperio en provincias más pequeñas ✓
- b) Permitir a naciones extranjeras gobernar de forma conjunta
- c) No cobrar impuestos a los territorios más alejados de Roma

➤ Temas

Ejército
Religión
Romanización
Gobierno

Ejército

Ordena de mayor a menor medida según el número de componentes las siguientes unidades básicas del ejército romano

- a) Legión, centuria y corte
- b) Centuria, cohorte y legión
- c) Legión, cohorte y centuria ✓

Religión

Había un colegio sacerdotal formado exclusivamente por mujeres llamadas...

- a) Vestales ✓
- b) Venusinas
- c) Prónubas

Romanización

Importantes ciudades de origen clásico de la comunidad valenciana

- a) Torrevieja y Gandía
- b) Villajoyosa y Sagunto ✓
- c) Elche y Cartagena

Arquitectura

El coliseo es una obra arquitectónica correspondiente a la cultura...

- a) Romana ✓
- b) Etrusca
- c) Egipcia

➤ Temas

<i>La Eneida</i>
Cocina
Lengua latina
República

La Eneida

La reina de Cartago, protagonista de *La Eneida*, se llamaba...

- a) Cleopatra
- b) Dido ✓
- c) Helena

Cocina

Apicio fue...

- a) Un gran cocinero romano ✓
- b) Un esclavo que se enfrentó a los romanos
- c) Un famoso gladiador romano

Lengua latina

Las lenguas procedentes del latín se denominan...

- a) Provenzales
- b) Indoeuropeas
- c) Románicas o romances ✓

República

¿Qué nombres recibieron las guerras que sostuvo Roma con Cartago?

- a) Guerras Púnicas ✓
- b) Guerras Pírricas
- c) Guerras Médicas

"NOVISSIMA APPELLATIO"



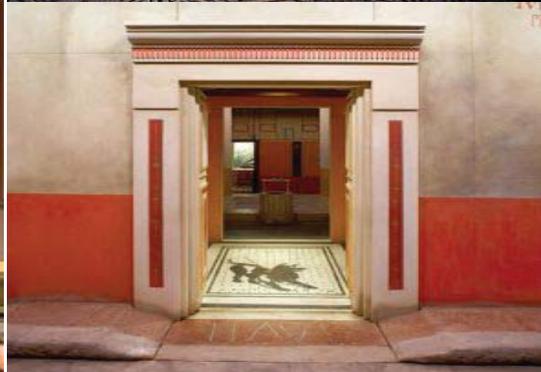
➤ Tema: Gladiadores

a. Samnita
b. Mirmillón
c. Tracio
d. Secutor
e. Reciario
f. Equites



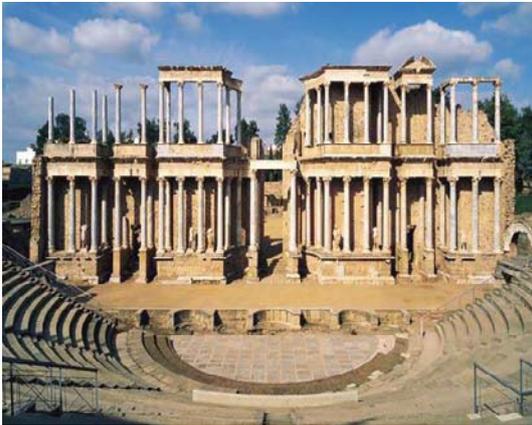
➤ Tema: Casa romana

a. <i>Atrium</i>
b. <i>Cubiculum</i>
c. <i>Impluvium</i>
d. <i>Tablinum</i>
e. <i>Triclinium</i>
f. <i>Vestibulum</i>



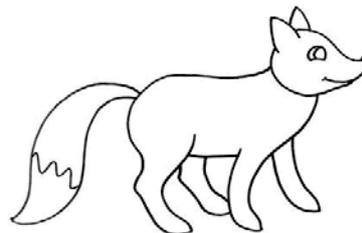
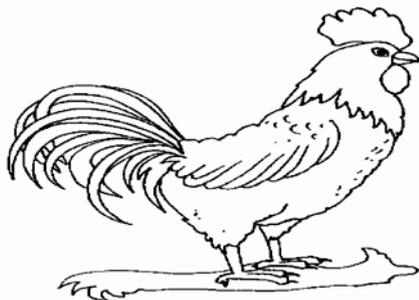
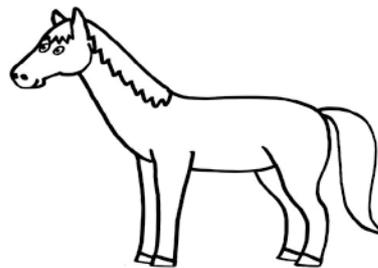
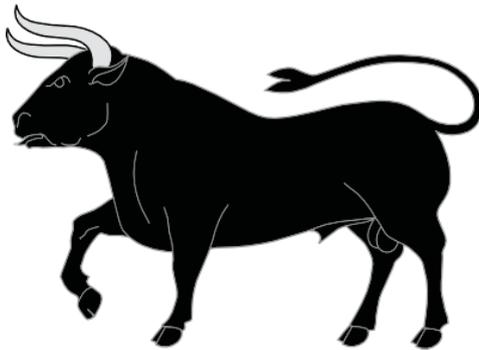
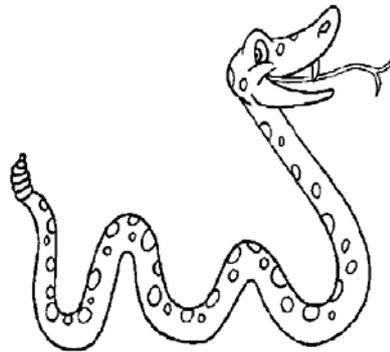
➤ Tema: Anfiteatros

a. Verona Arena
b. Arena Arles
c. Anfiteatro de Mérida
d. Anfiteatro de Nimes
e. Anfiteatro de Córdoba
f. Anfiteatro de Cartagena



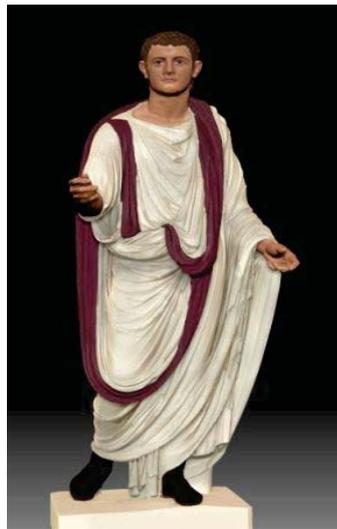
➤ Tema: Animales

a. Equus
b. Lupus
c. Vulpes
d. Taurus
e. Gallus
f. Coluber



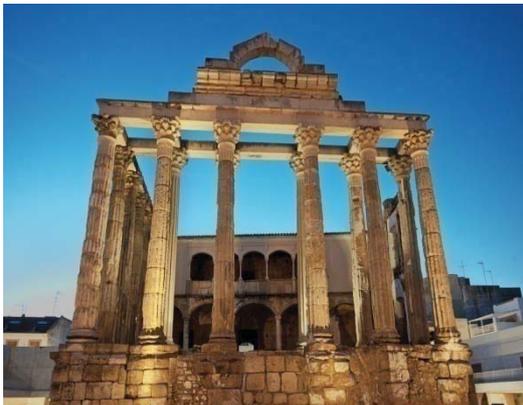
➤ Tema: Vestimenta

a. <i>Toga praetexta</i>
b. <i>Toga candida</i>
c. <i>Túnica peplum</i>
d. <i>Manto paenula</i>
e. <i>Toga pallium</i>
f. <i>Toga mulieris</i>



➤ Tema: Arquitectura

a. Templo de Diana (Mérida)
b. Toros de Guisando (El Tiemblo - Ávila)
c. Termas de Caracalla
d. Basílica de Majencio
e. Columna de Trajano
f. Arco de Constantino



"ABACUS HUMANUS"



Declina el siguiente sintagma: *Pinus alba*

Nominativo	Pinus alba	Pini albae
Vocativo	Pinus alba	Pini albae
Acusativo	Pinum albam	Pinos albas
Genitivo	Pini albae	Pinorum albarum
Dativo	Pino albae	Pinis albis
Ablativo	Pino alba	Pinis albis

Conjuga en presente e imperfecto de indicativo el verbo: **clamo, clamas, clamare, clamavi, clamatum** (gritar)

	Presente	Imperfecto
Ego	Clamo	Clamabam
Tu	Clamas	Clamabas
Ille	Clamat	Clamabat
Nos	Clamamus	Clamabamus
Vos	Clamatis	Clamabatis
Illi	Clamant	Clamabant

Declina el siguiente sintagma: *Quercus magna*

Nominativo	Quercus magna	Querci magnae
Vocativo	Quercus magna	Querci magnae
Acusativo	Quercum magnam	Quercos magnas
Genitivo	Querci magnae	Quercorum magnarum
Dativo	Querco magnae	Quercis magnis
Ablativo	Querco magna	Quercis magnis

Conjuga en perfecto y futuro de indicativo el verbo: capio, capis, capere, cepi, captum (coger)

	Perfecto	Futuro
Ego	Cepi	Capiam
Tu	Cepisti	Capies
Ille	Cepit	Capiet
Nos	Cepimus	Capiemus
Vos	Cepistis	Capietis
Illi	Ceperunt	Capient

Declina el siguiente sintagma: *Homo fortis*

Nominativo	Homo fortis	Homines fortes
Vocativo	Homo fortis	Homines fortes
Acusativo	Hominem fortem	Homines fortes
Genitivo	Hominis fortis	Hominum fortium
Dativo	Homini forti	Hominibus fortibus
Ablativo	Homine forti	Hominibus fortibus

Conjuga en presente e imperfecto de subjuntivo el verbo: dico, dicis, dicere, dixi, dictum (decir)

	Presente	Imperfecto
Ego	Dicam	Dicerem
Tu	Dicas	Diceres
Ille	Dicat	Diceret
Nos	Dicamus	Diceremus
Vos	Dicatis	Diceretis
Illi	Dicant	Dicerent

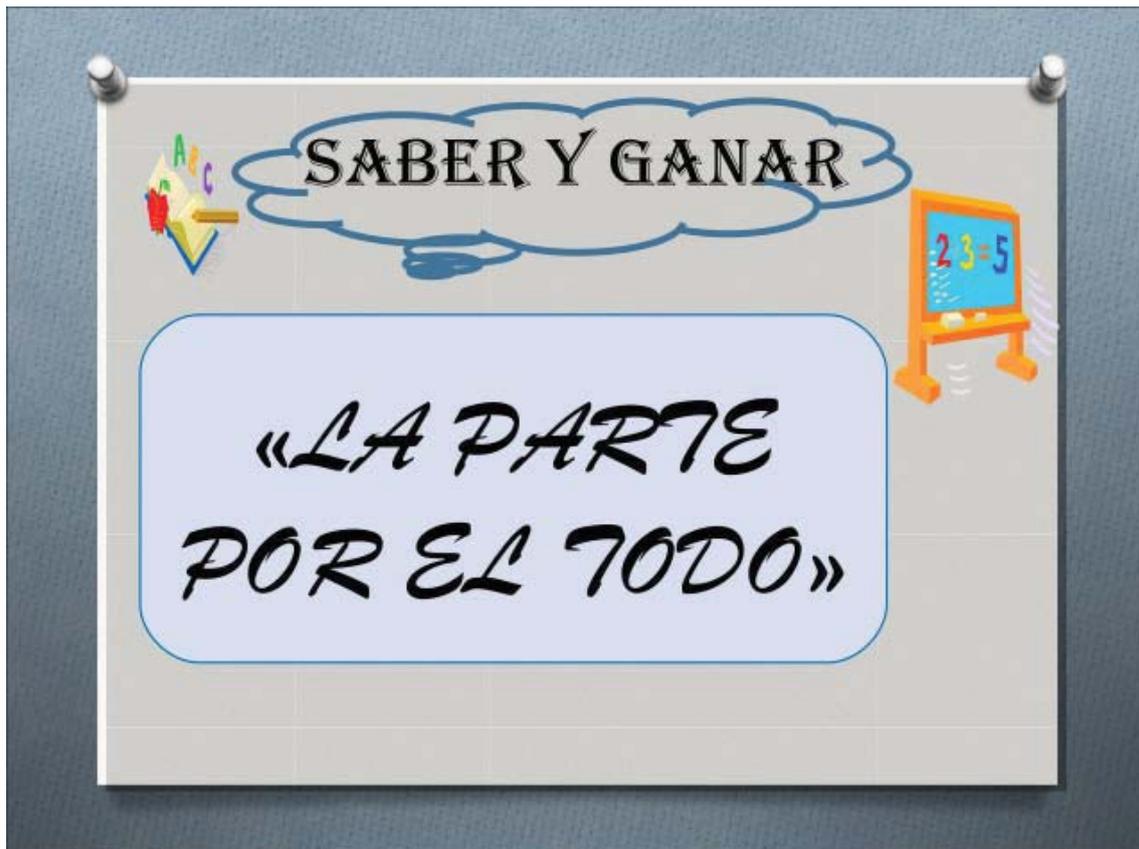
Declina el siguiente sintagma: *Agricola hispanus*

Nominativo	Agricola hispanus	Agricolae hispani
Vocativo	Agricola hispane	Agricolae hispani
Acusativo	Agricolam hispanum	Agricolas hispanos
Genitivo	Agricolae hispani	Agricolarum hispanorum
Dativo	Agricolae hispano	Agricolis hispanis
Ablativo	Agricola hispano	Agricolis hispanis

Conjuga en presente de indicativo el verbo: **Nolo** (querer), **volo** (no querer) y **malo** (preferir)

	Nolo	Volo	Malo
Presente Indicativo	Nolo	Volo	Malo
	Non vis	Vis	Mavis
	Non vult	Vult	Mavult
	Nolumus	Volumus	Malumus
	Non vultis	Vultis	Mavultis
	Nolunt	Volunt	Malunt

"PER PARTEM AD TOTUM"



➤ **Libro y autor**

*Canto las armas y a ese hombre que de las costas de Troya
llegó el primero a Italia prófugo por el hado y a las playas
Lavinias, sacudido por mar y por tierra por la violencia
de los dioses a causa de la ira obstinada de la cruel Juno,
tras mucho sufrir también en la guerra, hasta que fundó la ciudad
y trajo sus dioses al Lacio; de ahí el pueblo latino
y los padres albanos y de la alta Roma las murallas.*

¿A qué todo hace referencia esta parte?

Respuesta correcta: *La Eneida* de Virgilio.

Pista 1: Es un poema épico

Pista 2: Está escrito a finales del S I a. C. por encargo del emperador Augusto con el fin de glorificar el Imperio atribuyéndole un origen mítico.

Pista 3: El poema comprende doce cantos.

Pista 4: En el libro IV se narran los desventurados amores de Eneas y Dido.

Pista 5: Los seis últimos libros comprenden la serie de episodios bélicos suscitados entre los troyanos y los aborígenes de Italia, que luchan por la libertad de su país, contra los extranjeros que tratan de establecerse en él.

➤ **Monumento**



¿A qué todo hace referencia esta parte?

Respuesta correcta: Anfiteatro Flavio construido en el Siglo I por mandato de la dinastía Flavia.

Pista 1: Edificio emblemático de Roma.

Pista 2: Poseía un aforo para unos 65.000 espectadores, con ochenta filas de gradas.

Pista 3: Murieron miles de animales y de personas.

Pista 4: Emperadores, senadores, nobles y ricos ocupaban los mejores asientos.

Pista 5: Tenía 28 ascensores.

➤ **Arquitectura**



¿A qué todo hace referencia esta parte?

Respuesta correcta: Acueducto de Segovia

Pista 1: Su construcción data de principios del siglo II d.C.

Pista 2: Conduce las aguas del manantial de la Fuenfría.

Pista 3: Tiene 75 arcos sencillos.

Pista 4: Tiene una longitud de unos 728 metros y una altura máxima de 28,5 metros y cerca de seis metros de cimientos en el tramo principal.

Pista 5: Construcción más emblemática de Segovia.

➤ Paisaje



¿A qué todo hace referencia esta parte?

Respuesta correcta: Las Médulas (León)

Pista 1: En su origen fue una explotación romana de oro.

Pista 2: Abandonada la explotación en el siglo III d.C.

Pista 3: La vegetación autóctona (robles, encinas, castaños, etc) fue adueñándose del lugar.

Pista 4: Entorno declarado por la Unesco Patrimonio de la Humanidad y Monumento Natural.

Pista 5: Está en la comarca de El Bierzo (León).

➤ **Comunicación**



¿A qué todo hace referencia esta parte?

Respuesta correcta: Calzada romana Puerto del Pico (Ávila)

Pista 1: Separa el Valle del Tiétar con el Valle del Alberche.

Pista 2: Ruta estratégica de la trashumancia.

Pista 3: Lo utilizaron los romanos para subir el hierro de las Ferrerías de Ávila (Arenas de San Pedro).

Pista 4: Servía de comunicación a través de la sierra a lo largo del tiempo a las tierras llanas de la Meseta Norte con las tierras de Toledo y Extremadura.

Pista 5: Se iniciaba en Valverde de Mérida (Badajoz) y terminaba en Portilla de la Reina (León).

➤ **Puente**



¿A qué todo hace referencia esta parte?

Respuesta correcta: Puente romano de Mérida (Badajoz).

Pista 1: Se levantó a finales del siglo I a.C.

Pista 2: Es considerado el más largo de la antigüedad.

Pista 3: Consta de tres tramos diferenciados.

Pista 4: Atraviesa el río Guadiana.

Pista 3: Declarado Patrimonio de la Humanidad por la Unesco.

"REPUTATIO"



➤ **Tema: Festividades romanas**

Ago-
Qui-
Lib-
Cer-
Lem-
Nep-
Vin-

Definiciones:

- a. Festividad que se celebraba el 9 de enero. Se llevan a cabo juegos agonísticos, de lucha, en honor de los héroes (Agonalia).
- b. Festividad que tenía lugar el 17 de febrero en honor de Quirino, uno de los dioses romanos más antiguos (Quirinales).
- c. El tercer día después de los Idus de marzo se celebraba una fiesta en honor a Liber, antiguo dios del vino y éxtasis sustituido por Baco (Liberalia o Grandes Dionisiacas).
- d. Fiestas que tienen lugar en abril en honor de la diosa de la agricultura (Cerialia).
- e. Fiestas que se celebraban durante los días 9, 11 y 13 de mayo para conjurar las almas de los muertos (Lemuria).
- f. Fiesta que se celebraba el 23 de julio en honor de Neptuno para conjurar la sequía (Neptunalia).
- g. Festividad que tenía lugar el 19 de agosto y se pedía a Júpiter, como dios de los fenómenos atmosféricos, que protegiera a las viñas de las tormentas de verano, que podían dañar a las vides a punto de recogerse (Vinalia).

➤ Tema: *Domus romana*

Atr-
Per-
Tri-
Imp-
Cub-
Cul-
Tab-

Definiciones

- a. Parte central de la *domus* a la que dan todas las habitaciones dispone de una abertura central en el techo para dar luz y aire limpio (*Atrium*).
- b. Se trata de un espacio rodeado por un pórtico con columnas, con un jardín y una fuente central (*Peristylum*).
- c. Estancia destinada a comedor formal (*Triclinium*).
- d. Especie de estanque rectangular con fondo plano, diseñado para recoger agua de lluvia (*Impluvium*).
- e. Habitaciones de la *domus* cuyas funciones eran dormitorio (*Cubiculum*).
- f. Estancia pequeña, oscura y poco ventilada donde se cocinaban los alimentos (*Culina*).
- g. Era la “oficina” en una casa romana (*Tablinum*).

➤ **Animalia**

Vac-
Equ-
Col-
Tau-
Cun-
Por-
Ovi-

Definiciones

- a. Hembra del toro (vacca, -ae).
- b. Mamífero de tamaño grande y extremidades largas que se utiliza como montura (equus, -i).
- c. Reptil ofidio sin pies (coluber, -i).
- d. Macho bovino adulto (taurus, -i).
- e. Mamífero de unos 40 cm de largo, orejas muy largas que vive en madrigueras, se domestica fácilmente y es apreciado por su carne y su pelo (cuniculus, -i).
- f. Mamífero que se cría para aprovechar su cuerpo para la alimentación humana (porcus, -i).
- g. Mamífero rumiante que posee lana (ovis, -is).

➤ **Tema: Gladiadores**

Sam-
Sec-
Hop-
Esse-
Equi-
Mir-
Rec-

- a. Gladiador que solía tener un gran escudo oblongo, un casco con visera, cresta y cimera de plumas, una ócrea en la pierna izquierda, una especie de brazal de cuero o metal que cubría en parte el hombro en el brazo derecho y una espada corta (*Samnita*).
- b. Gladiador que tenía un escudo similar a los legionarios, llevaba espada corta, casco esférico y armadura casi completa (*Secutor*).
- c. Portaba una armadura pesada y casco, junto con un escudo redondo. Como armas tan solo portaba una lanza y una espada *gladius* (*Hoplomaco*).
- d. Estaba armado con una espada corta y una lanza. Para la protección llevaba un casco, un escudo ovalado mediano-grande, un protector de brazo, la manga lorica, pantalones y vendas reforzando las dos piernas (*Essedarius*).
- e. Tipo de gladiador que combatía a caballo llevaba un casco con visera cerrada, los brazos envueltos con correas (*Equites*).
- f. Gladiador que tenía un casco de bordes amplios con una alta cresta, que le daba aspecto de pez. Llevaba túnica corta, cinturón ancho, armadura en su pierna izquierda y en su brazo derecho y el clásico escudo rectangular curvado del legionario romano. Su arma era la espada corta y recta (*Mirmillón*).
- g. Vestía túnica corta o faldilla con cinturón y llevaba el brazo izquierdo cubierto con una manga, iba con la cabeza descubierta y armado de una red, un tridente y un puñal (*Reciario*).

➤ **Tema: Dioses Olímpicos**

Bac-
Dia-
Jun-
Júp-
Mar-
Mer-
Nep-

Definiciones

- a. Dios romano del vino y del éxtasis (Baco).
- b. Diosa de la naturaleza (Diana).
- c. Diosa romana de la maternidad (Juno).
- d. Era el principal dios romano siendo su máximo protector y de quien emanaba el poder (Júpiter).
- e. Era el dios de la guerra que protegía de los enemigos y conducía al ejército hacia la victoria (Marte).
- f. Era el dios mensajero y protector de los comerciantes y viajeros, pastores y rebaños (Mercurio).
- g. Era el dios de los mares y aguas (Neptuno).

➤ **Tema: Días de la semana**

Lun-
Mar-
Mer-
Iov-
Ven-
Sat-
Sol-

Definiciones:

- a. Día de la semana dedicado a la luna (*Lunae dies*).
- b. Día de la semana dedicado al dios de la guerra (*Martis dies*).
- c. Día de de la semana dedicado al dios mensajero (*Mercurii dies*).
- d. Día de la semana dedicado al dios supremo y máximo protector romano (*Iovis*).
- e. Día de la semana dedicado a la diosa del amor y de la belleza (*Veneris dies*).
- f. Día de la semana dedicado al dios de la agricultura y la cosecha (*Saturni dies*).
- g. Día de la semana dedicado al sol (*Solis dies*).