

Lūdāmus Viā Latīnā

Gabriel Martí Baeza (Collegium Latinitatis)

Resumen: El presente documento expone una serie de juegos de cartas diseñados en relación con el libro de texto *Via Latina: de lingua et vita Romanorum*, publicado por la editorial Cultura Clásica. Su propósito, por tanto, es fortalecer y consolidar los conocimientos gramaticales, así como los aspectos culturales e históricos, en las diversas situaciones de aprendizaje que el profesorado de la asignatura de Latín —tanto en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) como en el Bachillerato— pueda desarrollar en el marco de sus propuestas pedagógicas.

Palabras clave: ludificación, latín, *Via Latina*, didáctica

1. INTRODUCCIÓN

Desde tiempos inmemoriales, el juego (*ludus*) ha sido una de las formas más naturales y efectivas de aprendizaje en la docencia. La expresión latina “*Ludere et discere*”, que, además, da nombre a una de las asociaciones¹ pioneras en la Cultura Clásica en España, vincula estos dos verbos inseparables encapsulando una verdad fundamental sobre la pedagogía: el aprendizaje no tiene por qué ser una actividad rígida y monótona; al contrario, puede y debe ser dinámico, interactivo y motivador mediante este tipo de actividades lúdicas, como las que aquí propondremos.

A través del juego, el alumnado puede profundizar en los conceptos más complejos, resolver los problemas planteados de manera creativa y consolidar los conocimientos impartidos de forma más efectiva que mediante métodos exclusivamente teóricos. Además, el juego fomenta la cooperación, el pensamiento crítico y la autonomía, habilidades competenciales que son esenciales en su desarrollo y evolución para el mundo moderno. En este sentido, integrar estrategias lúdicas en el aula no solo mejora la retención de información, sino que también incrementa la motivación y el compromiso de los alumnos con su propio proceso de aprendizaje.

Así pues, la enseñanza basada en el juego (*game-based learning*) y la ludificación² han cobrado especial relevancia en la educación contemporánea. Las dinámicas como juegos de rol, simulaciones, desafíos colaborativos y el uso de plataformas digitales con elementos lúdicos pueden transformar el aula en un espacio donde el conocimiento se adquiera de manera más orgánica y placentera no solo para el alumnado sino también para el propio docente.

En este contexto, es fundamental que el profesorado reconsidere el papel del juego en sus prácticas pedagógicas y se atreva a innovar en sus estrategias didácticas. Lejos de ser una distracción, el juego puede convertirse en un puente entre la teoría y la práctica, una vía (*Latina*) para hacer que los contenidos curriculares sean más accesibles y significativos. Si queremos formar a un estudiantado críticos, creativos y motivados,

¹ <https://culturaclasica.net/>

² Término, a mi juicio, más adecuado que en anglicismo “gamificación” (<*gaming*), evocando así a nuestros orígenes latinos del “*ludere*”.

debemos recuperar el espíritu de *Ludere et discere* y reivindicar el juego como una herramienta legítima y poderosa dentro del aula de secundaria y bachillerato.

Este artículo, pues, presentará ejemplos concretos de este tipo de **ludificación** en latín para los contenidos gramaticales y culturales del libro de texto para la asignatura de Latín (4ºESO, Bachillerato) *Via Latina: de lingua et vita Romanorum* (Ediciones Cultura Clásica). La finalidad didáctica de las siguientes páginas pretende que, mediante la aplicación práctica de estos juegos en el aula, se incentive el uso de frases cortas en latín, se repase lo dado en clase (en cuanto a morfología, sintaxis, historia, cultura...) y se le dé una realidad práctica a lo impartido teóricamente. Así pues, las propuestas de juego presentadas son, por orden, las siguientes:

- *Index Rerum Gestarum (Timeline)*
- *Quis est quis?* (¿Quién es quién?)
- *Arma ponite!* (¡Alto al fuego!)
- *Persona ex machina* (basado en el “déu al cap” de la Plaza de los Dioses, un *spatium* de los *Ludi Saguntini*)

La inspiración para haber confeccionado esta serie de (mini)juegos han sido los ya creados por el profesor Antonio G. Amador (*Haruspex*³ y *Tempus fugit*⁴) los cuales, entre otros tantos que presenta el Google Sites⁵ del *Via Latina: de lingua et vita Romanorum*, han sido los primeros creados *ex profeso* para los contenidos e historia de este reciente (2022) libro de texto que cada vez más y más invade las aulas de la asignatura de Latín en España, abriendo así un camino de confección y adaptación de otros juegos para este nuevo método de enseñanza.

Por último, darle las *plurimas gratias maximas* a Ediciones Cultura Clásica (@culturaclasica.es⁶) por habernos cedido los derechos de las imágenes ilustradas en las páginas del correspondiente libro de texto para la elaboración de estos materiales, así como también al autor de las mismas, José Manuel Viguera, por su excelente trabajo. Además, estas propuestas pedagógicas no habrían sido posibles sin la mano y mente de

³ <https://drive.google.com/drive/folders/>

⁴ <https://drive.google.com/drive/folders/>

⁵ <https://sites.google.com/view/via-latina/>

⁶ <https://sites.google.com/view/culturaclasicaediciones>

su diseñador, Adrián Doménech⁷, a quien le debo infinitas gracias por su paciencia y labor. A continuación, pues, presentamos los diferentes *ludi* que vertebran el cuerpo del presente artículo.

INDEX RERUM GESTARUM

Objetivo del juego

Ser la primera persona en colocar correctamente todas sus cartas⁸ en la línea temporal, ordenando los eventos según ocurrieron en la historia de Roma.

Preparación

1. **Baraja las cartas de eventos históricos⁹** y reparte **4 cartas (5 cartas en el *ratio difficilis*)** a cada participante. Se colocan las cartas enfrente de cada uno/a, con la fecha oculta (del lado donde no se ve el año).
2. Deja el mazo restante en el centro de la mesa, también con las fechas ocultas.
3. Toma la **primera carta del mazo** y colócala en el centro de la mesa, con la fecha visible. Esta será el **inicio del *index rerum gestarum***.

Cómo jugar

1. **Turnos alternos:**
 - Quien inicia el juego (aquel cuyo *dies natalis* esté más cerca de la fundación de Roma) elige una de sus cartas y decide dónde colocarla en el *index rerum gestarum*. *Verbi gratia*: “Creo que este evento ocurrió antes/después de la carta que está aquí” o “Esto va entre estos dos eventos”.
 - Luego, da la vuelta a la carta y comprueba su fecha.
2. **Colocación correcta o incorrecta:**
 - **Correcto:** Si el evento está en la posición correcta, la carta permanece en el *index rerum gestarum*.

⁷ <https://adriandomenech.com>

⁸ Las cartas para este juego se encuentran disponibles para descargar en el siguiente link: <https://drive.google.com/file/d/>

⁹ En efecto, la mayoría de eventos relacionados con la primera etapa de la historia de Roma son difíciles de ubicar en una línea temporal con una fecha concreta, ya que las fuentes clásicas no proporcionan con exactitud estos datos. Por lo que, para poder desarrollar con naturalidad el juego, se ha optado por darles cierta aproximación con el uso de la preposición latina *circa* y su abreviatura *ca.* en algunas de las cartas.

- **Incorrecto:** Si la carta no encaja cronológicamente, se descarta y el/la jugador/a en cuestión roba una nueva carta del mazo.

3. Ampliación de la línea:

- A medida que más cartas se añaden al *index rerum gestarum*, los jugadores deben ubicarlas correctamente entre los eventos ya colocados, aumentando así la dificultad.

Fin del juego

- El juego continúa hasta que **un jugador se quede sin cartas** tras colocar su última carta correctamente. Ese jugador es declarado **victor/victrix**.
- Se puede seguir jugando hasta que el último participante coloque correctamente su última carta de evento histórico.

Reglas adicionales

- **Desempates:** Si dos jugadores terminan en el mismo turno, gana quien haya colocado más cartas correctamente durante la partida.

QUIS EST QUIS?

Objetivo del juego

Descubrir el personaje que se le ha adjudicado a cada oponente haciendo preguntas que solo se puedan responder con **ita** (sí) o **minime** (no).

Preparación

1. A cada jugador se le asigna un tablero¹⁰ donde están todos los personajes (*capitulatim*) visibles y lo coloca frente a sí.
2. Baraja las cartas de personaje¹¹ y reparte una a cada jugador. Esa será su **persona occulta** que no se ha de mostrar a los oponentes.
3. El resto de las cartas puede dejarse a un lado boca abajo.

¹⁰ <https://drive.google.com/drive/folders/>

¹¹ Material denominado "*Chartulae Quis est Quis*" en el anterior link también.

Cómo jugar

1. Turnos alternos:

- Un jugador comienza (asignado aleatoriamente) haciendo una pregunta a cualquier oponente que pueda responderse con "*ita*" o "*minime*" sobre las características de la *persona occulta* del oponente [ver ejemplos de preguntas en “listado de preguntas posibles” más abajo]
- El oponente responde con *ita* o *minime*.

2. Eliminación de personajes:

- Basándote en la respuesta, tacha con un rotulador las pestañas de los personajes en tu tablero (plastificado a poder ser) que no coincidan con la información obtenida. *Verbi gratia*, si la respuesta fue *minime* a la pregunta "*habet barbam?*", tacha en el tablero todos los personajes con barba.

3. Turno del oponente:

- Ahora es el turno del siguiente jugador (en orden de las agujas del reloj) para hacer una pregunta a cualquier oponente y reducir sus opciones.

Adivinación del personaje¹²

- Cuando un jugador cree que sabe quién es la *persona occulta* de un oponente, puede usar su turno para adivinarlo en lugar de hacer una pregunta.
- Si acierta, ¡gana **I punctum!**
- Si falla, pierde el turno.

Reglas adicionales

1. Las preguntas deben ser claras y referirse a características visibles de los personajes o relativas al personaje en cuestión.
2. No está permitido mirar la carta de la *persona occulta* de tu oponente.

Fin del juego

¹² El listado de personajes disponibles en las cartas, y su división correspondiente por capítulos, está más abajo, dividiéndose entre ellos por colores que se representan a su vez en las cartas.

El juego termina o bien cuando se acaben las cartas o bien cuando se acabe el tiempo (fijado previamente o no). El participante que haya acumulado más puntos tras haber adivinado más personas del resto de jugadores, ¡es el *victor/victrix!*

Listado de preguntas posibles¹³

- *Aedificavitne aliquid magnum?*
- *Estne miles Romanus?*
- *Estne nobilis an plebeius?*
- *Estne clarus/clara in bello?*
- *Estne deorum filius/filia?*
- *Estne Romanus an Carthaginiensis?*
- *Estne imperator?*
- *Estne iuvenis an senex?*
- *Estne rex an civis privatus?*
- *Estne unus ex septem regibus Romae?*
- *Estne vir an femina?*
- *Expulsus est ab urbe Roma?*
- *Habitatne in urbe [...]?*
- *Mortuus/mortua est in pugna?*
- *Occisus/occisa est iniuste?*
- *Geritne togam?*
- *Pugnatne contra Romanos/Carthaginienses?*
- *Vicistine multas pugnas?*
- *Vivitne ante/post Romam conditam?*
- *Vivitne tempore Rei Publicae an Regni?*
- *Condiditne Romam?*
- *Habetne barbam?*
- *Fuitne consul?*

PERSONAJES DISPONIBLES EN LAS CARTAS (POR CAPÍTULOS)

PERSONAE	CAPITULUM
Larentia	I
Faustulus	I
Romulus	II
Remus	II
Proca	II
Numitor	II
Amulius	II
Silvia	II
Mars	II

¹³ Dependiendo del *capitulum* en el que nos encontremos, nos será posible utilizar para formular preguntas los diferentes tiempos verbales que presenta el libro *Via Latina* (presente de indicativo o pretérito imperfecto). Además, es posible introducir el pretérito perfecto (que no aparece en el manual) y así practicarlo.

Titus Tatius	III
Tarpeia	III
Hersilia	III
Numa Pompilius	IV
Tullus Hostilius	IV
Horatii	IV
Ancus Marcius	IV
Tarquinius Priscus	V
Tanaquil	V
Servius Tullius	V
Tullia	V
Tarquinius Superbus	V
Sextus Tarquinius	VI
Pythia	VI
Iunius Brutus	VI
Collatinus	VII
Lucretia	VII
Porsenna	VIII
Horatius Cocles	VIII
Mucius Scaevola	VIII
Cloelia	VIII
Marcus Coriolanus	IX
Veturia	IX
Hamilcar	X
Hannibal	X
Publius Cornelius Scipio	X
Q. Fabius "Cuntactor"	X
Hasdrubal	XI
Scipio "Africanus"	XI
Cornelia	XII
Tiberius Gracchus	XII
Gaius Gracchus	XII

Arma ponite!

Objetivo del juego

Ser el jugador con la mayor cantidad de puntos al final, escribiendo palabras que cumplan con las categorías asignadas y empiecen con la letra seleccionada.

Preparación

1. **Materiales necesarios:**

- Papel y lápiz o bolígrafo para cada participante.
- La plantilla¹⁴ de categorías [ver listado de ejemplos más abajo].
- Opcional: Un reloj o cronómetro para medir el tiempo.

2. **Elegir la letra:**

- Una persona selecciona una letra al azar del alfabeto. Esto puede hacerse utilizando un diccionario (de latín), ruleta o cualquier método al azar.
-

Cómo jugar

1. **Inicio de la ronda:**

- Todos los jugadores deben escribir una palabra en cada categoría que **comience con la letra seleccionada**. Ejemplo: Si la letra es "M" y una categoría es "*personae*", puede escribir "*Mucius (Scaevola)*".

2. **Competencia por velocidad:**

- La persona que sea la primera en completar todas las categorías grita: "*arma ponite!*" para detener la ronda.

3. **Revisión de palabras:**

- Una vez que alguien declara: "*arma ponite!*", todos los jugadores dejan de escribir inmediatamente.
 - Revisen las respuestas juntos para asignar puntos:
 - Si la palabra es válida y nadie más la escribió: **X *puncta***.
 - Si la palabra es válida, pero otro jugador también la escribió: **V *puncta***.
 - Si la palabra no es válida: **nihil (0)**.
-

Fin del juego

- El juego continúa con nuevas rondas, seleccionando una nueva letra en cada una.
- La partida termina tras un número acordado de rondas.

¹⁴ <https://drive.google.com/drive/folders/>

- ¡La persona con la **mayor cantidad de puntos acumulados** será el *victor/victrix*!
-

Reglas adicionales

- **Palabras válidas:** Las palabras deben pertenecer claramente a la categoría. Si hay dudas, se vota entre los jugadores para determinar su validez.
 - **Categorías repetidas:** No puedes repetir palabras que ya usaste en rondas anteriores (opcional).
 - **Letras difíciles:** Si sale una letra muy complicada (ejemplo: "X"), se puede decidir entre todos si repetir la selección o simplificarla (que la palabra **contenga** la letra).
-

Ejemplo de categorías (*dependiendo del capítulo en el que se ponga en práctica*)

- *Personae Regni* (válido *praenomen*, *nomen* o *cognomen*)
- *Personae Rei Publicae* (válido *praenomen*, *nomen* o *cognomen*)
- *Bestiae*
- *Oppida*
- *Officia*
- *Militaria*
- *Verba (prima coniugatio)*
- *Verba (secunda coniugatio)*
- *Verba (tertia coniugatio)*
- *Verba (quarta coniugatio)*
- *Nomina (prima declinatio)*
- *Nomina (secunda declinatio)*
- *Nomina (tertia declinatio)*
- *Nomina (quarta/quinta declinatio)*
- *Adiectiva*
- *Adverbia*

Persona ex machina

Objetivo del juego

El objetivo es **adivinar el personaje del *Via Latina*** que tienes en la cabeza (o en la frente) haciendo preguntas que solo pueden ser respondidas con “*ita*” o “*minime*”, antes de que los demás jugadores adivinen el suyo (muy parecido al *Quis est quis?*)

Preparación

1. **Material necesario:**

- **Fichas de personajes** (utilizar las mismas que en el *Quis est Quis?* cuyo link está arriba en su apartado correspondiente).
- **Cinta adhesiva o pinzas** para pegar las tarjetas en la frente de cada jugador.

2. **Número de jugadores:** El juego puede jugarse con **2 o más jugadores**, pero lo ideal es entre **4 a 8 jugadores** para que sea más divertido.

3. **Elección de los personajes:**

- Cada jugador **recibe al azar** una tarjeta con el nombre y dibujo de una *persona occulta*.
- La tarjeta será **pegada en la frente del jugador sin que este lo vea**.

4. **Organización del espacio:** Los jugadores deben sentarse en un círculo o en un lugar donde puedan verse entre sí.

Cómo jugar

1. **Hacer preguntas:**

- En su turno, el jugador activo hace una pregunta a los demás jugadores [ver ejemplos de preguntas en “listado de preguntas posibles” más abajo].
- **Las respuestas solo pueden ser “*ita*” o “*minime*”,** sin más explicaciones.
- A continuación, pasa el turno al siguiente participante.

2. **Adivinar el personaje:**

- El jugador puede seguir haciendo preguntas hasta que crea tener suficiente información para adivinar su *persona occulta*.
- El jugador puede intentar adivinar su *persona occulta*, diciendo en voz alta, durante su turno, el nombre que cree que es.

3. Reglas de adivinación:

- Si el jugador **adivina** correctamente, gana 1 *punctum* y se le da otra tarjeta con otra *persona occulta*.
- Si **no adivina** correctamente, el turno pasa al siguiente jugador.

Fin del juego

- El juego puede durar tanto como se desee. El jugador con más puntos al final del juego (cuando se acaben las tarjetas o el tiempo) es el *victor/victrix!*

Consejos estratégicos

- Piensa en **características generales** de los personajes, como **profesión, género, época o lugar**. Preguntar sobre aspectos amplios primero puede ser más efectivo.

Listado de preguntas posibles¹⁵

- *Aedificavit aliquid magnum?*
- *Summe miles Romanus?*
- *Summe nobilis an plebeius?*
- *Summe clarus/clara in bello?*
- *Summe deorum filius/filia?*
- *Summe Romanus an Carthaginiensis?*
- *Summe imperator*
- *Summe iuvenis an senex?*
- *Summe rex an civis privatus?*
- *Summe unus ex septem regibus Romae?*
- *Summe vir an femina?*
- *Expulsatus sum ab urbe Roma?*
- *Fui consul?*
- *Condidine Romam?*
- *Habeo barbam?*
- *Habito in urbe [...]?*
- *Mortuus/mortua sum in pugna?*
- *Occisus/occisa sum iniuste?*
- *Gero togam?*
- *Pugno contra Romanos/Carthaginienses?*
- *Vici multas pugnas?*
- *Vixi ante/post Romam conditam?*
- *Vixi tempore Rei Publicae an Regni?*

¹⁵ Al igual que con el listado de preguntas del *Quis est quis?*, es posible formular las preguntas en los distintos tiempos verbales que se quieran trabajar.