

Experiencia en el aula

En busca de la identidad romana

El proyecto se ha desarrollado en inglés y latín, desde una perspectiva comunicativa, y con el objetivo explícito de experimentar con diversas metodologías activas en contextos colaborativos y europeos

24/05/2022 | Ángel Gallego y Mario del Río. Docentes de los IES Vegas Bajas y Alagón



'Finding Remus/De Remo quaerendo' es un proyecto eTwinning, realizado por los IES Vegas Bajas, de Montijo, y Alagón, de Coria, que se ha centrado en descubrir, a través del fundador de Roma, Remo, su propia identidad romana.



Ángel L. Gallego Real.
(Cedida)



Mario del Río González, (Cedida)

'Finding Remus/De Remo quaerendo' es un proyecto eTwinning centrado en descubrir, a través del fundador de Roma nuestra, propia identidad romana. El proyecto se ha desarrollado en inglés y latín, desde una perspectiva comunicativa, y con el objetivo explícito de experimentar con diversas metodologías activas en contextos colaborativos y europeos.

Hemos trabajado desde una perspectiva multidisciplinar y transversal, afrontando este reto desde diferentes puntos de vista y actividades colaborativas que nos han permitido desarrollar competencias clave en dos materias diferentes como son el Latín y el Inglés. Aunque nuestra lengua vehicular ha sido el inglés, nuestro objetivo ha sido integrar en nuestras asignaturas una serie de contenidos clásicos que sirvan para promover una educación que recoja el conocimiento

del legado romano desde una perspectiva actual.

Este proyecto ha sido realizado dentro del programa eTwinning por el **IES Vegas Bajas, de Montijo** y el **IES Alagón, de Coria**, junto con el **Lycée Saint Exupéry, de La Rochelle (Francia)**, **Convitto Nazionale Statale 'D. Cirillo', de Bari** y el **Liceo classico GD Romagnosi, de Parma (Italia)**.

En nuestro proyecto los estudiantes investigan, toman conciencia de los problemas de nuestra sociedad, brindan consejos para mejorar la escuela y el entorno en el que viven, se informan y crean conocimiento; sus actividades se convierten en una palanca de cambio dentro de su familia, sus amigos, y su escuela, para reconocer el conocimiento sobre el mundo clásico y apreciarlo.

Para estos ambiciosos objetivos, que se basan en la autonomía del alumno y en su propia creatividad, el profesorado ha diseñado previamente una planificación de actividades diversas, con metodologías pedagógicas adaptadas a la consecución de los objetivos programados, enfatizando siempre la iniciativa del estudiante y actuando como su apoyo.

En el diseño de las actividades se ha buscado que los alumnos investiguen, saquen conclusiones, tomen decisiones, actúen y que todas estas decisiones que tomen perduren en su vida futura como modo de conducta.

En cuanto a habilidades y destrezas, a través de este proyecto hemos buscado que nuestros alumnos sean autónomos, creativos y con una fuerte conciencia de Patrimonio.

El proyecto eTwinning '**Finding Remus/De Remo Quaerendo**' se ha basado en una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Hemos intentado **trabajar en latín utilizando una metodología activa** que fomente **el uso comunicativo**, lo más cerca posible al modelo del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). De ahí que las actividades programadas buscaran la interacción en latín como lengua hablada. Si somos capaces de entendernos en inglés, ¿por qué no en latín?

También usamos **el latín en la mayoría de las actividades**. Es absurdo que pretendamos enseñar una lengua como el latín desde otras lenguas. Por ello, hemos utilizado el latín en la mayoría de las actividades, siendo un reto aún mayor si cabe, ya que nuestro proyecto iba dirigido a alumnos sin conocimientos previos de latín. **Tuvimos que poner a prueba toda nuestra competencia lingüística como profesores de latín para encontrar la manera de comunicarnos de una forma sencilla y eficaz.**

Asimismo, hemos trabajado **de forma colaborativa entre estudiantes europeos**, de manera que el resultado de las actividades sea una creación común, gracias al esfuerzo de todos.

Por otro lado, trabajamos **las competencias clave**. Además de la competencia digital, hemos trabajado la comunicación en lenguas extranjeras, Aprender a aprender, las competencias sociales y cívicas, así como la conciencia y la expresión cultural.

Además, mostramos **a los profesores de latín la utilidad de la plataforma eTwinning** como herramienta beneficiosa y rentable para situar nuestro currículo en un contexto europeo.

Nuestro mayor reto

Los profesores de nuestro proyecto han trabajado juntos para encontrar la metodología adecuada en cada actividad, avanzando hacia la colaboración de manera paulatina. Nuestro mayor reto ha sido que el alumno aprenda y cree contenidos en colaboración con sus compañeros de otros países. Para ello, hemos ido pasando de la interacción de las primeras actividades (*Who's Remus?, Introduction...*) a la creación de grupos internacionales de alumnos o *familiae* en los que solo, a través de su trabajo en común, se podría resolver la actividad (*What a great family!, Gods save Remus, etc.*).

Hemos creado actividades que pueden ser utilizadas por otros estudiantes y profesores de latín: ver *Who's Remus?*, presentaciones y cuestionarios de *Gods save Remus*, el blog colaborativo con referencias clásicas en la actividad *Blog Finding Remus*, la pizarra colaborativa en la actividad *What have the Romans ever done for us?*, y las *Ideae itinerantes* como el reel en latín para Instagram *Omnnes res eunt, etc.*

Hemos realizado actividades interdisciplinares con otras áreas, como *Who's Remus?* con el Departamento de Plástica y Visual, y *Building the city of the future* con el Departamento de Tecnología, etc.

Los alumnos han sido los protagonistas en nuestras actividades, han ido creando contenidos de forma colaborativa (esta interacción entre los alumnos se puede ver en los foros y en los espacios colaborativos relacionados con cada actividad, como meetingwords, Padlet, etc.).

Para ello, se han creado diferentes tipos de agrupaciones, según el objetivo de la actividad: presentaciones individuales en la primera parte del



Dos alumnos ataviados con traje romano realizan una actividad en latín. (Cedida)

proyecto con interacción simple (*Introduction*) o con la ayuda de los padrés (*Who's Remus?*), equipos nacionales para crear el logo con votaciones generales (*Our logo*), creación de grupos internacionales a partir de la interacción y la creación de un *stemma genealogicum* (*What a great family!*) y, a partir de ese momento, grupos internacionales que, poco a poco, se van consolidando y creando contenidos comunes (*Gods save Remus, Luperca, the good she-wolf, Building the city of the future, etc.*)

Nuestro proyecto ha buscado metodologías activas cercanas al modelo MCER, buscando la metodología precisa para cada actividad, de forma que se potenciara la comunicación y la interacción de los alumnos, utilizando, en el caso de las materias lingüísticas, contextos funcionales para mejorar significativamente sus habilidades comunicativas.

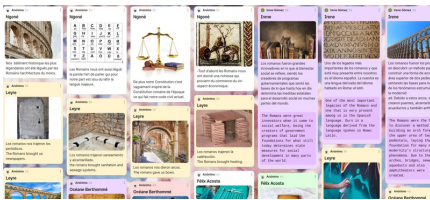
Por ejemplo, encontramos actividades de interacción entre ellos para conocerse en *Introduction* o *What a great family!*; de escritura creativa en *Gods save Remus*, utilizamos la metodología ABP en *Luperca, the good she-wolf*, el aprendizaje colaborativo cooperativo en *Building the city of the future*, etc.

Nuestro proyecto ha buscado metodologías activas y cercanas al modelo MCER. Estas metodologías han sido diversas: **gamificación, aprendizaje colaborativo, Design Thinking, Visual Thinking, etc.**

Buscando la motivación y la innovación, y avanzando en la línea que marcamos en nuestro anterior proyecto, impulsamos un juego en **Twitter** llamado '**Familia Pipiatoria Latina**' en el que profesores y alumnos de todo el mundo tenían que adivinar a toda la familia.

Para esta actividad contamos con célebres profesores de latín como Emilio del Río (difusor del mundo clásico y locutor de Radio Nacional), Adrián Martínez (famoso profesor de español con publicaciones para difundir el legado clásico), Carlos Cabanillas (magnífico profesor con una amplia carrera en la conexión del mundo clásico con las nuevas tecnologías), etc. De esta forma, abrimos el proyecto a la interacción con otros profesores y alumnos cuando propusimos un juego en el que dábamos pistas todos los días de la 'Familia Pipiatoria Latina'.

Asimismo, hemos generado nuevas actividades en latín que pueden ser reutilizadas por otros profesores: *Who's Remus, Introduction, Gos save Remus, Luperca, the good she-wolf, etc.* Estas actividades serán de utilidad para cualquier profesor de latín que quiera realizar actividades comunicativas.



Resumen de algunas de las actividades que han trabajado durante el proyecto. (Cedida)

En los foros y meetingwords se puede ver cómo los alumnos interactúan entre ellos para conocerse (*What a great family*), promocionar sus productos (*Our logo*), tomar decisiones, proponer soluciones y llegar a consensos (*Building the city of the future*).

También hemos incluido un apartado que hemos denominado '**Ideae itinerantes**' en el que un centro realiza una actividad en la que pueden ser emulados por otros. De esta manera, puedes ver actividades increíbles como *¡All you need is Rome!*, *Christmas is coming*, *Photocall de Rómulo y Remo*, *Semaphorum Romanum* (con la ayuda del Departamento de Tecnología) y el reel en Instagram *Omnes res eunt!*

Como hemos dicho, usamos el latín en la mayoría de las actividades e incluso en nuestro grupo de

Gmail.

Hemos realizado un amplio abanico de actividades colaborativas haciendo uso de las nuevas tecnologías. La participación de los alumnos en el proyecto y su desarrollo ha sido posible gracias al trabajo previo y fructífero de todos los profesores participantes y la coordinación regular en un ambiente de máxima cordialidad.

La ayuda mutua y el contacto permanente por correo electrónico, donde tenemos un grupo, nos ha permitido superar las diversas dificultades a las que nos hemos enfrentado, especialmente por el virus y los confinamientos.

Hemos utilizado herramientas de la web 2.0 buscando la más adecuada en cada caso. Esto nos ha permitido desarrollar la competencia digital, tanto de alumnos como de docentes.

Finalmente, uno de nuestros principales objetivos era servir de escaparate para la difusión de la plataforma eTwinning entre el profesorado clásico, con el objetivo de incorporar los proyectos eTwinning en su práctica diaria. Para ello, mostramos nuestras actividades en Twitter e Instagram y se creó, como ya hemos mencionado, una actividad para estudiantes y profesores de latín en Twitter (*Familia Pipiatoria Latina*). De esta manera, estamos orgullosos del impacto de nuestro proyecto entre la gente de Clásicas.

Nuestro proyecto está integrado en la Programación Didáctica de cada asignatura e incluido en la Programación General de la Escuela. También forma parte del Plan Europeo de Desarrollo, siendo uno de los muchos proyectos llevados a cabo en nuestros centros.

De forma divertida y amena desarrollamos algunos contenidos de educación vial en las *ideae itinerantes* 'Semaphorum Romanum'. Con ayuda de Tecnología, los estudiantes crean una aplicación con scratch para regular el tráfico: <https://scratch.mit.edu/projects/657098093>

Como se puede observar, los contenidos del proyecto están integrados en la programación de la asignatura y utilizan tanto el aprendizaje formal, relacionado con el plan de estudios de la asignatura, como el aprendizaje informal, basado en juegos, interacción social, etc.

Este proyecto contaba con una planificación previa, en la que hemos diseñado las actividades, el cronograma de las mismas (<https://cutt.ly/DGRmbPg>), y las herramientas web adecuadas. También hemos realizado una rúbrica general de competencias clave del proyecto: <https://cutt.ly/qGRWiAc>, que sirve como autoevaluación para los alumnos, (de esto hablaremos más adelante). Todo esto lo hemos hecho a través del grupo de *Gmail*.

Fotogalería

