

FAMILIA EUROPAEA

ÁNGEL L. GALLEGO REAL

jerrymont@gmail.com

IES Vegas Bajas, Montijo

MARIO DEL RÍO GONZÁLEZ

mdriog@gmail.com

IES Alagón, Coria

CARMEN FERNÁNDEZ VÁZQUEZ

latincarmensusana@gmail.com

IES de Poio, Poio

Resumen

“*Familia Europaea!*” es un proyecto eTwinning enfocado a trabajar en latín la lengua latina, sobre el manual *Lingua Latina Per Se Illustrata* de H. Ørberg, y con el propósito explícito de experimentar con diversas metodologías activas en contextos colaborativos y europeos. El artículo muestra las diferentes actividades realizadas dentro de este proyecto, trabajando las competencias clave desde una perspectiva comunicativa. También quiere mostrar que eTwinning es un buen lugar para desarrollar el Currículo con propuestas innovadoras.

Palabras clave

ETwinning, Oerberg, enfoque comunicativo, actividades colaborativas.

Abstract

“*Familia Europaea!*” is an eTwinning project focused on working with the target language, Latin, to the book *Lingua Latina Per Se Illustrata* by H. Ørberg, and with the specific purpose of experimenting with various active methodologies in collaborative and European contexts. Different activities carried out within this project, working the Key Competences from a communicative approach, are commented on. The article also aims at showing that eTwinning is a good place to develop the Curriculum with innovative proposals.

Key words

ETwinning, Oerberg, communicative approach, collaborative activities.

I. INTRODUCCIÓN

Familia Europaea es un proyecto *eTwinning* enfocado a trabajar en latín la Lengua Latina, sobre la base de un manual de reconocido prestigio en el aprendizaje de dicha lengua desde una perspectiva comunicativa, *Lingua Latina Per Se Illustrata* (LLPSI). Nuestro propósito explícito consistió en experimentar con diversas metodologías activas en contextos colaborativos y europeos.

Las bases sobre las que se asienta nuestro proyecto son las siguientes:

— Trabajar con un método extendido entre los profesores que desean enseñar latín desde una perspectiva comunicativa, siguiendo el modelo del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Dicho método es *Lingua Latina Per Se Illustrata* (LLPSI) de Orberg. Con ello queremos que nuestro trabajo se vea como algo útil y asequible para los profesores de Clásicas, íntimamente ligado al currículo.

Nuestros objetivos fueron:

— Utilizar exclusivamente el latín en las actividades. Es absurdo que pretendamos enseñar una lengua desde otras lenguas. Por ello sólo hemos utilizado el latín en nuestras actividades, siendo un reto aún mayor si cabe porque nuestro proyecto estaba dirigido a alumnos sin conocimientos previos de latín. Teníamos que poner a prueba toda nuestra competencia lingüística como profesores de latín para encontrar la manera de comunicarnos de una manera sencilla y eficaz.

— Experimentar con algunas de las metodologías activas actuales, siempre en contextos colaborativos europeos. O dicho de otro modo, utilizando la plataforma *eTwinning* para formar equipos internacionales y poniéndonos siempre como meta la realización de productos nacidos de la colaboración; cambiando el rol de alumnado y profesorado, de modo que los segundos cedan el protagonismo a los primeros y les ayuden a aprender y a profundizar en sus conocimientos, mientras que los primeros adquieran conocimiento a partir del intercambio de información entre ellos, a la vez que crean contenido.

— Trabajar las diferentes competencias claves, haciendo especial hincapié en la competencia lingüística (en nuestro caso, latín) pero

sin olvidar las otras: competencia digital, competencia matemática, competencia del aprendizaje para aprender, competencia social y cívica, competencia de conciencia y expresión culturales. Para ello hemos facilitado al alumnado nuestros estándares de aprendizaje, de modo que ellos pudieran valorar mediante una autoevaluación el grado de consecución de sus logros.

— Mostrar la utilidad de proyectos *eTwinning* a los profesores de Clásicas. Hemos contado con un grupo de profesores que siguió nuestra estela y presentó un proyecto gemelo, *Familia Europaea II*, que ha ido desarrollando las mismas actividades de nuestro proyecto.

Los profesores integrantes del proyecto hemos trabajado conjuntamente para buscar en cada actividad la metodología más apropiada, avanzando hacia la colaboración de una forma gradual. Nuestro mayor reto ha sido que el alumnado aprendiera y creara contenidos en colaboración con sus compañeros de otros países. Para ello hemos ido avanzando desde la interacción de los primeras actividades (*Salvete, amici!*, *cap. I Provincia...*) hasta la creación de grupos internacionales de alumnos o *circuli* en los que solamente a través de su trabajo en común se podía resolver la actividad (*cap. VI Quo it Medus?*, *cap. VII Vestigia*, *cap. VIII Eme meum inventum!*).

Nuestros alumnos han creado actividades que pueden ser utilizadas por otros alumnos y profesores que utilicen el método LLPSI: véase las presentaciones y quizizz del *cap I: Provincia...*, las imágenes de palabras basados en *Visual thinking* del *cap. III video video*; el mapa con las indicaciones para mostrar un camino, actividad inusual en latín, en el *cap. VI Quo it Medus*, el mapa colaborativo con monumentos romanos donde los alumnos describían el monumento en latín y añadían un audio con el texto en la misma lengua en la actividad *Roma aeterna est*, etc.

Hemos realizado actividades interdisciplinares con otras áreas, tales como *cap. III Video Video!* con el departamento de Plástica, o *cap. VI De tomtom vocibus* con el departamento de Tecnología, donde conseguimos poner la voz del Tomtom en latín, etc.

El alumnado ha sido el protagonista en nuestras actividades. Ha ido creando contenidos de forma colaborativa. Para ello se han realizado diversos tipos de agrupamientos, atendiendo al objetivo de la actividad:

presentaciones individuales en los primeros compases del proyecto con interacción sencilla (*Salvete, amici*), equipos nacionales para crear el logo con votación general (*De signo communi*) creación de grupos internacionales a partir de la interacción y la creación de un *stemma genealogicum* (*cap. II Familia Romana*) y a partir de ese momento grupos internacionales que poco a poco se van afianzando y van creando contenido común (*cap. IV Quot nummi...*, *cap. VI Quo it Medus?*, *cap. VII Vestigia*, etc.).

Nuestro proyecto ha buscado metodologías activas y cercanas al modelo MCER. Estas metodologías han sido diversas:

1. *Ludificación*: presente en la mayoría de las actividades, siendo especialmente relevante el uso colaborativo hecho en la actividad del *cap. VII Vestigia* con diversos juegos que tenían que resolver colaborativamente y en un tiempo determinado a modo de *Escape room*. En este proyecto hemos decidido ir entregando en cada actividad insignias digitales que reconocían principalmente el trabajo en común así como también las competencias y conocimientos adquiridos. La entrega de las insignias ha servido a lo largo del proyecto como evaluación de los logros en cada actividad.

2. *Aprendizaje cooperativo*: Hemos intentado que nuestras actividades se fueran convirtiendo en experiencias sociales de aprendizaje en donde el alumnado, en grupos transnacionales y con diversos niveles de competencia, tuviera que interaccionar para producir contenidos a través del trabajo en común. Hay que destacar que hemos incidido a lo largo del proyecto en la valoración de una interdependencia positiva y sinérgica.

A partir de la actividad del *cap. II Familia Romana* la mayoría de las actividades beben de esta metodología.

3. *Design Thinking*: Utilizada en la actividad del *cap. VIII: Ecce meum inventum*. Buscamos que los alumnos comprendieran la vida cotidiana de los romanos y generaran artefactos que dieran alguna solución a algún aspecto de la misma.

4. *Visual Thinking*: En la actividad del *cap. III Video video!* Nuestro objetivo era que los alumnos fueran capaces de acercarse a la realidad mediante la creación de dibujos sencillos que expresaran el significado del léxico.

Buscando la motivación y la innovación, y avanzando en la línea que marcamos en nuestro anterior proyecto, celebramos el *Dies Latinus* en *Twitter* con la actividad del *cap. V Ubi est Iulia?*, abriendo el proyecto a la interacción con profesorado y alumnado de centros ajenos al proyecto al proponer un juego en el que dábamos pistas cada hora de dónde se encontraba Iulia.

Hemos generado nuevos materiales en latín que pueden ser reutilizados por otros profesores en diversos tipos de actividades: *Adjetivi de sensibus*¹, *Stemma genealogicum*², *Indicationes*³, cómo poner voces en latín al *Tomtom*⁴, etc. Estos materiales resultarán útiles a cualquier profesor de esta materia que quiera realizar actividades comunicativas.

Como hemos comentado, el proyecto se ha desarrollado íntegramente en latín, incluso en nuestro grupo de *Gmail*. Hemos realizado una amplia gama de actividades colaborativas haciendo uso de las nuevas tecnologías. La participación de los estudiantes en el proyecto y su desarrollo ha sido posible gracias al trabajo previo y fecundo de todos los profesores participantes y la coordinación regular en un ambiente de máxima cordialidad; la ayuda mutua y el contacto permanente por medio de correo electrónico, en donde tenemos un grupo, nos ha permitido superar las diversas dificultades que hemos ido encontrando. Hemos utilizado herramientas *web 2.0* buscando la más apropiada en cada caso. Esto nos ha permitido desarrollar la competencia digital tanto de alumnos como de profesores.

Finalmente, uno de nuestros objetivos principales era servir de escaparate para la difusión de la plataforma *eTwinning* entre los profesores de Clásicas, con el objetivo de que incorporen los proyectos *eTwinning* a su práctica diaria. Para ello abrimos grupo en *Facebook* y compartimos algunas de nuestras actividades. Ello causó como reacción inmediata la creación de un grupo de profesores que se decidieron a realizar en un proyecto paralelo las actividades que íbamos proponiendo, como se ha señalado *supra*, mientras que por otro lado algunos profesores participaban con sus alumnos en las actividades externas al *Twinspace*

¹ <<https://goo.gl/bbfmY>>.

² <<https://goo.gl/WYkYrj>>.

³ <<https://goo.gl/6b92kL>>.

⁴ <<https://goo.gl/3xgNpp>>.

(como el *Dies Latinus*). En este sentido, nos sentimos orgullosos de la repercusión de nuestro proyecto entre el profesorado de Clásicas.

II. INTEGRACIÓN CURRICULAR

Estándares de aprendizaje evaluables aplicados al proyecto

En este documento⁵ se pueden ver los estándares de aprendizaje aplicados a este proyecto.

Otros contenidos transversales

En la actividad *Quo it Medus?*⁶ desarrollamos los contenidos de educación vial. Sobre un mapa de metro de las principales vías romanas de Europa se enseña a leer dicho mapa y a dar indicaciones de lugar.

Como puede observarse, los contenidos del proyecto están integrados en la programación de la materia y recurren tanto a un aprendizaje formal, relacionado con el currículum de la asignatura, como a un aprendizaje informal, basado en juegos, interacción social, etc.

Este proyecto ha contado con una planificación previa, en la que hemos diseñado las actividades, la temporalización⁷ de las mismas, y las herramientas *web* adecuadas. También hemos realizado una rúbrica general de competencias clave del proyecto⁸ que sirva de autoevaluación para el alumnado.

Todo ello lo hemos hecho a través del grupo de *Gmail*, en estrecha colaboración entre los socios del proyecto y echando una mano al proyecto *Familia Europaea II* para tratar de resolver sus dudas y ayudarles con el desarrollo.

Todas las actividades se han realizado dentro del horario escolar, integrándolas en el currículum propio de la materia y buscando el momento apropiado dentro de la temporalización de la asignatura. Para algunas actividades como la videoconferencia creamos un horario común⁹, de forma que viéramos claramente las horas coincidentes y de ese modo realizar la actividad de *Cap III Video video!*

⁵ <<https://goo.gl/ZisGm3>>.

⁶ <<https://twinspace.etwinning.net/48179/pages/page/370510>>.

⁷ <<https://goo.gl/58yMiS>>.

⁸ <<https://goo.gl/DY4YM3>>.

⁹ <<https://goo.gl/i6sEQ4>>.

Hemos contado con la valiosa ayuda de compañeros de nuestros centros para elaborar diversas actividades, como por ejemplo la implicación del Departamento de Plástica, que ayudó a los alumnos a diseñar en una idea gráfica el vocabulario de la actividad *Cap III Video Video!*, y al departamento de Tecnología y al Coordinador TIC, que nos ayudaron en el reto de poner voz en latín el Tomtom en el *Cap VI De tomtom vocibus*. Del mismo modo, hemos contado con la ayuda del Equipo Directivo, que nos ha facilitado el acceso a las aulas de informática y ha permitido que realicemos algunas actividades previstas fuera del aula para dar a conocer el proyecto al resto de la Comunidad Educativa.

Hemos potenciado el trabajo en equipo, permitiendo que los alumnos asumieran diferentes roles y potenciando entre ellos el respeto, la tolerancia y la habilidad de llegar a acuerdos.

III. COMUNICACIÓN E INTERACCIÓN ENTRE CENTROS SOCIOS

Los profesores de los cinco centros hemos trabajado duramente al unísono en el diseño colaborativo y preparación del proyecto y de cada una de las actividades, la temporalización de las mismas, la evaluación de cada actividad reflejada en las insignias y la posterior evaluación final del proyecto.

Una vez escogida la metodología más útil para cada tarea, procurábamos que las actividades respondieran a un patrón colaborativo y fueran sencillas en su implementación con un producto final original, pero profundamente relacionado con los contenidos del capítulo. En el grupo de *Gmail* preparábamos la actividad en común, buscando la herramienta *web* apropiada y fabricando los materiales que el alumno tendría que utilizar sobre la base de la sencillez del latín que debíamos usar y de la colaboración como metas primordiales. Hemos trabajado con materiales *Creative Commons*, adaptándolos a nuestro propósito. En cuanto a las herramientas *web*, entre todos hemos buscado las más adecuadas, colaborativas y sencillas, aprendiendo unos de otros su uso, si acaso no habíamos utilizado alguna anteriormente.

Un ejemplo de este tipo de trabajo puede ser por ejemplo la actividad del *cap. II Familia Romana*. donde tuvimos que elaborar un catálogo de adjetivos de sentimientos (*Adjectivi de sensibus*¹⁰) con la traducción

¹⁰ <<https://goo.gl/bbfmY>>.

a los diversos idiomas del proyecto; a continuación, crear los equipos internacionales atendiendo a que hubiera en ellos alumnos con distintas capacidades¹¹; a cada uno de los cuales asignamos un profesor guía; la creación de un *Stemma genealogicum*¹² editable y la página en la que cada profesor establecería los enigmas, para que el equipo se conociera y creara lazos entre ellos, como si fuera una familia (por ejemplo el *circulus V*¹³.)

Hemos ido evaluando en común cada una de las actividades mediante el sistema de insignias, que permitía a los alumnos saber de una forma clara el grado de consecución de la actividad y valorando el logro obtenido en grupo y/o por los diversos alumnos. También hemos realizado una evaluación inicial y final del proyecto, extrayendo los resultados y ofreciendo al alumnado instrumentos de evaluación y reflexión de lo aprendido.

Para esta fructífera comunicación formamos un grupo de *Gmail* creado *ad hoc*, grupo que ha venido funcionando de forma continuada y viva durante todo el proyecto. El hecho de que todas las actividades hayan sido escritas y desarrolladas sólo en latín ha exigido también de nosotros un alto grado de coordinación y cooperación. Nuestros correos dentro del grupo también han sido escritos en esta maravillosa lengua.

Éstas son las etapas de nuestra colaboración:

Los profesores participantes en el proyecto creamos un grupo dentro de *Gmail*. Este grupo es el que nos ha servido para comunicarnos de forma casi diaria, para diseñar las actividades, decidir las herramientas *web* necesarias, los instrumentos de evaluación y el seguimiento del proyecto. A partir de la actividad del cap. III cada profesor tutorizó a dos *circuli*. Este grupo también nos ha servido para intercambiar información sobre la idoneidad de las herramientas utilizadas y facilitarnos tutoriales, si era el caso. Hemos optado por herramientas sencillas, habida cuenta de que se trataba de alumnos de ESO, respetando siempre su privacidad.

A continuación creamos la *web* del proyecto¹⁴. En dicha *web* se muestra a la comunidad educativa de nuestros centros una descripción del proyecto, los objetivos, el desarrollo del trabajo y los resultados.

¹¹ <<https://goo.gl/yHQS2g>>.

¹² <<https://goo.gl/WYkYrj>>.

¹³ <<https://goo.gl/B3rUv7>>.

¹⁴ <<https://jerrymont.wixsite.com/etfamiliaeuropea>>.

Está traducida a los diferentes idiomas del proyecto: inglés, español, polaco, italiano, gallego y portugués (una alumna del centro de Messina era de ascendencia brasileña), y, claro está, al latín. También se reseñan las escuelas participantes, así como enlaces a *TwinSpace*, blog del proyecto y grupo de *Facebook*.

Sobre el grupo de *Gmail* se creó un *Google Drive*, disco duro online, que nos sirviera para trabajar colaborativamente los documentos necesarios para el desarrollo y gestión de las actividades. *Drive* ofrece los siguientes apartados: temporalización de actividades, carpetas para cada actividad, con el trabajo de preparación de la actividad hecho en común por los socios, carpeta de evaluación, con la rúbrica de autoevaluación y las encuestas realizadas a alumnado y profesorado y resultados.

Creamos un grupo público en *Facebook*¹⁵ e información en *Twitter*. Este grupo ha tenido una finalidad doble: difundir nuestro proyecto en las redes sociales y animar a la participación de los profesores y estudiantes universitarios de Clásicas en las distintas actividades del proyecto. Con un total de 84 profesores, ha sido un grupo activo, del que surgió inmediatamente un grupo de profesores que se animó a crear un proyecto *eTwinning* paralelo al nuestro y que ha seguido nuestra estela desarrollando nuestras actividades y aprendiendo con ello. Este grupo también ha servido como intercambio de experiencias más allá del propio proyecto.

También creamos el *blog*¹⁶ del proyecto, donde se recogen todas las actividades realizadas por los alumnos. Una vez que se aprobó el proyecto, empezamos a trabajar en nuestro *Twinspace*¹⁷. Decidimos utilizar únicamente el latín como lengua vehicular en un nivel básico, de modo que los alumnos pudieran entender de un modo inductivo-contextual el significado. Hemos trabajado colaborativamente en la creación de actividades, rúbrica de autoevaluación, redacción y corrección de las actividades en latín en *Drive*. Las actividades del proyecto han sido diseñadas buscando la interacción del alumnado, tanto en la creación como en la reacción a los contenidos creados por sus compañeros, así como también el intercambio de información, la comunicación mediante

¹⁵ <<https://www.facebook.com/groups/150099568794257/?ref=bookmarks>>.

¹⁶ <<https://etfamiliaeuropaea.blogspot.com/>>.

¹⁷ <<https://twinspace.etwinning.net/48179/home>>.

presentaciones comunes, concursos, votaciones, videoconferencias, etc. Hemos hecho uso de variadas herramientas del *Twinspace* y externas: videoconferencia, foro, *meetingwords*, perfiles, etc

Actividades de nuestro *Twinspace*

- *Salvete, amici!*
- *Circuli et Signa Digitalia*
- *Cap. I: Provincia, Oppida, Fluvii, Insulae...*
- *De signo communi*
- *Cap. II: Familia Romana*
- *Natale hilare!*
- *Cap III: Video, Video!*
- *Cap IV: Quot nummi sunt in sacculo tuo?*
- *Cap V: Ubi est Iulia?*
- *Cap VI: Quo it Medus?*
- *Cap VII Vestigia*
- *Cap VIII Eme meum inventum!*
- *Roma aeterna est*
- *Familia Europaea in tuo telephonulo*
- *De aestimatione nostri incepti*
- *Valete, amici!*
- *Diffusio*

Salvete, amici!

La primera actividad consistió en presentarnos utilizando para ello un avatar realizado con *Avatarmaker.com* y presentarnos en latín. Utilizamos el avatar, porque constatamos en nuestros correos previamente que algunos alumnos eran reacios a mostrar una imagen suya, y debíamos pues respetar su privacidad.

Al tiempo que ponían en el tablero virtual su avatar y se presentaban, los alumnos tenían que saludar a sus compañeros con

frases de bienvenida y puntuar el que más les había gustado. Para ello los profesores reutilizamos un documento de nuestro anterior proyecto¹⁸ y elaboramos un pequeño listado de frases en latín de fácil comprensión.

Utilizamos una subpágina como *Tablero virtual Dotstorming*¹⁹ por su facilidad de acceso y por su capacidad de producir interacción entre los alumnos. Al estar el tablero en una subpágina independiente alentamos el interés por conocerse en estos primeros compases del proyecto.

Circuli et Signa Digitalia

En esta página se recogen las insignias digitales que hemos ido otorgando en cada actividad. Como hemos comentado, utilizamos el sistema de insignias digitales para evaluar cada una de las actividades del proyecto y reconocer competencias y conocimientos adquiridos. Hemos otorgado las insignias a los equipos internacionales de manera que su concesión sirviera también como dinámica de cohesión y aliciente. Como norma general en la concesión de las insignias, hemos valorado el resultado de la actividad a partir del trabajo en colaboración.

Cap. I: Provincia, Oppida, Fluvii, Insulae...

Los profesores preparamos unas imágenes de cartas con *AdobeSpark* sobre ríos, islas, ciudades y provincias. Con estas imágenes construimos presentaciones en *Google Slides* y distribuimos a los alumnos en grupos nacionales. Cada grupo nacional hacía una **presentación** con forma de naipes y nombres latinos de países, ciudades, ríos, islas... de su entorno, practicando las preguntas y respuestas que aparecen en el capítulo y aprendiendo al mismo tiempo nombres de ríos, ciudades, provincias romanas, etc.

En clase los alumnos se corrigieron unos a otros, practicando en este sentido la coevaluación. Posteriormente las presentaciones se incorporaron a un tablero²⁰ público en el cual todos los alumnos participantes debían ver y conocer las distintas preguntas y respuestas de los otros equipos.

¹⁸ <<https://goo.gl/FvEpeB>>.

¹⁹ <<https://dotstorming.com/b/59d3c6fd102f27020621734d>>.

²⁰ <<https://twinspace.etwinning.net/48179/pages/page/278861>>.

Con las distintas presentaciones elaboramos un Quizizz²¹, juego que los alumnos podían realizar las veces que quisieran. La ventaja de esta herramienta es que permite a los alumnos jugar y aprender todas las veces que quieran, para mejorar su puntuación. Se les otorgaba una insignia a aquellos que consiguieran una puntuación mejor. Esta insignia posteriormente pasaría a formar parte del *circulus* al que perteneciera el alumno ganador.

Los profesores creamos un mapa²² en el que se recogían los diferentes lugares geográficos que habíamos estudiado, y que nos sirvió para situar los lugares que iban apareciendo en las presentaciones.

Por último, imprimimos las diapositivas y creamos una baraja de naipes, que utilizamos en clase para repasar tanto preguntas como respuestas.

De signo communi

A continuación, decidimos realizar un concurso de ideas para realizar nuestro logo. En cada centro, con ayuda del profesor de Plástica, los alumnos dibujaron o crearon con herramientas digitales tales como *Logomaker* o *Canvas* propuestas de logo utilizando imágenes *Creative Commons* (CC) de Internet. En cada centro se escogió una que se presentaría al concurso final. Los estudiantes participaron activamente con sus propias contribuciones.

Se eligieron cinco logos, uno por centro. Los alumnos votaron el logo que nos representaría como proyecto. Para ello utilizamos *Survey Monkey*²³; los resultados se pueden ver en el *blog*²⁴. El logotipo ganador fue realizado por los alumnos del IES de Poio (España) y en él aparece una piña, que representa la amistad.

Cap. II: Familia Romana

Esta actividad está diseñada para constituir grupos internacionales. La idea sobre la que trabajamos era que se presentaran entre ellos y constituyeran equipos. Para ello los profesores realizamos un gran

²¹ <<https://quizizz.com/admin/quiz/5a86eefec4eddd2df3a84fd6/startV4>>.

²² <<https://goo.gl/8uRq3s>>.

²³ <<https://bit.ly/2JlgrfF>>.

²⁴ <<https://bit.ly/2LVQA62>>.

trabajo previo en común. Por un lado creamos *ex novo* un listado de adjetivos de descripción psicológica en latín²⁵ con su traducción a las diferentes lenguas del proyecto. A continuación, y a partir de una imagen CC, creamos un árbol genealógico y lo insertamos en una presentación de *Google Slide* editable. Después se constituyeron los grupos internacionales²⁶. Cada grupo forma una “familia romana” con una subpágina propia. A cada *circulus* se le asigna un profesor, que le ayudará a lo largo del proyecto.

La actividad tenía varias partes:

Cada alumno editó una foto en *Fotoflexer* y añadió 5 adjetivos en latín que le definían, escogiéndolos del listado de adjetivos preparado por los profesores. Cuando lo tuvo listo, lo insertó en el *Padlet* de su subpágina.

Sobre los adjetivos que habían puesto los alumnos en sus fotos, los profesores en sus *circuli* prepararon un documento²⁷ para cada equipo donde se le daba una serie de pistas sobre su parentesco.

Los alumnos tenían que averiguar quién era el padre, la madre, el hermano, etc y rellenar un árbol genealógico²⁸. Los primeros equipos que trabajando en común consiguieron rellenar el árbol genealógico, se llevaron las insignias de esta actividad.

Por último, se repasaban en clase los árboles y la gramática inherente a este capítulo, el genitivo y la tercera persona.

A partir de este momento todos los equipos tendrán su subpágina en las distintas actividades *Twinspace*. Las insignias serán asignadas al equipo y no a alumnos individuales. Como hemos comentado, nuestro objetivo es que trabajen de forma colaborativa.

Natale hilare!

Llegó la Navidad y nos propusimos hacer un tablero para felicitarnos unos a los otros en latín. En clase escogimos imágenes CC, y con cualquiera de los editores de imágenes que existen en la red o en

²⁵ <<https://goo.gl/bbfnmY>>.

²⁶ <<https://goo.gl/SaeCpB>>.

²⁷ <<https://goo.gl/oe5Qi7>>.

²⁸ <<https://goo.gl/1U5fGX>>.

el móvil les añadimos frases en latín de un elenco propuesto en clase. Luego las subimos a un tablero común²⁹.

Cap III: Video, Video!

El objetivo de esta actividad es el de aprender vocabulario y utilizar el acusativo. Se basa en la metodología *Visual Thinking*.

Cada alumno tenía que “dibujar” una palabra latina, de forma que del propio dibujo se desprendiera el significado de la misma. Podían bien dibujarlas a mano (ayudándonos en este caso el profesor de Plástica) o con la herramienta web *Autodraw*.

A continuación preparamos un tablero³⁰ común con todas las palabras y los alumnos votaron aquellos dibujos en los que mejor se entendía el significado. El dibujo que tenga más votos y explicaciones en latín correctas obtendrá la insignia. Como repaso, los profesores hicimos una presentación a la que titulamos *Imaginarium*³¹.

Después los profesores preparamos una presentación para jugar al “veo veo” en latín *video video!*³²). Con esta presentación y el *Imaginarium* estuvimos practicando en clase.

Por último, realizamos una videoconferencia. Para ello confrontamos nuestros horarios³³, y participamos el IES “Alagón”, el IES “Poio”, el IES “Vegas Bajas”, y el IISS “La Farina-Basile”.

Fue una actividad realmente interesante y fructífera. En esta actividad desarrollamos la expresión y comprensión oral en latín, especialmente interesante habida cuenta de la diferente pronunciación entre los alumnos italianos y los españoles, que no fue un obstáculo para entendernos.

Cap IV: Quot nummi sunt in sacculo tuo?

Con el objeto de desarrollar al unísono la competencia lingüística y la competencia matemática realizamos esta actividad en forma de

²⁹ <<https://bit.ly/2HfBTH7>>.

³⁰ <<https://dotstorming.com/b/596dbe678f1be6fc05f9202a>>.

³¹ <<http://online.fliphtml5.com/nisol/xdcy/#p=38>>.

³² <<https://goo.gl/mHijwW>>.

³³ <<https://goo.gl/P8B6ZL>>.

juego. Antes de ponerla en marcha, los profesores preparamos un documento base sobre el que trabajar con los alumnos (he aquí un ejemplo³⁴), con las respuestas a tres preguntas básicas: ¿Quién tiene dinero? ¿Cuánto dinero tiene? ¿Dónde tiene su dinero? Cada profesor rellenaba los documentos de sus *circuli* utilizando para ello básicamente el vocabulario de los capítulos anteriores.

A continuación se daban a cada alumno, en papel y en clase por parte de su profesor, pistas de los otros alumnos de su círculo³⁵. Con estas pistas los alumnos tenían que ponerse en contacto entre ellos en su subpágina a través de la herramienta *Piratepad* y rellenar un documento³⁶ en *Google doc*, compartido dentro de su círculo, añadiendo al final el conjunto de monedas que tenían en total.

Por último, tenían que grabar vídeos en los que mostraran la solución. Podían utilizar para ello el programa que quisieran, y utilizaron *Wevideo* y videos que subieron a *Vimeo*. Ganaban quienes hubieran cumplido todos los requisitos: compartir la información en las pizarras virtuales, rellenar el documento con las información compartida y por último grabar el vídeo.

Cap V: Ubi est Iulia?

Con esa actividad saltamos a las redes sociales. Tal como hicimos en el anterior proyecto, utilizamos una fecha clave, Los Idus de Marzo (15 de Marzo), fecha en la que fue asesinado César, para celebrar el *Dies Latinus* en *Twitter*. En este sentido los profesores dimos información a través de diferentes canales a todos los profesores y alumnos de latín de los centros, a fin de que participaran en la conmemoración de este día, poniendo frases sencillas de esta lengua, locuciones, latinismos, etc bajo la etiqueta *#etfamiliaeuropaea*.

Al mismo tiempo desarrollamos un juego en *Twitter*. Los profesores creamos un documento³⁷ en el que se daban una serie de pistas sobre en qué lugar se encontraba *Iulia*. Cada cierto tiempo íbamos sacando una pista con la etiqueta *#ubiestiulia*. Con esta misma etiqueta los alumnos

³⁴ <<https://goo.gl/UoSuzQ>>.

³⁵ Por ejemplo, <<https://goo.gl/hFku6q>>.

³⁶ Por ejemplo, <<https://goo.gl/Z7fwfN>>.

³⁷ <<https://goo.gl/ADkB3j>>.

tenían que dar la respuesta, premiándose al que hubiera respondido más rápidamente.

La participación en el *Dies Latinus* y en *Ubi est Iulia* fue muy activa en *Twitter*. Fue realmente sorprendente ver cómo alumnos de otros centros participaban en el juego de forma voluntaria y se divertían con nosotros, al tiempo que aprendían latín.

Cap VI: Quo it Medus?

La actividad estaba pensada para practicar con las preposiciones de lugar y ofrecer al mismo tiempo una actividad base para indicar una dirección o preguntar por ella. Para ello los profesores hicimos un trabajo previo importante, que se puede ver reflejado en el desarrollo de esta actividad:

En primer lugar los alumnos tenían que practicar las preposiciones con su régimen y crear cada uno de ellos juegos en *Learningapps*. Con ello conseguíamos que los alumnos aprendieran las preposiciones y al tiempo crearan contenido. El producto es impresionante, como puede verse en este documento³⁸.

A continuación, los profesores creamos una aplicación para móvil³⁹ con *Appgeyser*, que consistía básicamente en un juego con distintos niveles, utilizando las preposiciones con su régimen para pasar al siguiente nivel.

Sobre el mapa de metro de las *Viae Romanae* realizado por Sasha Trubetskoy⁴⁰, de la Universidad de Chicago (con el que nos pusimos en contacto para pedirle la autorización oportuna para modificar su obra y nos la concedió encantado), añadimos una serie de *viae* nuevas, de manera que aparecieran las ciudades con sus nombres romanos en las que se ubican nuestros centros (de ambos proyectos, *Familia Europaea* y *Familia Europaea II*). Posteriormente hicimos un sencillo documento de indicaciones⁴¹.

³⁸ <<https://goo.gl/ceafyQ>>.

³⁹ <https://drive.google.com/open?id=19qFVEMWPH_4AQixddsO0EyNjN2ksEavD>.

⁴⁰ <<https://sashat.me/2017/06/03/roman-roads/>>.

⁴¹ <<https://goo.gl/dg9J7B>>.

La actividad de los alumnos era doble: por un lado, tenían que indicar a *Medus* cómo llegar desde *Emerita Augusta* hasta Bizancio, y la segunda (y dentro de su círculo), tenían que indicar a un compañero cómo llegar desde cualquiera de las otras ciudades a la suya. Los resultados de ambas actividades se ponían en el foro, en un hilo creado *ad hoc*.

Por último, nos propusimos como reto añadirle la voz en latín al navegador Tomtom. Dimos con la forma de hacerlo y pusimos a nuestros alumnos a grabar las voces, una masculina y otra femenina. Podemos ver un ejemplo en este vídeo⁴². Siempre el procedimiento que utilizamos lo compartimos en las redes sociales con otros profesores de latín. También hicimos este documento base⁴³ para una actividad de interacción indicando direcciones.

Cap VII: Vestigia

Esta actividad está diseñada a modo de *Escape Room*. Los alumnos, en un tiempo determinado, tienen que averiguar de forma colaborativa cinco cuestiones que les ayudaran a resolver un asesinato: ¿Quién? (*Quis/Quae?*), ¿Dónde? (*Ubi?*), ¿Con qué arma? (*Quo instrumento?*), ¿A qué hora? (*Quota hora?*) y ¿Por qué? (*Cur?*) Para todas y cada una de estas claves los alumnos han de resolver un enigma en forma de juego.

Los profesores diseñamos la actividad en este documento⁴⁴ y nos repartimos los enigmas. Cada uno de nosotros hizo uno diferente, utilizando diversas herramientas *web*, de modo que los alumnos ejercitaran su competencia digital. En algunos casos la propia herramienta facilitaba al final la pista, en otras, tal como los alumnos conseguían superar el reto y nos lo mostraban, los profesores les dábamos la clave correspondiente.

Para la actividad utilizamos como base el juego *Vestigium*⁴⁵, realizado por Antonio González Amador, al que le pedimos permiso para modificar la imagen del tablero y los personajes.

⁴² <https://www.youtube.com/watch?v=RfkSD_DG9q8>.

⁴³ <<https://goo.gl/6d8PTp>>.

⁴⁴ <<https://goo.gl/8nonxW>>.

⁴⁵ <<http://lingualatina-orberg.blogspot.com/2010/12/vestigium-ludus-suspectorum.html>>.

Las herramientas utilizadas fueron las siguientes:

— *Quis/Quae?*⁴⁶ Sobre un *Thinkling* que tenía como base el plano de una casa, hacíamos preguntas con audios en los que faltaba la palabra final. Todas estas palabras estaban en un crucigrama realizado en *Learningapps*.

— *Ubi?*⁴⁷ Los alumnos tenían que resolver las cuestiones planteadas en un *Educaplay*. Cuando su resultado fuera del 100%, los profesores le entregamos la solución a esta clave.

— *Quo instrumento?*⁴⁸ En este caso los alumnos a través de un código QR accedían a una presentación⁴⁹ en la que se le planteaban una serie de cuestiones. Al resolverlas se les facilitaba por parte del profesor la resolución de este enigma.

— *Quota hora?*⁵⁰ A través de un código QR los alumnos descargaban una aplicación de móvil⁵¹ en la que tenían que resolver a modo de juego una serie de preguntas. Si eran capaces de resolverlas, la propia aplicación le facilitaba la clave.

— *Cur?*⁵² Esta actividad, realizada con *Cerebrity*, consistía en ubicar en un mapa diversos monumentos y reconocer si eran romanos o no. Como en la anterior actividad, el propio programa les facilitaba la respuesta al enigma.

Cada *circulus* tenía su propia subpágina, en la cual en un tablero los alumnos iban comentando si habían resuelto alguno de los enigmas y animándose unos a otros. Por último, la solución final debía aparecer en el foro, en un hilo creado al efecto.

Por último, y para dejar un buen sabor de boca, hicimos una actividad de repaso con *Classtools*, en la que los alumnos podían elegir entre los distintos juegos de *Arcade*, y dentro del juego se insertaban algunas cuestiones gramaticales vistas en este capítulo.

⁴⁶ <<https://twinspace.etwinning.net/48179/pages/page/392013>>.

⁴⁷ <<https://twinspace.etwinning.net/48179/pages/page/394982>>.

⁴⁸ <<https://twinspace.etwinning.net/48179/pages/page/394984>>.

⁴⁹ <<https://goo.gl/JoxQC2>>.

⁵⁰ <<https://twinspace.etwinning.net/48179/pages/page/394986>>.

⁵¹ <<http://app.appsgeyser.com/7046781/Vestigia>>.

⁵² <<https://twinspace.etwinning.net/48179/pages/page/394989>>.

Ha sido con diferencia la actividad más motivadora para los alumnos, que participaron muy activamente e interactuaron para resolver el asesinato de Davo.

Cap VIII: Eme meum inventum!

La última actividad relacionada con el manual fue ésta, en la que los alumnos tenían que mostrar su espíritu emprendedor. Para ello, en cada subpágina, tenían que inventar y acordar un objeto que hubiera sido útil para los Romanos, y hacer un folleto con *Smore* resaltando sus virtudes. Finalmente, los alumnos votaron el objeto más convincente⁵³.

Roma aeterna est

En el año dedicado al Patrimonio Cultural decidimos hacer una actividad enfocada a recopilar los monumentos Romanos en un mapa. Para ello utilizamos *Google maps*.

Este mapa colaborativo⁵⁴ tiene varias particularidades:

- Los monumentos llevan una breve anotación en latín con una frase sencilla.
- Se incluye un audio en latín, realizado con *Vocaroo*, que recoge la anotación.
- Es un mapa abierto a la colaboración de todos los centros educativos. De hecho, la mayoría de las anotaciones están realizadas por centros ajenos al proyecto, a los que agradecemos su esfuerzo e interés.

Familia Europaea in tuo telephonulo

Con todo el proyecto realizado, los profesores hicimos una aplicación de móvil con *Andromo*, que sirviera como producto final que pudiéramos mostrar a la Comunidad Educativa (padres y compañeros, incluso a otros profesores).

⁵³ <<https://goo.gl/ncxAYM>>.

⁵⁴ <<https://goo.gl/Mexh97>>.

De aestimatione nostri incepti

En esta página se recoge la evaluación final tanto de alumnos como profesores. Para ello, en el caso de los alumnos, preparamos un breve y sencillo cuestionario con *Eval&go* y le pedimos su opinión en latín. Hicimos este documento⁵⁵ y utilizamos un *Mentimeter* al que podían añadir sus opiniones.

En el caso de los profesores, el formulario es mucho más completo y sirve de reflexión y *feedback* para futuros proyectos. El formulario está hecho también con *Eval&go* y añadimos un *Mindmeister* para realizar las reflexiones finales.

Valete, amici!

Como despedida, los profesores preparamos una serie de frases de buenos deseos, entre las cuales los alumnos tenían que escoger y añadir las en una nube de palabras creada con *Answergarden*.

Diffusio

Página dedicada a recopilar la difusión del proyecto, que ha tenido un amplio eco entre las asociaciones de Clásicas de los países participantes.

IV. COLABORACIÓN

La mayoría de las actividades han buscado una colaboración efectiva entre el alumnado desde diferentes perspectivas, partiendo de la interacción y avanzando hasta la creación de grupos internacionales y de contenidos. A ello hay que añadir que hemos querido que se comunicaran en latín, aunque fuera en un nivel básico.

Cada actividad proporciona un producto final (naipes, presentaciones colaborativas, *learningapps*, juegos *on line*, voz del Tomtom en latín, resolución en grupo de actividades, etc.) que son el resultado de un trabajo colaborativo de los grupos internacionales de alumnos. Hemos procurado usar herramientas web colaborativas y sencillas de modo que facilitaran la interacción entre el alumnado.

⁵⁵ <<https://goo.gl/jqXK7E>>.

Analicemos cada actividad y su grado de colaboración, para que podamos ver claramente la gradación hacia modelos colaborativos de trabajo con creación de contenidos:

La actividad inicial *Salvete, amici!* busca que los alumnos se presenten e interactúen con frases sencillas en latín, preservando su privacidad a través de un avatar. La interacción también surge de los votos que se dan unos a los otros, lo que de alguna forma consigue que el alumnado se esfuerce por hacerlo mejor.

En *cap. I: Provincia, Oppida, Fluvii, Insulae...* los alumnos trabajan en equipos nacionales creando colaborativamente presentaciones, interactuando con el resto de sus compañeros de proyecto en un tablero común, mostrando sus competencias en un juego que le aportara a la postre a su círculo una insignia, reconociendo en un mapa los lugares que se van nombrando en latín y creando, como producto final común a todos, una baraja de naipes que puede utilizarse en próximos cursos.

En la actividad *De signo communi* los alumnos participan mediante creaciones individuales en un concurso general donde ellos son los protagonistas: ellos hacen los logos, escogen un logo que los representa por país y luego ellos votan el que consideran el mejor.

La actividad *cap. II: Familia Romana* busca formar equipos de forma que interactúen para conocerse. Los alumnos se describen en latín y reaccionan conociendo a los demás amigos de su grupo a través de sus descripciones para crear el árbol genealógico.

Con la actividad *cap III: Video, Video!* los alumnos se relacionan en dos niveles: votando las imágenes que visualicen mejor la idea de la palabra y con la videoconferencia, en la que la dinámica del juego *Video Video!* pasa el turno al acertante de la palabra.

La actividad *cap IV: Quot nummi sunt in sacculo tuo?* no se entiende sin una colaboración efectiva entre sus miembros. No puede resolverse sin que los alumnos de cada equipo se comuniquen, pues a cada uno se les ha dado una parte de la información del todo.

Con la actividad *cap V: Ubi est Iulia?* y en ella el *Dies Latinus in Twitter* se busca crear un sentimiento de “latinidad”. Todos los alumnos crean una frase o varias con el vocabulario que saben, o buscan locuciones latinas. A ellos se suman profesores, alumnos de otros centros. Los alumnos reaccionan y se interesan por lo que otros escriben,

preguntan el significado de algunas palabras, la construcción de algunas locuciones. El juego implicaba la participación de los alumnos en un entorno diferente, como son las RRSS, en un juego didáctico que conllevaba el aliciente de conseguir la insignia para su *circulus*.

La actividad *cap VI: Quo it Medus?* Genera, por un lado, contenido en forma de juegos, en el que los alumnos evalúan lo realizado por los otros en los *learningapps*. Crean contenido, lo comparten, lo afianzan mediante la metodología de la ludificación. Por otro, dentro de los *circuli* los alumnos han de explicar a los otros cuál es el mejor trayecto para llevar a su ciudad, y trabajar entre todos para indicar a Medo el camino más corto, utilizando el foro para comunicarse. Por último, los alumnos trabajan en la creación de las voces para el GPS.

La actividad *cap VII Vestigia* es esencialmente colaborativa. Los alumnos han de resolver las diferentes claves en común en un tiempo determinado, lo que hace que sea absolutamente necesaria la colaboración entre ellos para conseguir realizar la actividad.

En la actividad *cap VIII Eme meum inventum!* los alumnos trabajan en común para crear un objeto útil para los Romanos. En este caso se trata de buscar el acuerdo y generar un folleto con el que convencer a los demás.

La actividad *Roma aeterna est* relaciona al alumno con su entorno y con el conocimiento del mundo romano. Un mapa donde todos los alumnos aportan para crear un contenido común entre todos, utilizando además la Lengua Latina.

De aestimatione nostri incepti sirve como evaluación de nuestro proyecto y *feedback* en el *Mentimeter* que recogía las opiniones acerca del proyecto.

Por ultimo, en *Valete, amici!* los alumnos se despedían deseando lo mejor para sus compañeros de proyecto.

La realización de cada actividad necesitó del uso de documentos compartidos con materiales creados *ex professo* tales como: saludos y despedidas, indicaciones, preguntas de viaje, aplicaciones de móviles con actividades, expresiones en latín que sirvieran al alumnado no solo para llevar a cabo la actividad sino para además comentar luego la de sus compañeros usando la lengua latina. Estos materiales se han compartido en la red con los profesores de latín a lo largo de la vida del proyecto.

Uno de nuestros retos ha sido el de mostrar que los proyectos colaborativos dentro de la plataforma *eTwinning* son un buen punto de partida para afrontar el currículo. De ahí que hayamos ido mostrando todos nuestros progresos al profesorado de nuestra materia, haciéndole participe de nuestras actividades en numerosas ocasiones y ayudando en todo lo posible a los compañeros que se lanzaron a seguir nuestra estela con un proyecto paralelo.

El hecho de trabajar todo el proyecto ha sido un esfuerzo bastante exigente que creemos que ha merecido la pena, por lo que significa de reto para nuestra competencia idiomática en la lengua que enseñamos.

V. USO DE LA TECNOLOGÍA

Hemos hecho uso de herramientas colaborativas acordes con el objetivo propuesto para cada actividad y con la naturaleza de cada una de las actividades propuestas. Hemos procurado que las herramientas colaborativas fueran sencillas y a ser posible sin necesidad de registro, y que potenciaran una metodología activa del latín.

Como puede verse en la explicación de las distintas actividades, la lista de herramientas utilizadas es muy variada y contiene elementos que no se habían utilizado antes en proyectos, como la realización de aplicaciones para móviles con *Appgeyser* o la programación del *Tomtom* con voz en latín.

Hemos preservado la privacidad de los alumnos por diferentes medios: ninguna de las subpáginas del *Twinspace* en las que han trabajado son públicas. Del mismo modo, hemos respetado y hemos hecho respetar y creado conciencia entre los alumnos del uso de música e imágenes libre de derechos.

Por último, hemos utilizados las redes sociales para difundir los logros de nuestro proyecto, especialmente *Facebook*, donde creamos un grupo público, y *Twitter*.

VI. RESULTADOS, IMPACTO Y DOCUMENTACIÓN

Todas nuestras actividades ponen su foco de atención en afrontar nuestra materia desde una metodología comunicativa, utilizando el latín como lengua vehicular, experimentando con nuevas metodologías

activas y trabajando las diferentes competencias clave, en el contexto de un proyecto colaborativo europeo. Tomando como base *Lingua Latina Per Se Illustrata*, un manual famoso y extendido por su método inductivo-contextual, hemos intentado demostrar que *eTwinning* es el lugar adecuado para dar vida y energía colaborativa a nuestras materias e ilusionar a nuestros alumnos, participando en equipos europeos donde prima la colaboración.

Los resultados han sido recopilados en el *blog* y en *Twinspace*, de forma que todos los miembros de la comunidad educativa han podido tener acceso a ellos y seguir el desarrollo del proyecto en sus diversas actividades.

Como se puede apreciar, hemos trabajado en equipo desde el primer momento, elaborando las actividades de forma conjunta entre todos los profesores participantes en el proyecto, y su diseño ha incluido la creación de un producto final elaborado por los alumnos en los que el profesor asume el rol de mediador, favoreciendo el aprendizaje autónomo. En este sentido, uno de los resultados más visibles para los profesores participantes ha sido el enriquecimiento de las competencias y destrezas didácticas y lingüísticas a partir de la colaboración entre ellos. Hemos aprendido a trabajar en equipo, y a crear en común actividades que muestran que se puede enfocar nuestra materia desde metodologías activas de una forma más atractiva e innovadora.

En cuanto al alumnado, al incidir la mayoría de las actividades en el trabajo colaborativo y en la creación de contenidos, creemos que los conocimientos adquiridos serán más sólidos y duraderos en el tiempo, formando una buena base para futuros estudios.

Nuestros alumnos han participado activamente en las actividades del Proyecto, bien por medio del trabajo individual de las primeras instancias hasta la más exigente colaboración de las actividades finales. Las actividades realizadas tenían como objetivo que el alumno sin conocimientos de la lengua de Cicerón se sumergiera en ella de una forma sencilla y gradual, con contenidos motivadores y sobre todo comunicativos. De la cantidad y calidad del material producido por el alumnado podemos deducir su alta motivación y lo positivo de su evaluación del proyecto.

Queremos resaltar el trabajo que ha costado trabajar única y exclusivamente en latín con alumnos sin conocimientos previos de la lengua latina. Hacer fácil lo difícil, comunicarnos en latín, experimentar pedagógicamente con las metodologías activas en contextos europeos de colaboración y usando las nuevas tecnologías, suponen los retos a los que nos hemos enfrentado en este proyecto.

Hemos compartido todas nuestras actividades con otros profesores, e incluso hemos explicado en alguna que otra charla⁵⁶ en Centros de Profesores cómo realizar actividades colaborativas con ejemplos de nuestro proyecto. Hemos realizado materiales fácilmente reutilizables por otros profesores de latín, materiales que pueden inspirar nuevas actividades desde perspectivas comunicativas o en contextos colaborativos.

Hablemos ahora de la evaluación. En las etapas iniciales del proyecto diseñamos un bosquejo de plan de evaluación, que incluía tres etapas. La evaluación ha constado de diversas fases:

Una inicial, en la que valoramos mediante la observación, por un lado, el punto de partida de los alumnos y sus motivación en el proyecto, y, por otro lado, el *input*, es decir, los recursos materiales y tecnológicos de los centros: las dificultades técnicas y de material que teníamos, las posibilidades de acceso al aula de informática, la disparidad de horarios de clases en cada centro de nuestra materia, etc. A partir de ello decidimos dedicar al proyecto el tiempo oportuno según el país (en Polonia sólo hay una hora de clase, mientras que en España son tres y en Italia cuatro).

Para la evaluación del proceso preferimos, en el caso de los alumnos, utilizar el sistema de insignias, que validaban la consecución del logro con la consiguiente competencia o aprendizaje. Por otro lado, en clase, hemos alentado la coevaluación, al corregirse unos alumnos a otros (véase por ejemplo la actividad del cap I, Cap VI, etc.). Algunos de los juegos finales han actuado con autoevaluación del alumno (Cap VII, o el repaso del *Imaginarium* del cap. III, entre otros) En cuanto al profesorado, hemos ido corrigiendo las actividades y mejorándolas mediante una evaluación comunicativa a través de innumerables correos electrónicos. Los ejemplos más palpables en este sentido han sido las actividades de los capítulos VI y VII, buscando la mejora del aprendizaje.

⁵⁶ <<https://goo.gl/4uJ7yD>>.

Por último, hemos realizado una evaluación final diferenciada entre alumnos y profesores. En el caso de los alumnos, se les ha proporcionado una rúbrica de las competencias clave para una autoevaluación⁵⁷ (está traducida a los diferentes idiomas, aquí los resultados⁵⁸), en la que el alumno consigue reflexionar sobre el grado de adquisición de las competencias claves gracias a este proyecto. También hemos realizado un test de evaluación⁵⁹ y hemos recogido sus opiniones en un muro⁶⁰. De esta evaluación puede colegirse el grado de satisfacción con el modo utilizado para aprender latín, así como el uso de las TIC en clase y el aprendizaje en colaboración como una metodología atrayente. De todas las actividades que hemos hecho, las más valoradas han sido precisamente las que más colaboración requerían, como la del cap. VII.

En el caso de los profesores, hemos realizado un formulario⁶¹ en el que se reflexiona sobre el manejo de la lengua latina, el uso de las herramientas *web*, nuestro grado de colaboración y el de los alumnos, la idoneidad de las actividades y su adecuación al currículum, la organización del proyecto, la participación y grado de satisfacción de cada uno, el alcance de las actividades y si hubiera sido posible hacerlo fuera de la plataforma *eTwinning*. También hemos recogido nuestras impresiones y propuestas de mejora a partir del *feedback* generado en una evaluación comunicativa⁶², y que se pueden resumir en la satisfacción por el fructífero trabajo en equipo, el abanico de posibilidades que despiertan las nuevas metodologías y el enorme esfuerzo y tiempo que han significado la confección de las actividades, que se ve compensado, en gran medida, por los resultados de los alumnos y la adquisición de las competencias clave asumidas.

Hemos procurado hacer extensivo al resto de la comunidad educativa y al resto del profesorado en general los resultados del proyecto, apareciendo en la página *web* del centro y difundiéndolo⁶³ en numerosas charlas *eTwinning* y páginas *web* relacionadas con el mundo clásico.

⁵⁷ <<https://goo.gl/Qq6NNG>>.

⁵⁸ <<https://goo.gl/VGB7Q5>>.

⁵⁹ <<https://bit.ly/2M1gGV3>>.

⁶⁰ <<https://bit.ly/2kSwoFS>>.

⁶¹ <<https://bit.ly/2Jl2W5Q>>.

⁶² <<https://bit.ly/2JmHwW6>>.

⁶³ <<https://bit.ly/2xSBDhM>>.