

# Memoria del proyecto

## Luduslitterarius.net

### 1.- Nombre del Centro y responsable del mismo

El promotor y responsable del proyecto es José María Martín de Benito, profesor de Latín del IES “Carmen y Severo Ochoa” de Luarda

### 2.- Antecedentes, motivación y objetivos del proyecto

El proyecto empezó a gestarse hace 3 años y su objetivo fundamental consistía en crear materiales interactivos que permitieran al alumno trabajar de manera diferente con los áridos contenidos morfológicos de la lengua latina. Aunque no se haya cursado nunca Latín, todo el mundo sabe cómo se aprendía hace algunos años las declinaciones o las conjugaciones latinas, repitiéndolas constantemente por escrito o “recitándolas” oralmente, al modo de la tabla de multiplicar.

La intención, por tanto, era conseguir que el alumno dominara la morfología latina, pero empleando los medios informáticos del centro, concretamente el aula Modelo, y creando para ello aplicaciones informáticas atractivas, flexibles e interactivas que motivaran al alumno, le permitieran avanzar a su ritmo, corrigieran sus errores y facilitaran la evaluación y autoevaluación del aprendizaje.

Para la realización de estas aplicaciones se buscó un lenguaje de programación estrechamente relacionado con la web -también se pretendía que los materiales fueran accesibles a los alumnos a través de Internet- . La elección no fue complicada ya que sólo un programa, Flash, y un lenguaje de programación, ActionScript, cumplían todos los requisitos.

### 3.- Desarrollo del proyecto

El proyecto comenzó con la creación de una aplicación que permite declinar sustantivos latinos. Luego se incorporó un juego clásico, el ahorcado, pero adaptado al latín y orientado al repaso del vocabulario aparecido en clase.

Estas primeras aplicaciones ya cumplían un requisito que se ha convertido en máxima del proyecto, a saber, que aunque la interfaz sea la misma, el contenido pueda modificarse y adaptarse a los gustos y necesidades de alumnos y docentes. Por esta razón, aparte de un

menú, todas las aplicaciones incorporan los datos desde archivos XML, que pueden editarse fácilmente aunque no se tenga ninguna noción de programación.

Progresivamente se fueron añadiendo otras aplicaciones, [una para declinar adjetivos](#), otra para [analizar formas verbales latinas](#),... hasta cubrir así toda la morfología latina.

#### 4.- Conclusiones y balance

Tras tres años de trabajo el balance no puede ser más positivo: no sólo se han alcanzado con creces los objetivos perseguidos, ie., facilitar a mis alumnos a través de la informática y de las TIC el aprendizaje de la lengua latina, sino que, al estar las aplicaciones del proyecto colgadas en Internet y a disposición de todos, se ha brindado la posibilidad de hacer lo mismo a docentes y alumnos de otros centros asturianos o del resto de España.

Gracias precisamente a la buena acogida que ha tenido este proyecto hoy en día el sitio Luduslitterarius.net se ha convertido en uno de los más visitados por los profesores y estudiantes de lenguas clásicas. A continuación dejamos algunas de las opiniones que se pueden leer en la web:

*\*" Si queréis una actividad que os permite autoevaluaros y que os ayudará a dominar bien todas las formas verbales a partir de la práctica, id a esta dirección: <http://www.luduslitterarius.net/verbos/analisis.html> (mil gracias a su autor que, generosamente, permite el libre acceso a su trabajo)" - <http://blog.educastur.es/cilurnigos/2011/01/>*

*\*" Sobre todo para los de primero de Bachillerato, que están comenzando a experimentar con ese antiguo Brain Training que es la voz pasiva latina, dejo aquí este enlace para que en vuestros ratos libres (o en lo que tarda en abrirse el tuenti) practiquéis un poco. Es una aplicación fantástica y muy fácil de utilizar, como todas las de Ludus Litterarius." - <http://clasicas-ojosdelquadiana.blogspot.com/2011/01/la-voz-pasiva-en-ludus-litterarius.html>*