

# El juicio a Clodia: un *escape room* educativo en el aula de Latín II\*

VICTORIA RECIO MUÑOZ

Universidad de Valladolid

ORCID ID <https://orcid.org/0000-0002-5661-2028>

[victoria.recio@uva.es](mailto:victoria.recio@uva.es)

ANA M<sup>a</sup>. PAINO CARMONA

CFIE de Valladolid

[ampaino@educa.jcyl.es](mailto:ampaino@educa.jcyl.es)

**Resumen:** Presentamos una propuesta didáctica de gamificación en el aula de Latín II de 2º de Bachillerato, un *escape room* que tiene como eje central de su narrativa el discurso *Pro Caelio* de Cicerón. Durante un tiempo limitado los alumnos, divididos en grupos, deben resolver una serie de retos sobre contenidos del currículo: literatura (oratoria y lírica), léxico, morfología, sintaxis y traducción de textos en versión original. Mediante esta estrategia didáctica los alumnos afianzan y repasan conocimientos de una manera lúdica a la vez que desarrollan habilidades de comunicación, razonamiento lógico y destrezas digitales.

**Palabras clave:** gamificación; *escape room*; *Pro Caelio*; Clodia; Cicerón

## The trial of Clodia: an educational escape room in a Latin II class

**Abstract:** We put forward a teaching proposal on Gamification for the subject Latin II in the 2nd year of Bachillerato, an *escape room* whose narrative focuses on Cicero's speech *Pro Caelio*. For a limited time, students, organized in groups, must solve several challenges about the contents of the curriculum: literature (oratory and lyrical poetry), vocabulary, morphology, syntax and the translation of original texts. This teaching approach allows students to review and consolidate their knowledge in a playful way and it also contributes to develop their communicative skills, rational thinking and digital competence.

**Key words:** gamification, *escape room*, *Pro Caelio*, Clodia, Cicero

**Cómo citar este artículo:** Victoria Recio Muñoz, Ana M<sup>a</sup>. Paino Carmona, "El juicio a Clodia: un *escape room* educativo en el aula de Latín II", *Revista de Estudios Latinos* 21 (2021), 157-180

## 1. INTRODUCCIÓN

Presentamos una propuesta didáctica de ludificación o gamificación en el aula de Latín de 2º de Bachillerato: un *escape room* que tiene como eje central de su narrativa el discurso *Pro Caelio*, pronunciado por Cicerón en el año 56 a. C., una de las épocas más convulsas de la historia de Roma, y en el que estuvieron implicados algunos de los personajes fundamentales del siglo I a. C.

El objetivo principal de nuestro *escape room* es que los alumnos consoliden contenidos de la asignatura de Latín II mediante la realización de una serie de retos (preguntas sobre literatura, morfología, sintaxis y léxico) inmersos en un escenario real: Clodia acaba de perder el juicio contra su antiguo amante, Celio. Solo conservamos la versión del acusado a partir del discurso de defensa de Cicerón, pero ¿los hechos fueron realmente así? La misión de los alumnos será entonces descubrir la verdad. Para ello, buscarán información a través de una serie de pistas: leen cartas de Cicerón y Catulo, rastrean conversaciones entre Clodio y Clodia, escuchan la confesión de Celio, indagan en el testimonio de los testigos del juicio, etc. Para hacerse con todos estos datos deben responder a una serie de cuestiones que forman parte del currículum de Latín de 2º Bachillerato. Se consigue, por tanto, de una manera lúdica repasar conceptos sobre los géneros literarios de la oratoria y la lírica, afianzar contenidos de léxico, morfología y sintaxis y practicar la traducción de textos en versión original. Ahora bien, ha de considerarse un complemento no un sustituto a las diversas metodologías que el profesor elija para enseñar el currículum de la asignatura de Latín II.

La elección de 2º de Bachillerato se explica porque de todos los niveles de la Educación Secundaria es en el que se profundiza en los contenidos de literatura latina y se comentan y analizan textos de mayor complejidad. Somos conscientes de lo complicado que resulta este curso en el que se dedican todos los esfuerzos a preparar a los alumnos para las pruebas de acceso a la Universidad, por lo que ha de entenderse como una actividad puntual y extraordinaria que no constituye en absoluto la metodología fundamental. Por otra parte, no debe sorprender una propuesta de gamificación para una etapa de Bachillerato<sup>1</sup>, pues no se trata de convertir la clase en un juego, sino que el juego es el instrumento que capta la atención del alumno para involucrarlo en la actividad (Oliva 2016: 37). En cualquier caso, aunque la propuesta está pensada para Latín de 2º de Bachillerato, puede adaptarse a otras asignaturas como Cultura Clásica en la ESO o Latín de 4º ESO, ya que a partir del discurso se pueden trabajar contenidos presentes en el currículum de estos niveles: historia de Roma, la

---

\* Este artículo forma parte del Proyecto de Innovación Educativa *Teatro y gamificación: un match posible* (PID 133) de la Universidad de Valladolid dirigido por Cristina De la Rosa Cubo.

<sup>1</sup> Son numerosos también los *escape rooms* con resultados satisfactorios en la Universidad (Onecha Pérez, Sanz Prat & López Valdés, 2019; Sierra Daza & Fernández Sánchez, 2019; Calvo Roselló & López Rodríguez, 2021).

situación de la mujer en la civilización romana, la religión, el *cursus honorum*, clases sociales, etc.

Pese a que en la red se registran numerosos ejemplos de *escape room* en otras asignaturas, sin embargo, son pocas las experiencias de este tipo en nuestras materias (Marqués García 2019; Real Torres 2020), por lo que con este artículo pretendemos aportar un ejemplo más para facilitar al docente su aplicación directa al aula. Es cierto que diseñar este tipo de actividades breves implica una gran inversión de tiempo y esfuerzo, pero los resultados son muy positivos a tenor de los propios alumnos quienes insisten en que consiguen un aprendizaje significativo a la vez que se divierten<sup>2</sup>.

## 2. EL DISCURSO *PRO CAELIO* DE CICERÓN Y SUS PROTAGONISTAS

El *Pro Caelio* de Cicerón es uno de los mejores y más interesantes ejemplos de la oratoria romana y uno de los más recreados en novelas de ficción histórica<sup>3</sup>. El trasfondo de los hechos corresponde a los años finales de la República romana, un momento de máxima agitación en el que suceden acontecimientos de gran trascendencia (intrigas, guerras civiles, corrupción política, escándalos, conjuras violentas) y en la que, además, se ven involucradas figuras tan célebres como Cicerón, Catilina, César, Pompeyo, Clodio o Milón.

Celio, joven romano amigo y alumno de Cicerón, fue acusado en el año 56 a. C. de varios delitos de *uis* (violencia política), uno de los más graves en la Roma republicana. El acusador principal de Celio fue Lucio Sempronio Atratinio y los *subscriptores* o acusadores secundarios fueron L. Herenio Balbo y P. Clodio Pulcro, liberto de P. Clodio. Por su parte, la defensa de Celio estaba representada por sus dos grandes maestros, M. Licinio Craso y M. Tulio Cicerón, y por él mismo. El proceso contra M. Celio se celebró durante los *Ludi Megalenses* o *Megalensia*, en honor a Cibeles, la *Magna Mater*, en abril de ese año. Los dos *crimina* en los que se detiene Cicerón son la acusación de asesinato de Dión, embajador de Alejandría, y el de intento de envenenamiento

---

<sup>2</sup> Así lo constatan las evaluaciones de otro *escape room* titulado «El sillón del diablo» que hemos puesto en práctica desde hace ya varios años en las asignaturas «Alimentación y cultura» del Grado de Nutrición humana y Dietética y «Metodología y evaluación en las lenguas clásicas» del Máster de Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación profesional y Enseñanza de Idiomas de la Universidad de Valladolid. De estos resultados nos ocupamos en la comunicación «El sillón del diablo: un *escape room* digital» presentada en las *Jornadas VirtUVales - ¡Qué meses los de aquel año!*, Valladolid, 20 y 21 de julio de 2020.

<sup>3</sup> Este juicio forma parte del argumento de las novelas *The Venus throw* de Steven Saylor (1995), traducida al español como *La suerte de Venus*, y *Una giovanezza piena di speranze* de Luca Canali (2001). Cf. García González 2009: 37-40. También aparece de forma tangencial en *Los idus de marzo* de Thornton Wilder (1948) y *La encina de Mario* de Antonio Priante (1995). Acerca de otras novelas que tienen a Cicerón como protagonista cf. Baños Baños 2002 y sobre la novela histórica latina contemporánea cf. Montero Cartelle & Herrero Ingelmo 1994.

a Clodia, viuda de Q. Metelo Celer<sup>4</sup>. De todo el proceso, solo se conserva el discurso de Cicerón, pronunciado el 4 de abril, después de los de Craso y Celio.

A pesar de que Celio es el acusado, la realidad es que Clodia, una mujer libre, viuda, bella y culta, se convierte en el centro del juicio y así lo manifiesta el propio Cicerón en un momento del discurso: *Res est omnis in hac causa nobis, iudices, cum Clodia* (Cic. *Cael.* 31). Su defensa se basa en aducir que la acusación es fruto de la invención de Clodia, movida por el deseo de venganza contra Celio por haberla abandonado cruelmente: *Magnum rursus odium video cum crudelissimo discidio extitisse* (Cic. *Cael.* 31). En su contra, Cicerón enumera el tipo de vida muelle llena de lujo y placeres con el que había cautivado al joven Celio: *libidines, amores, adulteria, Baias, convivias, comissationes, cautus, symphoniacas, navigia* (Cic. *Cael.* 35). A su mala reputación añade, a su vez, la sospecha de haber asesinado a su marido Metelo, quien murió de forma repentina en circunstancias extrañas en el 59 a. C. (Arcaz Pozo 2016). En definitiva, Clodia representa «una mujer que subvierte los roles de género tradicionales estipulados para una patricia romana y que se define por oposición a la matrona romana o *materfamilias*» (Berjano Rodríguez 2020).

Frente a la tendenciosa imagen de Clodia, sometida a la mofa y escarnio público durante todo el discurso, Cicerón muestra a Celio como un inocente *adulescentulus* (Skinner 2011: 106), víctima y juguete de la malvada *Medea Palatina* (Cic. *Cael.* 35)<sup>5</sup>, cuando en realidad Celio era un joven sin escrúpulos preocupado solo por la fama y el dinero, un ejemplo más de la juventud romana de la buena sociedad de entonces (Agnelotti & Stella 1991: 138; Guerrero Contreras 2000: 33).

Para entender bien el contexto de este juicio conviene señalar, asimismo, el odio que Cicerón profesaba al hermano de Clodia, P. Clodio Pulcro, desde hacía años (Pina Polo 1991; Baños Baños 1994: 11-22). El inicio de la enemistad entre ambos se remonta al 73 a. C. cuando Clodio acusó de *incestum* a la hermana de Terencia, la mujer del arpinate. Como venganza de esta afrenta, Cicerón se presentó en el 61 a. C. como testigo «estrella» en contra de Clodio, cuando fue procesado por profanar los misterios de la *Bona Dea* en casa del por entonces pontífice Julio César, echando así por tierra su coartada. Plutarco (Cic. 29, 2-4) aduce que Cicerón testificó obligado por los celos que sentía Terencia de la estrecha relación entre el orador y la joven Clodia<sup>6</sup>. Según este autor, Cicerón la visitaba frecuentemente y la agasajaba, lo que despertó la animadversión de

<sup>4</sup> Existe numerosa bibliografía sobre Clodia. Puede consultarse una recopilación en Valverde Abril 2009.

<sup>5</sup> Atratinio, a su vez, había calificado a Celio como *pulchellum Iasonem* (Skinner 2011: 105). Las alusiones mitológicas también se constatan en el discurso de Celio quien llamó a Clodia *quadrantariam Clytaemestram*, como relata Quintiliano (*Ins. orat.* 8, 6, 53).

<sup>6</sup> A partir de este dato, algunos han especulado que Clodia hirió el orgullo de Cicerón al rechazar su amor y esta pudo ser una razón más de la crueldad con la que la trató en el juicio a Celio.



su mujer hacia la joven. Finalmente, Clodio sobornó al tribunal y consiguió ser absuelto.

Su enemistad siguió creciendo en los años sucesivos; así Clodio, como tribuno de la plebe, logró que el orador fuera condenado por haber ejecutado a los cómplices de Catilina sin juicio previo y propuso un decreto en el 58 a. C. que requería el exilio del orador, la confiscación de sus bienes y la destrucción de su casa en el Palatino. Más aún, en el lugar de la vivienda mandó levantar un templo a la Libertad. Poco después Pompeyo pidió su regreso desde Tesalónica, ciudad de su destierro, y así volvió a Roma en el 57 a. C. con la ayuda del tribuno Milón, quien curiosamente fue acusado años después de matar a Clodio en la vía Apia, y a quien también defendió Cicerón en su célebre *Pro Milone*, aunque en este caso no consiguió librarle del exilio.

Por último, cabe señalar otro protagonista importante en la historia, aunque no participase directamente en el juicio a Celio. Se trata del poeta Catulo, quien dedicó a Lesbia, pseudónimo que los investigadores han atribuido a Clodia no sin cierta discusión, un notable número de poemas<sup>7</sup>. En sus versos el poeta de Verona describe a Lesbia como una mujer extraordinariamente bella y además culta, una *docta puella*, pero que a medida que su relación va haciendo agua nos la muestra como una traidora capaz de actuar como una vulgar meretriz (Cid López 2005: 174-177). Su historia de amor ha sido también argumento de varias novelas<sup>8</sup>.

### 3. PROPUESTA DIDÁCTICA: UN *ESCAPE ROOM* EN EL AULA DE LATÍN II

#### 3.1. *EL ESCAPE ROOM COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA*

Un *escape room* educativo es una experiencia lúdica en la que los alumnos deben escapar de una habitación en la que están encerrados o resolver un problema que se les plantea en un tiempo limitado. Para conseguirlo deben superar en equipo una serie de retos relacionados con el currículum de la asignatura<sup>9</sup>.

Se trata de una estrategia educativa versátil, pues permite combinarla con otras metodologías que promueven el aprendizaje activo: aprendizaje

<sup>7</sup> La mayoría de los investigadores consideran cierta esta teoría (López Fonseca 2004: 144; Cantarella 1996: 62), aunque alguno alberga sus dudas (Skinner 2011: 132-136). La elección del pseudónimo obedece a la admiración que profesaba Clodia hacia Safo, la poetisa de Lesbos, lo que se muestra en el poema LI de Catulo, versión de una de sus odas.

<sup>8</sup> Además de las mencionadas en la nota 3 cabe señalar *Lesbia mía* de Antonio Priante (1992), *La muchacha de Catulo* (2013) de Isabel Barceló Chico y *Mille baci e ancora cento* (2013) de Laura Sciolli, que cuenta con traducción en castellano.

<sup>9</sup> Existe abundante información sobre *escape rooms* educativos en la red. Recomendamos especialmente el blog de Clara Cordero <<https://www.agorabierta.com>> [15/05/21], la guía *Juegos de fuga* diseñada por Martínez, Fernández & Poyatos (2008) y el documento colaborativo creado por Christian Negre i Walczak alojado en su blog <<https://www.applejux.org>> [15/05/21].

cooperativo, aprendizaje basado en retos, aprendizaje basado en juegos, etc. Los alumnos deben hacer uso de los conocimientos adquiridos para resolver las pruebas trabajando en equipo, por lo que tienen que colaborar y dialogar con sus compañeros, lo que implica desarrollar habilidades de negociación, argumentación y resolución de conflictos (comunicación, empatía, asertividad).

El éxito de este tipo de estrategias de gamificación radica en que son actividades de juego y, por tanto, estimulan la motivación intrínseca de nuestros alumnos (Teixes Argilés 2015: 17-26). Sienten que están jugando, aunque en realidad están afianzando de manera lúdica su aprendizaje tanto curricular como competencial (aprender a aprender, aprender a pensar, razonamiento lógico, competencias comunicativas y lingüísticas, competencias digitales, etc.). Negre i Walczak (2019) señala además que este tipo de juegos fomentan la perseverancia, pues «el juego tiene algo que la educación en general solo ofrece ocasionalmente: respuesta inmediata. Los juegos enseñan a insistir y entrenan a ser constantes».

Por lo tanto, esta estrategia educativa se adapta perfectamente a las orientaciones metodológicas señaladas en el Anexo II de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, en la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación, y que hemos tenido en cuenta a la hora de realizar la siguiente propuesta.

«Para potenciar la motivación por el aprendizaje de competencias se requieren metodologías activas y contextualizadas. Aquellas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales serán las que generen aprendizajes más transferibles y duraderos. Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares».

### 3.2. CONOCIMIENTOS PREVIOS

Antes de llevar al aula esta propuesta el alumno debe tener unos conocimientos previos básicos e imprescindibles que habrá adquirido a lo largo del curso y que forman parte de los cinco bloques temáticos del currículo establecido en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (LOMCE) (Bloque 1. El latín, origen de las lenguas romances; Bloque 2. Morfología; Bloque 3. Sintaxis; Bloque 4. Literatura romana; Bloque 5. Textos). En la Tabla 1 detallamos los contenidos necesarios para cada reto<sup>10</sup>:

---

<sup>10</sup> Adjuntamos esta tabla para facilitar al profesor la inclusión de esta actividad en su programación didáctica y en su programación de aula, pues es necesario relacionar los contenidos con los criterios de evaluación, los estándares de aprendizaje y las competencias establecidas en el citado decreto.

RETOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
RETO 1 RETO 3 RETO 6 RETO 7 RETO 8	Los géneros literarios. La lírica. La oratoria. Conocimiento del contexto social, cultural e histórico de los textos traducidos.	BLOQUE 4: Literatura romana 1. Conocer las características de los géneros literarios latinos, sus autores y obras más representativas y sus influencias en la literatura posterior. 2. Conocer los hitos esenciales de la literatura latina como base literaria de la literatura y cultura europea y occidental. 3. Analizar, interpretar y situar en el tiempo textos mediante lectura comprensiva, distinguiendo género, época, características y estructura, si la extensión del pasaje lo permite. 4. Establecer relaciones y paralelismos entre la literatura clásica y la posterior.	1.1. Describe las características esenciales de los géneros literarios latinos e identifica y señala su presencia en textos propuestos. 2.2. Nombra autores representativos de la literatura latina, encuadrándolos en su contexto cultural y citando y explicando sus obras más conocidas. 4.1. Analiza el distinto uso que se ha hecho de los mismos. Explora la pervivencia de los géneros y los temas literarios de la tradición latina mediante ejemplos de la literatura contemporánea. 4.2. Reconoce a través de motivos, temas o personajes la influencia de la tradición grecolatina en textos de autores contemporáneos y se sirve de ellos para comprender y explicar la pervivencia de los géneros y de los temas procedentes de la cultura grecolatina, describiendo sus aspectos esenciales y los distintos tratamientos que reciben.	CCL (Competencia en Comunicación Lingüística) CPAA (Competencia para aprender a aprender) CEC (Competencia en conciencia y expresiones culturales) CD (Competencia digital) CMCT (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología) CSC (Competencias sociales y cívicas) SIE (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)

RETO 2	Expresiones latinas incorporadas a la lengua coloquial, literaria, culta y técnica.	<p>BLOQUE 1: El latín, origen de las lenguas romances</p> <p>2. Reconocer la presencia de latinismos en el lenguaje científico y en el habla culta, y deducir su significado a partir de los correspondientes términos latinos.</p> <p>BLOQUE 6: Léxico</p> <p>2. Conocer la etimología y el significado de palabras del léxico común y especializado, y comprender latinismos y expresiones latinas empleadas en el español hablado y en el lenguaje especializado (jurídico, filosófico, científico, etc.)</p>	<p>1.2. Deduce el significado de palabras y expresiones latinas no estudiadas a partir del contexto o de palabras o expresiones de su lengua o de otras que conoce.</p> <p>2.2. Comprende y explica de manera correcta el significado de latinismos y expresiones latinas que se han incorporado a diferentes campos semánticos de la lengua hablada o han pervivido en el lenguaje jurídico, filosófico, técnico, religioso, médico y científico.</p>	CCL CPAA CEC CD CSC SIE
RETO 4 RETO 5 RETO 6	Flexión nominal. Formas usuales e irregulares. Formas nominales del verbo: supino, gerundio y gerundivo. Traducción e interpretación de textos clásicos.	<p>BLOQUE 2: Morfología</p> <p>1. Conocer las categorías gramaticales. 2. Conocer, identificar y distinguir los formantes de las palabras.</p> <p>3. Realizar el análisis morfológico de las palabras de un texto clásico y enunciarlas. 4. Identificar todas las formas nominales, pronominales y verbales estableciendo su equivalencia con el castellano. 5. Realizar traducciones y retroversiones aplicando los conocimientos de morfología verbal y nominal latina.</p>	<p>3.1. Analiza morfológicamente palabras presentes en un texto clásico identificando correctamente sus formantes y señalando su enunciado. 5.1. Aplica sus conocimientos de la morfología verbal y nominal latina para realizar traducciones y retroversiones.</p>	

RETO 4	Flexión nominal.	BLOQUE 3: Sintaxis	2.1. Identifica formas no perso-
RETO 5	Formas menos 1.	Reconocer y clasificar las ora-	nales del verbo en frases y textos, CPAA
RETO 6	usuales e irregu-	ciones y las construcciones sintác-	tradiéndolas correctamente y ex- CEC
	lares. Formas no-	licas latinas, relacionándolas con el plicando las funciones que desempe- CD	minales del verbo: castellano. 2. Conocer, identificar y ñan. 3.1. Identifica en el análisis de CSC
	supino, gerundio traducir correctamente las formas frases y textos de dificultad graduada SIE	y gerundivo. Tra- no personales del verbo (infinitivo, elementos sintácticos propios de la	ducción e interpre- gerundio, gerundivo, supino y parti- lengua latina relacionándolos para
	tación de textos clásicos.	Relacionar y aplicar conocimientos castellano.	
		sobre elementos y construcciones sintácticas en interpretación y traducción de textos clásicos.	
		BLOQUE 5: Textos	
		2. Utilizar el diccionario y buscar el término más apropiado en la lengua propia para la traducción del texto. 4. Conocer el contexto social, cultural e histórico de los textos traducidos.	

Tabla 1

Sugerimos, además, una serie de actividades guiadas por el profesor con el fin de que los alumnos conozcan a los personajes implicados en el *Pro Caelio* (Cicerón, Catulo, Clodio, Clodia, Pompeyo, César), reflexionen sobre sus motivaciones y los sitúen en su época y en las circunstancias sociales y culturales en las que vivieron:

- Explicación de la trama y los personajes del discurso del *Pro Caelio*. Remitimos para ello al contexto descrito en el punto 1 y a la bibliografía recomendada en él.
- Lectura de los poemas de Catulo que tratan sobre su relación con Lesbia. Se hará hincapié en aquellos que aparecen en los retos del *escape room*, en concreto, los poemas VIII, XI, LI, LX, LXXII, LXXV, LXXIX y LXXXVII.
- Comparación entre la imagen que proyectan Catulo y Cicerón de Lesbia/Clodia.
- Debate en el que los alumnos analicen cuáles eran las motivaciones de las dos partes implicadas en el juicio, el hecho de que la acusada fuera una mujer y el papel de las mujeres en la vida pública.
- Lectura y análisis de fragmentos de las siguientes novelas históricas que reflejan diferentes aspectos de la vida de Clodia: *Los idus de marzo* de Thornton Wilder (1948), *Lesbia mía* (1992)<sup>11</sup> y *La encina de Mario: autobiografía de Cicerón* (1995) de Antonio Priante y *La suerte de Venus* de Steven Saylor (1995)<sup>12</sup>. Todas ellas se han utilizado también para el diseño de los retos. En este sentido, resultará interesante examinar hasta qué punto los investigadores actuales intentan dar respuesta a las lagunas de información que presentan los textos clásicos o la manera en que los escritores completan los hechos con su imaginación.

### 3.3. NARRATIVA

Todo *escape room* ha de tener una narrativa motivadora y convincente que invite al alumno a resolver el misterio, esto es, un hilo argumental seductor que despierte su curiosidad y que contribuya a su inmersión total y a su identificación plena con el papel asignado.

El argumento del discurso en el que se basa nuestro *escape room* presenta todos los ingredientes necesarios para suscitar intriga, interés y curiosidad entre el alumnado adolescente: amor, celos, traición, engaño, venganza, ruptura, asesinato, intento de envenenamiento, etc.<sup>13</sup>

<sup>11</sup> En 2016 se ha vuelto a publicar en la editorial Piel de Zapa.

<sup>12</sup> Sobre estas novelas históricas cf. Paino Carmona 1995; Paino Carmona, 1999.

<sup>13</sup> Existen otras propuestas didácticas a partir de este argumento como la recreación en el aula del proceso judicial contra Celio. Cf. Abad Mellizo 2020.

En este sentido, los retos han de seguir una secuencia de conflicto-meta-reglas:

El conflicto que desencadena el juego es el siguiente: Clodia acaba de perder el juicio contra Celio, los jueces lo han absuelto y ella ha sido humillada en el foro romano por Cicerón. La propia Clodia, interpretada por una actriz, se dirige a los alumnos en un discurso grabado pidiéndoles ayuda ante tamaño oprobio:

¡Qué injusticia! ¡No quiero vivir así! Celio me utilizó, me dejó y quiso acabar con mi vida! ¡Cómo pueden absolverle! ¡Mi imagen pisoteada, humillada por Cicerón, el más resentido y vengativo de todos los hombres! Yo, descendiente de la ilustre familia Claudia, no quiero pasar a la historia por el retrato que me ha hecho: disoluta, adúltera, lujuriosa, libertina, impúdica, desvergonzada, perversa, sombría, amante del placer y de los excesos ¡No sé si irme de Roma para siempre o acabar con mi vida! Pero mi única salvación está en vuestras manos y en vuestros corazones. Necesito vuestra ayuda, es el último recurso que tengo. Sé que con vuestro apoyo podremos encontrar pistas que demuestren que intentó matarme por unos denarios y que ese picapleitos de Cicerón quería humillarme públicamente por odio a mi familia.

La meta, por consiguiente, consiste en reunir una serie de pistas que obtendrán a medida que van superando cada reto. Estos testimonios serán de vital importancia para ayudar a Clodia a conseguir que se haga justicia, demostrando así la culpabilidad de Celio.

Las reglas para alcanzar este objetivo no son otras que ir recopilando las pistas que cada reto les ofrece y, una vez conseguidas todas, ordenarlas de manera cronológica a partir de los datos que hallarán de manera explícita o implícita en ellos. La superación de cada reto genera en el alumno un *feedback* emocional que lo anima a continuar con los siguientes.

### 3.4. RETOS

Nuestro *escape room* está pensado para una clase de mínimo cuatro o cinco alumnos y un máximo de veinte que deberán agruparse en grupos de tres o cuatro, en función del número total. Llevarla a cabo con más alumnos puede exigir un mayor esfuerzo por parte del profesor a la hora de proporcionar las soluciones correctas. El tiempo total destinado para que puedan resolver las pruebas es 1 hora o 1 hora y 30 min.

Para la resolución de los retos se puede aplicar una estructura abierta, es decir, los diferentes grupos tienen asignados retos diferentes de manera que todos en conjunto deberán ponerse de acuerdo para la solución final. En este caso, no se trata de competir entre ellos sino de trabajar de manera colaborativa para lograr el objetivo final. O bien se puede seguir una estructura secuencial:



se asignan los mismos retos a todos los grupos y cada uno desbloquea el siguiente hasta llegar al último. El primer grupo que llegue a la meta conseguirá la victoria.

El profesor será el encargado de comprobar que la solución es correcta y en su caso proporcionarles las pistas que se asignan a cada reto. También pueden crearse candados digitales a través de formularios de *google*, la aplicación *genially* o de la página web <<https://eduescaperoom.com/generador-candado-digital>> que ofrezcan de manera automática la respuesta correcta.

A continuación, presentamos una somera descripción de los retos y las pistas que conseguirán en cada uno de ellos.

Reto 1. *Lesbia nostra*.

Después de responder una serie de preguntas de literatura relacionadas con el tema de la lírica latina y, en concreto, con un poema representativo de este género (LI de Catulo), se completará la siguiente expresión latina con la primera letra obtenida de las respuestas: \_V\_LA \_IES \_INE \_INEA.

Las preguntas son las siguientes:

- a) ¿Cómo llamaba Cicerón despectivamente a la nueva corriente de poetas entre los que se encontraba Catulo? Respuesta: **Neotéricos**
- b) El poema LI Catulo declara su amor por Clodia, pero utiliza un pseudónimo ¿cuál es? Respuesta: **Lesbia**
- c) ¿Con quién compara Catulo a su amada? Respuesta: **Deo / dios**
- d) Poeta griega originaria de Lesbos en la que se inspira Catulo para el pseudónimo de su amada y para el poema anterior. Respuesta: **Safo**
- e) ¿A qué género literario pertenece este poema? Respuesta: **Lírica**

Respuesta final: **NVLLA DIES SINE LINEA**

Pista 1. Carta que escribió Catulo a su amigo Manlio tras conocer la traición de su amigo –Celio– con su amada Clodia (Figura 1)<sup>14</sup>. El texto se ha extraído del capítulo noveno de la novela *Lesbia mía* de Antonio Priante (1992: 48).

<sup>14</sup> Adoptamos un formato actual para la epístola entre Catulo y Manlio. La imagen se ha realizado con el generador de cartas antiguas que se puede encontrar en la página web <<http://www.yeray.com/generadorcartas>> [15/05/21]. En los retos conviven diferentes formatos de comunicación (postales, cartas, conversaciones de whatsapp) según el contenido y los diferentes personajes.

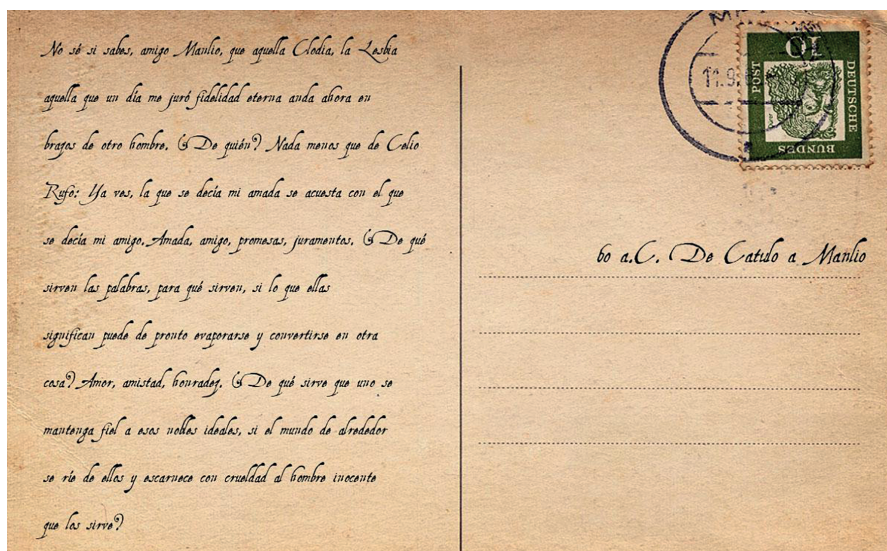


Figura 1

No sé si sabes, amigo Manlio, que aquella Clodia, la Lesbia aquella que un día me juró fidelidad eterna anda ahora en brazos de otro hombre ¿De quién? Nada menos que de Celio Rufo: Ya ves, la que se decía mi amada se acuesta con el que se decía mi amigo. Amada, amigo, promesas, juramentos ¿De qué sirven las palabras, para qué sirven, si lo que ellas significan puede de pronto evaporarse y convertirse en otra cosa? Amor, amistad, honradez ¿De qué sirve que uno se mantenga fiel a esos nobles ideales, si el mundo de alrededor se ríe de ellos y escarnece con crueldad al hombre inocente que los sirve?

## Reto 2. Clodio, el sacrilego.

Completar oraciones con una serie de latinismos relacionados con el mundo judicial (*De iure, sub iudice, sine qua non, de facto, quid pro quo*, etc.). La resolución del reto les ofrecerá una clave numérica con la que podrán pasar al siguiente reto.

Pista 2. Imagen de una conversación de whatsapp entre Cicerón y su celosa esposa Terencia en el año 61 a. C. (Figura 2). Ambos comentan el episodio en el que Clodio fue sorprendido profanando los ritos de la *Bona Dea* disfrazado de mujer<sup>15</sup>.

<sup>15</sup> El texto se inspira en un fragmento de la novela *Lesbia mía* de Antonio Priante (1992: 91-92). Nos hemos tomado la libertad de adaptar ciertos pasajes a un lenguaje y a una realidad más cercanas a nuestro alumnado adolescente. Las imágenes se han realizado en la web <<https://www.fakewhats.com/whats-sim>> [15/05/21].

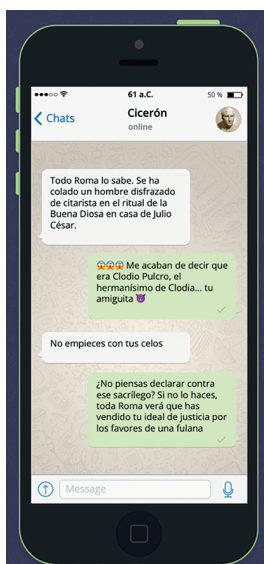


Figura 2

Se les ofrece también la conversación de whatsapp entre los hermanos Pulcro (Figuras 3 y 4).

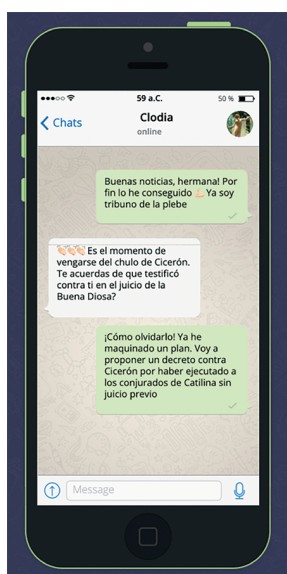


Figura 3



Figura 4

### Reto 3. *Odi et amo*

Asociar las palabras escritas al número que se representa en un dado romano (oratoria, retórica, *inuentio*, *dispositio*, *elocutio*, *memoria* y *actio*) con la definición correspondiente. El número obtenido después de hacer las operaciones indicadas les dará acceso a la pista 3 y al siguiente reto.

Pista 3. Carta de Cicerón a Ático después de la ruptura de Clodia y Catulo (Figura 5). Se trata de una adaptación de *La encina de Mario* de Antonio Priante (1995: 11)<sup>16</sup>.

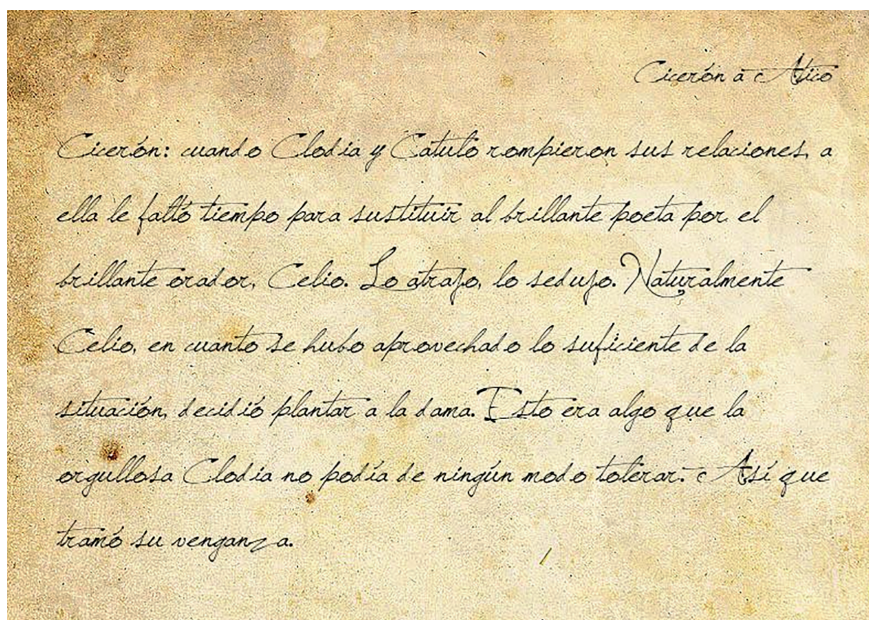


Figura 5

Cicerón a Ático: cuando Clodia y Catulo rompieron sus relaciones, a ella le faltó tiempo para sustituir al brillante poeta por el brillante orador, Celio. Lo atrajo, lo sedujo. Naturalmente Celio, en cuanto se hubo aprovechado lo suficiente de la situación, decidió plantar a la dama. Esto era algo que la orgullosa Clodia no podía de ningún modo tolerar. Así que tramó su venganza.

<sup>16</sup> En este caso no se fecha la carta, porque son los alumnos quienes tienen que adivinar qué posición ocupa esta epístola en el devenir de los acontecimientos. La imagen se ha realizado con el mismo generador de cartas mencionados en la nota 14.



#### Reto 4. *Duo crimina*

A partir de dos textos del *Pro Caelio* de Cicerón, deben contestar a las siguientes preguntas de morfología y sintaxis.

##### Texto 1.

Cic. *Cael.* 51: Duo sunt enim crimina una in muliere summorum facinorum, auri, quod sumptum a Clodia dicitur, et ueneni, quod eiusdem Clodiae necandae causa parasse Caelium criminantur.

- ¿Cuál es el antecedente de las dos oraciones de relativo que aparecen en el texto?
- Indica género, número y caso de *eiusdem*. Enúncialo.
- Busca la estructura de gerundivo y señala el valor que tiene en este texto.

##### Texto 2.

Cic. *Cael.* 31: Res est omnis in hac causa nobis, iudices, cum Clodia, muliere non solum nobili uerum etiam nota; de qua ego nihil dicam nisi depellendi criminis causa.

- ¿El adjetivo *omnis* a qué sustantivo determina? ¿y *nobili* y *nota*?
- Valor de *cum* ¿preposición o conjunción?

Pista 4. Una vez superado el reto, el profesor indica que la pista se encuentra en uno de los libros de la sala. Previamente se habrá dejado entre las páginas de un ejemplar del *Pro Caelio* de Cicerón el siguiente mensaje: «Busca en la sala dos elementos representativos de la acusación de Clodia a Celio relacionados con los textos». Efectivamente, hallarán sendos códigos QR en un *sacculus* lleno de monedas romanas (la representación del *aurum* al que se refiere Cicerón) y en una píxide que contiene un fingido veneno (*uenenum*). En los códigos QR encontrarán el testimonio oral de uno de los esclavos de Clodia, sobre lo ocurrido con la píxide del veneno en las Termas Senias. El testimonio está adaptado de la novela *La suerte de Venus* de Steven Saylor (2007: 242-252):

Parte 1: Supe que Marco Celio estaba tramando matar a mi ama Clodia antes del juicio. Primero, Celio compró un esclavo para probar el veneno con él. El desgraciado murió entre terribles sufrimientos mientras Celio observaba. Tardó solo un instante. Celio quería un veneno de acción rápida, ¿entiendes? Y tenía que asegurarse de que funcionaba. Lo sé porque tengo espías en casa de Celio. Del mismo modo que él cree que tiene espías en la mía. Su plan consistía en que me encontrara con Publio Licinio en las termas Senias para entregarme un veneno y que yo lo echara en la comida de mi ama. Yo simulé estar de acuerdo, pero se lo conté todo a ella.

Parte 2: El día acordado acudí a los baños fingiendo que no sabía nada y mi ama pidió a ciertos amigos suyos que fueran testigos de lo que iba a pasar. Ese día Licinio llegó con una píxide, una de esas cajas profusamente adornadas que suelen utilizar las señoras para guardar los polvos y los ungüentos... y los envenenadores para guardar sus pócimas. En cuanto Licinio me vio, extendió su brazo deseoso de librarse de la caja. Fue entonces cuando comenzó el alboroto. Unos hombres se arrojaron de repente sobre Licinio en el momento en el que la caja cambiaba de manos. Licinio se quedó paralizado antes de dármele y echó a correr sin soltarla. Vi su cara y pensé que nunca había visto a un hombre que se pareciera tanto a un conejo, a un conejo asustado por añadidura. Alguien empezó a chillar: «¡Veneno!, ¡veneno!». Licinio se escabulló y al final no pude conseguir la píxide.

### Reto 5. *Medea Palatina*.

Descifrar y traducir el grafito pompeyano CIL IV 8408 a-c (*Amantes, ut apes, uitam melitam exigent*) a partir de la imagen que se conserva de él con la ayuda del alfabeto de los grafitos pompeyanos<sup>17</sup>.

Pista 5. Se les proporciona la imagen de un pergamino que simula los apuntes que iba tomando Catulo para escribir sus poemas a Lesbia: *Scylla, Scelestia, Vilior, Leuior, Taetra, Mea uita, Lesbia nostra, Pessima, Odi et amo* (Figura 6). Todas ellas son expresiones extraídas de sus poemas, a excepción de *Medea Palatina* y *Quadrantaria Clytaemestra*, que hemos incluido aquí porque utilizamos el recurso narrativo de Saylor en su novela *La suerte de Venus*, quien atribuye a la imaginación de Catulo, y no de Cicerón o de Celio, estas expresiones:

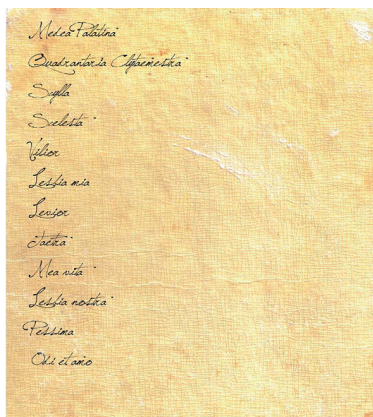


Figura 6

<sup>17</sup> Para este reto utilizamos el dossier titulado *Taller de grafitos amorosos de Pompeya* de Fernando Lillo Redonet alojado en su blog <<http://fernandolillo.blogspot.com>> [15/05/21]

### Reto 6. *La confesión de Celio*

Deben completar el siguiente crucigrama (Figura 7) con los apuntes de Catulo del reto 5. Las casillas sombreadas les darán las letras de una de las partes del discurso. La solución es: *narratio*.

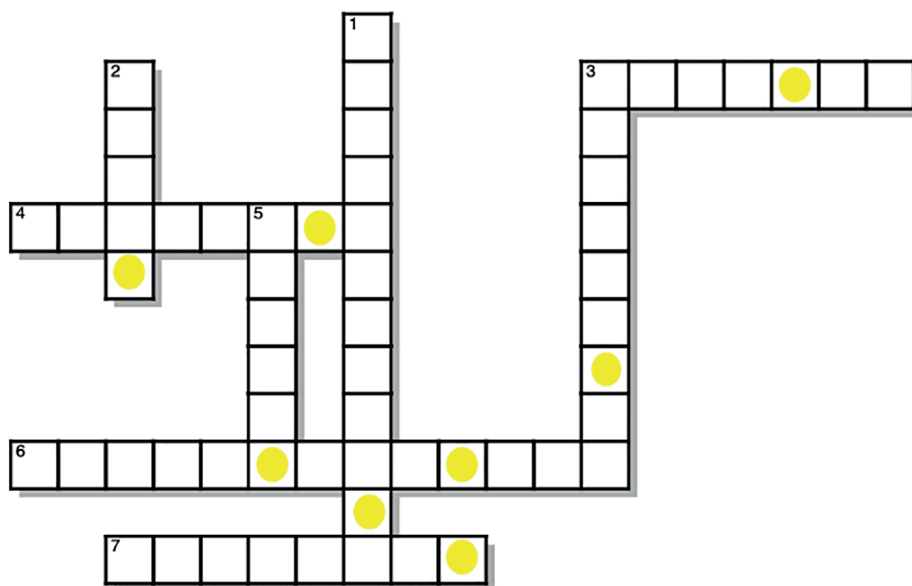


Figura 7

#### Horizontal

- 3 Superlativo de *malus* en nominativo femenino singular.
- 4 Malvada.
- 6 La cuarta parte de un as (moneda) en nominativo singular masculino.
- 7 Inicio del famoso dístico elegíaco de Catulo.

#### Vertical

- 1 Amante de Egisto que mató a su marido Agamenón a su regreso de la Guerra de Troya
- 2 Hechicera, mujer de Jasón, que mató a sus hijos tras ser abandonada por él
- 3 *Mons \_\_\_\_*, una de las siete colinas de Roma
- 5 Monstruo marino cruel que devora a los marineros
- Pista 6. Cuando tengan la respuesta, recibirán un código QR con el testimonio oral de Celio, borracho en una taberna, confesando su culpabilidad:



la muerte de Dión y el intento de envenenamiento a Clodia. El relato es una adaptación de *La suerte de Venus* de Steven Saylor (2007: 445-450):

Se suponía que yo tenía que matar a Dión. El rey Ptolomeo quería librarse de él, al igual que Pompeyo. A Pompeyo le debía un montón de oro y no se lo podía pagar. Así que tuve que encargarme del viejo Dión. Con respecto al asunto de Clodia... Licinio fue cogido con una caja llena de veneno en las termas Senias. Se las arregló para vaciarla en una de las piscinas cuando salía ¡Qué manera de desperdiciar un buen veneno! Pero utilicé la caja para una buena causa más tarde. El segundo atentado casi tuvo éxito. Ahora me alegro de que fracasara. Cicerón tenía razón. Muerta, Clodia habría sido mucho más peligrosa para mí, ya que habría sido objeto de compasión. Viva, era objeto de burla y muy valiosa para mí, a pesar de sí misma. Así que todo resultó para bien. Clodia salió del trance con una ligera indigestión y yo conseguí la simpatía de los jueces.

#### Reto 7. ¡Cicerón enamorado!

Los alumnos escuchan una serie de definiciones de las principales partes de un discurso a través de códigos QR. Una vez conseguidas las respuestas, deben colocarlas según el orden lógico de un discurso: *exordium*, *narratio*, *argumentatio* y *peroratio*. A cada término le corresponden unas letras (*Argumentatio* [LEN], *exordium* [LUDI], *narratio* [MEGA] y *peroratio* [SES] que unidas conforman la expresión *ludi megalenses*, la celebración en honor de la diosa Cibeles que tuvo lugar en el momento del juicio). Esta será la clave que les dará acceso a la pista 7 y al reto 8.

Pista 7. Un mensaje oculto mediante un codificador de colores que podrán descifrar con un filtro rojo (Figura 8)<sup>18</sup>.

El texto descifrado pertenece a la novela *Lesbia mía* de Antonio Priante (1992: 91):

*En la casa del Palatino (enero, 57 a. C.) Diálogo entre Clodia y Catulo:*  
Cicerón me trataba como a una persona inteligente capaz de comprender ideas. No es que me tratase como a un hombre, no. Sería absurdo. Yo tenía entonces veinticuatro años y él algo más de cuarenta. Y ya desde el primer momento me di cuenta de que, como mujer, no le era indiferente. En una ocasión tuve que rechazar un gesto suyo demasiado cariñoso. No volvió a intentarlo.

<sup>18</sup> El mensaje ha sido elaborado en esta web <<https://eduescaperoom.com/codificador-de-colores>> [15/05/21]. La figura original está en color, aunque la imagen de la publicación en papel esté en blanco y negro.

eEcQnu1zvlWdaUP6cJawsSgaNO8dyeS6lKNZP  
 aZjLOiaVntfRidnkWoSRhlWHeWenqeFurTjoo,Hqy  
 m567pJaaVY.kyCf.w)siDMiQátkLEongyBohJteSn  
 QtVryeYlCBYlXo8dKRi2xajiaiyQC0aKjt93uNELi  
 oc:E0GnCEiCQCEevwryóJpnGLSmhae98StUrdD  
 auCtkaubHtaoAizcoitmJodt6asyruwnnzahcpew  
 rA4smTocNn2Eatlyi8TnobtRkeb4lPiigc2eHn1tL  
 9eaiWkcKlaWpCa3uzdHVdMerfFc2oEmhpbURDe  
 XnMKdQFelr6TtdiQdWreLYausJp.TPwNeoaslep  
 AsVfqfu2e4h6m8etDMetiYrrahtSSaFsEVEBn9c  
 QsoCMsZoDHcaiuWumnEHRhiyoYomAbxgrveL,x  
 xFnZJoZ.qe3SHKeqr12i0BabXbaNbPsWQuQrOm  
 dvoW.SWYBo5wEtN7ePanviMaJ1PePonC9tMso1  
 nTPczecsV76vvesiGn0itQi7wcXku3PaivVrroxG  
 ahñ07oVs6rF4y1xé0RL6i3aDlUMgaoCpW0m3Lé  
 C4sTLedmZez2cN2u4xaHrNbefsniCtnaw.m0gF  
 YyskyUazfodd9eZsbd2eYZeZluAmpxrgQi1mdeC  
 DrYfn8mnoYmfeVInvVtBout1mhe8FqdzSi3cc8u  
 VyennWgtwakDZdDLeofVqbNurdeu,t42cV7ocm  
 MSofAlmmsuT2jSVe6hrf4,z4f1nYoxilDeQ4eWDr  
 na0ailSnad87ieLfSYewBrFgeTnvCt2eEW.jkQM  
 EinsYVqu2ni6aF1QrohocZda1sgiqB04nkUetBun  
 cvDhetod1q09u44e4ubrje5cBhzHagzUar5r0Eu  
 M9nX7jg3eBzsietroGzZns3yuOyTDoTqkDNzeh1  
 mFagsTui6aldIRo1ucQaKprfliRñro21s7oP.EeWN  
 BoBRovwkoJELJVCiXCóBEyAamZLgitjnat0exInit  
 maESrwlafosu.

Figura 8

### Reto 8. *Ars bene dicendi*

Relacionar el título de una serie de discursos de Cicerón con su contenido en una matriz de números. Las líneas se cruzan en un número (5) que servirá de clave para descifrar un mensaje encriptado con el denominado ‘cifrado César’, que consiste «en sustituir cada letra del abecedario por una letra desplazada un número determinado de posiciones (clave)»<sup>19</sup>. Este mensaje incluye una felicitación por haber llegado hasta el final con éxito.

Brutus	•	2	9	13	•	Discurso en defensa de los derechos de los sicilianos contra Verres por corrupción política.
Philippicae	•	8	11	12	•	Discurso a favor de Milón, acusado de asesinar a Clodio

<sup>19</sup> Sobre el uso de cifrado César en un *escape room* educativo véase <<https://eduescaperoom.com/ejemplos-de-uso-del-cifrado-cesar-en-un-escape-room-educativo>> [15/05/21]

In Catilinam	•	14	5	10	•	Discursos pronunciados contra el golpe de estado de Catilina
Pro Milone	•	4	6	1	•	Discurso en contra de Marco Antonio
In Verrem	•	3	15	7	•	Obra que traza la historia de la elocuencia romana

Tras esta prueba final, los alumnos ordenarán las pistas y una vez comprobada la solución correcta por el profesor, expondrán los hechos ante el resto de los compañeros, argumentarán si Clodia es inocente, si fue un juicio justo, si Celio merecía ser condenado a partir de las pruebas, etc. Se trata de comprobar que han entendido el trasfondo histórico y cultural en detalle.

### 3.5. *EVALUACIÓN*

Toda secuencia educativa debe finalizar con un proceso de evaluación en el que participen todos los agentes implicados en la experiencia y que permita analizar y reflexionar sobre los resultados obtenidos. Proponemos, por tanto, dos tipos de evaluación, que pueden aplicarse en su conjunto o de manera individual:

1. Heteroevaluación: el docente anota en un registro de observación (Tabla 2) la participación de los alumnos en la actividad. No solo se tendrá en cuenta la consecución de los retos, esto es, los conocimientos sobre la materia, sino también la empatía, el trabajo en equipo, la capacidad de escucha, la habilidad de negociar y resolver problemas, etc.

Indicadores	1	2	3	4	5
Conoce las características fundamentales y las obras más representativas de los géneros literarios de la oratoria y la lírica					
Aplica sus conocimientos de la morfología verbal y nominal latina para realizar traducciones					
Comprende el significado de latinismos					
Identifica formas no personales del verbo en frases y textos, traduciéndolas correctamente y explicando las funciones que desempeñan					
Escucha a sus compañeros de manera activa					
Valora las aportaciones de los demás miembros del grupo					
Aporta soluciones a los problemas planteados					
Gestiona bien la frustración					

Tabla 2

2. Evaluación del *escape room*: los alumnos valorarán la experiencia a través de una rúbrica o un formulario atendiendo a la narrativa, los contenidos, los recursos materiales y los apoyos visuales, así como el uso de fuentes. De esta manera el docente puede introducir modificaciones en este *escape room* o en otros futuros.

## CONCLUSIONES

En los últimos años los *escape rooms* se han convertido en parte habitual de la oferta de ocio de nuestras ciudades. Este éxito se puede aprovechar desde una perspectiva didáctica, como hemos pretendido demostrar en esta propuesta. Los contenidos del currículum en un entorno de juego y en un ambiente cooperativo constituyen *per se* una motivación para nuestros alumnos. Además, la historia y la literatura latinas ofrecen un amplio abanico de narrativas apasionantes (corrupción, amores, asesinatos, intrigas, traiciones, venganzas) como reflejan las numerosas novelas de ficción ambientadas en esta época crucial de Roma. La asignatura de Latín, por tanto, al mismo nivel o incluso más que otras dentro de la Educación Secundaria, puede ser objeto de este tipo de actividades de gamificación.

En este caso concreto no solo repasamos dos temas de literatura: la lírica y la oratoria, sino que también afianzamos contenidos de los cinco bloques del currículum de Latín de 2º Bachillerato (El latín, origen de las lenguas romances; Morfología; Sintaxis; Literatura romana; Textos). Esta estrategia didáctica permite situar estos contenidos en un contexto real en el que cobran vida figuras fundamentales de los últimos años de la República romana. A pesar de la distancia temporal, los alumnos consiguen acercarse emocionalmente a estos personajes al comprender sus motivaciones y sus actos. Descubren una intimidad que no suele mostrarse en los libros de texto hasta el punto de que se involucran en la trama como uno más. Sienten que pueden ayudar a la propia Clodia solventando los retos planteados. En definitiva, una experiencia lúdica que contribuye a que los profesores disfruten enseñando y los alumnos aprendiendo. La máxima de Horacio *prodesse et delectare* cobra aquí gran sentido y deja de ser un mero artificio retórico.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABAD MELLIZO, A. (2020): «El uso de la novela histórica *La suerte de Venus* para el estudio de la oratoria latina en un aula de 2º de Bachillerato», *Thamyris* 11, 361-392.
- AGNELOTTI, G. & STELLA, E. (1991): *Clodia, la nemica di Cicerone*, Florencia, Atheneum.
- ARCAZ POZO, J. L. (2016): «¿Quién mató a Quinto Cecilio Metelo Céler? Clodia: alcohol, sexo y crimen en la Roma Republicana», en Fernández de Mier, E. & Cortés Martín, J. (eds.), *¿Pero quién mató a...? Muertes enigmáticas en el Mundo*

- Antiguo*, Madrid, Delegación de Madrid de la Sociedad Española de Estudios Clásicos, 163-187.
- BAÑOS BAÑOS, J. M. (1994): «Introducción», en M. Tulio Cicerón, *Discursos IV*, Madrid, Gredos.
- BAÑOS BAÑOS, J. M. (2002): «Cicerón novelado», en Maestre Maestre, J. M., Charlo Brea, L. & Pascual Barea, J. (coords.), *Humanismo y pervivencia del mundo clásico: homenaje al profesor Antonio Fontán*, vol. 4 (Pervivencia del mundo clásico), 2019-2036.
- BERJANO RODRÍGUEZ, B. (2020): «Clodia Metela en el discurso *Pro Caelio* de Cicerón: un arquetipo subversivo de mujer», *Journal of Feminist, Gender and Women Studies* 8, 3-11.
- Blog Ágora Abierta (Enlace a <https://www.agorabierta.com>)
- Blog Applejux (Enlace a <https://www.applejux.org>)
- Blog de Fernando Lillo Redonet (Enlace a <http://fernandolillo.blogspot.com>)
- CALVO ROSELLÓ, V. & LÓPEZ RODRÍGUEZ, M. I. (2021), «Gamificación en el aula universitaria: una experiencia de “escape room inversa”», *REDU. Revista de docencia universitaria* 19.1, 45-74.
- CANTARELLA, E. (1997): *Pasado próximo. Mujeres romanas de Tácita a Sulpicia*, Madrid, Cátedra (1ª ed. Milán, Feltrinelli, 1996).
- CID LÓPEZ, R. M. (2005): «Clodia imaginada por Cicerón. La construcción de la biografía de una libertina», en Pedregal Rodríguez, A. & González González, M. (eds.), *Venus sin espejo. Imágenes de mujeres en la Antigüedad clásica y el cristianismo primitivo*, 162-184.
- Ejemplos de uso del cifrado César en un escape room educativo (Enlace a <https://eduescaperoom.com/ejemplos-de-uso-del-cifrado-cesar-en-un-escape-room-educativo>)
- El codificador de colores (Enlace a <https://eduescaperoom.com/codificador-de-colores>)
- GARCÍA GONZÁLEZ, A. (2009): *Cicerón. En defensa de Celio*, Madrid, Cátedra.
- Generador de candados digitales online (Enlace a <https://eduescaperoom.com/generador-candado-digital>)
- Generador de cartas antiguas (Enlace a <http://www.yeray.com/generadorcartas>)
- GUERRERO CONTRERAS, C. (2000): «La juventud romana en el *Pro Caelio* de Cicerón», *Estudios Clásicos* 118, 27-49.
- LÓPEZ FONSECA, A. (2004): «Lesbia, un ideal poético en la Roma de César», en De la Villa, J. (ed.), *Mujeres en la Antigüedad*, Madrid, Alianza editorial, 141-165.
- MARQUÉS GARCÍA, R. (2019): «Éxodos: un escape room para Griego I», *Thamyris* 10, 191-214.
- MARTÍNEZ, A. M., FERNÁNDEZ, M. & POYATOS, M. (2018): *Juegos de fuga para educación. Claves para diseñar un breakout edu o escape room para tus alumnos*. <<http://www.blogsita.com/guia-para-disenar-un-breakout-edu-y-scape-room>> [15/05/21].

- MONTERO CARTELLE, E. & HERRERO INGELMO, M. C. (1994): *De Virgilio a Umberto Eco: la novela histórica latina contemporánea*, Madrid - Huelva, Ediciones del Orto – Universidad de Huelva.
- NEGRE I WALCZAZ, C. (2019): «10 razones para utilizar un *escape room* educativo en clase», *Educación 3.0* 27 de agosto 2019 <<https://www.educacionrespuntocero.com/noticias/razones-escape-room-educativo>> [15/05/21]
- OLIVA, H. A. (2016): «La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario», *Realidad y reflexión* 16.44, 29-47.
- ONECHA PÉREZ, B., SANZ PRAT, J. & LÓPEZ VALDÉS, D. (2019): «Los límites de la ludificación en la enseñanza de la arquitectura. La técnica del *Escape Room*», *ZARCH. Journal of interdisciplinary studies in Architecture and Urbanism* 12, 122-133.
- PAÍNO CARMONA, A. (1995): *Los poetas romanos en la novela histórica*, Valladolid, Universidad de Valladolid.
- PAÍNO CARMONA, A. (1999): «Tres aproximaciones a Catulo en la Literatura española actual», en Aldama, A. M., Del Barrio Vega, F., Conde Salazar, M., Espigares Pinilla, A. & López de Ayala y Genovés, M. J. (coords.), *La filología latina hoy: Actualización y perspectivas*, Madrid, Sociedad de estudios latinos, Vol. 2, 1149-1160.
- PINA POLO, F. (1991): «Cicerón contra Clodio: el lenguaje de la invectiva», *Gerión* 9, 131-150.
- PRIANTE, A. (1992): *Lesbia mía*, Barcelona, Seix Barral.
- PRIANTE, A. (1995): *La encina de Mario*, Madrid, Ediciones Clásicas.
- REAL TORRES, C. (2020): «Enseñanza gamificada y aprendizaje basado en problemas: diseño de un *escape room* sobre Cultura Clásica», *Thamyris* 11, 53-70.
- SAYLOR, S. (2007): *La suerte de Venus*, (versión esp. de M. L. García de la Hoz & R. Ayuso), Barcelona, Planeta (1<sup>a</sup> ed. Barcelona, 1995).
- SIERRA DAZA, M. C. & FERNÁNDEZ-SÁNCHEZ, M. R. (2019): «Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de *Escape Room* en educación superior», *Revista de Estudios y Experiencias en Educación* 18.36, 105-115.
- SKINNER, M. B. (2011): *Clodia Metelli: the tribune's sister*, Oxford, Oxford University Press.
- TEIXES ARGILÉS, F. (2015): *Gamificación: motivar jugando*, Barcelona, Editorial UOC.
- VALVERDE ABRIL, J. J. (2009): «Bibliografía Clodiana (I): Nota bibliográfica sobre la figura de Clodia-Lesbia», *Florentia iliberritana* 20, 309-343.
- Whatsapp fake chat (Enlace a <https://www.fakewhats.com/whats-sim>)