

NOMBRE DEL DOCENTE: Juan Andrés Alzate Peláez

ÁREA O ASIGNATURA: Filosofía **GRADO** 11

TALLER #: 4

TEMA(S): Repaso general.

INDICADOR(ES) A DESARROLLAR: Conozco los principales problemas de la filosofía occidental.

1. DESARROLLO TEÓRICO DE LA TEMÁTICA CON SUS RESPECTIVOS EJEMPLOS

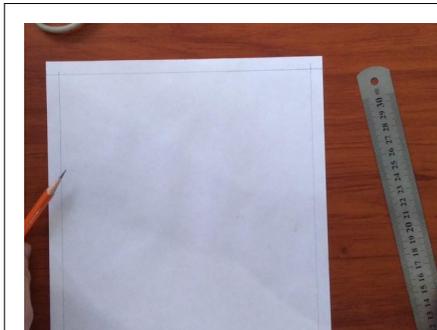
¡VAMOS A ELABORAR UN JUEGO!

Hoy vamos a crear un tablero de juego que te permitirá aprender y corregir a la vez que te diviertes. Este juego consiste en colocar una serie de fichas sobre un tablero de modo que, si contestas adecuadamente ciertas preguntas, se forma una figura geométrica específica. Tú siempre tendrás la oportunidad de verificar si lo hiciste bien y corregir cuando sea necesario. Nuestro tablero se llamará «Logos», porque es un juego de autoaprendizaje que usa la lógica. **Haz esta manualidad con lo que tengas en casa, no salgas a comprar materiales ¡Usa tu inventiva!**

Para hacer el juego **necesitas:**

–Una hoja de papel reciclada tamaño carta (hay que cuidar el planeta ;-)). –Regla. –Lápiz. –Tijeras y bisturí (opcional). –Colores: azul, rojo y verde. –Un trozo de cartulina. –Pegamento.

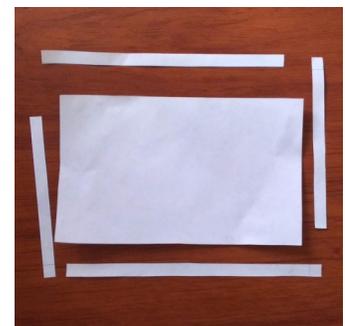
Pasos:



1

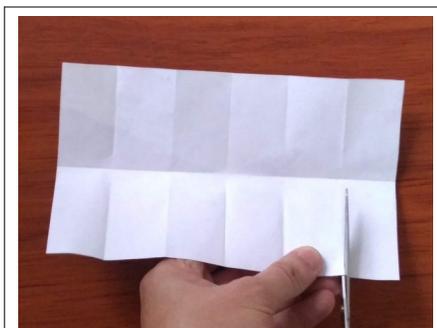


2-3

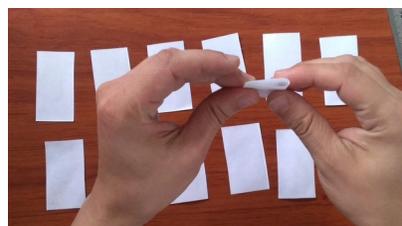


4 a

1. Con el lápiz y la regla dibuja una margen de 1cm por todo el borde de la hoja.
2. Divide la hoja longitudinalmente por la mitad.
3. A cada mitad complétale el centímetro de margen que le falta.
4. Toma la primera mitad. Recórtale el centímetro de margen. Divide la hoja en 12 partes y recorta las doce tirillas.



4 b



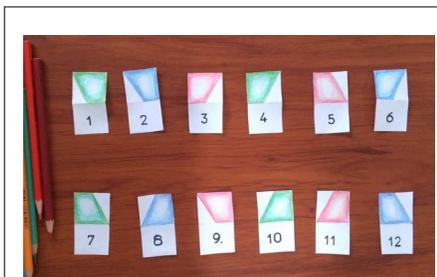
5



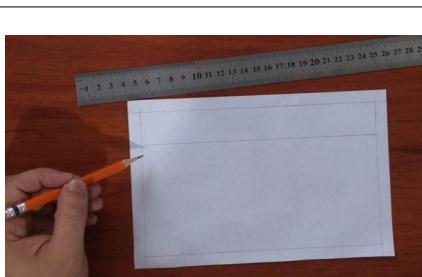
6

5. Dobla longitudinalmente cada tirilla por la mitad.

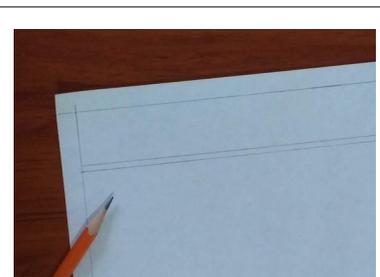
6. En un lado escribe los números del 1 al 12, un número por cada tirilla. Puedes usar una plantilla de letras, o recortarlos de revistas o calendarios y pegarlos. Usa tu creatividad.



7, 8, 9



10



11



INSTITUCION EDUCATIVA REINO DE BELGICA

Planeación de actividades

Página 2 de 4

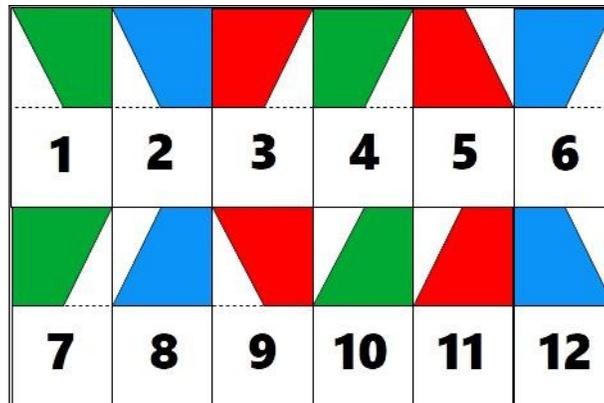
7. En el otro lado dibuja las formas geométricas que se muestran. Fíjate que **la línea diagonal siempre va de una esquina al centro del lado opuesto** a esa esquina del cuadro.

8. Colorea las figuras geométricas así:

Rojo: 3, 5, 9 y 11.

Azul: 2, 6, 8 y 12.

Verde: 1, 4, 7 y 10.



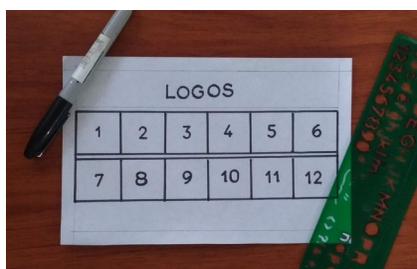
9. Reserva las fichas que has elaborado. Por ningún motivo las vayas a pegar por su interior.

10. A la otra mitad de la hoja trázale una línea horizontal del mismo ancho que tu regla, apoyando un borde en la margen que previamente dibujaste a lápiz.

11. Bajo la nueva línea que has trazado, dibuja otra a 3mm. Nos deben quedar dos líneas muy juntas. Luego, cuando hayas terminado el tablero, deberás recortar ese canal o ranura.



12, 13, 14



15, 16



17

12. Sobre la línea inferior que acabaste de dibujar, y usando una de las fichas como referencia, traza otra línea que tenga exactamente la misma altura que las fichas.

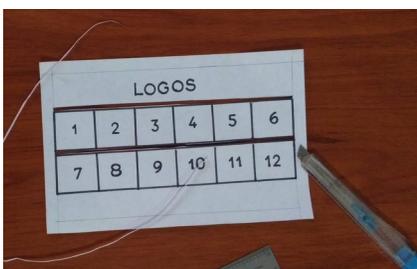
13. Bajo esa línea, traza otra a 3 mm de distancia (de modo que quede como la «ranura» de arriba).

14. De nuevo, bajo la segunda línea, traza otra línea más del mismo alto que las fichas.

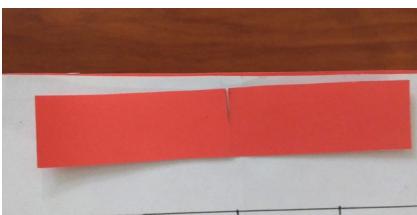
15. Usando una ficha como referencia, haz las marcas verticales y completa la cuadrícula. Deben quedar 6 cuadros arriba y 6 abajo.

16. Enumera los cuadros del 1 al 12 en orden ascendente, empezando por el cuadro superior izquierdo y terminando en el extremo inferior derecho.

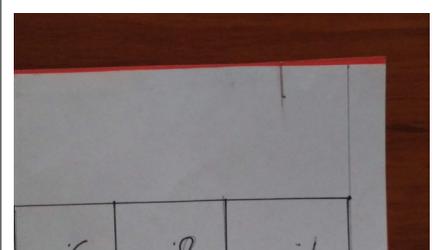
17. Como el papel es tan endeble lo más deseable es que refuerces el tablero con un trozo de cartulina (reciclada, o la pasta de un cuaderno que ya no uses, etc.). Pega la hoja que hace las veces de tablero.



18



19



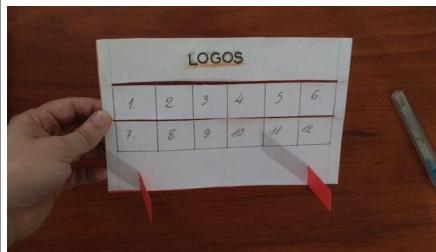
20

18. Recorta los «canales» o «ranuras» de las líneas separadas por 3 mm. Por ese espacio vas a introducir las fichas cuando juegues.

19. Hazle unas patas para poder parar tu tablero: recorta dos tiras de cartulina de 2X11cm. Dóblalas por el medio y haz un corte de sólo 1cm, sin llegar a atravesar toda la tira de cartulina.

20. En el tablero haz dos cortes verticales de 1cm en la parte inferior.

21. Encaja las tiras de cartulina entrecruzando los cortes de 1 cm y poniéndolas de manera perpendicular al sentido del tablero. Así quedará de pie tu tablero y será más cómodo jugar nuestro juego.



21

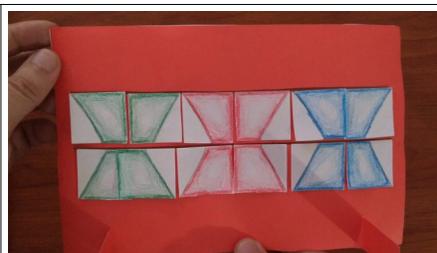
22. ¡Ya está listo nuestro juego! Puedes decorarlo a tu gusto y no olvides marcarlo con tu nombre.

CÓMO USARLO. CÓMO JUGAR

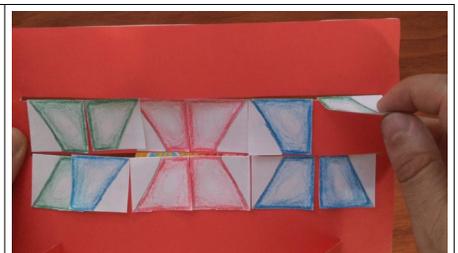
1. En cada guía encontrarás dos partes: Una que corresponde a la pregunta y otra a la respuesta. La de las preguntas están representadas por las **fichas** y la de las respuestas lo está por el **tablero**.
2. Toma una ficha. Mira en cada caso qué debes hacer con la pregunta: por ejemplo, buscar la segunda mitad de algo, o completar, o buscar una figura, etc. Ubica la ficha en la casilla correspondiente (o sea, la respuesta). Por ejemplo, si la ficha 1 (que corresponde a la pregunta 1) tiene por respuesta la que ves en la casilla 8, introduces la ficha por la ranura encima del número 8, de modo que quede el número hacia el frente y la figura geométrica en la parte de atrás.
3. Cuando hayas completado las respuestas, dale vuelta al tablero y verifica que la figura que se formó coincida con la que muestra el ejercicio.
4. Si no coincide, retira solamente las fichas que están fuera de lugar. Vuelve a mirar las respectivas preguntas y corrige hasta que obtengas la figura esperada.



1, 2



3



4

EJEMPLO

1	35 + 9 = 44	35	5
2	38 + 9 = 47	38	11
3	39 + 6 = 45	41	8
4	39 + 9 = 48	42	1
5	36 + 7 = 43	43	6
6	37 + 4 = 41	44	10
7	38 + 8 = 46	45	12
8	37 + 5 = 42	46	3
9	29 + 9 = 38	47	7
10	46 + 8 = 54	48	9
11	28 + 7 = 35	51	2
12	44 + 7 = 51	54	4

Los ejercicios para realizar en el tablero Logos tienen muchas presentaciones. Lo que debes tener en cuenta es que la primera parte corresponde a las «preguntas»; y la segunda, a las respuestas. En este caso, las «preguntas» son las casillas (recuadros) rojas. Las respuestas son las casillas en negro.

Este es un ejercicio de cálculo mental. Debes encontrar la respuesta de cada suma. Así, en el primer ejercicio tomas la ficha 1. Ves que $35+9$ es igual a 44. Por tanto, ubicas la ficha 1 en la casilla 10. Y así procedes sucesivamente hasta acabar el ejercicio.

Una vez realizadas todas las sumas, le das media vuelta al tablero y verificas que se haya formado la figura que se muestra. Para corregir, retiras las fichas que están fuera de lugar, le das de nuevo media vuelta al tablero y corriges el ejercicio.



Fichas ubicadas en la casilla de la respuesta.



Parte posterior mostrando que se respondió correctamente.



INSTITUCION EDUCATIVA REINO DE BELGICA

2. ENLACES Y/O TEXTOS PARA PROFUNDIZAR LA TEMÁTICA

EXPLICACIÓN DETALLADA FOTO POR FOTO

Si deseas ver una explicación más detallada puedes descargar una presentación en pdf con este link:
https://drive.google.com/uc?export=download&confirm=no_antivirus&id=1LVW4xGjAEnY-vx4jPApaLfiTo1ObX86Z

IMPRIMIBLE PARA RECORTAR

1. Si lo deseas, también puedes imprimir la siguiente guía. Descarga el pdf con este link:
https://drive.google.com/uc?export=download&confirm=no_antivirus&id=1J92tRgQWKZIKkaR3LQ87VhWzF77J7Gof
2. Recorta las fichas y el tablero y dobla por las líneas punteadas.
3. Colorea las fichas como se indica en el paso 8 al comienzo de este instructivo.
9. Decora el resto del tablero a tu gusto.
10. Opcionalmente, puedes pegarlo en un trozo de cartulina como se explica arriba.

3. EJERCICIOS DE REPASO

1. Envía la fotografía de tu tablero y fichas.
2. Desarrolla el siguiente ejercicio en tu tablero Logos. Envía la fotografía de tu resultado (la figura) antes y después de corregir. Esto no afecta la nota del taller.

Ubica la ficha en la casilla correspondiente según la afirmación sea verdadera (V.) o falsa (F.).



1	En términos generales, un universal es lo mismo que una idea o concepto que denota un género.	V.	8	F.	3
2	El objeto de estudio de la filosofía no es empírico o experimental.	V.	12	F.	7
3	La Escolástica fue la principal escuela de pensamiento del helenismo.	V.	11	F.	3
4	Las ciencias de la naturaleza se ocupan de estudiar las cosas que hace el hombre.	V.	10	F.	7
5	En su sentido antiguo, la ciencia es el conocimiento de las cosas por sus causas.	V.	9	F.	1
6	La filosofía es una ciencia universal porque se pregunta por las galaxias y las estrellas.	V.	12	F.	11
7	El principal objetivo de la filosofía medieval fue la comprensión racional de Dios.	V.	2	F.	6
8	En la disputa de los universales, los seguidores de Aristóteles consideraban que estos son meros nombres.	V.	9	F.	5
9	La filosofía es una ciencia racional porque sus argumentos están fundamentados en la lógica y el análisis.	V.	4	F.	8
10	En la relación pregunta-problema, las preguntas sólo existen antes de los problemas.	V.	5	F.	1
11	La filosofía es crítica porque conserva y repite las enseñanzas del pasado.	V.	2	F.	10
12	El Renacimiento ocurrió en el siglo XVIII.	V.	4	F.	6

3. Analiza cuatro afirmaciones así:
 - a. Escoge dos afirmaciones falsas y explica por qué son falsas.
 - b. Escoge dos afirmaciones verdaderas y explica por qué lo son.

* * *

Envía las fotos de tu trabajo hecho en el cuaderno al correo juan.andres.alzate.pelaez@gmail.com o al WhatsApp 321 787 15 17 indicando siempre el Nombre, Grado, Materia y Taller #.