

NOMBRE DEL DOCENTE: Juan Andrés Alzate Peláez
ÁREA O ASIGNATURA: Filosofía **GRADO** 8
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.

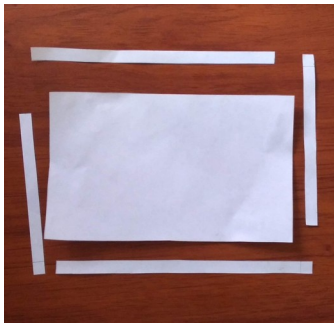
Pasos:



1

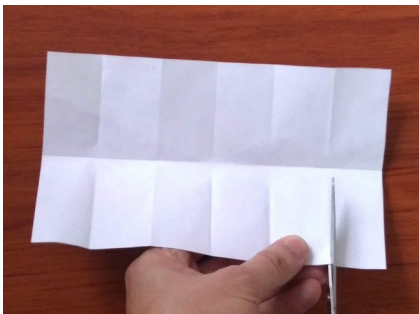


2-3

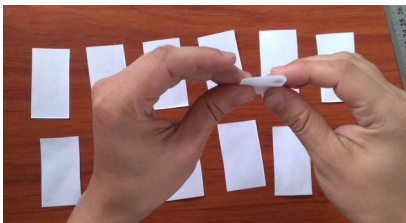


4 a

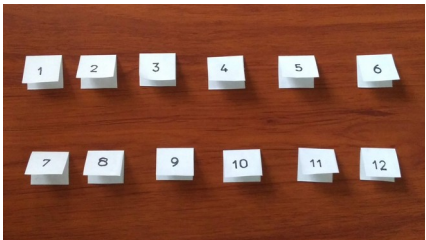
1. Con el lápiz y la regla dibuja una margen de 1cm por todo el borde de la hoja.
2. Divide la hoja longitudinalmente por la mitad.
3. A cada mitad complétale el centímetro de margen que le falta.
4. Toma la primera mitad. Recórtale el centímetro de margen. Divide la hoja en 12 partes y recorta las doce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



4 b

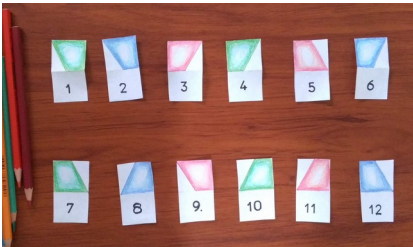


5

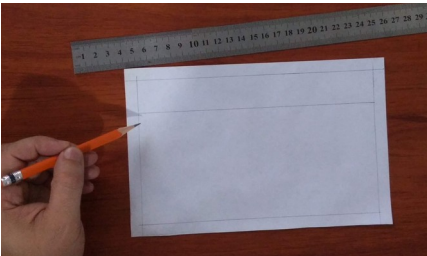


6

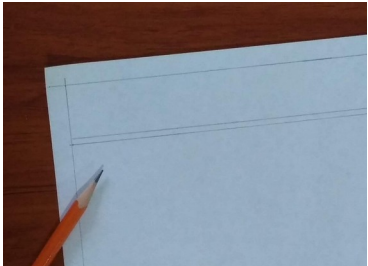
5. Dobla longitudinalmente cada tirilla por la mitad.
6. En un lado escribe los números del 1 al 12, un número por cada tirilla. Puedes usar una plantilla de letras, o recortarlos de revistas o calendarios y pegarlos. Usa tu creatividad.



7, 8, 9

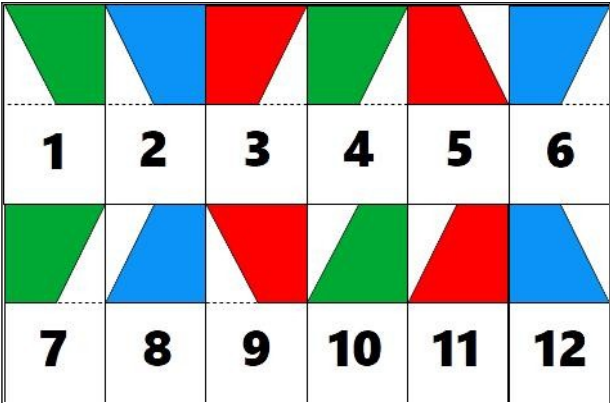


10

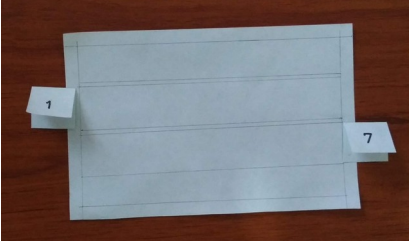


11

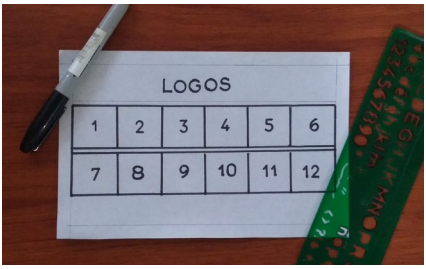
7. En el otro lado dibuja las formas geométricas que se muestran. Fíjate que **la línea diagonal siempre va de una esquina al centro del lado opuesto** a esa esquina del cuadro.
8. Colorea las figuras geométricas así:
Rojo: 3, 5, 9 y 11.
Azul: 2, 6, 8 y 12.
Verde: 1, 4, 7 y 10.



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

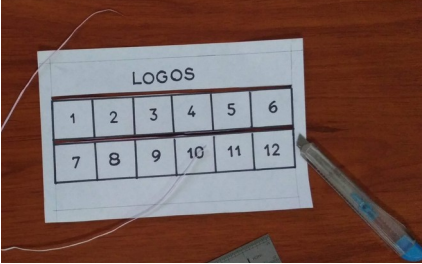


15, 16

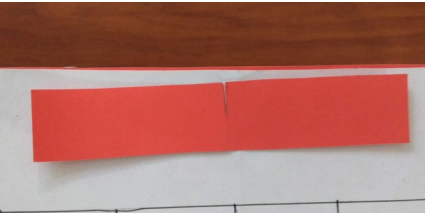


17

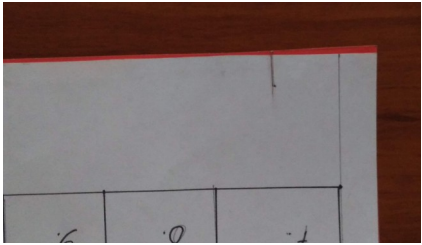
12. Sobre la línea inferior que acabaste de dibujar, y usando una de las fichas como referencia, traza otra línea que tenga exactamente la misma altura que las fichas.
13. Bajo esa línea, traza otra a 3 mm de distancia (de modo que quede como la «ranura» de arriba).
14. De nuevo, bajo la segunda línea, 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.

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 la antigua Grecia las castas sacerdotales no tenían poder.	V.	8	F.	11
2	La filosofía nació en la antigua Grecia, en el siglo VII a. C.	V.	9	F.	1
3	La expresión «saber es poder» significa que el que manda sabe más.	V.	9	F.	11
4	La palabra filosofía significa «amor a la sabiduría».	V.	7	F.	6
5	Los primeros filósofos resolvían los problemas de la naturaleza mediante mitos.	V.	3	F.	5
6	Un ser que no piensa no puede saber que existe.	V.	10	F.	8
7	Aunque los griegos eran comerciantes, no llegaron a intercambiar conocimientos con sus vecinos.	V.	12	F.	1
8	Un hombre sabio nunca reconoce cuando no sabe algo.	V.	7	F.	3
9	El mito fue la primera forma de ciencia.	V.	10	F.	12
10	Una explicación racional es aquella que se basa en experiencias místicas.	V.	5	F.	2
11	El origen intelectual de la filosofía es el asombro ante lo que nos rodea.	V.	6	F.	4
12	Los antiguos griegos carecían de libertad de pensamiento.	V.	2	F.	4

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 #.