



CONTEXTO DE LA ACTIVIDAD: Este recurso educativo ha sido elaborado dentro del Proyecto de Formación en Centros (Evaluación de la competencia digital de alumnos de Educación Secundaria Obligatoria) que se ha desarrollado en el IES San Isidro de Madrid durante el curso 2019-2020.

Nivel:

4º de ESO

Prueba Curso 4º nivel Educación Secundaria Obligatoria.

Materia:

FILOSOFÍA

Descriptor de la competencia digital:

Área	Competencia	Descriptor
Ciudadanía Digital	1. Normativa digital, licencias y propiedad intelectual.	1.2. Citar las fuentes al investigar, de acuerdo a convenciones establecidas y explicar la importancia de esto.
Interacción y cooperación	1. Comunicación	1.1. Comunicar el resultado de sus investigaciones y tareas de aprendizaje usando diversos medios y formatos.

Área	Competencia	Descriptor
Producción	2. Creación	2.2. Utilizar diversas herramientas y técnicas para crear un proyecto profesional individual o colectivo incorporando variados componentes en uno o más idiomas.



	3. Evaluación y mejora	3.1. Razonar la elección de forma y contenido delante de una audiencia crítica.
--	------------------------	---

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Título de la Actividad:

GYMKANA FILOSÓFICA (PARTE 2)

Objetivos:

- 1.- Objetivo 1: “Invitar a los alumnos a participar en una experiencia educativa recreativa que, teniendo a la Filosofía como protagonista, sirva al fomento de la creatividad, el trabajo colaborativo y la convivencia”.
- 2.- Objetivo 2: Fomentar la imaginación, el ingenio y la capacidad de trabajar en equipo de los participantes, a partir de una actividad en la que ellos son los encargados de crear las historias, las tramas y las pruebas que dinamizarán nuestra singular Gymkana Filosófica.

Descripción de la Actividad:

El conjunto de tareas que comprende esta actividad constituye la segunda fase del proyecto que título Gymkana Filosófica. Los que se relacionan aquí son los trabajos de ideación que culminarán en la creación de una o varias tramas alternativas. El nudo gordiano de esta propuesta educativa lúdica que, recordamos, “se desarrollará fuera de las aulas, en el entorno del claustro histórico del centro educativo y consistirá en la recreación de una historia que encierra un enigma por resolver. Los grupos de alumnos participantes habrán de ir superando pruebas con el objeto de obtener pistas que permitirán encontrar la solución al enigma propuesto y el merecido premio. Un elenco de singulares filósofos se encargará de brindar las pistas y de despistar, amenizando el recorrido”.

Temporalización:

Temporalización de las tareas que comprende la segunda actividad del proyecto:

- Ideación. Esta tarea, que termina enviando al profesor el relato o la historia que dará pie a la trama, tiene un plazo de ejecución de 3 semanas.
- Diseño. Esta tarea culmina, con la creación de las pruebas (pistas y despistes) que son la base del juego, en un plazo de otras tres semanas.
- Comprobación. Esta tarea, que finaliza con la presentación ante el profesor de todos



los pormenores de la trama (con el propósito de testarla), tiene un plazo añadido de tres semanas.

Metodología:

Se constituirán equipos de trabajo de 4 o 5 miembros que en el desarrollo de la segunda actividad del proyecto se comprometen a ejecutar las siguientes tareas:

- a) Creación de la historia que dará pie a la trama que tendrán que resolver los participantes en la Gymkana. Los protagonistas de estas historias han de ser los filósofos, sus filosofías y sus vidas. Por eso, todos los equipos de trabajo tendrán a su disposición las fichas técnicas elaboradas en la primera fase del proyecto.
- b) Diseño de la trama. Para ello se tendrá en cuenta la afinidad y desafección entre unos filósofos y otros, los vínculos entre miembros de la misma escuela o corriente de pensamiento, las vicisitudes biográficas y cualquier otra circunstancia que justifique la elección del elenco protagonista de cada una de las aventuras. El número de filósofos con nombre propio interpelados en cada trama estará entre 4 y 7.
- c) Propuesta de juegos variados, con distintos grados de dificultad, en conexión con elementos del espacio escénico en que se va a desarrollar la aventura (los claustros abierto y cerrado del instituto): enigmas, acertijos, adivinanzas, jeroglíficos, juegos de palabras, etc.
- d) En todas las pruebas se hará alusión a alguno de los filósofos elegidos (sea a través de máximas o de breves citas originales, mediante escuetas alusiones a su pensamiento, a partir de términos específicos que los identifican...).
- e) Las pistas se pueden presentar en prosa o en verso, para añadir otro estímulo.
- f) Construcción y provisión de los elementos físicos necesarios para el desarrollo de las pruebas (cajas con candados, tarjetas para contener los mensajes, puzzles...), incluyendo recursos online que pueden requerir el uso de dispositivos como móviles u ordenadores. Se trata, en definitiva, de utilizar diversas técnicas con el propósito de hacer más atractiva y motivadora la presentación.
- g) Testar las pruebas y las pistas para comprobar que el engranaje funciona y se garantiza la posibilidad de una correcta resolución.

MUY IMPORTANTE: Con el objetivo de poder proporcionar a los futuros “jugadores” una experiencia de inmersión filosófica verdaderamente grata y edificante, es preciso que todos los alumnos participantes en este proyecto guarden el secreto de todo lo que se vaya construyendo y hasta de la intención misma de llevarlo a cabo.

Materiales y recursos requeridos

La realización de la segunda fase del proyecto requiere:

- El uso de ordenadores para realizar la búsqueda activa de información, a través de internet, indagando en páginas webs especializadas y en recursos sugeridos por el profesor.

**EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL
INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA**



- La utilización de aulas dotadas de cañón o de pizarra digital, como apoyo al trabajo de los equipos.
- Material de escritorio: cuaderno, rotuladores, cartulinas, pegamento,...
- Atrezzo: cajas de madera, candados,...

Fuentes:

- Páginas dedicadas a la creación de scape room: roomescapesimulacrevuit.es / cluedoenvivo.es / redsocal.rededuca.net
- Páginas dedicadas a la propuesta de enigmas y juegos de ingenio: psicoactiva.com / filosofiacavernicolas.blogspot.com

Evidencias de Aprendizaje:

Se consideran evidencias de aprendizaje:

- Informar de los progresos de su trabajo a los compañeros de equipo y al profesor.
- Utilizar, de forma creativa y con sentido crítico, recursos variados.
- Hacer referencia concreta a las fuentes y recursos utilizados.
- Colaborar activamente, participando del trabajo común y compartiendo resultados.
- Hacer una valoración crítica de su aporte al proyecto colectivo.

Evaluación. Rúbrica:

Descriptor	No conseguido	En proceso	Conseguido
1.2. Citar las fuentes al investigar, de acuerdo a convenciones establecidas y explicar la importancia de esto.	El alumno no hace referencia a las fuentes.	El alumno refiere las fuentes consultadas.	El alumno refiere las fuentes consultadas y valora críticamente la calidad del aporte de cada una.
1.1. Comunicar el resultado de sus investigaciones y tareas de aprendizaje usando diversos medios y formatos.	El alumno participa los resultados de su trabajo con el apoyo del texto o un guión	El alumno participa los resultados de su trabajo con apoyo de alguna presentación mediante herramienta informática	El alumno participa los resultados de su trabajo mediante presentación incorporando algún organizador visual que facilite la comprensión.
2.2. Utilizar diversas herramientas y técnicas para crear un proyecto profesional individual	El alumno no utiliza herramientas y técnicas variadas en su aporte al proyecto colectivo.	El alumno utiliza un número discreto de herramientas y técnicas en su aporte al proyecto colectivo.	El alumno utiliza una gran variedad de herramientas y técnicas en su aporte al proyecto colectivo.



o colectivo
incorporando
variados
componentes en uno
o más idiomas.

3.1.Razonar la elección de forma y contenido delante de una audiencia crítica.	El alumno no atiende a las preguntas de la audiencia sobre el sentido, la adecuación o pertinencia de la forma o el contenido de sus elaboraciones.	El alumno responde pero sin acierto a las preguntas de la audiencia sobre el sentido, la adecuación o pertinencia de la forma o el contenido de sus elaboraciones.	El alumno responde con acierto y sentido crítico a preguntas y observaciones de la audiencia sobre el sentido, adecuación o pertinencia de la forma o el contenido de sus elaboraciones.
--	---	--	--

LICENCIA:

Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Resumen de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Texto completo de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Autoría: Francisco Javier Hernández Agúndez

Adaptado del original en el seminario *Materiales para el desarrollo de la competencia digital de estudiantes en Enseñanza Secundaria Obligatoria*