

GUÍA PARA USAR EL JUEGO DE CARTAS “TIMELINE” EN FILOSOFÍA

CONTENIDOS

Tema sobre la ciencia y la tecnología. Filosofía, 1º Bachillerato.

MODO DE TRABAJO

Introducción y profundización en los contenidos del tema.

DESTREZAS

Relación, estrategia, deducción.

MATERIALES

Cartas y reglas del juego Timeline: Ciencia y descubrimientos.

RESUMEN DEL JUEGO

Timeline se usará para que el alumnado se haga una idea de la historia de la ciencia y los descubrimientos y de este modo sea más significativo el aprendizaje de la metodología científica, de la división entre los distintos tipos de ciencias y de los límites y problemas de la ciencia que a lo largo de la secuencia didáctica se estudian.

Se dividirá a la clase en 4 equipos y jugarán dos equipos por un lado y dos por otro. Entre los dos equipos se irá creando una línea del tiempo con los descubrimientos y teorías científicas. Cada equipo deberá intentar colocar sus cinco cartas correctamente antes que el otro. Cada vez que se equivoquen robarán una carta. Ganará el equipo que antes se quede sin cartas

CLAVES

1. Seleccionamos antes de jugar las cartas con las que se va a trabajar. Pensamos en las actividades que vamos a realizar luego (CONSULTAR ANEXO) y para las que emplearemos las cartas. Escogemos unas 40 cartas.
2. Vamos pasando por los dos grupos y aprovechamos el juego para explicar a los alumnos algunas relaciones entre la ciencia y la filosofía o algún dato que se considere relevante.



ANEXO	
<p>Técnica del cuchicheo</p> <p>¿Sois capaces de recordar al menos 3 ejemplos de cada tipo? Recordad el juego del TimeLine</p>	<p>ACTIVIDAD 1. TIPOS DE CIENCIAS</p> <p>Permite que los alumnos revisen las cartas con las que han jugado y que identifiquen y apunten en un papel, por parejas, tres casos de descubrimientos o avances científicos que se correspondan con cada tipo de ciencia (tres ejemplos de ciencias formales, tres de ciencias naturales y tres de ciencias sociales).</p>
<p>Elegid uno de los descubrimientos que salieron en el juego del TimeLine, pedid la carta e investigad sobre él en Internet. ¿Podéis especificar cómo se produjeron en él los 4 pasos del métodos experimental?</p>	<p>ACTIVIDAD 2. EL MÉTODO HIPOTÉTICO-DEDUCTIVO</p> <p>Cada grupo de alumnos elegirá, de entre las cartas que seleccione el docente, dos para investigar e identificar los cuatro pasos del método hipotético-deductivo. Realizarán una breve infografía o cartel exponiendo sus hallazgos.</p> <p>Cartas recomendadas para la actividad 2</p> <p>Distancia entre la Tierra y la Luna, Bacterias, Reflejos condicionados, Rotación de la Tierra, Descubrimiento de América (la Tierra es redonda), Gravitación universal, Cálculo de la circunferencia de la Tierra, Ley de caída de los cuerpos, Teoría de la evolución, Velocidad de la luz, Herencia genética, Psicoanálisis, Teoría del Big Bang</p>
<p>¡¡Más difícil todavía!!</p> <p>Se os entregará una carta por equipo. Buscad estos elementos en la construcción y descubrimiento del evento que os ha tocado.</p> <p>HECHO – HIPÓTESIS - TEORÍA - MODELO</p>	<p>ACTIVIDAD 3. ELEMENTOS DE LACIENCIA</p> <p>La profesora o profesor entregará las siguientes cartas o los grupos de alumnos para que, basándose en ese caso científico, investiguen acerca de ese caso concreto e identifiquen y expliquen lo que es un hecho, una hipótesis, una ley, una teoría y un modelo.</p> <p>Cartas recomendadas para la actividad 3</p> <p>Rotación de la Tierra, Herencia genética, Movimientos de los planetas (Copérnico), Estructura del ADN, Gravitación universal, Molécula, Geometría euclidiana, Psicoanálisis, Concepto de átomo, Teoría del Big Bang.</p>

