

## RECURSOS

### ▶▶ JOC DE FILÒSOFES

És un joc que agafa l'estructura de "Contes de bona nit per a nenes rebels" que pretén donar a conèixer a filòsofes de diferents èpoques històriques. Tot i això, el material també es pot utilitzar d'altres maneres, com per exemple la divulgació.

Enllaç: <https://apliense.xtec.cat/arc/node/31255>

### ▶▶ DIALÈCTICS

Com si es tractés d'una extensió del cèlebre joc de cartes de Pokémon, aquesta comissió ha creat cartes de filòsofs, filòsofes i personatges clau en la història de la filosofia a partir de les seves idees, curiositats i trets principals, assignant-los una puntuació. Quin era el filòsof més poderós?

Enllaç: <https://apliense.xtec.cat/arc/node/31257>

### ▶▶ L'ÒLIBA DE MINERVA

Es tracta d'una recreació del joc de l'oca que té l'objectiu d'iniciar-se en la filosofia. Per aquest motiu, no requereix cap coneixement filosòfic previ, tot i que sí certa cultura general. Els objectius són conèixer alguns conceptes clau de la filosofia, formular preguntes filosòfiques, debatre les respostes a alguns problemes de filosofia i començar a familiaritzar-se amb noms de filòsofes i filòsofs.

Enllaç: <https://apliense.xtec.cat/arc/node/31261>

### ▶▶ FILO AND CO.

Aquest grup adapta el popular joc al currículum de 1r de batxillerat, tot i que, per la seva similitud, es pot adaptar a 4t de l'ESO. Les proves són, com a l'original, resoldre preguntes, dibuixar, fer mímica i aconseguir que els companys encertin conceptes tot evitant les paraules prohibides. L'objectiu és superar les proves per obtenir els mussols dels colors necessaris per guanyar.

Enllaç: <https://apliense.xtec.cat/arc/node/31242>

# FILOSOFIA, GAMIFICACIÓ I ABJ: 9 PROPOSTES DIDÀCTIQUES

Daniel Giménez

Professor. Institut de Terrassa

Un any més, el professorat membre del grup de treball de Filosofia, Gamificació i ABJ (Aprentatge basat en jocs) ha elaborat un seguit de propostes didàctiques amb l'objectiu de desenvolupar les habilitats de l'alumnat de manera lúdica i divertida. Si bé l'any passat els productes dissenyats van ser tres escape room, enguany la proposta que fem està més diversificada: s'han adaptat jocs de taula clàssics, com l'Uno, el Party&Co o el Timeline, s'han creat jocs de rol i també un nou escape room, en aquest cas sobre Friedrich Wilhelm Nietzsche.

L'objectiu principal del grup ha estat gestar iniciatives que, amb la vista posada al nou currículum, fossin capaces d'atraure els i les estudiants a la filosofia de forma poc convencional, mitjançant el joc. Amb aquesta intenció, no només hi ha activitats que permeten fer un repàs dels continguts assolits, sinó també d'altres que acompanyen tota la seqüència didàctica i que requereixen a l'alumnat posar en marxa totes les habilitats de pensament, carregar-se de creativitat i demostrar ser capaços d'aplicar els sabers a noves situacions i contextos.

Altrament, cal destacar que la majoria dels jocs no estan vinculats a un nivell o assignatura en concret, sinó que són permeables i adaptables a la majoria de les matèries que tenen com a eix central el pensament filosòfic, tant d'ESO com de batxillerat.



Per elaborar tots aquests projectes el grup de treball va formar nou comissions amb un nombre variable de membres, en funció de la complexitat de les iniciatives, on cada docent va poder involucrar-se en el projecte que més l'interessava. Les trobades han estat mensuals i s'han fet en format telemàtic, de manera que ens hem pogut organitzar de manera autònoma i hem tingut temps per coordinar-nos sense grans interferències en la nostra rutina.

També és un fet a destacar que el 23 de gener vam participar en una formació virtual impartida per Lourdes Cardenal, professora de filosofia en l'IES El Brocense de Càceres i presidenta de l'Associació de Filosofia per nens i nenes d'Extremadura, que és un referent en l'ABJ aplicat a la filosofia. La seva pàgina web és tot un calaix de sastre per introduir-se en el món de la gamificació.

Esperem que aquestes propostes us siguin útils per desenvolupar les competències i habilitats filosòfiques del vostre alumnat, i us convidem a fer-les vostres, enriquir-les i tornar-les a compartir amb tothom per tal que totes i tots en puguem aprendre i gaudir. Si alguna cosa demostren els grups de treball, és que pensant plegats elaborem materials que sols difícilment podríem haver arribat a desenvolupar.

Salut i filosofia!

### ▶▶ **TIMELINE FILOSÒFIC**

L'activitat consisteix a crear un eix cronològic on poder ordenar els autors i autores i les seves obres. L'objectiu és ser el primer jugador a desfer-se de totes les seves cartes col·locant-les correctament dins de la línia de temps.

### ▶▶ **UNLOGIC: UN JOC DE VERITAT**

En aquesta proposta, els jugadors i jugadores hauran de construir proposicions lògiques per després fer-ne el càlcul. Hi haurà cartes de parèntesi, de connectors, i de lletres (p, q, r, s, etc.). La part de l'UNO consistirà en què puguem fer que sigui el teu company qui resolgui l'exercici.

Enllaç: <https://apliense.xtec.cat/arc/node/31262>

### ▶▶ **ZERO**

Entrant en l'àmbit dels jocs de rol, aquesta iniciativa ens situa en un planeta massacrada per una invasió alienígena. A partir d'aquesta situació, els i les participants hauran de reflexionar, investigar i resoldre problemes relacionats amb la justícia, la igualtat, la llibertat i la felicitat. L'oratori serà una competència clau per fer aliances, convèncer i resoldre les situacions conflictives durant els debats inclosos en aquesta proposta.

Enllaç: <https://apliense.xtec.cat/arc/node/31262>

### ▶▶ **UNA SETMANA A LA FÀBRICA**

La segona iniciativa de joc de rol està contextualitzada en l'època de la Revolució Industrial, i s'encetarà a partir del repartiment de papers (burguesos, camperols, proletaris). A partir d'aquesta premissa, els alumnes interpretaran els treballadors proletaris i el burgès o burgesa propietària de la fàbrica en el transcurs d'una setmana fictícia. Cada dia, el joc plantejarà situacions i dilemes davant dels quals l'alumnat haurà de discutir i prendre decisions per intentar assolir els seus objectius, sovint contraposats.

Enllaç: [apliense.xtec.cat/arc/node/31243](https://apliense.xtec.cat/arc/node/31243)

### ▶▶ **FILOSOFAR A COPS DE MARTELL: UN ESCAPE ROOM DE F.W. NIETZSCHE**

Per acabar, aquesta comissió ha elaborat una aventura emprant Genial.ly amb el filòsof alemany com a protagonista, i l'objectiu del joc és convertir-lo en un heroi capaç de superar totes les proves i esdevenir el superhome. Ja podeu imaginar-vos qui pot ser el gran antagonista.

Enllaç: <https://apliense.xtec.cat/arc/node/31242>