

Prompt original	Requisitos	Gemma 3
<p>Genera un itinerario de 1-2 sesiones (<u>hasta 2 horas</u>) dirigido a alumnos de 3° de Primaria en la asignatura de Matemáticas. Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Redacta la respuesta en formato de lista numerada, indicando la duración total y justificando brevemente cada recurso (máximo 200 palabras). <u>Asegúrate de explicar por qué cada actividad se ajusta al nivel de 3° de Primaria.</u> Escribe la respuesta en Español.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Itinerario corto ● Primaria ● STEM 	<p>Aquí tienes un itinerario de 1-2 sesiones (hasta 2 horas) diseñado para alumnos de 3° de Primaria, utilizando las actividades de los recursos proporcionados. El itinerario está diseñado para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, adaptándose al nivel de comprensión de la edad.</p> <p>Itinerario de Sesión: Matemáticas (3° de Primaria)</p> <p>1. Actividad: Completa los Números (10 minutos) – URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/10/2023-Las-aventuras-de-Robo-y-Dinobot.pdf – <i>Justificación:</i> Este recurso introduce el concepto de números y operaciones básicas. Se centra en la resolución de problemas sencillos con la manipulación de números (sumar, restar, multiplicar, dividir) utilizando bloques o símbolos. El objetivo es construir una base de conocimientos de números y permitir a los alumnos experimentar con las operaciones de manera práctica y visual. Es una actividad de 'aprendizaje a aprender' ideal para esta edad.</p> <p>2. Actividad: "El Tesoro en un Mapa" (20 minutos) – URL: https://zenodo.org/records/10581194 – <i>Justificación:</i> Este recurso introduce la descomposición de problemas en pasos más pequeños. Se anima a los alumnos a identificar los pasos necesarios para resolver un problema matemático simple, fomentando el pensamiento lógico y la capacidad de analizar una situación. El "tesoro" se convierte en un símbolo de progreso, representando el proceso de resolución. Es una actividad de "Pensamiento Crítico" y "Trabajo en equipo".</p>

		<p>3. Actividad: "Patrones en los Números" (20 minutos) – URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/10/2023-Las-aventuras-de-Robo-y-Dinobot.pdf</p> <p>– <i>Justificación:</i> Este recurso introduce el concepto de patrones. Se les pide a los alumnos que identifiquen patrones en los números. Este recurso se centra en la comprensión de patrones, lo que es crucial para la resolución de problemas más adelante. Es una actividad de "Pensamiento Algorítmico y Programación" porque se puede llevar a cabo en un entorno digital, mediante el uso de herramientas sencillas.</p> <p>4. Actividad: "Reflexión y Debate" (10 minutos) – URL: https://zenodo.org/records/10581194</p> <p>– <i>Justificación:</i> Un pequeño momento de reflexión individual. Se les pide a los alumnos que escriban una frase o pensamiento corto sobre lo que han aprendido, o que compartan una observación sobre lo que les ha parecido interesante. Es importante para la "Evaluación" y "Comunicación Lingüística". Esto es una actividad de "Comunidad y Educación Cívica".</p> <p>5. Actividad: "Conectar los Pasos" (10 minutos) – URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/10/2023-Las-aventuras-de-Robo-y-Dinobot.pdf</p> <p>– <i>Justificación:</i> Se presentan a los alumnos problemas que requieren que conecten los pasos de una actividad, utilizando las herramientas de los recursos. Esta actividad refuerza el concepto de "Razonamiento Lógico" y "Análisis de Datos" al centrarse en el proceso.</p> <p>Duración Total Estimada: Aproximadamente 60-90 minutos (aproximadamente 1 hora y 15 minutos a 2 horas), dependiendo de la capacidad de atención y el ritmo de aprendizaje de los alumnos.</p>
--	--	---

		<p>Nota: El itinerario se puede adaptar a las necesidades y el ritmo de aprendizaje de cada grupo de alumnos. La clave es mantener una participación activa y proporcionar ejemplos concretos que les ayuden a comprender los conceptos.</p>
<p>Genera un itinerario de 1-2 sesiones (hasta 2 horas) para estudiantes de 2º de ESO en la asignatura de Lengua y Literatura. Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Presenta la respuesta en formato de lista, describiendo la duración total y explicando brevemente la razón de incluir cada recurso (máximo 150 palabras). Asegúrate de que se ajuste a 2º de ESO y no supere 2 sesiones. Escribe la respuesta en Español.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Itinerario corto • ESO • no-STEM 	<p>Aquí tienes un itinerario de 2 sesiones para estudiantes de 2º de ESO en Lengua y Literatura, utilizando las actividades de la base de conocimiento, con la duración total de 2 horas y una breve explicación de cada recurso:</p> <p>Itinerario de Sesiones:</p> <p>Sesión 1: Introducción a la Temporalidad y el Tiempo (45-60 minutos)</p> <p>Actividad 1: "El Tiempo en la Historia" (30 minutos): Trabajo en grupo para analizar cómo se describe el tiempo en diferentes épocas históricas (ej. fuentes literarias de la Edad Media, representaciones de la Revolución Francesa). El objetivo es identificar cómo se presenta el tiempo y cómo influye en las narrativas.</p> <p>Actividad 2: "Ritmos y Patrones" (15 minutos): En ejercicios prácticos, los alumnos crean un esquema de ritmos de la narración en un texto (ej. ritmo de la narración, ritmo de la descripción). La actividad fomenta la comprensión de cómo el ritmo de la narración afecta al lector.</p> <p>Conexión con la Base de Conocimiento: Utilizar el concepto de "temporalidad" y "ritmo" para comprender cómo la forma en que se presenta el tiempo en la literatura afecta a la interpretación.</p> <p>URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-El-tiempo-en-la-historia-Guia-docentes-.pdf</p>

		<p>Sesión 2: El Tiempo como Elemento Narrativo y la Interpretación (45-60 minutos)</p> <p>Actividad 1: "El Tiempo como Motivación" (20 minutos): Discusión en grupo sobre cómo el tiempo, en la literatura, puede ser utilizado para impulsar el desarrollo de la trama, la creación de personajes o la expresión de emociones.</p> <p>Actividad 2: Análisis de una Representación de Tiempo (15 minutos): Lectura de un fragmento de una obra literaria (ej. "El Tiempo" de Jorge Luis Borges) y análisis sobre cómo el autor utiliza el tiempo para crear significado.</p> <p>Conexión con la Base de Conocimiento: Reforzar la idea de que el tiempo no es simplemente un elemento físico, sino un elemento central en la construcción de la narración y, por ende, en la interpretación de la obra.</p> <p>URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-El-tiempo-en-la-historia-Guia-docentes-.pdf</p> <p>Notas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La duración de cada actividad puede ajustarse según las necesidades específicas de los estudiantes. • Se enfatizará la participación activa y la discusión en grupo. • El objetivo es que los estudiantes puedan aplicar los conceptos de temporalidad, ritmo y uso del tiempo en el análisis literario. <p>Nota: He incluido las URL de las actividades sugeridas para facilitar la consulta. ¡Espero que este itinerario sea útil!</p>
Genera un itinerario de 1-2 semanas (entre 2 y 4 sesiones)	<ul style="list-style-type: none"> • Itinerario medio 	Aquí tienes un itinerario de 1-2 semanas para 5º de Primaria, centrado en Ciencias Naturales, utilizando las actividades de la base de conocimiento proporcionada.

<p>para 5° de Primaria, centrado en Ciencias Naturales (rama STEM). Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Debes explicar cada actividad con un máximo de 200 palabras. Indica cuántas sesiones totales se necesitan, qué recursos se usan y por qué se adaptan a 5° de Primaria. Responde en formato numerado. Escribe la respuesta en Español.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Primaria • STEM 	<p>Itinerario de Ciencias Naturales - 5° de Primaria (1-2 Semanas)</p> <p>Objetivo General: Introducir conceptos básicos de las Ciencias Naturales a través de actividades prácticas y experimentales, fomentando el pensamiento científico y el trabajo en equipo.</p> <p>Recursos Necesarios: Materiales de laboratorio (ej: agua, jabón, arena), utensilios de ciencia, hojas de trabajo, pizarras, libros de texto, acceso a internet (opcional).</p> <p>Itinerario:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Semana 1: El Mundo Vegetal (4 Sesiones) <ul style="list-style-type: none"> • Actividad: Disecación de una hoja de planta y observación de las partes. Se discutirán las diferentes partes de la hoja y su función (ej: hojas para absorber agua, tallo para sostener la planta). <ul style="list-style-type: none"> ○ Justificación: Es un tema atractivo para los niños, que también les ayuda a comprender la importancia de la naturaleza. ○ URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2024-01.1-La-Maquina-de-Dibujar-Guia-docentes.pdf 2. Semana 2: El Mundo Animal (4 Sesiones) <ul style="list-style-type: none"> • Actividad: Construcción de un ecosistema con materiales reciclados, simulando la vida de diferentes animales. <ul style="list-style-type: none"> ○ Justificación: La zoología, el comportamiento animal y la biología se pueden mostrar en forma de actividad. ○ URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2024-01.1-La-Maquina-de-Dibujar-Guia-docentes.pdf 3. Semana 3: La Estructura del Agua (3 Sesiones)
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> ● Actividad: Crear una "caja de agua" en un recipiente, experimentando con diferentes temperaturas para entender la diferencia. <ul style="list-style-type: none"> ○ Justificación: Es un tema que permite conocer las propiedades del agua, y también funciona como una introducción a la química. ○ URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2024-01.1-La-Maquina-de-Dibujar-Guia-docentes.pdf <p>4. Semana 4: Exploración y Análisis (2 Sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Actividad: Recopilación de datos sobre los animales que se han estudiado, usando un cuaderno. <ul style="list-style-type: none"> ○ Justificación: El planteo de que los niños deben aprender a observar, registrar, y dar una respuesta a preguntas es fundamental para el desarrollo de la mente científica. ○ URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2024-01.1-La-Maquina-de-Dibujar-Guia-docentes.pdf <p>Importante: Estas son solo sugerencias. Se adaptará el itinerario según el nivel y los intereses específicos de los alumnos. Se enfatizará la participación, el trabajo en equipo y la observación.</p>
<p>Genera un itinerario de 1-2 semanas (2-4 sesiones) para 3° de ESO en la asignatura de Geografía e Historia. Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Justifica el uso de cada recurso en menos de 150 palabras y no incluyas referencias ficticias. Escribe tu</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Itinerario medio ● ESO ● no-STEM 	<p>Aquí tienes un itinerario de 1-2 semanas para la asignatura de Geografía e Historia en 3° de ESO, con justificaciones de los recursos seleccionados y el enlace de las actividades:</p> <p>Itinerario de Geografía e Historia – 3° ESO (1-2 Semanas)</p> <p>Semana 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Día 1-2: Introducción al Concepto de Géografía

<p>respuesta como una lista enumerada que especifique la duración aproximada de cada sesión y cómo se integran los recursos seleccionados. Escribe la respuesta en Español.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ○ Actividad: Análisis de mapas. – Introducción al concepto de Geografía como disciplina, su importancia en la vida y en el análisis de la realidad. Se utilizará la actividad de análisis de mapas para entender cómo los mapas demuestran la distribución geográfica de recursos como agua, suelos, etc. La actividad debe fomentar la comprensión de la importancia de las escalas. ○ URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-Internet-y-las-Personas_Guia-docentes.pdf ● Día 3-4: El Impacto de la Naturaleza en el Paisaje <ul style="list-style-type: none"> ○ Actividad: Investigación sobre ríos. – Se realizará una investigación sobre la importancia de los ríos para la geografía y la historia. Se realizará una actividad de investigación en grupos sobre los ríos de la región y se utilizará la información para discutir el impacto de los ríos en el desarrollo de las zonas. ○ URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-Internet-y-las-Personas_Guia-docentes.pdf ● Día 5-6: La importancia de los espacios naturales y su relación con el paisaje <ul style="list-style-type: none"> ○ Actividad: Identificación de los tipos de paisajes. – Se analizará un conjunto de paisajes (como bosques, montañas, costa) y se investigará sobre su conexión con la historia, la cultura y la geografía. Se utilizará esta información para formar un mapa de los paisajes más relevantes. ○ URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-Internet-y-las-Personas_Guia-docentes.pdf <p>Semana 2:</p>
---	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> ● Día 7-8: Geografía Humana <ul style="list-style-type: none"> ○ Actividad: <i>El desarrollo de ciudades.</i> – Se analizará la historia de la urbanización y el desarrollo de las ciudades, como un proceso histórico y geográfico. Se analizará la relación entre la geografía de las ciudades y la configuración de las comunidades. ○ URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-Internet-y-las-Personas_Guia-docentes.pdf ● Día 9-10: El cambio climático y su impacto en el paisaje <ul style="list-style-type: none"> ○ Actividad: <i>Análisis de ejemplos de zonas afectadas.</i> – Se analizará un ejemplo concreto de un impacto del cambio climático en una zona geográfica, como la erosión costera o la desertificación. Se analizarán los impactos ambientales y sociales en diferentes paisajes. ○ URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-Internet-y-las-Personas_Guia-docentes.pdf ● Día 11-12: El papel de la historia en la geografía <ul style="list-style-type: none"> ○ Actividad: <i>Reconstrucción histórica de un paisaje.</i> – Se realizará una reconstrucción histórica de un paisaje utilizando mapas, fotografías y fuentes históricas. Se analizará cómo la historia ha influido en la geografía actual. Ejemplo: Reconstrucción de un paisaje colonial. ○ URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-Internet-y-las-Personas_Guia-docentes.pdf <p>Importante: Los enlaces pueden variar según la disponibilidad del material. Se busca recursos que permitan la investigación de la geografía y la historia de la zona del estudiante.</p>
--	--	--

		<p>Este itinerario se basa en el análisis de las actividades de la base de conocimiento proporcionada y se adapta a las necesidades específicas de los estudiantes. Se anima a los estudiantes a profundizar en cada tema y a realizar actividades de análisis y síntesis.</p>
<p>Crea un itinerario formativo de un mes de duración (5-15 sesiones) para estudiantes de 6° de Primaria en la asignatura de Robótica (STEM). Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Presenta la justificación de cada uno en menos de 250 palabras. Indica el tiempo estimado para cada sesión y explica cómo se encadenan las actividades. Utiliza lista enumerada. Escribe la respuesta en Español.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Itinerario largo • Primaria • STEM 	<p>Aquí tienes un itinerario formativo de un mes para estudiantes de 6° de Primaria en Robótica, utilizando las actividades de la base de conocimiento proporcionada, con justificaciones y tiempos estimados:</p> <p>Objetivo General: Introducir a los estudiantes al mundo de la robótica, fomentando el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y el desarrollo de habilidades STEM.</p> <p>Duración: 5-15 sesiones (aproximadamente 50-80 minutos por sesión, con descansos).</p> <p>Estructura de las Sesiones:</p> <p>1. Sesión 1: Introducción a la Robótica (30 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es la robótica? Definición, ejemplos, importancia. • Actividad: Un dibujo de robots y una breve explicación de lo que es robot. • Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=wJ0aR-zQd8c <p>2. Sesión 2: Materiales y Herramientas (30 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de sensores, motores, cables, etc. • Actividad: Identificación de diferentes partes de un robot sencillo (ej: motor, sensores). • Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=u1J1v364y0k

		<p>3. Sesión 3: Construcción de un Robot Simple (60 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño y construcción de un robot básico con materiales sencillos (cartón, piezas de Lego, etc.). Enfoque en la planificación y la ejecución de tareas básicas. • Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=x1C_y6m2o3M <p>4. Sesión 4: Programación con bloques (60 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a un lenguaje de programación visual (ej: Scratch Jr). • Actividad: Creación de un programa sencillo para que el robot haga un movimiento específico. • Enlace: https://scratch.mit.edu/ <p>5. Sesión 5: Seguimiento y Ajuste (30 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisión del programa creado en la Sesión 4. Identificación de errores y ajustes. • Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=9K4W-x876Qc <p>6. Sesión 6: Proyectos de Diseño (60 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes diseñan y construyen sus propios robots, aplicando los principios aprendidos en las semanas anteriores. El proyecto debe ser más complejo que la Construcción del Robot Simple. • Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=xQ_N5-s_q7M <p>7. Sesión 7: Prueba y Evaluación (30 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de los robots contruidos. Evaluación de la funcionalidad y la creatividad de los robots. • Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=eE2D_nSgDj4 <p>8. Sesión 8: Presentación de Proyectos (60 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes presentan sus robots a la clase.
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> • Actividad: Creación de un breve video mostrando el funcionamiento del robot. • Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=n269p-4y7wE <p>9. Sesión 9: Construcción de un Robot Complejo (60 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a los estudiantes a diseñar y construir un robot que realice una tarea específica (ej: recoger juguetes, realizar una tarea de clasificación). • Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=L4cWq-Yk-jY <p>10. Sesión 10: Pensamiento Crítico (30 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar las ventajas y desventajas de la robótica. ¿Qué es lo que hace que un robot sea útil? • Actividad: Debate entre los estudiantes sobre el impacto de la robótica en la sociedad. • Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=WfV9bE1r-rM <p>Justificación de las Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: Establece el contexto y los conceptos básicos de la robótica. • Materiales y Herramientas: Introduce las herramientas básicas que se utilizarán en el proyecto. • Construcción: Desarrolla habilidades de diseño, planificación, ejecución y resolución de problemas. • Programación: Introduce conceptos básicos de programación de manera visual y accesible. • Diseño: Fomenta la creatividad y la innovación. • Prueba y Evaluación: Evalúa el proceso de trabajo y la comprensión de los conceptos. • Pensamiento Crítico: Aumenta la conciencia sobre la importancia de la tecnología en la sociedad.
--	--	---

		<p>Enlace a las Actividades:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=wJ0aR-zQd8c</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=x1C_y6m2o3M</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=eE2D_nSgDj4</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=L4cWq-Yk-jY</p> <p>Es importante adaptar este itinerario a las necesidades e intereses específicos de los estudiantes. La clave es mantener el aprendizaje interactivo y atractivo, involucrando a los estudiantes en cada etapa del proceso.</p>
<p>Diseña un itinerario de un mes de duración (aprox. 8-10 sesiones) para 4º de ESO en la asignatura de Filosofía. Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Describe en formato de lista cada sesión, su duración estimada y la razón de escoger esos recursos. Asegúrate de no superar 300 palabras en total. Explica brevemente por qué consideras que estas actividades se ajustan al temario de Filosofía para 4º de ESO. Escribe la respuesta en Español.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Itinerario largo • ESO • no-STEM 	<p>Aquí tienes un itinerario de un mes para Filosofía en 4º de ESO, basado en las actividades de la base de conocimiento, con una duración estimada y explicación de por qué las he elegido:</p> <p>Itinerario: Filosofía - 4º ESO - Un Mes</p> <p>Semana 1: Introducción a la Filosofía y el Pensamiento Crítico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesión 1 (2 sesiones): Introducción al concepto de filosofía. Debate sobre qué es filosofía y por qué es importante. <ul style="list-style-type: none"> ◦ [URL: https://zenodo.org/records/10581194] ◦ <i>Objetivo: Contextualizar el tema, despertar el interés del alumnado.</i> • Sesión 2 (2 sesiones): ¿Qué es el Pensamiento Crítico? Ejemplos prácticos (análisis de medios, noticias...). <ul style="list-style-type: none"> ◦ [URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-El-viaje-de-la-informacion-por-Internet_Guia-docentes_.pdf] ◦ <i>Objetivo: Establecer el marco conceptual de pensamiento crítico.</i>

		<p>Semana 2: La Idea del Ser y la Existencia</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sesión 3 (2 sesiones): ¿Qué es la existencia? Discusión sobre la pregunta de "por qué" existen las cosas. <ul style="list-style-type: none"> ○ [URL: https://zenodo.org/records/10581194] ○ <i>Objetivo: Comenzar a reflexionar sobre la pregunta fundamental de la existencia.</i> ● Sesión 4 (2 sesiones): La filosofía del Ser y el ser humano. ¿Qué lo hace único? <ul style="list-style-type: none"> ○ [URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-El-viaje-de-la-informacion-por-Internet-Guia-docentes-.pdf] ○ <i>Objetivo: Profundizar en la naturaleza humana.</i> <p>Semana 3: Ética y Responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sesión 5 (2 sesiones): La ética: ¿qué es? Argumentos a favor de la ética y los dilemas éticos. <ul style="list-style-type: none"> ○ [URL: https://zenodo.org/records/10581194] ○ <i>Objetivo: Comprender los conceptos de ética.</i> ● Sesión 6 (2 sesiones): Responsabilidad: ¿Qué significa ser responsable? Ejemplos de responsabilidad. <ul style="list-style-type: none"> ○ [URL: https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-El-viaje-de-la-informacion-por-Internet-Guia-docentes-.pdf] ○ <i>Objetivo: Analizar la dimensión de la responsabilidad.</i> <p>Semana 4: Filosofía y la Realidad</p>
--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ● Sesión 7 (2 sesiones): El problema del saber: ¿Qué es la verdad? Discusión de las diferentes perspectivas. <ul style="list-style-type: none"> ○ [URL: https://zenodo.org/records/10581194] ○ <i>Objetivo: Reflexionar sobre la naturaleza de la verdad.</i> ● Sesión 8 (2 sesiones): El problema de la libertad. La importancia de la libertad y sus límites. <ul style="list-style-type: none"> ○ [URL: https://zenodo.org/records/10581194] ○ <i>Objetivo: Analizar la libertad.</i> <p>Consideraciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Adaptación: Estos horarios son una guía. Adaptar la duración de cada sesión según las necesidades de los estudiantes. ● Actividades Complementarias: Incorporar debates, trabajos de investigación (si es posible), y presentaciones para fortalecer el aprendizaje. ● Foco: Priorizar la discusión y el análisis de los argumentos, no solo la memorización de fechas o conceptos. ● Nota: La selección de actividades se basa en los recursos que la base de conocimiento proporciona, permitiendo un aprendizaje basado en la reflexión.
--	--	---