

Dinamización de textos históricos de filosofía mediante los programas Squeak y CmapTools

Guía Didáctica

Kripke y los Mundos Posibles

El lógico Kripke, en 1971, presentó la técnica de mundos posibles como las semánticas uniformes para varios sistemas modales. Esto implica que el valor de verdad de una fórmula modal dependería del mundo posible considerado.

Simplificando mucho, se podría decir que algo es verdadero dependiendo del mundo posible que estemos considerando. Pues bien, lo que a continuación proponemos es un conjunto de mundos posibles, donde la verdad depende del proyecto donde hayas entrado, porque cada proyecto corresponde con un autor de la historia de la filosofía cuya propia lógica interna valida o no cada idea propuesta.

¿Por qué utilizar este proyecto para explicar Historia del Filosofía?

Comunicar ideas muy antiguas

Cuando un docente intenta explicar Historia de la Filosofía a alumnos de 16 y 17 años, se encuentra con un obstáculo serio: se trata de convencer a adolescentes que viven en el siglo XXI de que ideas con un antigüedad de cientos de años son muy importantes. Más que eso, son esenciales para entender la forma de pensar que tenemos actualmente.

Sin embargo, siguiendo con el ejemplo citado de Kripke, ellos viven en un 'mundo posible' que tiene muy poco que ver con los mundos a los que pertenecían Platón, Descartes o Marx.

Por todo ello, nuestra propuesta es entender cada texto seleccionado siempre que entremos en el mundo posible de cada autor. Cada uno de estos mundos están expresados mediante un proyecto Squeak.

La filosofía del programa 'Squeak'

Utilizar un trabajo elaborado con un programa Squeak no es igual que utilizar un procesador de textos o navegar por Internet. Requiere cierta iniciación.

¿Por qué utilizar, entonces, este programa? Porque pensamos que es la herramienta del ámbito del software libre que más fomenta la participación en el alumno.

El camino equivocado en la utilización del ordenador en clase es el que pretende

sorprender al alumno con 'efectos especiales'; estos pueden cumplir su función en un momento dado, pero nunca debemos pretender competir con una consola de videojuegos en este aspecto.

La expresión clave no es 'efectos especiales' sino 'dinamizar la lógica' interna de los temas que pretendemos comunicar para que el alumno se sienta creativo y haga su propia búsqueda siguiendo el método más constructivo posible. Pretendemos dejar siempre los temas abiertos para que el alumno pueda completarlos todo lo posible.

Software abierto y contenidos abiertos

Squeak es software abierto y libre; los contenidos que se generan con esta herramienta también están abiertos. Esto implica que el usuario puede cambiarlo todo. Si piensas que una definición o un concepto no está bastante desarrollado, puedes editar inmediatamente y modificarlo. Nuestra recomendación es que utilices a los alumnos en esta tarea para personalizar todo el trabajo hasta que lo adaptes a tus necesidades. Pensamos que el material dentro de los ordenadores no deben ser libros de texto digitalizados; la edición por parte de usuarios finales (profesores y alumnos) tiene que facilitar la creatividad que permite el aprendizaje constructivo del alumno.

¿Qué pueden aprender los alumnos que no esté en un libro tradicional?

En primer lugar, cambia su actitud: estamos ofreciendo conceptos y sus relaciones en un lenguaje visual más cercano a las herramientas que utiliza un adolescente del siglo XXI. Por ello, su aproximación a tales ideas es más fácil.

En segundo lugar, impulsamos que utilice los conceptos de una manera interactiva. Es decir, si alguien lee un texto sin mucha motivación puede leer de forma mecánica sin buscar significados o relaciones. En este proyecto buscamos que las ideas lleven unas a otras mediante ayudas visuales que impulsan al alumno a buscar. Por ejemplo, si un adolescente lee el término 'idea' en un texto escrito por Platón hace más de dos mil años es difícil que sepa exactamente su significado histórico; podría tener la opción de buscar en sus apuntes o un buen diccionario de filosofía. Pero es una opción tan alejada de la facilidad de localizar información hoy día que es muy posible que la desestime. Pensemos en un escenario distinto, coloquemos al alumno delante del texto y que los significados de los términos puedan ser tan accesibles como pasar el ratón por encima de la palabra clave. No es sólo una cuestión de velocidad sino de dinamismo. El paso siguiente consiste en poder tomar ese concepto con su definición y trasladarlo visualmente a otros con los que pueda relacionarlos. Y esto es lo más sencillo que se puede hacer en este proyecto. A partir de ahí se trata de utilizar todas las herramientas del programa para ir construyendo su propio conocimiento. Cuando el alumno manipula esos conceptos mediante esquemas y definiciones de una forma visual está expresando su propia lógica. Al interiorizar esos conceptos está mucho más predispuesto a entender lo que el autor quería comunicar.

'Know How' para el profesor

Aunque un profesor asuma todo lo que hemos escrito en las páginas anteriores, ello no implica que pueda sacar el máximo provecho de este proyecto. Por ello, a continuación exponemos unos pasos muy prácticos que pueden servir de guía para comenzar:

1. Familiarizarse (profesores y alumnos) con Squeak (filosofía e interfaz de usuario). Para esto, visitar <http://www.small-land.org> y leer algunos tutoriales.
2. Utilizar los proyectos denominados 'introducción a [Autor]' para justificar que hay ideas de interés
3. Leer los textos con ayuda de los glosarios interactivos. ç
3. Sobre los mapas conceptuales:
 3. 1. Visualizar los mapas conceptuales y las definiciones de los términos principales (se visualizan al pasar el ratón por encima)
 - 3.2. Promover la construcción de mapas conceptuales a los mismos alumnos utilizando la herramienta 'conectores'
 - 3.3. Realizar ejercicios 'emparejar conceptos' relacionados (correcto/incorrecto)
4. Pedir a los alumnos que creen sus propios proyectos para un autor con los elementos mínimos siguientes:

- introducción
- texto
- glosario
- mapa conceptual
- ejercicios de conexión

Los Autores:

Esteban Llorens Paredes
Juan Jesús Ojeda Abolafia
Rafael Guardiola Iranzo

stbval@yahoo.es