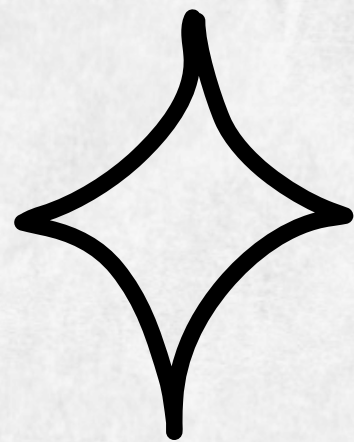
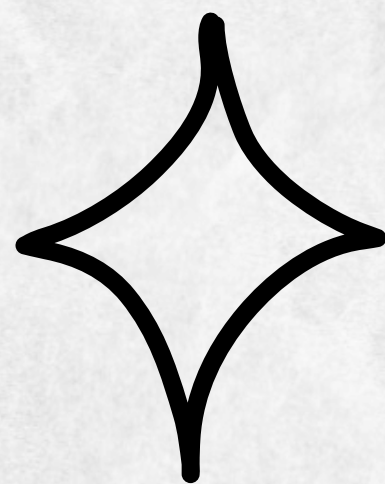
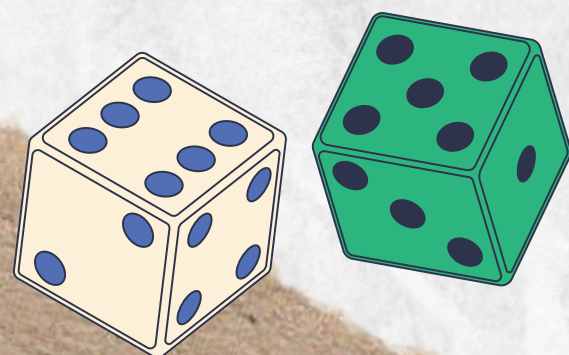




JUEGO DIDÁCTICO



“TURISTA FILOSÓFICO”





Universidad Juárez Autónoma de Tabasco DACEA



Licenciatura: Contaduría Pública.

Juego Didáctico: Turista Filosófico.

Materia: Filosofía y ética profesional.

Dra. Carmen Zareth Castillo Negrin.

Integrantes del equipo #5:

Claudia Gallegos Sánchez-Líder.

José Guadalupe García León-Especialista.

Martín May May-Investigador.

Lucero Del Carmen Valencia Pérez-Creativo.

Harold Mauricio Acopa García-Finalizador.

Grupo: RCLP

2º semestre



CONTENIDO



- 
1. INTRODUCCIÓN
 2. REUNIONES
 3. ACTAS DE REUNIÓN
 4. OBJETIVO DEL JUEGO
 5. CONTENIDO ARGUMENTATIVO
 6. TURISTA FILOSÓFICO
 7. EVIDENCIAS
 8. MUESTRA PEDAGÓGICA
 9. EVALUACIÓN DEL JUEGO
 10. CIERRE
 11. REFERENCIAS



INTRODUCCIÓN



Les presentamos el Juego del “Turista Filosófico”, un innovador juego didáctico que hemos realizado de manera colaborativa y creativa con materiales reciclados, pensando en la experiencia de aprendizaje durante estos parciales, en especial con el tema de las 4 etapas de la filosofía. Los participantes pondrán a prueba sus habilidades de negociación, administración de recursos y toma de decisiones estratégicas, mientras exploran un recorrido lleno de destinos. Este juego es una herramienta ideal para entender conceptos económicos básicos de una manera práctica y emocionante.

REUNIONES

reunion 1

14/Mayo/2025

Organización de roles y debate en el enfoque de la ética profesional.



reunion 2

16/Mayo/2025

Elaboración del juego, así como un debate de su complejidad e investigaciones correspondientes.



reunion 3

19/Mayo/2025

Medición del impacto del juego en el conocimiento y actitud de los jugadores, al igual que la revisión final y análisis de archivos.



ACTAS DE REUNIÓN



UNIVERSIDAD JUÁREZ AUTONOMA DE TABASCO

ACTA DE REUNIÓN ESTRATÉGICA.

PROYECTO ASEQ

REUNIÓN 1

Primera reunión

FECHA Y HORA

14 DE MAYO DE 2025

COORDINADOR DE SESIÓN

Claudia Gallegos Sánchez – LIDER

ASISTENTES

José Guadalupe Gómez León – ESPECIALISTA

Martín May May – INVESTIGADOR

Lucero del Carmen Valencia Pérez –CREATIVO

Harold Mauricio Acopa García – FINALIZADOR

OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

Definir la temática y el
objetivo del juego didáctico
Lluvias de ideas inicial sobre
la mecánica del juego
Establecer los objetivos de
aprendizaje del juego

DEBATES CLAVE (TEMA O IDEAS):

Discusión sobre si el juego debe enfocarse en la ética profesional
Un debate sobre como lo llevaríamos acabo por cuestiones de
repartición de trabajo se asignan roles y repartición de que parte
le toca a quien para los documentos requeridos

EVALUACIÓN FODA

Fortaleza:
Iniciamos con ideas claras para
llevarla a cabo

Fragilidad:
Parodiamos no cumplir con los
planteado por dejarlo a lo
ultimo
Oportunidad:
Tenemos la idea clara y seria
una oportunidad de avanzar.

Amenazas:

Proyectos de otras materias
Y el tiempo

DECISIONES ESTRATÉGICAS. CONSIGNA O ASIGNACIÓN

La mecánica principal del juego incluirá la resolución de
problemas y la competencia entre jugadores
Creativo comenzara a ver ideas para el diseño visual del juego

ELEMENTOS DE ACCIÓN.

Recopilación de información sobre contenido requerido
Tener un diseño inicial para el juego

PRÓXIMA REUNIÓN 16- mayo-2025

* Este instrumento adaptado y actualizado es utilizado sólo para fines académicos por la Dra. Carmen Zareth Castillo Negrín durante el ciclo 02/2024. Tomado del "Diplomado de Formación en Competencias docentes para un Entorno Mixto" Enero-Febrero, 2022. Diseñado por la Dra. Minerva Camacho Javier.



UNIVERSIDAD JUÁREZ AUTONOMA DE TABASCO

ACTA DE REUNIÓN ESTRATÉGICA.

PROYECTO ASEQ

REUNIÓN 1

SEGUNDA REUNION

FECHA Y HORA

16 DE MAYO DE 2025

COORDINADOR DE SESIÓN

Claudia Gallegos Sánchez – LIDER

ASISTENTES

José Guadalupe Gómez León – ESPECIALISTA

Martín May May – INVESTIGADOR

Lucero del Carmen Valencia Pérez –CREATIVO

Harold Mauricio Acopa García – FINALIZADOR

OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

Revisión de la información
requerida
presentar y discutir como va
quedando el diseño visual

DEBATES CLAVE (TEMA O IDEAS):

Debate sobre la complejidad del juego se incluirán
elementos de gamificación para aumentar la
motivación de los jugadores se esblece la dificultad con
un aumento gradual en la complejidad del juego

EVALUACIÓN FODA

Fortaleza:
Vamos avanzando bien
enfocado en el juego

Fragilidad:
Falta los documento por
verificar y agregar algo si lo
requiere
Oportunidad:

tenemos un buen avance

Amenazas:
Falta de tiempo por otras
asignaturas

DECISIONES ESTRATÉGICAS. CONSIGNA O ASIGNACIÓN

El especialista desarrollara los contenido detallado del juego
El finalizador comenzara a investigar herramientas para
desarrollo del juego

ELEMENTOS DE ACCIÓN.

De acuerdo lo presentado de avance parece todo estar bien
esnerando la consigna del especialista y finalizador para poder
aportar algo mas y enriquecer aun mas el juego

PRÓXIMA REUNIÓN 19- mayo-2025

* Este instrumento adaptado y actualizado es utilizado sólo para fines académicos por la Dra. Carmen Zareth Castillo Negrín durante el ciclo 02/2024. Tomado del "Diplomado de Formación en Competencias docentes para un Entorno Mixto" Enero-Febrero, 2022. Diseñado por la Dra. Minerva Camacho Javier.



UNIVERSIDAD JUÁREZ AUTONOMA DE TABASCO

ACTA DE REUNIÓN ESTRATÉGICA.

PROYECTO ASEQ

REUNIÓN

Tercera reunión

FECHA Y HORA

19 DE MAYO DE 2025

COORDINADOR DE SESIÓN

Claudia Gallegos Sánchez – LIDER

ASISTENTES

José Guadalupe Gómez León – ESPECIALISTA

Martín May May – INVESTIGADOR

Lucero del Carmen Valencia Pérez –CREATIVO

Harold Mauricio Acopa García – FINALIZADOR

OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

Revisión de la información
requerida correctamente y la
herramienta de desarrollo
seleccionada definir la
estrategia de evaluación del
juego

DEBATES CLAVE (TEMA O IDEAS):

Como medir el impacto del juego en el conocimiento y
la actitud de los jugadores sobre la importancia de
incluir a las diferentes perspectivas de cada equipo
debate sobre el tiempo estimado para completar el
juego

EVALUACIÓN FODA

Fortaleza:
Tenemos todo listo

Fragilidad:
falta de tiempo por otros
proyectos

Oportunidad:
tenemos unos día mas para
poder corregir documentos

Amenazas:

Proyectos finales están
próximos a sus entregas

DECISIONES ESTRATÉGICAS. CONSIGNA O ASIGNACIÓN

el finalizador da una ultima revisión de todo los documentos
Creativo da una ultima revisión final del juego
Investigador y especialista diseña la evaluación del juego

ELEMENTOS DE ACCIÓN.

los elementos dan un visto bueno para todo lo realizado se
centran en la planificación y prrenaración para la presentación del
juego en el salón de clase.

PRÓXIMA REUNIÓN

* Este instrumento adaptado y actualizado es utilizado sólo para fines académicos por la Dra. Carmen Zareth Castillo Negrín durante el ciclo 02/2024. Tomado del "Diplomado de Formación en Competencias docentes para un Entorno Mixto" Enero-Febrero, 2022. Diseñado por la Dra. Minerva Camacho Javier.



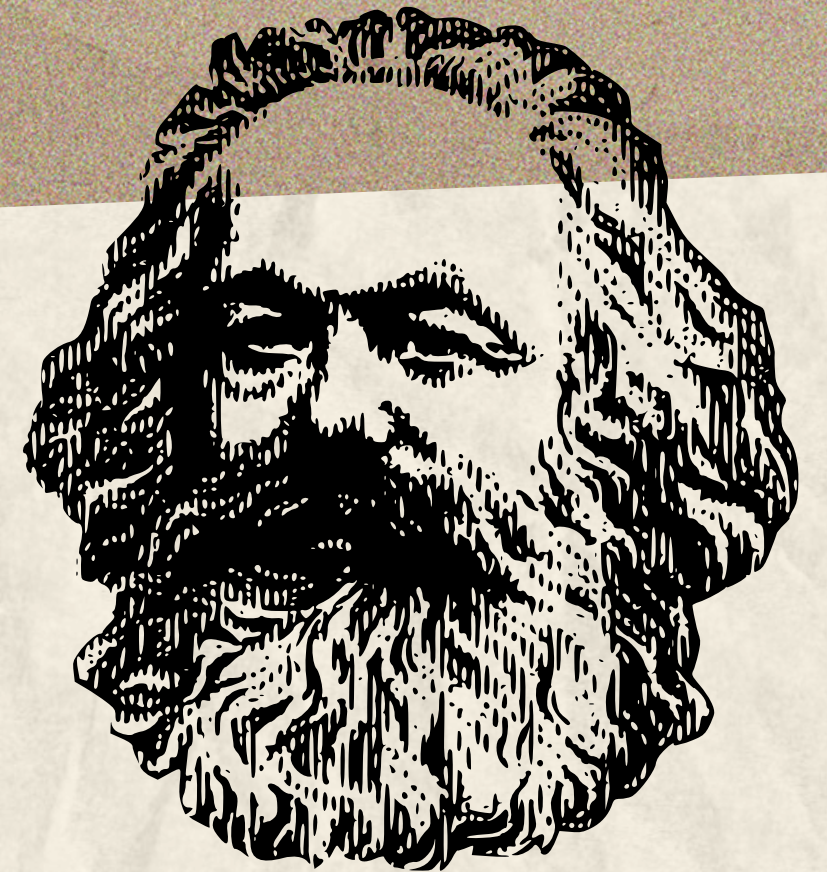
OBJETIVO DEL JUEGO

Buscar que los participantes desarrollen una comprensión más profunda de la evolución del pensamiento filosófico, al situar a filósofos y conceptos dentro de sus respectivas etapas históricas. Al igual que, viajar por las etapas históricas de la filosofía, adquiriendo personajes (filósofos), usando el transporte filosófico (buses), enfrentando dilemas (casillas especiales), y buscando convertirse en el Sabio Supremo, el pensador más influyente del tablero. Gana quien acumule más valor filosófico (dinero + propiedades + fichas) o quien permanezca en juego mientras los demás caen en bancarrota.

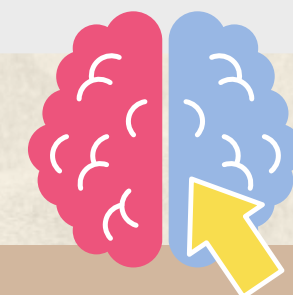


CONTENIDO ARGUMENTATIVO

Este juego didáctico, "El Turista Filosófico", no es solo una adaptación lúdica del clásico juego de mesa, sino una herramienta educativa diseñada para facilitar la comprensión profunda de las cuatro grandes etapas de la filosofía y sus pensadores más influyentes. En un contexto académico y la obtención de un aprendizaje en estos parciales, donde la asimilación de conceptos complejos y figuras históricas puede ser un desafío, este juego ofrece una alternativa dinámica y participativa a los métodos de estudio tradicionales.



Abordaje Integral de las Etapas Filosóficas: El juego está estructurado para que cada "propiedad" represente una etapa filosófica (Antigua, Medieval, Moderna, Contemporánea) o a un filósofo clave dentro de ellas. Esto obliga a los jugadores a identificar, contextualizar y diferenciar las características distintivas de cada período, así como las ideas centrales de sus exponentes.



Fomento del Pensamiento Crítico y la Asociación: Al interactuar con las tarjetas de "oportunidad" o "comunidad" (que pueden contener preguntas sobre conceptos, citas o dilemas filosóficos), los jugadores se ven impulsados a activar su conocimiento, argumentar sus respuestas y conectar ideas diversas.

Aprendizaje Colaborativo y Competitivo: La naturaleza competitiva del juego del Turista, combinada con el tema filosófico, crea un ambiente de aprendizaje. Nuestros compañeros de clase no solo compiten por "dominar" las etapas filosóficas, sino que también pueden debatir, explicar y consolidar conceptos durante el juego, enriqueciendo la experiencia educativa y reforzando lo aprendido en los parciales.



Aplicación Práctica y Memorización Reforzada: La mecánica de compra, venta e interacción con los elementos del juego (dinero, propiedades, tarjetas) proporciona una experiencia que refuerza la memorización de datos, nombres y conceptos filosóficos. Al "invertir" en una etapa o filósofo, el jugador no solo analiza su importancia, sino que también aplica habilidades de estrategia y decisión en un contexto temático relevante.

TURISTA FILOSÓFICO

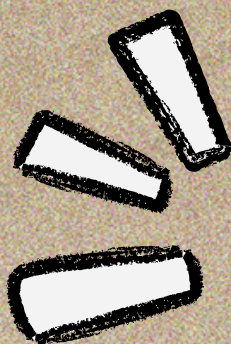
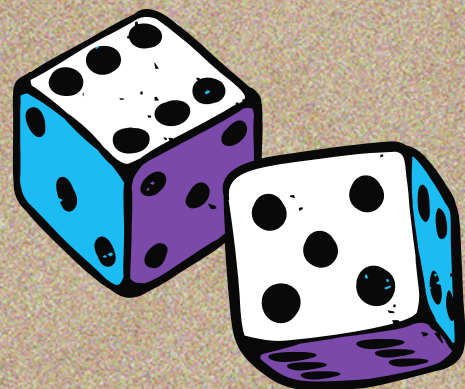
MATERIALES RECICLADOS:

- Hoja Blanca
- Hoja de Colores
- Tijera
- Cartón
- Pintura

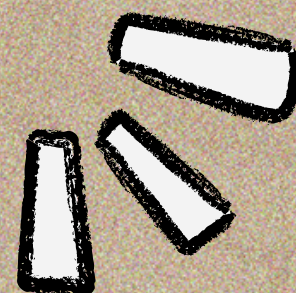


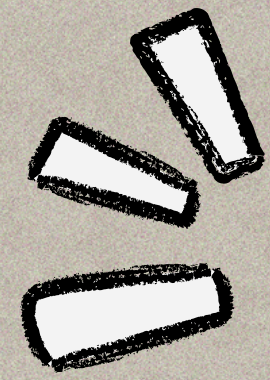
EVIDENCIAS



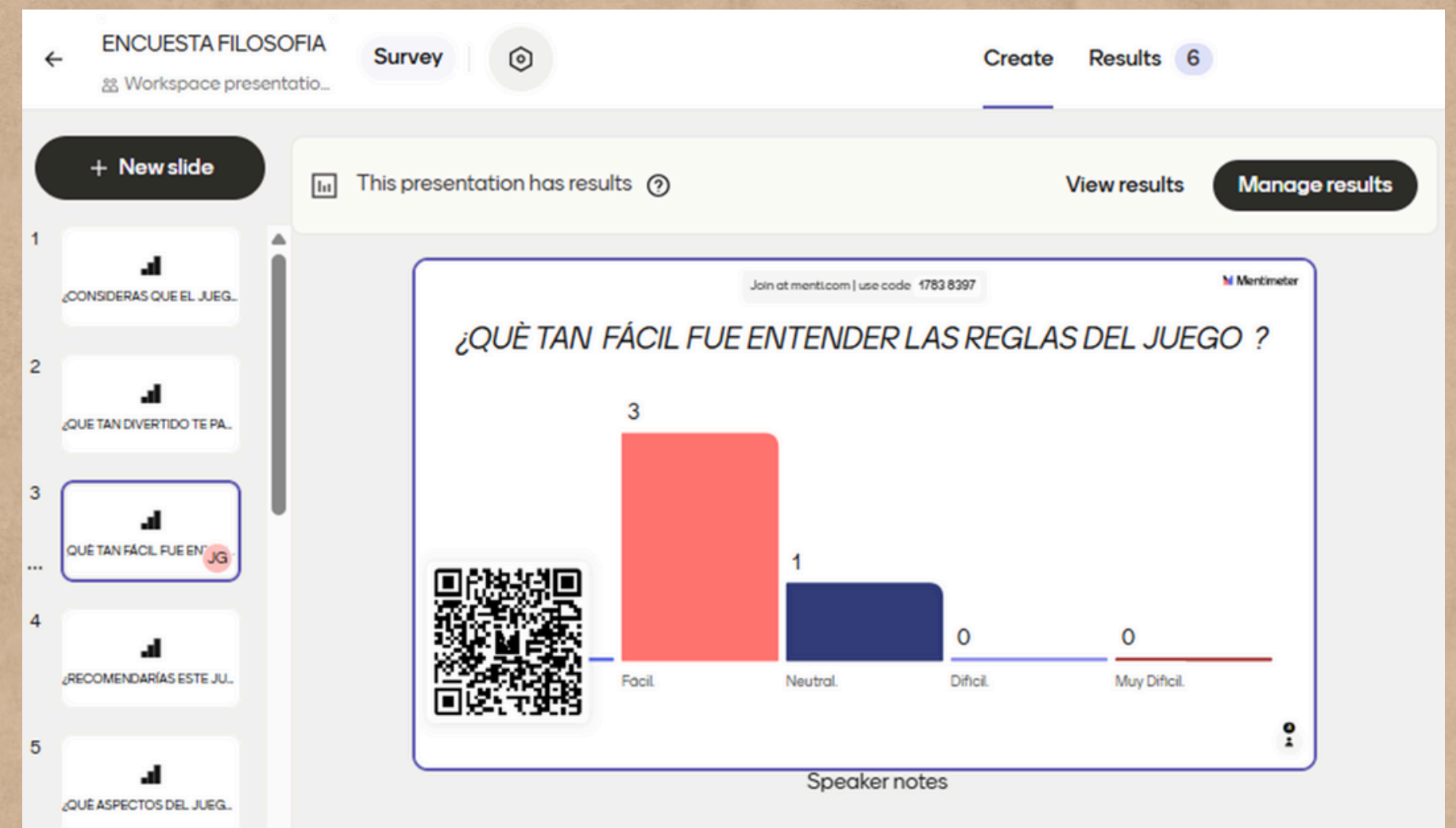


MUESTRA PEDAGÓGICA





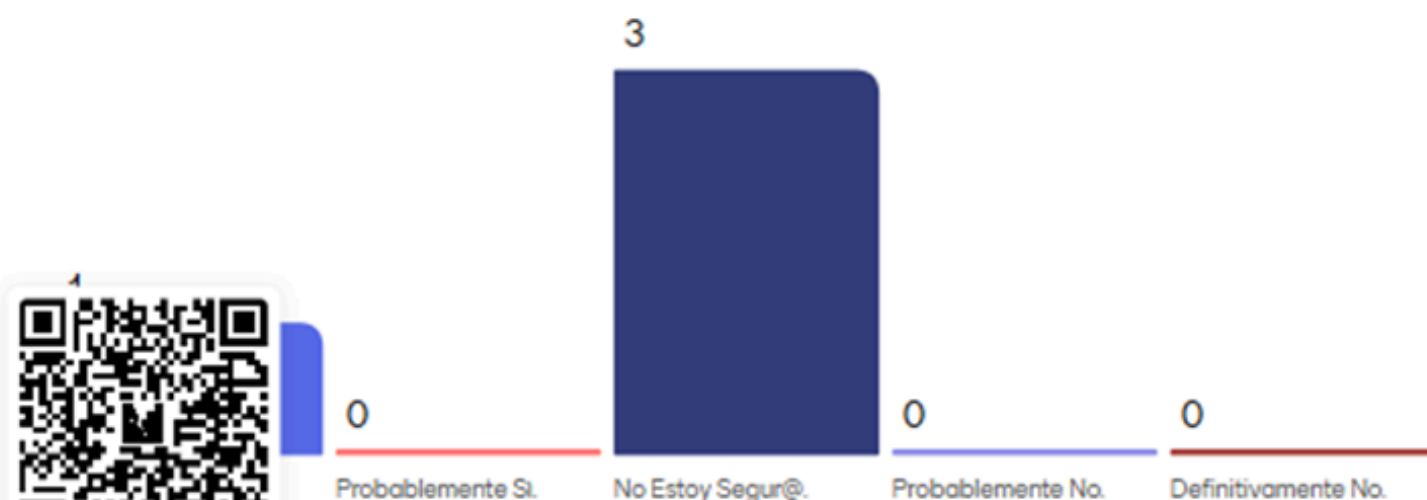
EVALUACIÓN DEL JUEGO



Join at menti.com | use code 1783 8397

Mentimeter

¿RECOMENDARÍAS ESTE JUEGO A TUS AMIGOS O FAMILIARES ?

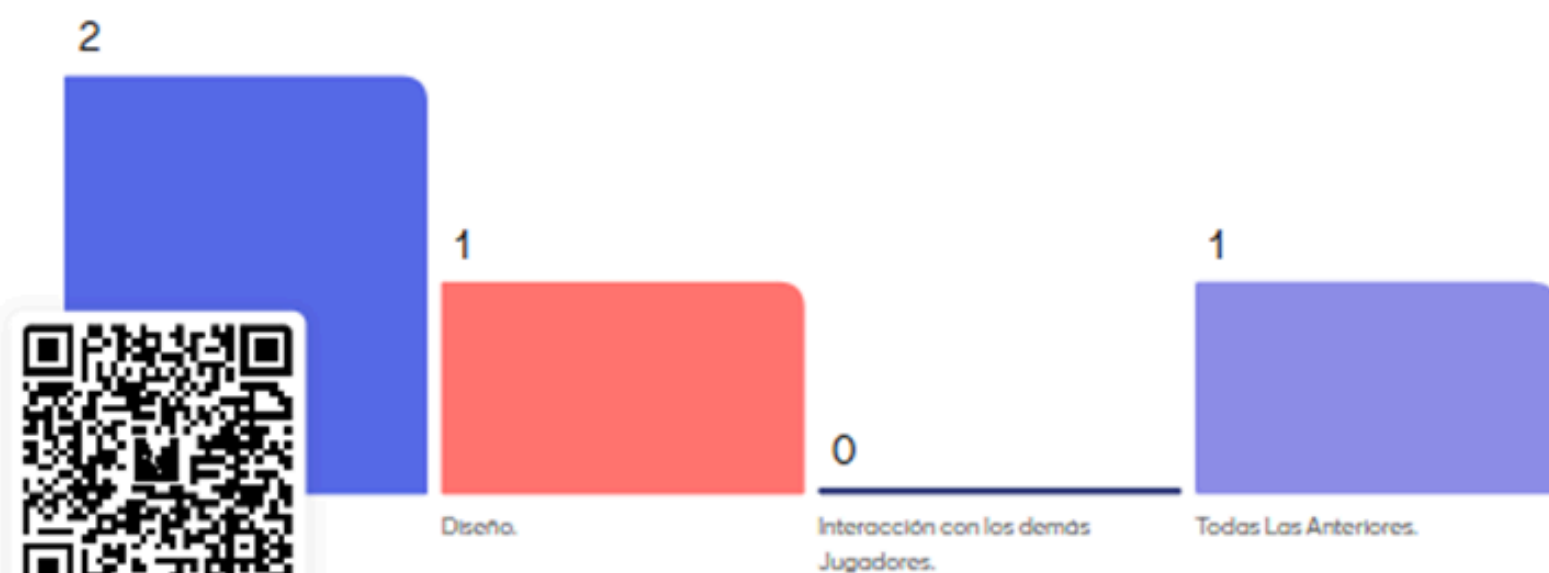


Speaker notes

Join at menti.com | use code 1783 8397

Mentimeter

¿QUÈ ASPECTOS DEL JUEGO DISFRUTASTE MÀS ?

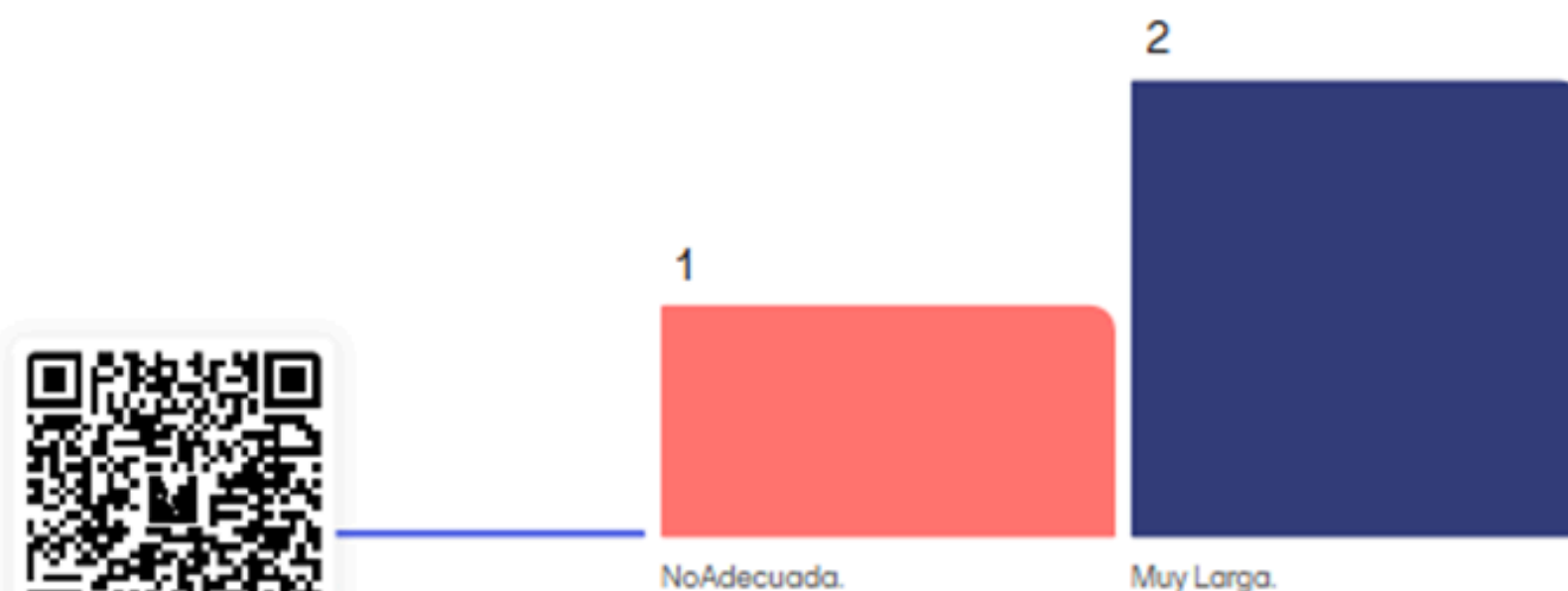


Speaker notes

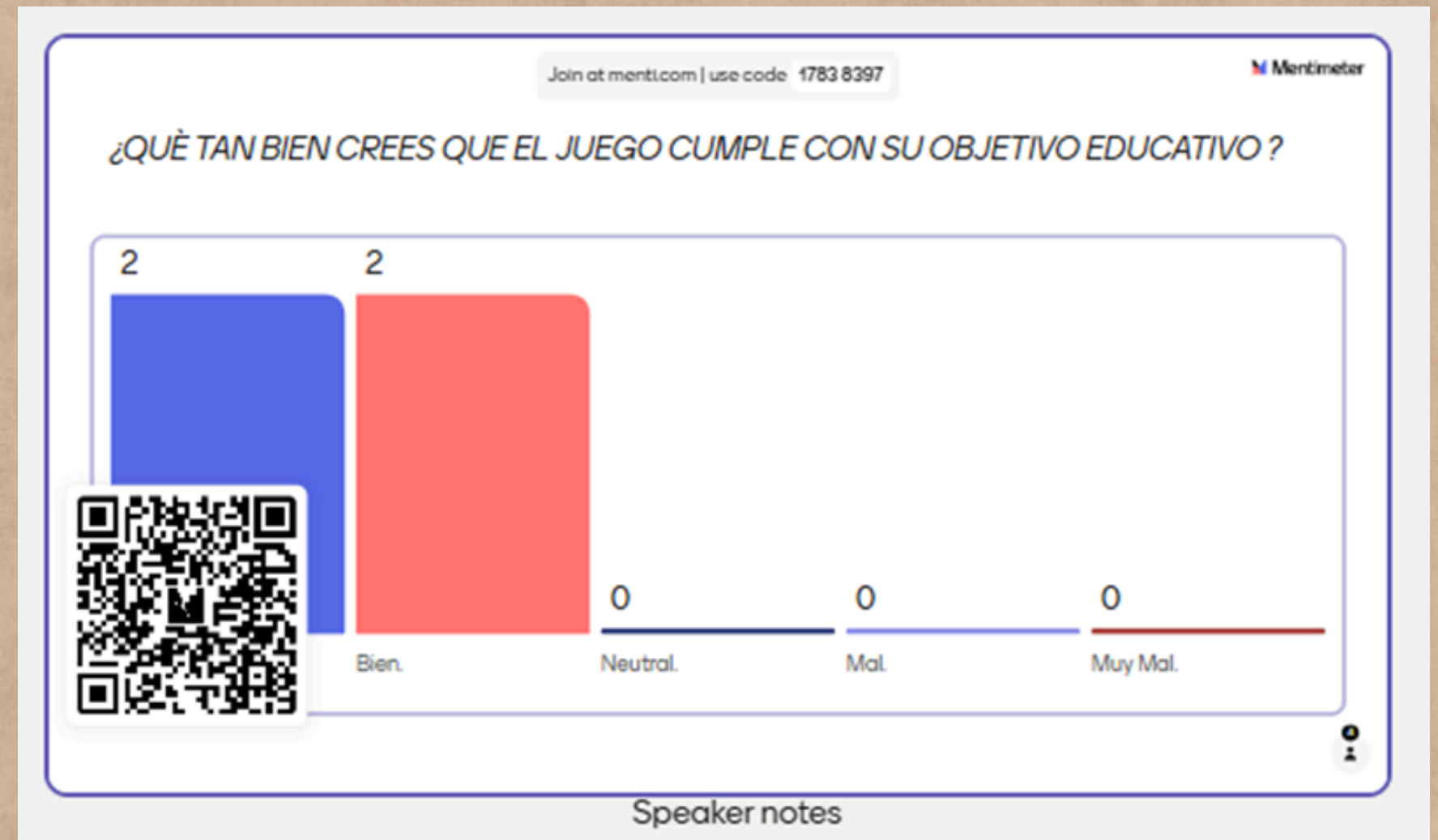
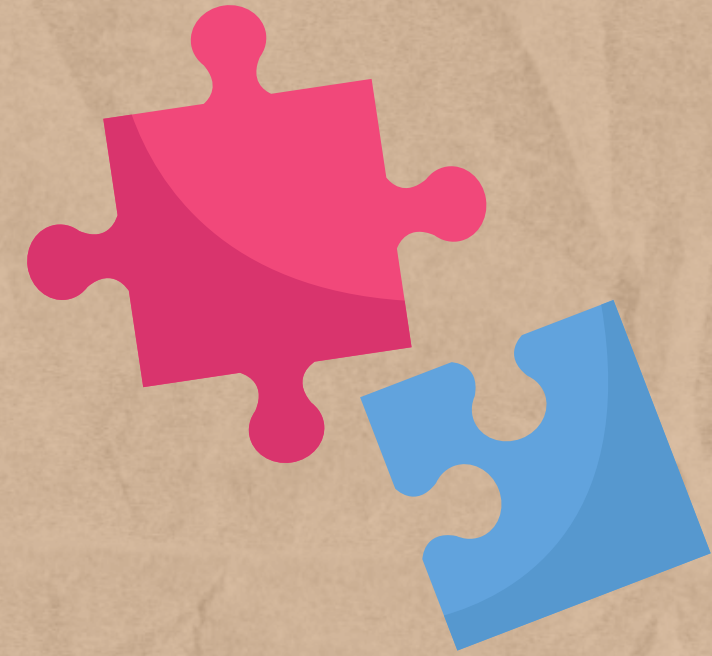
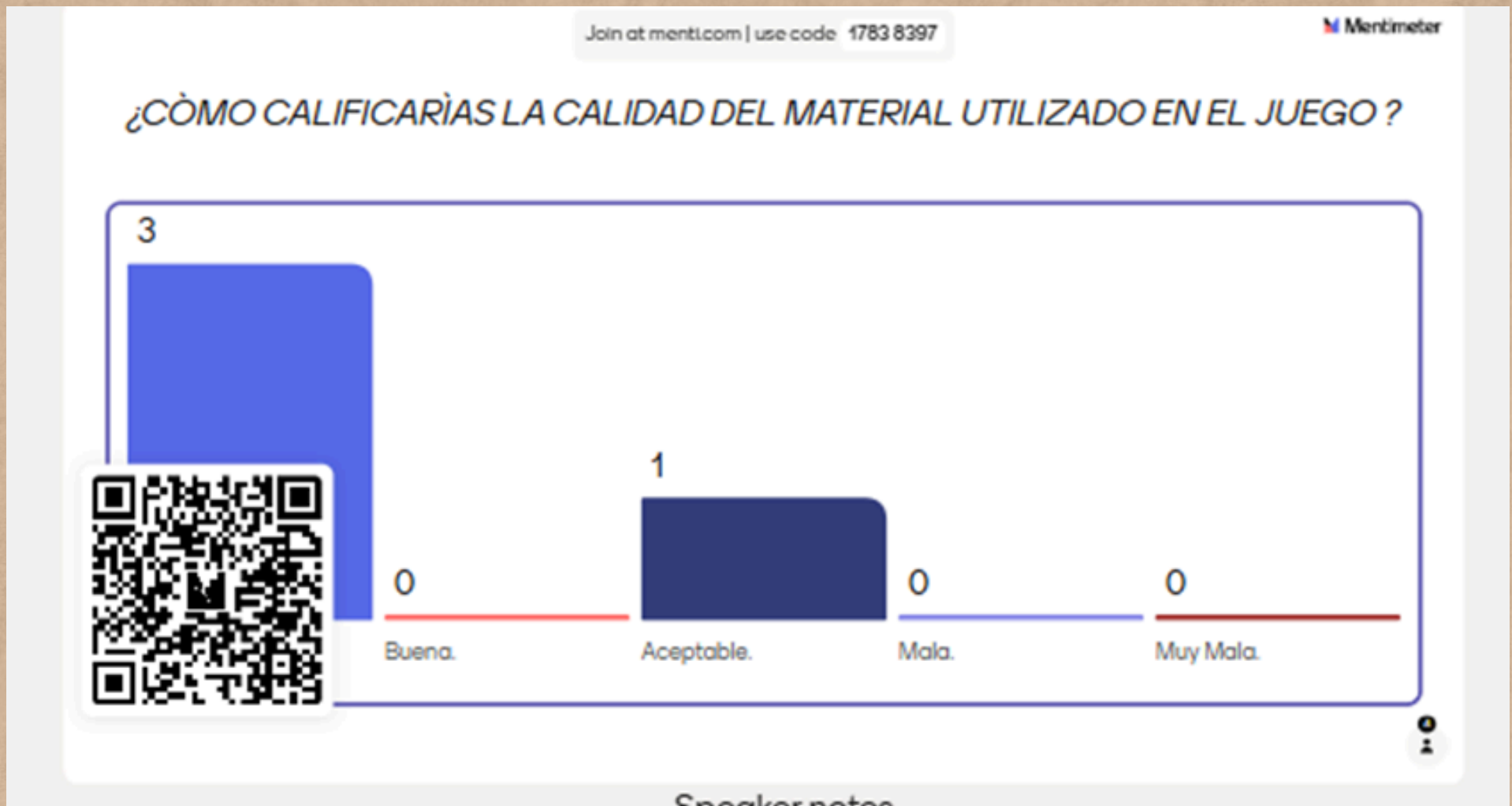
Join at menti.com | use code 1783 8397

Mentimeter

¿CÒMO CALIFICARÍAS LA DURACIÓN DEL JUEGO ?

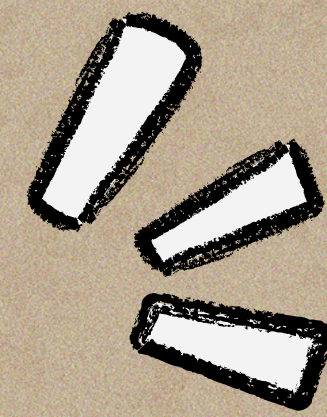


Speaker notes





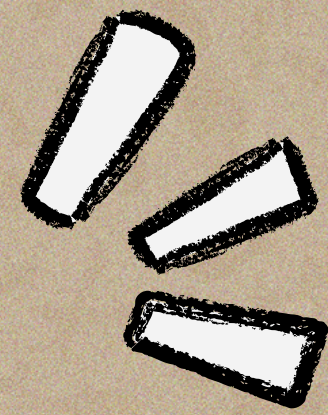
CIERRE



Nuestro juego didáctico, "El Turista Filosófico", ha demostrado ser una herramienta muy importante para explorar conceptos complejos de una manera accesible y atractiva. A través de este proyecto en equipo, logramos crear una experiencia que no solo entretiene, sino que también estimula el pensamiento crítico y la reflexión profunda, además del aprendizaje obtenido



REFERENCIAS



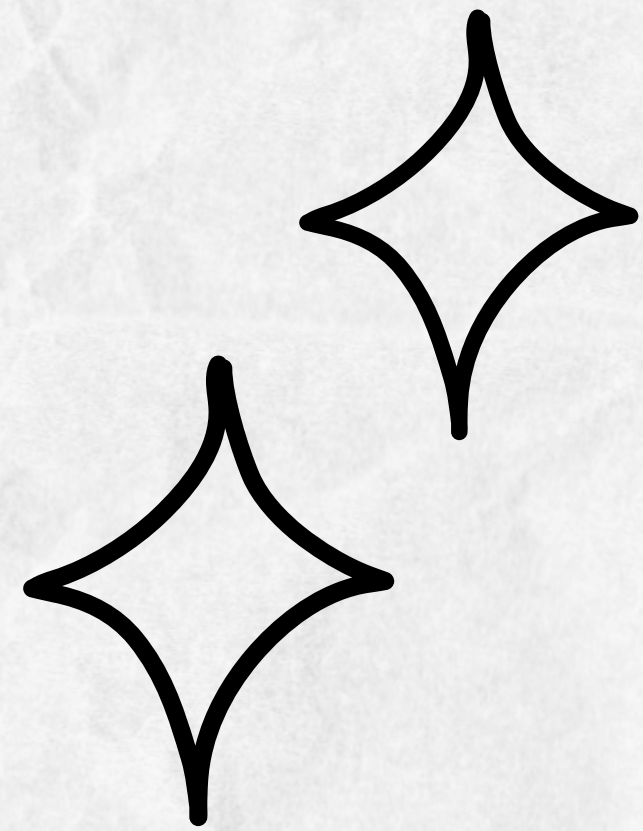
Aristóteles. Metafísica. Los Clásicos de Grecia y Roma. Biblioteca Clásica Gredos, 1994 <https://es.slideshare.net/slideshow/la-naturaleza-de-la-filosofa-origene-importancia/266824471>

Artigas, M. Filosofía de la naturaleza, 4ª ed. renovada (Pamplona: Eunsa, 1998), capítulo XI, apartado 32 ("Naturaleza y persona humana"), pp. 297-306.

Flórez Quintero, D. T. (2022). Apuntes sobre la naturaleza de la filosofía y su enseñanza. Discusiones Filosóficas, 23(40), 93–112. <https://doi.org/10.17151/difil.2022.23.40.5>

Pastor, W. F. (2010). Filosofía antigua: (ed.). Firms Press. <https://elibro.net/es/lc/bibliocrecimiento/titulos/36348>

Pastor, W. F. (2010). Filosofía del renacimiento: (ed.). Firms Press. <https://elibro.net/es/lc/bibliocrecimiento/titulos/36350>



***¡Muchas
gracias!***

