

PROPUESTAS INNOVADORAS EN LA CÁTEDRA DE LÓGICA

Lic. María de Fátima Gatti
Adjunta a cargo de la
Cátedra de Lógica / Lógica y Metodología de la Ciencia
E-mail: Gatti.ftimag@gmail.com

Eje temático en el cual se encuadra el trabajo

Este trabajo se encuadra en la unidad I del programa de la materia de referencia (dictada para las carreras de contador y las licenciaturas en Economía y en Administración), denominada “Lenguaje y comunicación”. Dentro del módulo “ramas de la semiótica: sintaxis, semántica y pragmática” se trata el tema de “*la definición: nociones y clasificación*”.

Resumen de la propuesta:

Consiste en el uso de una técnica lúdica para lograr que los alumnos internalicen los contenidos del módulo de referencia, mediante el uso del diccionario y su aplicación efectiva. El dinamismo competitivo del juego estimula la creatividad, a la vez que divierte y permite la interacción integradora de los estudiantes que, en su mayoría, ingresan, en ese primer cuatrimestre en que se dicta la materia, a la facultad de Ciencias Económicas.

Palabras claves: diccionario; *definiendum*; *definiens*; juego

Motivación para la presentación de la propuesta:

En este módulo se intenta dar una idea cabal de la complejidad que implica definir correctamente un término, así como enseñar al alumno la importancia de la conceptualización teórica a la hora de buscar el significado de las palabras. Mediante el juego se ven obligados a ponerse en el rol de generadores de definiciones que delimiten el campo de aplicación del *definiendum* y el *definiens* en la sistematización de cualquier conocimiento. Otro de los objetivos de esta unidad, es que el estudiante aprenda a distinguir los diferentes tipos de definiciones, de acuerdo a los propósitos que se tengan a la hora de precisar un término en el marco de un conocimiento específico. En este contexto, se enseñan también las reglas que debe tener una definición para ser correctamente construida y no caer en falacias, ambigüedades, vaguedades e imprecisiones teóricas.

Dentro de este marco conceptual, está incluida la siguiente propuesta de innovación docente, a la que podríamos calificar como una “técnica lúdica” para la enseñanza.

El Juego

Participantes:

En la propuesta de este juego participan grupos de alumnos de 5 integrantes como mínimo y 8 como máximo.

Material necesario para el juego:

Se necesita un diccionario por grupo y lapicera y papel para cada participante.

Dinámica del juego:

Un alumno por turno será el encargado de tener el diccionario y de elegir una palabra cuyo significado, en lo posible, suponga que no es conocido por el resto de los integrantes. Este alumno dictará la palabra elegida a sus compañeros participantes, omitiendo su definición, la que él consignará en su propio papel. El resto de los miembros deben construir, inventar o suponer una definición correcta para esa palabra. Una vez concluida esta operación, las hojas serán entregadas al encargado del diccionario, quien leerá todas las definiciones propuestas por los integrantes del grupo (sin distinguir al autor), incluida la propia del diccionario. Luego, cada uno de los jugadores votará aquella definición que crea la correcta. Los votos se computarán de la siguiente manera:

El encargado del diccionario sumará puntos en la medida que NO voten la definición original. El resto de los miembros del grupo sumarán tantos puntos como el número de compañeros que votaron por su definición. El encargado del diccionario no vota.

El juego debe incluir a cada uno de los participantes por lo menos una vez, como encargados del diccionario. Al final, se sumará el puntaje, ganando el que haya reunido la mayor cantidad de puntos.

Objetivos

Esta técnica lúdica, de carácter competitivo, obliga a los alumnos a construir la definición más convincente posible para lograr que sus compañeros lo voten, para lo cual deberá aplicar correctamente las reglas y restricciones que debe tener toda definición bien construida. Al término de este juego, se les realizan preguntas a los alumnos sobre los parámetros que manejó, durante la competencia, para elegir una definición sobre las otras.

El profesor deberá dirigir las preguntas hacia la aplicación de las reglas enseñadas en clase mostrando, en cada caso, cuales reglas se incumplieron y cuales fueron aplicadas correctamente.

El juego, a su vez, depara algunas sorpresas que el alumno irá descubriendo por sí mismo, como acepciones que desconocía de palabras conocidas, como por ejemplo:

Tenedor: El que tiene a su cargo los libros de contabilidad.

Otra de las sorpresas habituales es descubrir la re-significación de las palabras respecto de las épocas y de la comunidad de hablantes, comprobando, de esta manera, que el lenguaje es un instrumento de extraordinaria fluidez y en

constante cambio, diferente dentro de un mismo idioma, según la cultura y la idiosincrasia de la comunidad de usuarios.

También se induce al estudiante a reflexionar, con espíritu crítico, respecto de las definiciones de los términos de su ciencia/profesión y la calidad de explicación teórica de los mismos.

Esta propuesta lúdica está condicionada al tamaño del lugar donde se dicte la clase y a la cantidad total de alumnos que concurran a la misma, siendo deseable un máximo de seis o siete grupos participantes en el juego.

Nota: No hay una bibliografía específica para esta propuesta