

Guía docente

Antropología filosófica antigua y media -Parte 1

Área disciplinar: Filosofía

Nivel: Secundario

Año: 6°

Contenido

- Antropología filosófica

Presentación

La antropología filosófica es una disciplina que busca unificar las diversas investigaciones científicas de la naturaleza humana en un esfuerzo por comprender a los individuos como criaturas de su entorno y creadores de sus propios valores. Actualmente, la antropología se considera una disciplina científica empírica y desestima la relevancia de las teorías filosóficas de la naturaleza humana. Sin embargo, los filósofos que han considerado cuestiones de la naturaleza humana han ido construyendo una continuidad en los tipos de cuestiones estudiadas. Generalmente se refieren al reconocimiento de que los seres humanos tienen mente o, en un lenguaje más tradicional, alma.

Actividades sugeridas

Construyendo conceptos (antes de ver los videos)

- Para iniciar, se pueden identificar algunos de los conceptos que se abordarán en los videos, como “autoconocimiento”, “razón”, “alma”, “individualismo”, “subjetividad”, etc.
- Luego se divide a los estudiantes en grupos pequeños y se le asigna a cada grupo uno o dos conceptos para explorar.
- Investigar y definir cada uno de los conceptos asignados. Para lograr su comprensión, pedirles que proporcionen ejemplos.
- En clases se puede hacer una puesta en común de los conceptos investigados y cómo estos podrían influir en la visión del ser humano a lo largo de la historia.

Análisis de casos actuales

- Se puede dar continuidad a la actividad anterior y trabajar con los mismos grupos. Si se elige esta opción, seleccionar casos actuales en los que se reflejen los conceptos investigados anteriormente, como la “razón”, el “individualismo” o la “subjetividad”. Pueden ser propuestos por el docente o por los estudiantes. Se puede utilizar como fuente, noticias, artículos académicos o testimonios autorizados.
- Pedirles que identifiquen y analicen el posible marco filosófico subyacente en el caso. ¿Cómo se relaciona el caso con las ideas de los filósofos discutidos en los videos, como Sócrates, Platón o Bauman?

- g. Proponerles a los estudiantes la formulación de preguntas reflexivas basadas en la investigación: ¿Cómo se manifiestan las cuestiones antropológicas en este caso?
- h. En clases, se pueden realizar exposiciones presentando lo investigado para fomentar la discusión y el intercambio de ideas sobre los diferentes casos y las maneras de abordarlos desde los filósofos trabajados.

Mapa conceptual interactivo

Para finalizar, se puede proponer un trabajo integrador del tema.

- i. La propuesta es que, de manera interactiva con aplicaciones de internet, los estudiantes construyan un mapa conceptual con los conceptos desarrollados en las investigaciones.
- j. A medida que los grupos van subiendo los conceptos y los aportes de los filósofos, puede ir estableciendo relaciones con los aportes de otros grupos y proponiendo interpretaciones filosóficas.

2) *Role play* para debate: los estudiantes representan figuras históricas como Tertuliano, San Agustín o Santo Tomás para debatir los temas claves de la filosofía medieval desde las perspectivas de cada personaje. Se recomienda para esta propuesta tener en cuenta: la preparación de los personajes, el escenario y el moderador, las pautas para el debate, los turnos de habla y las preguntas, el cierre de cada grupo e, incluso, se puede pensar en redactar una reflexión por escrito.

3) A modo de cierre, se puede proponer a cada grupo que diseñe una infografía con los conceptos centrales de la corriente que ha desarrollado.

Bibliografía

Cassirer, E. (1968). Antropología Filosófica. Fondo de Cultura Económica.

Gehlen, A. (1993). Antropología filosófica. Paidós.



**Material
extra**

Aplicaciones para la creación de mapas conceptuales interactivos:

- A) MindMeister
- B) Coogle
- C) Lucidchart
- D) XMind
- E) Bubbl.us

Créditos (equipo docente)

Yago Martínez; Franco Revidatti Turpin.