

Titulación	Tipo	Curso
Filosofía	OB	2

## Contacto

Nombre: María Pilar Dellunde Clave

Correo electrónico: pilar.dellunde@uab.cat

## Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

## Prerrequisitos

Ninguno.

## Objetivos y contextualización

El objetivo de esta materia es, en primer lugar, proporcionar una introducción a las nociones lógicas fundamentales: consecuencia lógica, satisfacibilidad, consistencia y equivalencia lógica. En segundo lugar, tiene como objetivo dotar a los estudiantes de las técnicas básicas para el análisis lógico del razonamiento deductivo, con especial atención al razonamiento filosófico. Sin embargo, la materia puede ser cursada por personas de otras especialidades. La naturaleza de la materia es fundamentalmente práctica, pero también habrá reflexión sobre los principales problemas de la Filosofía de la Lógica. Se utilizará la metodología de aprendizaje basado en juegos, con el objetivo de potenciar la creatividad en la argumentación filosófica.

## Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Utilizar la simbología y procedimientos de las ciencias formales en el análisis y construcción de argumentos.

## Resultados de aprendizaje

1. Buscar, seleccionar y gestionar información de forma autónoma, tanto en fuentes estructuradas (bases de datos, bibliografías, revistas especializadas) como en información distribuida en la red.
2. Comunicar de forma oral y escrita, con corrección, precisión y claridad, los conocimientos adquiridos.
3. Exponer los conceptos propios de la historia de la filosofía
4. Expresarse eficazmente aplicando los procedimientos argumentativos y textuales en los textos formales y científicos
5. Formalizar argumentos de cualquier procedencia y calcular su corrección lógica.
6. Formular objeciones y contraobjeciones con corrección léxica, precisión conceptual y coherencia argumentativa.
7. Mantener una conversación adecuada al nivel del interlocutor.
8. Realizar un trabajo individual en el que se explicita el plan de trabajo y la temporalización de las actividades.
9. Reconocer y poner en práctica las siguientes habilidades para el trabajo en equipo: compromiso con el mismo, hábito de colaboración, capacidad para incorporarse a la resolución de problemas.
10. Resolver problemas de manera autónoma.

## Contenido

1. Introducción a la lógica formal.
2. Lógica proposicional: Primeros pasos hacia la simbolización. Conectivas. Enunciados.
3. Semántica de la lógica proposicional. Asignaciones de valores de verdad. Tablas de verdad. Tautologías, contradicciones y fórmulas contingentes.
4. Satisfactibilidad y consecuencia lógica. Equivalencia lógica.
5. Deducción natural para la lógica proposicional.
6. Historia de la lógica.
7. Sintaxis y semántica de la lógica de primer orden.
8. Lógica e inteligencia artificial. Computabilidad, máquinas de Turing. Paradigmas simbólico, connexionista y neurosimbólico de la inteligencia artificial.

## Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Resolución de problemas en clase	41	1,64	5, 6
Taller de juegos deductivos y de rol	20	0,8	1, 2, 4, 6, 7, 9, 10
Tipo: Supervisadas			
Escritura de argumentos	24	0,96	1, 2, 4, 6, 7, 9, 10
Tipo: Autónomas			
Estudio de conceptos	25	1	5, 6, 10
Resolución de problemas	30	1,2	5, 10

- Combinación de clases teóricas y prácticas.
- Aprendizaje basado en juegos.
- Taller de juegos deductivos y de rol.

- Resolución conjunta de ejercicios.
- Actividades de autoaprendizaje.
- Introducción de diferentes niveles de dificultad en las prácticas.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

## Evaluación

### Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Test de síntesis	50%	2	0,08	2, 3, 5, 6, 10
Test práctico sobre lógica de primer orden, máquinas de Turing y computabilidad.	35%	2	0,08	2, 3, 4, 5, 7, 10
Trabajo taller de juegos deductivos y de rol	15%	6	0,24	1, 8, 4, 6, 7, 9, 10

En esta asignatura no hay evaluación única. Habrá tres tipos de actividades evaluativas: una prueba de síntesis (sobre el contenido de los puntos 1-5 del temario), un test práctico (sobre el contenido de los puntos 6-8 del temario) y la participación en un taller de juegos deductivos y de rol.

La prueba de síntesis valdrá un 50% de la nota, el test práctico un 35% y la evaluación de la participación en el taller de juegos un 15%. Las actividades del taller no son recuperables.

El Departamento de Filosofía acordó que las asignaturas del primer semestre tendrían dos períodos de concentración de actividades evaluativas y una semana en la que el alumnado podría prepararse específicamente para las pruebas, en la modalidad que cada profesor/a especificará al inicio del curso. Las fechas para la semana de repaso y en las que se concentrarán las pruebas son:

- 27 de octubre - 31 de octubre: semana de tutorías individuales y por grupo.
- 3 de noviembre - 7 de noviembre (semana de evaluación): test de síntesis.
- 8, 9, 12, 13, 14 de enero (semana de evaluación): test práctico.

En esta asignatura se permite el uso de tecnologías de inteligencia artificial (IA) como parte integrante del desarrollo del trabajo relacionado en el taller de juegos de mesa y de rol, siempre que el resultado final refleje una contribución significativa del estudiante en el análisis y la reflexión personal. El estudiante tendrá que: (i) identificar qué partes han sido generadas con IA; (ii) especificar las herramientas utilizadas; y (iii) incluir una reflexión crítica sobre cómo estas han influido el proceso y el resultado final de la actividad. La no transparencia del uso de la IA en esta actividad evaluable se considerará falta de honestidad académica y computada que la actividad se evalúe con un 0 y no se pueda recuperar, o sanciones mayores en casos de gravedad. Estas tecnologías no se podrán utilizar ni en el test de síntesis, ni en el test práctico.

En el momento de realización de cada actividad de evaluación, la profesora informará al alumnado (Moodle) del procedimiento y fecha de revisión de las calificaciones.

Para participar en la recuperación, el alumnado debe haber sido previamente evaluado en un conjunto de actividades cuyo peso equivalga a un mínimo de 2/3 partes de la calificación. Para participar en el proceso de recuperación, el estudiante debe haber obtenido una calificación mínima en la media de la asignatura de al menos 3,5. Todo el alumnado con una media de la asignatura de 3,5 tiene derecho a hacer la recuperación.

Los estudiantes recibirán la calificación de "No evaluable" siempre que no hayan entregado más del 30% de las actividades de evaluación.

En caso de que el estudiante cometa cualquier tipo de irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, este será calificado con 0, independientemente del proceso disciplinario que pueda derivarse de ello. En caso de que se verifiquen varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de la asignatura será 0.

Los estudiantes Erasmus que soliciten adelantar un examen deben presentar al profesor/a un documento escrito de su universidad de origen que justifique su solicitud.

## Bibliografía

Obligatoria: *Forallx Barcelona*, traducción y adaptación de P. Dellunde, del libro de P. D. Magnus, *Forallx*, University at Albany, State University of New York, bajo licencia creative commons.

Recomendada:

Badesa, C., Jané, I., & Jansana, R. (2007). *Elementos de lógica formal*. Ariel.

Copi, I. M., Cohen, C., & Rodych, V. (2018). *Introduction to logic*. Routledge.

Doxiadis, A., & Papadimitriou, C. H. (2011). *Logicomix: Una búsqueda épica de la verdad* (novela gráfica). Sinsentido.

Lavin, A. (2025). *Thinking well: A logic and critical thinking textbook*, bajo licencia creative commons. [Thinking Well - A Logic And Critical Thinking Textbook 4e \(Lavin\) - Humanities LibreTexts](#)

Sider, T. (2010). *Logic for philosophy*. Oxford University Press.

## Software

No es necesario ningún software específico.

## Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre de 2025. A partir de esta fecha, podrá consultar el idioma de cada grupo a través de este [enlace](#). Para acceder a la información, será necesario introducir el CÓDIGO de la asignatura

Nombre	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(PAUL) Prácticas de aula	11	Catalán	primer cuatrimestre	mañana-mixto

(PAUL) Prácticas de aula	12	Catalán	primer cuatrimestre	manaña-mixto
(TE) Teoría	1	Catalán	primer cuatrimestre	manaña-mixto