

## El reto del debate A1

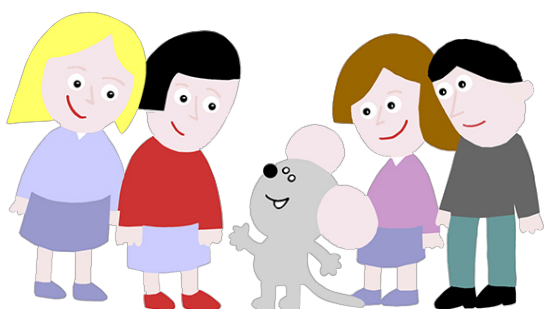
En un debate soy capaz de encontrar argumentos que respalden mi opinión.

Emprendimiento responsable



## Hablemos – debatir y filosofar

Al reflexionar sobre temas específicos y debatirlos de una forma ordenada, el alumnado refuerza muchas de sus competencias personales y se vuelve más abierto de mente. El tema se presenta brevemente y luego llega la hora de la “La caja de la filosofía”. Finalmente, el alumnado participa en un “Debate de ping-pong”, presentando sus argumentos a favor o en contra del tema en cuestión (ej: las bolsas de plástico, la televisión, etc.).



## Manual del alumnado

# Programa Youth Start Entrepreneurial Challenges

basado en el Modelo TRIO de educación emprendedora– [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)

Educación emprendedora básica		Cultura emprendedora			Emprendimiento responsable						
	El reto de la idea		El reto del héroe		El reto de la empatía		El reto de contar una historia		El reto del compañerismo		El reto de mi comunidad
	Mi reto personal		El reto del puesto de limonada		El reto de las perspectivas		El reto del valor de la basura		El reto de las puertas abiertas		El reto del voluntariado
	El reto del mercado real		El reto de empezar tu proyecto		El reto extremo		El reto de ser positivo		El reto de la pericia		El reto del debate

El Modelo TRIO es un sistema pedagógico holístico que abarca tres ámbitos:

La **“Educación emprendedora básica”** comprende cualificaciones básicas para el pensamiento y la acción emprendedora, y más concretamente la capacidad de desarrollar e implementar ideas.

La **“Cultura emprendedora”** se refiere a la promoción de una cultura de apertura mental, empatía, trabajo en equipo, creatividad, establecimiento de objetivos e iniciativa personal, además de la asunción de riesgos y la consciencia sobre los riesgos.

El **“Emprendimiento responsable”** tiene como objetivo potenciar las competencias sociales y empoderar a los estudiantes en su rol de ciudadanos dispuestos a asumir responsabilidades por si mismos, hacia los demás y hacia el medio ambiente.

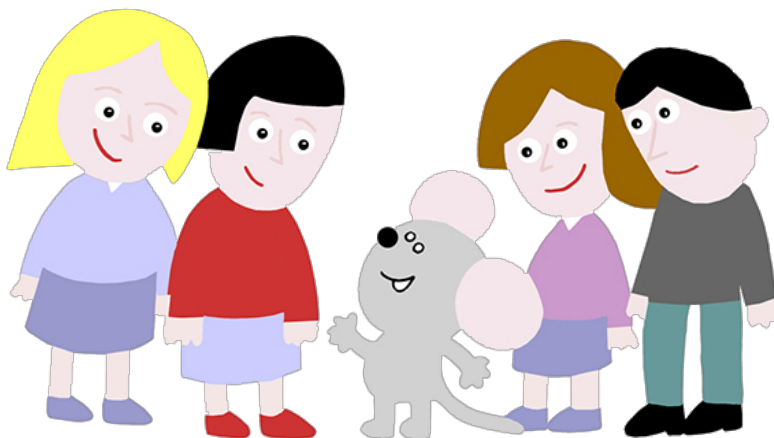
Cada reto pertenece a una de las 18 familias de retos, y cada familia de retos pertenece a uno de los tres ámbitos TRIO. Una familia de retos puede consistir en varios retos de diferentes niveles. Los códigos de letras que aparecen en el material didáctico indican los siguientes niveles educativos:

A1 y A2 – Primaria; B1 y B2 – ESO; C1 y C2 – Educación postobligatoria. Cada nivel se basa en el precedente.





# Filosofar es divertido – ¡y te hace ser más inteligente!



Cuando estás reflexionando sobre el mundo, la vida o el amor estás **filosofando**. La palabra **filosofía** viene originalmente del griego y tiene unos 2.600 años.

*“Philos”* significa amigo y *“sofia”* significa sabiduría o conocimiento. Un filósofo es un amigo de la sabiduría.

Los filósofos se interrogan sobre todas las cosas. Una vez empieces a pensar sobre la vida, no vas a querer parar.

Ejemplo: Imagina que todo estuviera hecho de queso: tu escritorio, tu cabeza, tu escuela, tu habitación, etc.



### **La alegoría de la caverna de Platón.**

Platón es el precursor de todos los filósofos modernos. Esta es su famosa “Alegoría de la caverna”:

*Un grupo de prisioneros han vivido en una caverna todas sus vidas. Enfrente suyo hay una pared blanca y están encadenados de manera que solo pueden mirar hacia delante. Detrás hay gente caminando y cargando con objetos. Sus sombras se proyectan sobre la pared que miran los prisioneros. Como lo único que ven son sombras, los prisioneros no distinguen entre las personas y los objetos que cargan.*

*Un prisionero se escapa y ve todo como realmente es. Regresa y le cuenta a los otros lo que ha visto, pero nadie le cree.*

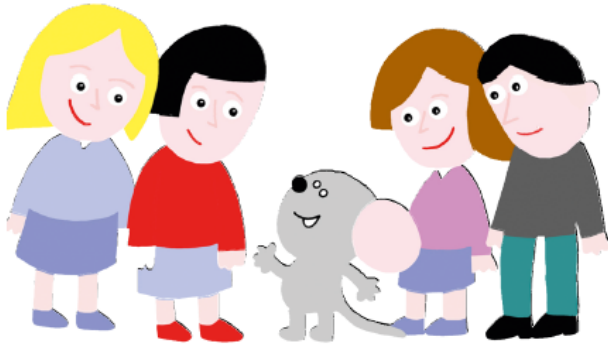
### **Tarea 1: Reconstruye la historia de la caverna.**

En una habitación oscura, coloca una lámpara de manera que ilumine una pared. Forma dos equipos. Cada equipo escoge tres objetos y los utiliza para proyectar sombras en la pared. Los miembros del otro equipo intentan adivinar cuáles son los objetos y describir para qué sirven.

**Propuesta alternativa:** Haz figuras con la sombra de tu mano.



### En la taquilla del teatro



Trabajas en la taquilla de un teatro y hay una fila muy larga de gente esperando. Sin embargo, decides tomártelo con calma y desayunar antes de atender al primer cliente.

Cuando has terminado de comer, abres la ventanilla y dices: “¡El siguiente, por favor! El primer cliente te hace una pregunta interesante, que respondes detalladamente.

**Tarea 2:** ¿Qué ha estado haciendo la gente que esperaba en la cola durante todo este tiempo?

Piensa en algunas respuestas interesantes y recrea la situación.

### El hada madrina

Por la noche, tu hada madrina ha hecho realidad uno de tus sueños.

Al despertar por la mañana, te das cuenta que algo ha cambiado.

**Tarea 3:** Comenta con tus compañeros y compañeras lo que ha cambiado sobre ti, dentro de ti, en torno a ti.





### Bombardear a alguien a preguntas

Uno de vosotros habla sobre algo que le ha pasado. Los demás no paran de hacerle preguntas, le bombardean a preguntas:

“¿Cómo?”

“¿Qué?”

“¿Por qué?”

**Tarea 4:** Antes de poder seguir contando la historia, tienes que contestar a todas las preguntas que te hacen tus compañeros y compañeras.



### Objetos encantados

**Tarea 5:** Escoge un objeto del aula y anuncia a tus compañeros y compañeras que está encantado.

**Ejemplos:**

- Una mochila con un fantasma atrapado en el interior.
- Un bolígrafo que escribe solo.
- Una caja que se llena de comida por arte de magia.





### ¡Así es la vida!

**Tarea 6:** Para este juego, necesitarás algunos objetos que pueden encontrarse en la escuela. Escoge uno de estos objetos y compara la vida con este objeto.

**Ejemplos:**

- La vida es como un chicle. Dura mucho, pero a veces puede ser difícil de mascar.
- La vida es como una linterna. Deberías recargar las pilas de vez en cuando.

Los objetos que ya se han presentado siguiendo esta fórmula se ponen de lado.

### ¿Por qué?

**Tarea 7:** El juego del “¿Por qué?” es para niños y niñas muy inteligentes.

Uno de vosotros hace una pregunta.

**Ejemplo:** “¿Por qué está lloviendo hoy?”

**Posibles respuestas:**

- Porque las flores necesitan agua.
- Porque mi madre se ha comprado un paraguas nuevo.
- Porque las nubes estaban llenas.



Puedes ser tan imaginativo como quieras en tus respuestas.





### Escapar del desastre

**Tarea 8:** Piensa en una situación desesperada.

Dibuja una situación y cuenta la historia detrás de esas imágenes.

Los demás proponen soluciones.

**Ejemplos:** “Yo intentaría...” o “¿Por qué no intentas ...”.

Puedes hacer todas las propuestas que quieras.

Cuando ya no se te ocurran más soluciones y el problema esté resuelto, aborda la siguiente catástrofe.



### Inventiones

**Tarea 9:** Divide la clase en equipos (cada equipo debería tener un número similar de miembros) y crea invenciones revolucionarias.

Inventa cosas que cambien el estado del mundo o la vida individual de las personas.

**Consejo:** Ten en cuenta los “Objetivos globales” (ver abajo).





### OBJETIVOS globales



### Yin y Yang

**Tarea 10:** En este juego, “Yin” y “Yang” son movimientos en direcciones opuestas.

Los estudiantes se sienta en un corro. Uno de ellos toca su oreja derecha con su mano izquierda y dice “Yin”.

El siguiente toca su oreja izquierda con su mano derecha y dice “Yang”.

Entonces el siguiente niño toca su oreja derecha con su mano izquierda y dice “Yin”.

El siguiente toca su oreja izquierda con su mano derecha y dice “Yang”, y así sucesivamente.

Si alguien se equivoca, queda eliminado.

