



## Desafio Debate A1

**Consigo desenvolver e debater as minhas opiniões**

**Educação para a Cidadania Empreendedora**



### Vamos conversar – debater e filosofar

Através da reflexão e discussão organizada de temas específicos, os alunos desenvolvem as suas competências pessoais e uma mentalidade mais aberta. O tema é apresentado de forma breve para introduzir a *Caixa da Filosofia*. Por fim, os alunos participam no *Debate Ping Pong*, apresentando os seus argumentos pró e contra o tema discutido.

## Caderno do Aluno

O *Caderno do Aluno* faz parte integrante dos materiais didático-pedagógicos do Desafio Debate A1





## Filosofar é divertido e torna-te mais inteligente!



Quando pensas sobre o mundo, a vida ou o amor estás a **filosofar**. A palavra **filosofia** é, originalmente, um termo grego e tem cerca de 2600 anos.

“*Philos*” significa “amigo” e “*sophia*” significa “sabedoria” ou “conhecimento”. Um filósofo é um amigo da sabedoria.

Os filósofos questionam tudo. Assim que começares a pensar na vida, nunca mais vais querer parar.

### **Exemplo:**

Imagina que tudo era feito de queijo: a tua secretária, a tua cabeça, a tua escola, o teu quarto...  
- o que aconteceria?



## Alegoria da Caverna de Platão

Platão é o antepassado de todos os filósofos modernos. Lê a sua famosa “Alegoria da Caverna”.

*Um grupo de prisioneiros tem vivido numa caverna toda a sua vida. Estão virados para uma parede branca e estão acorrentados de tal forma que só conseguem olhar para a frente. Atrás deles, as pessoas caminham e carregam objetos. As suas sombras são projetadas na parede, onde os prisioneiros as podem ver. Uma vez que tudo o que veem são sombras, os prisioneiros não conseguem distinguir nem as pessoas nem os objetos que elas carregam. Um prisioneiro foge e vê tudo o que realmente se passa. Ele regressa e conta aos outros tudo o que viu, mas não acreditam nele.*

### Tarefa 1: Encena a história da caverna!

Numa sala escura, coloca um candeeiro de forma a que a luz seja projetada na parede. Forma dois grupos. Cada grupo escolhe três objetos e utiliza-os para projetar as suas sombras na parede. Os membros do outro grupo tentam adivinhar quais são os objetos e descrever para que são utilizados.

**Sugestão alternativa:** Faz sombras de figuras com as tuas mãos.

## Na bilheteira do teatro



Trabalhas numa bilheteira num teatro e há uma fila grande de pessoas que aguardam a sua vez. No entanto, decides ir tomar o pequeno almoço antes de atenderes o primeiro cliente e demoras algum tempo.

Depois de terminares de comer, abres a janela da bilheteira e dizes “O próximo, por favor!”. O primeiro cliente tem uma pergunta interessante, à qual respondes detalhadamente.

### Tarefa 2

O que é que as pessoas que estão na fila estiveram a fazer este tempo todo?

Pensa em algumas respostas interessantes e dramatiza a situação.



## **A fada madrinha**

Durante a noite, a tua fada madrinha cumpriu um dos teus desejos.

Quando acordas de manhã, apercebes-te que algo está diferente.



### **Tarefa 3**

Diz aos outros o que mudou acerca de ti, em ti e à tua volta – e por quê.

## **Bombardear alguém com perguntas**

Um de vós fala sobre algo que lhe aconteceu. Os outros continuam a fazer-lhe perguntas:

“Como?”

“O quê?”

“Por quê?”



### **Tarefa 4**

Antes de continuares a contar a tua história, tens de responder a todas as perguntas que os outros te vão fazendo.



## Objetos encantados

### Tarefa 5

Escolhe um objeto da sala de aula e diz aos outros que é encantado.

### Exemplos

Uma mochila com um fantasma preso lá dentro.

Uma caneta que escreve sozinha.

Uma caixa que se enche de comida, por magia.



## É a vida!

### Tarefa 6

Necessitas de alguns objetos para este jogo que podes encontrar na escola.

Escolhe um objeto e compara a vida com ele.

### Exemplos

A vida é como uma pastilha elástica. Dura bastante tempo, mas pode ficar dura.

A vida é como uma lanterna. Deves recarregar as baterias de vez em quando.





## Por quê?

### Tarefa 7

O “Jogo do Porquê” é um jogo para miúdos muito inteligentes.

Um de vós faz uma pergunta.

Exemplo: “Por que é que está a chover hoje?”

Respostas possíveis:

Porque as flores necessitam de água.

Porque a minha mãe comprou um guarda-chuva.

Porque as nuvens estão cheias.

Podes ser criativo nas tuas respostas!



## Escape ao desastre

### Tarefa 8

Pensa numa situação dramática. Desenha a situação e conta aos outros a história por trás do teu desenho.

Os teus colegas sugerem soluções.

Exemplos: “Eu faria...” ou “Por que não tentas...”.

Podes fazer as sugestões que quiseres.

Quando não conseguires pensar em mais soluções e o problema for resolvido, avança e encontra uma solução para o próximo desastre.





## Invenções

### Tarefa 9

Trabalha em grupos (os grupos devem ter o mesmo número de elementos) e imagina invenções revolucionárias.

Inventa coisas que mudem a situação do mundo inteiro ou as vidas das pessoas.

**Dica:** Considera os “Objetivos de Desenvolvimento Sustentável” abaixo indicados.





## Ying e Yang

**Tarefa 10:** Neste jogo, o “Yin” e o “Yang” são duas forças complementares que se movimentam em direções opostas.

Os alunos sentam-se em círculo. Um aluno toca, por exemplo, a sua orelha direita com a sua mão esquerda e diz “Yin”.

O aluno seguinte toca a sua orelha esquerda com a sua mão direita e diz “Yang”.

O aluno seguinte toca a sua orelha direita com a sua mão esquerda e diz “Yin”

O aluno seguinte toca a sua orelha esquerda com a sua mão direita e diz “Yang”, e assim sucessivamente.

Se um aluno errar, deixa de jogar.

