



## 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.



# Desafio Debate A1

## Ficha Técnica

AUTORES E EDITORES	Eva Jambor (autora & editora), Ingrid Teufel (autora), Chadwick V.R. Williams (autor da avaliação), Johannes Lindner (editor)
DESIGN GRÁFICO	Valentin Mayerhofer (esquema de página), Peter Stromberger (ícones), Helmut Pokornig (ilustrações)
VERSÃO PORTUGUESA tradução, adaptação e edição	Direção-Geral da Educação, Ministério da Educação PEEP – Policy Experimentation & Evaluation Platform
TERMOS DE USO	<p>Todos os materiais foram desenvolvidos como parte integrante do Projeto <i>Youthstart - Entrepreneurial Challenges</i>, estando sujeitos a uma licença <i>Creative Commons</i>.</p> <p>Estes materiais destinam-se a professores, alunos e outros agentes educativos das instituições de ensino do ensino básico e secundário, podendo ser partilhados, editados e usados em qualquer formato ou meio, sob a condição de atribuição correta de crédito e sem fins comerciais [creative commons license for non-commercial use (CC-BY-NY)]. Para mais informação sobre esta licença, consultar: <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/</a></p> <p>Caso tenha interesse em trabalhar em rede com os parceiros nacionais, saber mais sobre o programa de aprendizagem ou proceder à sua implementação, por favor, contacte: <a href="mailto:cidadania@dge.mec.pt">cidadania@dge.mec.pt</a></p>
MATERIAIS	<p>Deste desafio, Debate A1, fazem parte integrante os seguintes materiais didático-pedagógicos: Guia do Professor, Caderno do Aluno e filme de animação “Knietsche e a justiça”.</p> <p>Material adicional: Vídeo de apresentação da família do Desafio Debate</p>

# Programa Youth Start Entrepreneurial Challenges

baseado no Modelo Tripartido de Educação para o Empreendedorismo

Educação para o Empreendedorismo						Cultura de Empreendedorismo						Educação para a Cidadania Empreendedora		
	Desafio Ideia		Desafio Herói		Desafio Empatia		Desafio Conta uma História*		Desafio Ajuda o Outro *		Desafio A Minha Comunidade			
	Desafio Pessoal		Desafio Ponto de Venda		Desafio Perspetiva		Desafio O Valor do Lixo		Desafio Porta Aberta		Desafio Voluntariado*			
	Desafio Mercado Real		Desafio Começa o teu Projeto		Desafio Extremo*		Desafio Sé Positivo		Desafio Especialista*		Desafio Debate			

O Modelo Tripartido é um sistema de ensino holístico, que compreende três dimensões:

A “**Educação para o Empreendedorismo**” engloba competências nucleares para o pensamento e a ação empreendedores, nomeadamente, a capacidade de desenvolver e implementar ideias.

A “**Cultura de Empreendedorismo**” promove o desenvolvimento de competências pessoais em contexto social, traduzindo uma cultura de abertura de espírito, de empatia, de trabalho em equipa, de criatividade, de consciencialização e assunção de riscos.

A “**Educação para a Cidadania Empreendedora**” visa o desenvolvimento das competências sociais e a capacitação dos alunos enquanto cidadãos, ajudando-os, através do pensamento democrático e da autorreflexão, a expressarem as suas opiniões e a serem responsáveis por si mesmos, pelos outros e pelo ambiente.

Cada desafio pertence a uma das **18 famílias de desafios** distribuídas pelas três dimensões do Modelo Tripartido. Cada família de desafios pode abranger os seguintes níveis: A1 – 1.º Ciclo do Ensino Básico; A2 – 2.º Ciclo do Ensino Básico; B1 e B2 – Ensino Secundário. No entanto, os desafios poderão ser implementados noutros níveis de escolaridade, por opção pedagógica, atendendo à flexibilidade curricular e às competências a desenvolver.

Todos os materiais estão disponíveis em <http://www.youthstart.eu/>. Os desafios sinalizados com (\*) não estão disponíveis em língua portuguesa.





# Desafio Debate A1

## Índice

Introdução	5
Guia do Professor	7
Caderno do Aluno	17



# Desafio Debate A1

## Introdução

O projeto *Youth Start – Entrepreneurial Challenges* foi um projeto-piloto europeu cofinanciado pelo programa Erasmus+, inserido na Ação chave 3: Experimentação de políticas europeias em matéria de Educação, Formação e Juventude, com início em 2015 e fim em 2018.

Integrou parcerias estratégicas, através da colaboração entre os Ministérios da Educação de Portugal, Áustria, Luxemburgo e Eslovénia, com vista a proporcionar aos alunos experiências empreendedoras práticas, reais e em contexto escolar, através da implementação de um programa de aprendizagem inovador.

Pretendeu-se aumentar a motivação dos alunos para aprenderem e melhorarem os seus resultados escolares, envolvendo-se nas atividades da escola, comprometendo-se em projetos e outras iniciativas, reforçando o sentido de pertença à comunidade educativa. Desejou-se igualmente, ajudar os alunos no seu desenvolvimento pessoal, interpessoal e social, através de competências empreendedoras, entre outras, a proatividade, reflexão crítica e construtiva e assunção de riscos, que reforçassem o exercício de uma cidadania ativa, participada e responsável.

O programa, alicerçado no Modelo Tripartido de Educação para o Empreendedorismo anteriormente apresentado, está desenhado para ser flexível na sua aplicação, com uma versão intensiva e outra extensiva. Permite-se, assim, que seja possível aos professores das diferentes disciplinas, mobilizando encarregados de educação e envolvendo entidades da comunidade consideradas pertinentes, implementarem os desafios com os alunos em todos os níveis de ensino da escolaridade obrigatória. A metodologia de aprendizagem baseada em desafios, preconizada pelo programa de aprendizagem, promove competências nas áreas do desenvolvimento cognitivo e pessoal, assim como na da literacia financeira e dos contextos éticos e sociais.

Os desafios, numa perspetiva holística e na sua totalidade, abrangem uma ampla gama de temas, atividades e situações experienciais de educação para o empreendedorismo com o objetivo partilhado de incentivar os alunos a estarem abertos a novas ideias e a implementarem as mesmas de forma criativa e com relevância.

O programa de aprendizagem *Youth Start – Entrepreneurial Challenges*, e os desafios em que se baseia, encontram-se em convergência com o «Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória» (Despacho n.º 6478/2017, de 26 de julho, do Secretário de Estado da Educação).

Entre os seus princípios, este Perfil identifica a adaptabilidade e ousadia, entendendo como tal que educar para o século XXI exige a perceção de que é fundamental conseguir adaptar-se a novos contextos e novas estruturas, mobilizando as competências, mas também estando preparado para atualizar conhecimento e desempenhar novas funções.



Reconhecem-se, igualmente, as áreas de competências centrais aí enumeradas: linguagens e textos, informação e comunicação, raciocínio e resolução de problemas, pensamento crítico e pensamento criativo, relacionamento interpessoal, desenvolvimento pessoal e autonomia, bem-estar, saúde e ambiente, sensibilidade estética e artística, saber científico, técnico e tecnológico, consciência e domínio do corpo.

Por outro lado, em consonância com a «Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania» (2017), os normativos legais do currículo consagram que o empreendedorismo (nas suas vertentes económica e social) tenha aplicação opcional em qualquer ano de escolaridade.

A diversidade de metodologias e de práticas pedagógicas na escola deve concorrer para que os alunos possam participar em experiências empreendedoras práticas, reais e de vivência da cidadania, em todos os níveis de ensino.

O projeto *Youth Start – Entrepreneurial Challenge* através, nomeadamente, do programa de aprendizagem, metodologias e materiais didático-pedagógicos implementados e testados, concorre fortemente para a facilitação e incremento das ideias consagradas nos vários documentos enquadradores de política educativa do Governo Português.



## 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 sobre 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.

## Guia do Professor

O Guia do Professor contém uma descrição detalhada das atividades do desafio para facilitar a sua aplicação na sala de aula. Os materiais do professor (Guia do Professor) devem ser utilizados em conjunto com os materiais do aluno (Caderno do Aluno). O símbolo  indica as atividades opcionais do desafio. Todos os materiais estão disponíveis em <http://www.youthstart.eu/>



# Planificação da unidade

<b>Tema</b>	Vamos conversar – debater e filosofar
<b>Nível</b>	A1
<b>Família de Desafios</b>	Desafio Debate - Promover um ambiente de comunicação construtivo. Para promovermos debates corretos, necessitamos de estabelecer regras claras. Se queremos persuadir os outros, temos de estruturar as nossas ideias para conseguirmos defender os nossos pontos de vista. Os alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico são encorajados a explorar livremente os seus pensamentos, através da <i>Caixa da Filosofia</i> , a partilhá-los e a aceitar que as pessoas tenham opiniões diferentes. Os alunos do Ensino Secundário trocam argumentos a favor ou contra um determinado tema, num clube de debate, seguindo regras específicas.
<b>Duração</b>	2–3 aulas Aulas adicionais: a determinar individualmente, dependendo do número de temas utilizados no <i>Debate Ping Pong</i> (Ficha Informativa 2)
<b>Ideia subjacente ao desafio</b>	Os aspetos mais desafiantes de um debate estão na elaboração dos nossos próprios argumentos de uma forma clara e estruturada e refutando os argumentos do lado oposto. Não existe idade mínima para participar num debate: até as crianças mais novas podem ter uma discussão acesa sobre determinado tema tal como “O uniforme escolar deve ser obrigatório?” - e, ao fazer isso, aprendem, de uma forma lúdica, a estar em frente a uma audiência e convencer os outros com o seu discurso. O <i>Debate Ping Pong</i> é uma ótima atividade para os alunos e prepara-os para o Desafio Clube do Debate (nível B2). O debate articula-se bem com a filosofia, ensinando os alunos a desenvolver as suas próprias questões filosóficas e avaliá-las sob diferentes pontos de vista. Debater na aula beneficia a compreensão de problemas, a capacidade para julgar e relacionar, bem como a tolerância para com os outros. Há estudos que demonstram que o treino da mobilidade cognitiva conduz a melhores resultados na educação linguística e matemática e melhora a inteligência social e emocional das crianças: as crianças que “filosofam” regularmente são mais maduras, tolerantes e com uma mente mais aberta do que aquelas que não o fazem.
<b>Competências de empreendedorismo de acordo com o Quadro de Referência<sup>1</sup></b>	<b>Consigo:</b> analisar um tópico de diferentes pontos de vista; ter argumentos pró e contra um determinado tema; identificar as áreas em que “sou bom”; empatizar comigo e com os outros; trabalhar com os outros.

<sup>1</sup> Lindner, J. (2014): Reference framework for entrepreneurship competences, Version 15. EESI Austrian Federal Ministry of Education/IFTE (eds.); Vienna.





<b>Competências comunicativas</b>	<b>Consigo:</b> escutar e resumir o que ouvi; falar sobre o conteúdo do que ouvi.
<b>Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória: áreas de competências</b>	Linguagens e Textos Informação e Comunicação Relacionamento Interpessoal Desenvolvimento Pessoal e Autonomia Pensamento Crítico e Pensamento Criativo
<b>Vocabulário</b>	Filosofar, debate, debater, opinião, pensar
<b>Avaliação</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A <i>Caixa da Filosofia</i> pode ser utilizada em diferentes situações de ensino.</li> <li>• O <i>Debate Ping Pong</i> pode ser repetido várias vezes para diferentes temas.</li> </ul>
<b>Conhecimentos prévios</b>	Nenhuns
<b>Materiais necessários</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotocópia dos materiais para os alunos.</li> <li>• <i>Caixa da Filosofia</i> (ver Ficha Informativa I).</li> <li>• <i>Flipchart</i> para os temas do <i>Debate Ping Pong</i>.</li> <li>• Papel e marcadores para os alunos.</li> <li>• Descarregue o filme de animação “Knietszsche e a justiça”.</li> <li>• Assegure as condições para a visualização do vídeo e organize uma discussão “filosófica” sobre o mesmo com os alunos.</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=aXZR6TZ9L6I&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=aXZR6TZ9L6I&amp;feature=youtu.be</a> (legendado em português)</p>
<b>Atividades passo a passo</b>	<p><b>Passo 1 Filosofia para principiantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de Trabalho <i>Filosofar é divertido – e torna-te mais inteligente</i>.</li> <li>• Estes materiais contêm dez exercícios curtos para apresentar o tema da filosofia aos alunos.</li> </ul> <p><b>Passo 2 Filosofando com a “Caixa da Filosofia” (Ficha informativa I)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma <i>Caixa da Filosofia</i> contém cartões de dois tamanhos. Os cartões menores contêm os tópicos, os cartões maiores contêm as instruções com o que os alunos devem fazer.</li> <li>• Este exercício permite aos alunos repetir o que aprenderam e integrar o seu conhecimento (individualmente ou em grupo).</li> <li>• Os alunos estruturam a informação e refletem sobre ela. Conversam e ouvem-se uns aos outros. Desta forma descontraída e lúdica, aprendem a exprimir os seus pensamentos.</li> </ul>



**Passo 3 Temas interessantes (para sugestões ver Ficha informativa 2)**

- Juntamente com os seus alunos, selecione uma lista de temas os quais os alunos gostassem de discutir/debater/filosofar. Pode adicionar a esta lista os temas pelos quais os alunos demonstrem um interesse especial, quer na aula ou em casa.
- No início, sugira alguns temas para que os alunos aprendam a formular um tema: “Será que os intervalos deveriam ter a duração de 15 minutos?”

**Passo 4 Debate Ping Pong (cerca de 15 minutos para cada tópico)**

- O *Debate Ping Pong* pode ser realizado em pequeno grupo ou em grupo- turma – a desvantagem desta última hipótese é que existirão mais tempos de espera.
- **Estrutura do debate**
- Tempo de preparação – analisar o tema sob diferentes perspetivas. O tema é apresentado e os alunos pensam sobre os prós e os contras, registando-os (individualmente ou em pares). Tempo: cerca de 5 minutos.
- Primeiro orador – argumento a favor: O primeiro orador abre o *Debate Ping Pong* com um discurso, resumindo o tema em poucas palavras. De seguida, apresenta um argumento a favor. O orador só pode apresentar um argumento que tenha escolhido pessoalmente. Tempo\_ 1 a 2 minutos
- Segundo orador – ouve, repete e contra-argumenta: o segundo orador repete o argumento apresentado pelo primeiro orador e apresenta um argumento contra. Se possível, deve tentar refutar o argumento do primeiro orador.
- O orador seguinte – ouve, repete e argumenta a favor: até ao momento, intervieram dois alunos. O orador seguinte repete o argumento contra e acrescenta outro a favor. Desta forma, os argumentos pró e o contra “vão e voltam” tal como a bola num jogo de ping pong. É importante que os alunos repitam o argumento que ouviram antes para que possam praticar a escuta ativa e a resposta aos outros.
- Etapas seguintes – visão geral: cada orador deve apresentar um argumento novo. O *Debate Ping Pong* pode durar até 15 minutos e deve ser realizado rapidamente. Isto significa que podem participar no debate até dez alunos.
- Poderá realizar outro *Debate Ping Pong* para se certificar que os alunos interiorizaram os processos seguintes: “identificar um problema – encontrar argumentos – primeiro argumento – ouvir, repetir e responder ao que ouviu apresentando o argumento seguinte, etc.”

**Passo 5 Autoavaliação**

- Realize outro *Debate Ping Pong* onde os alunos possam discutir a sua experiência para poderem autoavaliar-se.



<b>Sequência no Programa de Aprendizagem</b>	Este desafio introduz o Desafio Debate B2. Recomenda-se que os alunos realizem o Desafio Ideia, o Desafio Empatia, o Desafio Sê Positivo e o Desafio Conta uma História antes do Desafio Debate.
<b>Ligações úteis</b> (Acesso a 25/7/2018)	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Projeto Youth Start – Entrepreneurial Challenges <a href="http://www.youthstartproject.eu/">http://www.youthstartproject.eu/</a></li><li>▪ Programa de Aprendizagem Youth Start – Entrepreneurial Challenges <a href="http://www.youthstart.eu/">http://www.youthstart.eu/</a></li><li>▪ “Knietsche e a justiça ” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=aXZR6TZ9L6I&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=aXZR6TZ9L6I&amp;feature=youtu.be</a> Vídeo legendado em português</li><li>▪ <i>Philosophising in the classroom</i> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MaV0CPttAt0">https://www.youtube.com/watch?v=MaV0CPttAt0</a> Recurso em inglês</li><li>▪ <i>Would you rather be rich or happy?</i> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6JBSdWD4O0Y">https://www.youtube.com/watch?v=6JBSdWD4O0Y</a> Vídeo em inglês. Disponível no canal A Plus</li></ul>



# Ficha informativa 1

## Caixa da Filosofia

Para realizar esta atividade necessita de dois tipos de cartões (verifique o exemplo de uma “Caixa da Filosofia” abaixo indicado)

**Cartões pequenos** - termos que utiliza ou utilizou na aula, por exemplo:

<i>negócio</i>	<i>produto</i>	<i>check-out</i>
<i>publicidade</i>	<i>dinheiro</i>	<i>etiqueta de preço</i>

**Cartões grandes** - instruções sobre o que os alunos devem fazer tendo em conta os termos dos cartões pequenos:

<i>Desenha dois cartões. Que semelhanças encontras?</i>	<i>Desenha dois cartões. Que diferenças encontras?</i>	<i>Desenha dois cartões. Conta uma história que ilustre ambos os termos.</i>
<i>Desenha dois cartões. Constrói uma frase que ilustre os dois termos. (Escreve-a.)</i>	<i>Desenha um cartão. Pensa num nome novo e engraçado para esta coisa.</i>	<i>Desenha um cartão. O que pensas sobre esta coisa?</i>
<i>Desenha um cartão. O que é isso tem de positivo?</i>	<i>Desenha um cartão. O que é isso tem de negativo?</i>	<i>Desenha um cartão. O que sabes sobre isso? (Tem de ser a verdade!)</i>
<i>Desenha um cartão. O que pode ser feito com isso?</i>	<i>Desenha um cartão. Desenha algo que é típico deste tema.</i>	<i>Desenha um cartão. Imagina que um feiticeiro te transformou nesta coisa. Conta-nos como te sentes.</i>
<i>Desenha um cartão. De que é que esta coisa não gosta de todo?</i>	<i>Desenha um cartão. Qual é o propósito desta coisa?</i>	<i>Desenha um cartão. Imagina que esta coisa não existia. O que aconteceria?</i>
<i>Desenha um cartão. Como podes utilizar esta coisa para fazer o bem?</i>	<i>Em pares, desenhem um cartão cada um. Imagina que és uma das coisas. Tentem convencer-se mutuamente que a coisa que és é mais importante do que a outra.</i>	<i>Desenha um cartão. Imagina que és esta coisa. O que desejas?</i>



## Exemplo de uma “Caixa da Filosofia”



Desenha **dois** cartões para o mesmo compartimento.  
Em que é que estas duas coisas **se assemelham**?

Estabelece uma discussão filosófica com um ou dois colegas. Escreve sobre as semelhanças que encontras numa folha de papel, assina-o e entrega-o ao teu professor.

Desenha **dois** cartões para o mesmo compartimento.  
Em que é que estas duas coisas **se diferenciam**?

Estabelece uma discussão filosófica com um ou dois colegas. Escreve sobre as diferenças que encontras numa folha de papel, assina-o e entrega-o ao teu professor.

Desenha **dois** cartões de **dois** compartimentos.  
Em que é que estas duas coisas **se assemelham**?

Estabelece uma discussão filosófica com um ou dois colegas. Escreve sobre as semelhanças que encontras numa folha de papel, assina-o e entrega-o ao teu professor.

Desenha **dois** cartões de **dois** compartimentos.  
Em que é que estas duas coisas **diferem**?

Estabelece uma discussão filosófica com um ou dois colegas. Escreve sobre as diferenças que encontras numa folha de papel, assina-o e entrega-o ao teu professor.



<p>Desenha <b>dois</b> cartões do <b>mesmo</b> compartimento.</p> <p>Qual destas coisas é <b>mais importante?</b></p> <p>Estabelece uma discussão filosófica com um ou dois colegas. Escreve sobre as diferenças que encontras numa folha papel, assina-o e entrega-o ao teu professor.</p>	<p>Desenha <b>dois</b> cartões do <b>mesmo</b> compartimento.</p> <p>Qual destas coisas existe há <b>mais tempo?</b></p> <p>Estabelece uma discussão filosófica com um ou dois colegas. Escreve as tuas respostas numa folha de papel, assina-o e entrega-o ao teu professor.</p>
<p>Desenha <b>um</b> cartão.</p> <p>Escreve uma <b>HISTÓRIA DE FANTASIA</b> sobre o tema.</p> <p>Entrega a história ao teu professor.</p>	<p>Desenha <b>um</b> cartão.</p> <p>Cria um <b>MAPA MENTAL</b> sobre o tema.</p> <p>Entrega o mapa mental ao teu professor.</p>



## Ficha informativa 2

# Tópicos para o *Debate Ping Pong*

### Lista de sugestões de temas:

- Os uniformes escolares deveriam ser obrigatórios?
- Os sacos de plástico deveriam ser proibidos nas lojas?
- As televisões deveriam ser proibidas nos quartos das crianças?
- As crianças deveriam arrumar sempre os seus quartos?
- Deveria haver aulas ao sábado?
- As aulas deveriam ser mais difíceis?
- Deveria haver câmaras de videovigilância nos espaços públicos?
- Os Jardins Zoológicos deveriam ser proibidos?
- Deveriam ensinar-se línguas estrangeiras no 1º Ciclo?
- A publicidade ao tabaco deveria ser definitivamente proibida?
- As bebidas energéticas deveriam ser vendidas somente a indivíduos maiores de 18 anos?
- As touradas deviam ser proibidas?
- A *comida de plástico* deveria ser proibida nas escolas?

### Outros tópicos sugeridos:

- Deveria haver uma versão feminina do Pai Natal?
- Há direito à preguiça?
- Deveria ser permitido às crianças jogar no computador o tempo que quisessem?
- Deveria o governo tirar as impressões digitais de todos os cidadãos?
- Deveria ser proibido comer no metro?
- Deveriam todos ter dinheiro de bolso?
- Deveriam todas as crianças ter um *smartphone*?
- Deveriam todas as famílias ser proprietárias de uma casa?
- A disciplina “a arte de viver” deveria ser introduzida na escola?
- Deveria haver um teste para se ser pai/mãe?