

FLIPERAMA FILOSÓFICO.

Claudio Ribeiro.

Marcos Camelo.

Marco Antonio de Matos.

Vivian Alves da Costa.



III. Tema:

- Pimball Filosófico.

Material: Caixa de madeira, elástico, bolinhas de fliperama.

IV. Objetivos:

- Proporcionar a fixação do conteúdo dado em aula.
- Proporcionar o aprendizado filosófico de forma lúdica
- Incentivar o raciocínio lógico.

- Estimular a interação entre os alunos.

- Desenvolver o interesse no estudo de Filosofia.

V. Jogadores: Grupo de 4 ou 5 alunos

Conteúdo:

Definido pelo professor e pode ser adequado para qualquer conteúdo na área de filosofia.

Regras do Jogo:

O mediador estabelece antes do início do jogo a quantidade de perguntas ou a pontuação que se atingida irá por fim ao jogo.

O início da partida será decidido no par ou ímpar. Após lançar a bolinha o competidor deve apara-la com o fliper e depois lançá-la. Tanto para os buracos quanto para os obstáculos existentes há uma pergunta, que o mediador fará ao grupo.

Cada pergunta possui um valor de acordo com seu grau de dificuldade, caso acertem continuam a jogar a bolinha. Se errarem ou não souberem passará a vez para o outro grupo que pode optar por responder ou jogar a bolinha e assim sucessivamente.

Como cada buraco ou obstáculo será atingido várias vezes ao longo do jogo será necessário que o mediador já possua várias perguntas para cada um deles eliminando-as à medida que forem respondidas acertadamente.



serem feitas durante a partida.

Exemplo de perguntas a

Referências Bibliográficas:

BREHIER, E . HISTÓRIA DA FILOSOFIA. SÃO PAULO, MESTRE JOU, 1978