Encontro Nacional Philotalks

2.ª edição



APRESENTADORA
CINDY SILVA

MESA DE ABERTURA
FERNANDO PINTO
EUGÉNIO OLIVEIRA







ARTUR GALVÃO



MARCOS BAZMANDEGAN



INÊS LIMA



ANTÓNIO CARLOS CORTEZ



MIGUEL COIMBRA



DIOGO LIDÓNIO



NUNO FADIGAS



DAVID ERLICH



PAULA ALEXANDRA XAVIER

23 MAIO 2026

FÓRUM CULTURAL DE ALCOCHETE

Saiba mais em
www.cfapefp.pt

INSCREVA-SE!

Com o apoio da
Câmara Municipal de Alcochete

Com o apoio de:

Alcochete
Município

2 .º ENCONTRO NACIONAL DE

Philo Talks



FILOSOFIA, ÉTICA E EDUCAÇÃO EM DEBATE

23 DE MAIO
FÓRUM CULTURAL DE ALCOCHETE
Praça Da Cultura 87, 2890-510 Alcochete

INSCRIÇÕES ABERTAS



11ª EDIÇÃO
FILOSOFIA PARA CRIANÇAS: A ARTE DE DIALOGAR E OS JOGOS FILOSÓFICOS

Formador. Eugénio Oliveira

Convidados: Helena Bray; Lourdes Oliveira e Rui Lopes

Braga: Turma B do 3.º ano do Colégio de Nossa Senhora das Graças vence Prémio Nacional do Conto Filosófico

O conto "A Fita de Möbius" destacou-se pela sua pertinência filosófica e criatividade, tendo sido orientada pelas professoras Sandra Gomes e Eduarda Montenegro.

Redação 22 de Abril, 2026



Diário do Minho www.diariodominho.pt Braga Quinta-Feira 23 de Abril de 2026 09

FORAM AVALIADOS 63 CONTOS DE ESCOLAS DO CONTINENTE, DAS REGIÕES AUTÓNOMAS E DO ESTRANGEIRO

Colégio de Nossa Senhora das Graças venceu Prémio Nacional do Conto Filosófico

A turma B do 3.º ano do Colégio de Nossa Senhora das Graças, em Braga, foi a vencedora da X Edição do Prémio Nacional do Conto Filosófico. Trata-se de uma iniciativa educativa promovida pela APEFP – Associação Portuguesa de Ética e Filosofia Prática, com o apoio da Direção-Geral da Educação (DGE), que celebra o pensamento crítico, a criatividade e a ética no 1.º, 2.º e 3.º ciclos do Ensino Básico.

O conto vencedor do ano letivo 2025/2026 foi atribuído pelo Júri Nacional – constituído por especialistas na área da Filosofia para Crianças e por escritores de literatura infantojuvenil – é o conto "A Fita de Möbius".



A turma B do 3.º ano do Colégio de Nossa Senhora das Graças venceu o concurso

orientada pelas professoras Sandra Gomes e Eduarda Montenegro».

«Este prémio distingue jovens autores que, com imaginação e profundidade, exploram temas filosóficos através da escrita criativa», refere a APEFP.

Nesta edição, foram recebidos dezenas de contos provenientes de todo o país, refletindo o crescente entusiasmo pela filosofia com crianças nas escolas portuguesas.

- Vencedores da X Edição do Prémio Nacional do Conto Filosófico
- Turma b do 3º ano do Colégio DE Nossa Senhora das Graças- Braga

“ A melhor forma de ter uma boa ideia, é ter muitas ideias”

FILOSOFIA COM ARTE

- Como dinamizar:
- Apresente a pintura:
- OPÇÕES:
- 1. Solicite uma pergunta a cada aluno relacionada com o que perceciona.

- 2. Faça uma Pergunta:
- O que estava a sentir o artista ao criar a sua obra?

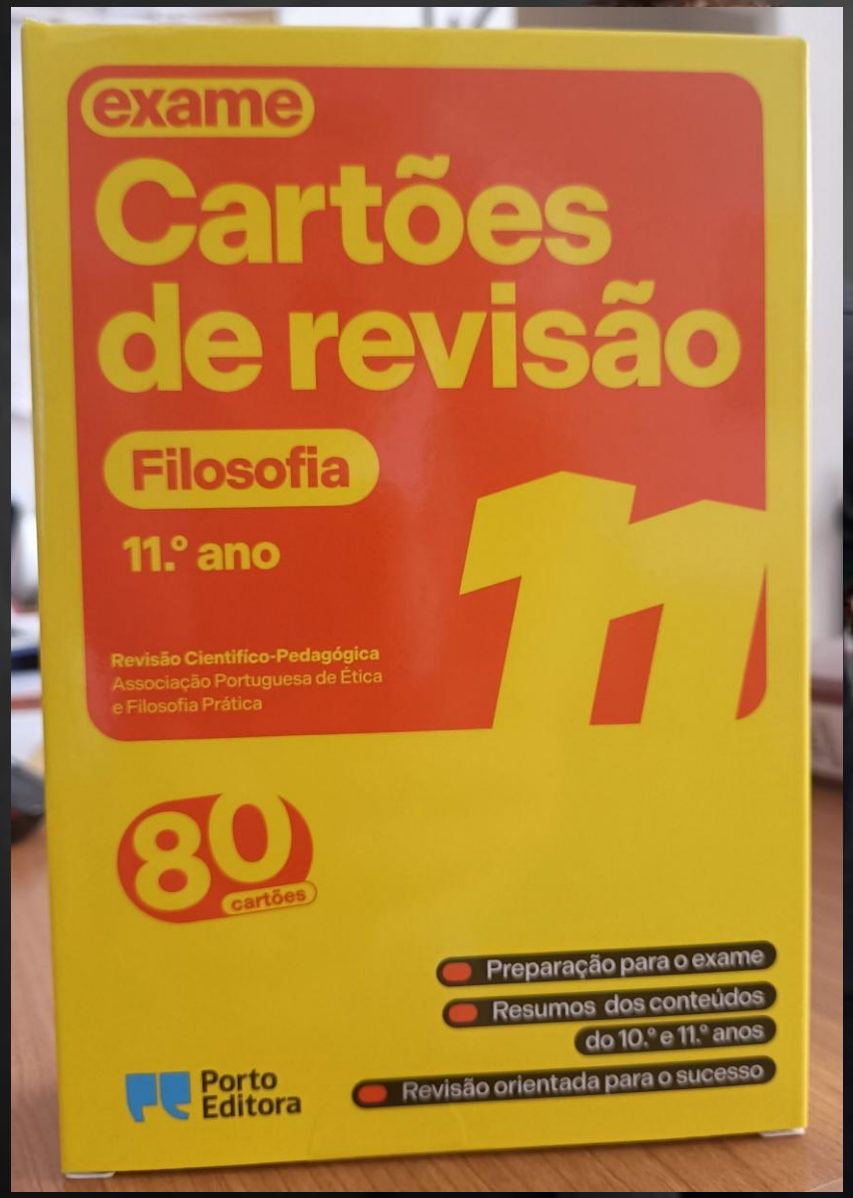


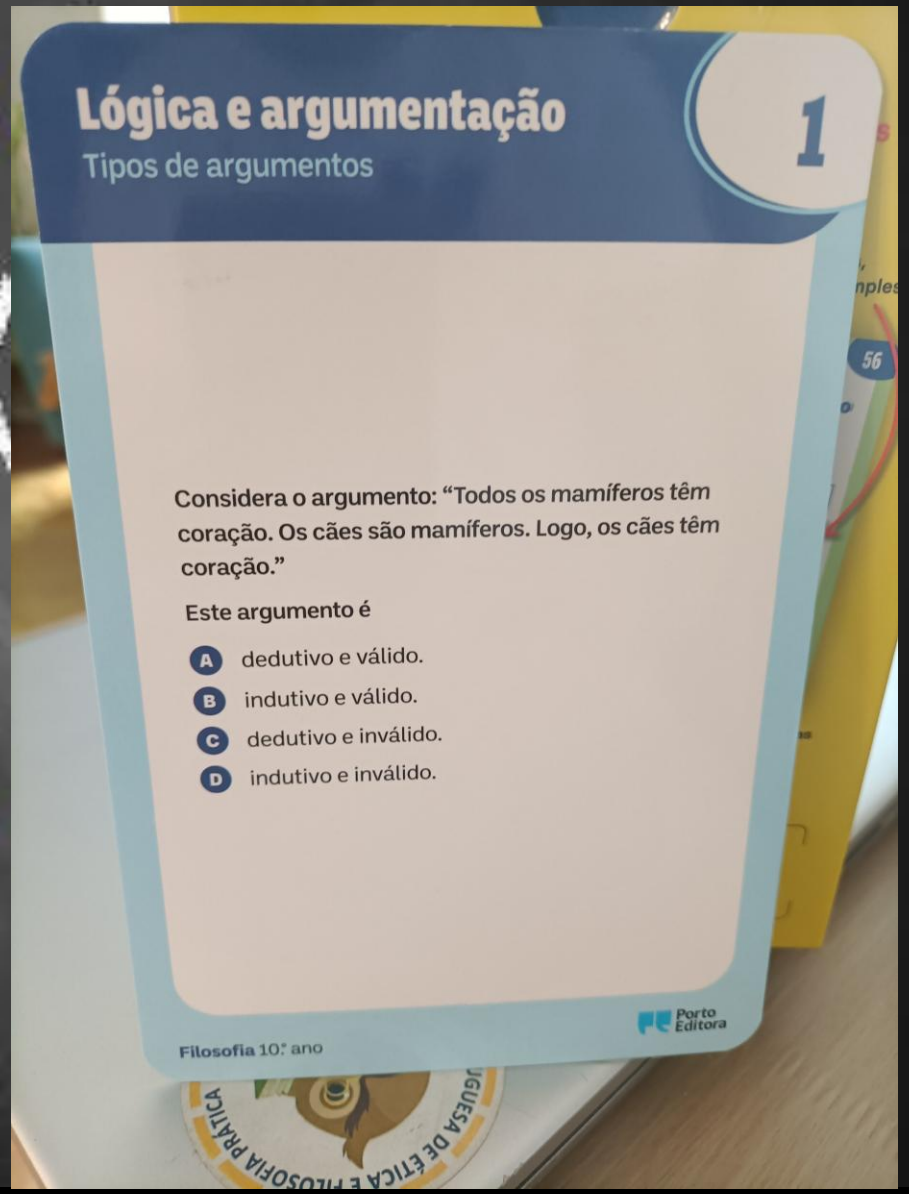
Autor: Hugo Mulatiere

Data: 2020
Tipo de obra: Desenho
Técnica: Ilustração Digital
Localização: São Paulo

Formação: Filosofia para Crianças: a arte de dialogar com jogos filosóficos

Jogos Filosóficos – preparação para exame nacional





FILOSOFIA PARA CRIANÇAS

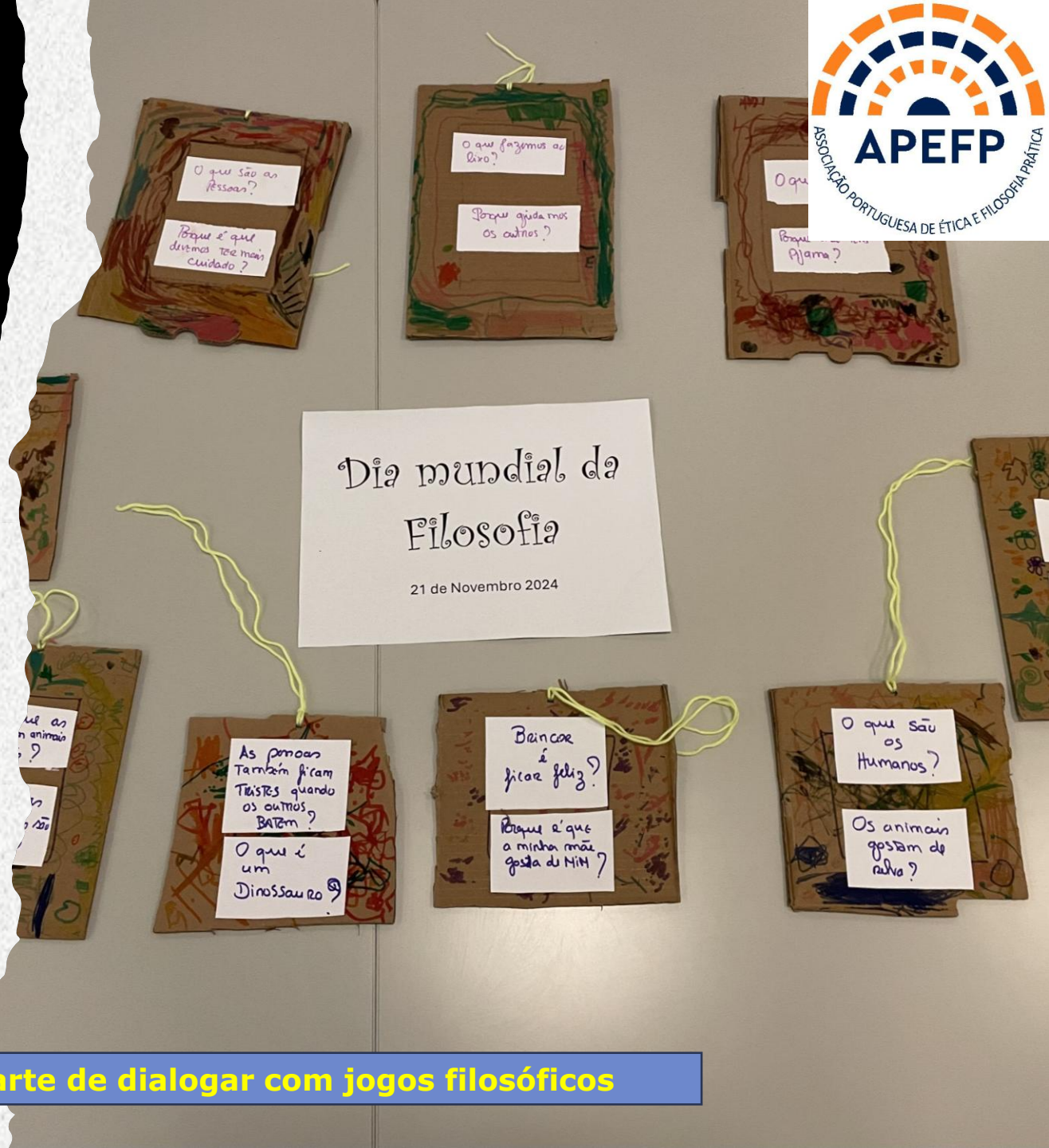
PENSAMENTO CRÍTICO

É o desenvolvimento da capacidade de questionar, analisar e refletir sobre o mundo.

Estimula a curiosidade natural das crianças e ajuda a formar as suas próprias ideias.

FILOSOFIA DA LINGUAGEM

Desenvolvimento de redes concetuais e enriquecimento do vocabulário.



Formação: Filosofia para Crianças: a arte de dialogar com jogos filosóficos

Pensamento Crítico

1. PERGUNTAS ABERTAS

- Incentive as crianças a fazer perguntas abertas e a procurar respostas para as dúvidas que têm.

O quê, como, porquê e para quê.

2. DIÁLOGOS DINÂMICOS

- Promova um ambiente onde as crianças se sintam sintam seguras para expressar as ideias e respeitar as respeitar as ideias dos outros.

3. PENSAR DE FORMA DIVERGENTE

Motive as crianças a pensar em soluções criativas e criativas e diferentes para problemas. Explore várias várias perspectivas e ideias.



A importância dos Jogos Filosóficos

Filosóficos

1. Fazem com que a aprendizagem seja divertida

2. Estimulam o desenvolvimento cognitivo das crianças

3. Promovem o trabalho em equipa



A arte de dialogar com jogos filosóficos

- Jogos aplicados à filosofia para crianças podem ser uma forma fantástica de introduzir questões filosóficas, pensamento crítico e reflexão.

Estes jogos são excelentes para começar a introduzir a filosofia de forma prática e divertida



A arte de dialogar com jogos filosóficos

Os exercícios pedagógicos são instrumentos para expor a criatividade dos alunos, e para os induzir a pensar sózinhos.

O **diálogo** é também a pedra de toque da **comunidade de investigação**, diálogo esse que tem que exigir que as crianças aprendam as regras para perceber o funcionamento do "jogo". É precisamente este diálogo que leva ao modelo reflexivo de educação. Aqui a criança tem a vantagem de passar a ser uma personagem mais ativa neste jogo, passando a ter o direito de expor e partilhar as suas ideias, o seu pensar, participando ativamente na sala de aula.



EXERCÍCIO

AMOR

- Diga numa quadra
- Diga numa frase
- Uma imagem/ um desenho/um objeto
- Conexão com outro conceito
- Uma pergunta



Psicólogo bielorusso
17/11/1896 - 11/06/1934 (37 anos)

Vygotsky diz que o jogo é o método próprio da aprendizagem das crianças: “o jogo cria uma zona de desenvolvimento próximo para a criança...Muitas vezes basta dar espaço ao jogo das crianças para que elas próprias inventem diferentes formas de brincar.” (Vygotsky, citado por Strandberg, 2007: 19)

O Conceito de Jogo em Huizinga

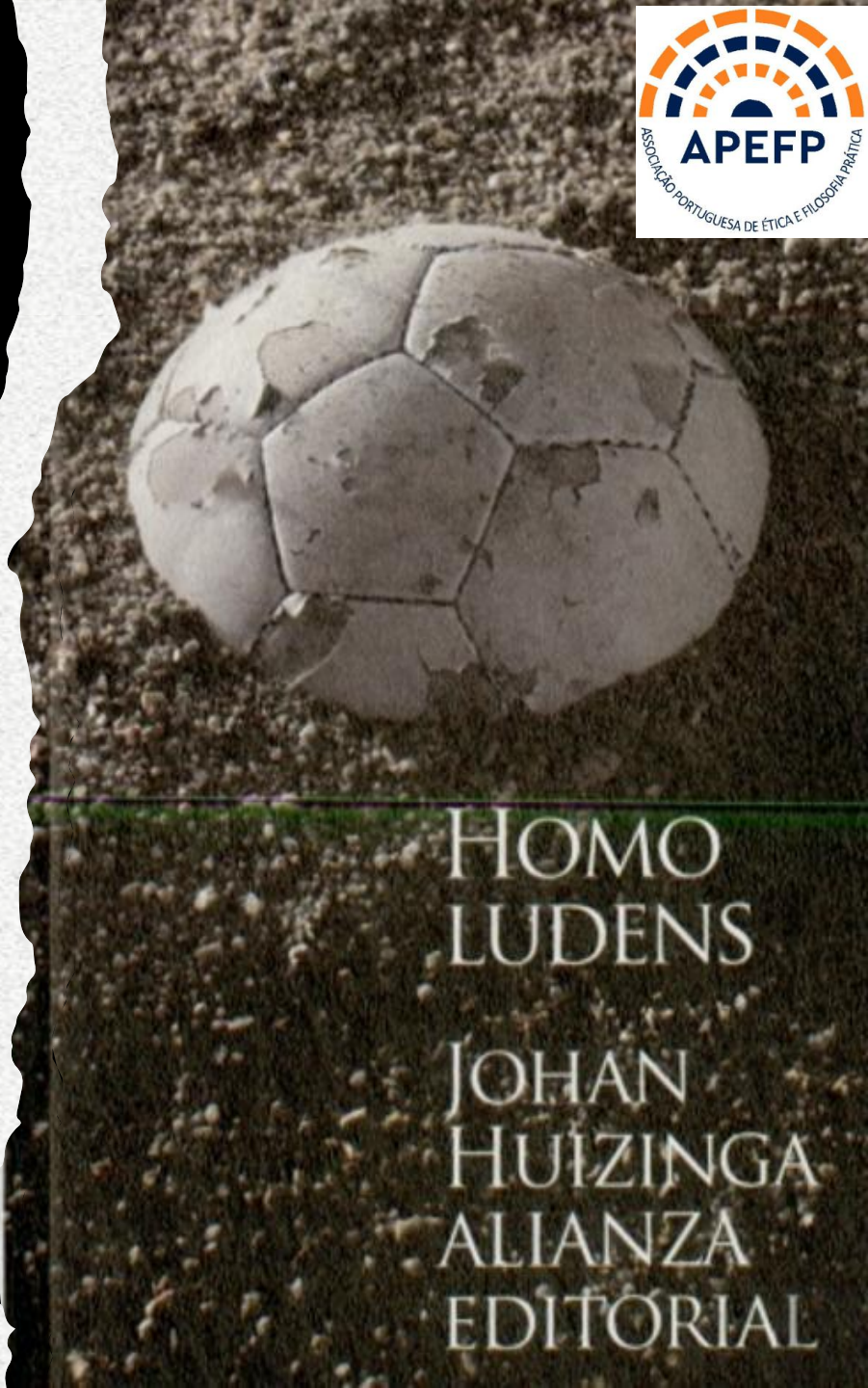
Ele descreve o jogo como algo que está além da mera sobrevivência, da utilidade ou do pragmatismo. O jogo, segundo o autor, possui um carácter autônomo e simbólico, capaz de produzir sentido e significado próprios. Uma das premissas centrais do livro é que o jogo antecede a cultura humana.



Johan Huizinga (1872-1945) foi um historiador e filósofo dos Países Baixos, amplamente reconhecido pelos seus contributos nas áreas de história cultural e da teoria de jogos.

Homo Ludens, de Johan Huizinga, um livro escrito em 1938, até hoje um dos mais indicados na literatura de Estudo de Jogos

Huizinga argumenta que **o jogo é mais do que uma atividade meramente recreativa ou uma forma de entretenimento. Para ele, o jogo é um fenómeno fundamental para o desenvolvimento cultural e social da humanidade**, sendo um elemento intrínseco à civilização. O termo "Homo Ludens", que pode ser traduzido como "o homem que joga", contrasta com o "Homo Sapiens" (o homem que pensa) e o "Homo Faber" (o homem que faz), sugerindo que a essência do ser humano pode ser melhor compreendida através de sua capacidade lúdica.



O Jogo e a Experiência Hermenêutica:

Gadamer compara o ato de interpretar um texto ou uma obra de arte com o jogo. Assim como no jogo, a interpretação envolve uma interação entre as partes (o intérprete e o texto) dentro de certas regras e contextos.



Hans-Georg Gadamer (Marburgo, 11 de fevereiro de 1900 — Heidelberga, 13 de março de 2002)

O Jogo Como Movimento:

- O jogo não é algo que "acontece" aos jogadores; ele **acontece por si mesmo**. É um movimento que se repete e se renova continuamente.
- Os jogadores não controlam o jogo completamente; **eles participam de algo maior, de uma estrutura que já está lá.**



https://www.youtube.com/watch?v=HW0QpCsoWxQ&list=PLYdOxj3u-OzzOeX2h-SPPjuBrvv2wixuM&index=4

Os Jogos Olímpicos na Grécia Antiga

Ninguém sabe exatamente quando começaram, mas as primeiras referências escritas desta competição tem a data de 776 A.C.



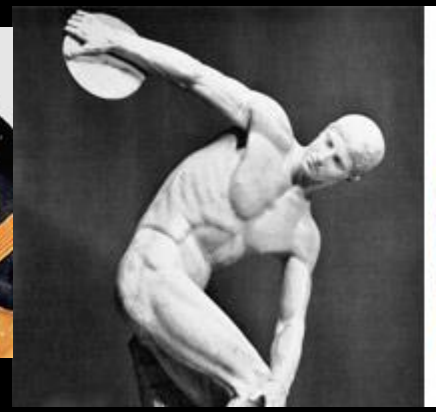
















Formação: Filosofia para Crianças: a arte de dialogar com jogos filosóficos

PARADOXOS COMO JOGOS FILOSÓFICOS



Formação: Filosofia para Crianças: a arte de dialogar com jogos filosóficos

OS PARADOXOS COMO JOGOS FILOSÓFICOS

Os paradoxos são ferramentas filosóficas fascinantes que desafiam o nosso pensamento e ajudam a aprofundar reflexões sobre lógica, ética, epistemologia e outras áreas.

É uma afirmação contraditória que desafia a lógica e o senso comum

É uma figura de retórica que consiste em associar afirmações aparentemente contraditórias

É uma situação que vai contra o senso comum e a lógica; absurdo

Paradoxo

É uma figura de linguagem que consiste na aproximação de **ideias contraditórias**, de modo que a expressão pareça completamente ilógica, absurda ou sem sentido.

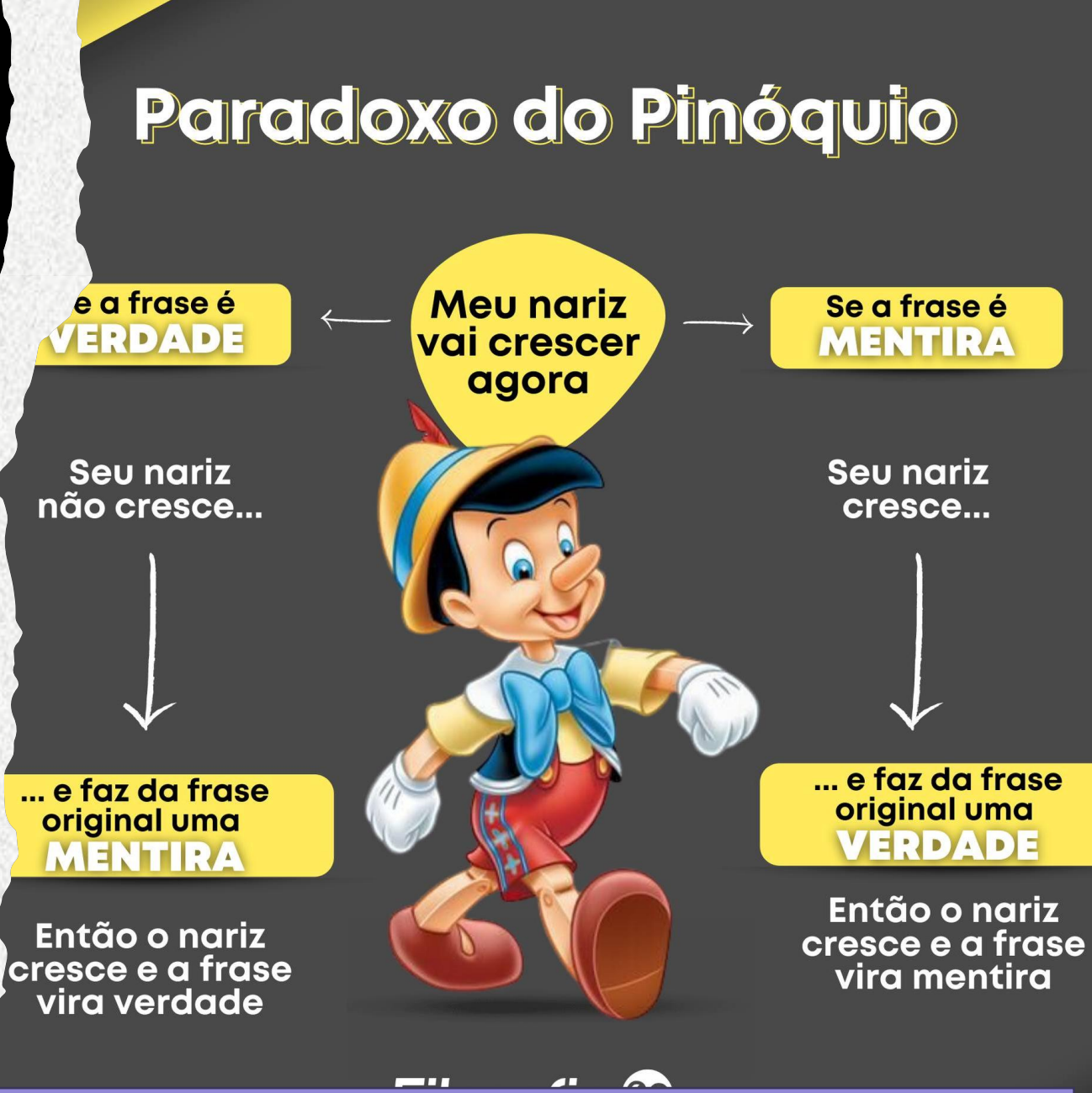
- "O silêncio é o grito mais forte."
- "Quanto mais damos, mais recebemos."
- "O riso é uma coisa muito séria."
- "Era um homem tão pobre, tão pobre, que só tinha dinheiro."
- "O menor é, por vezes, o maior."

PARADOXO DO MENTIROSO

O Paradoxo do Mentiroso é um clássico da lógica e da filosofia, e levanta questões sobre a verdade e a autocontradição. Este paradoxo surge quando analisamos uma frase que se contradiz a si própria.

O exemplo mais famoso é a frase:

"Esta frase é falsa."



Paradoxo de Epiménides

- **Contexto**: **Similar ao paradoxo do mentiroso, mas mais específico.**
- **Descrição**: Epiménides, um cretense, diz:

- **"Todos os cretenses são mentirosos."**

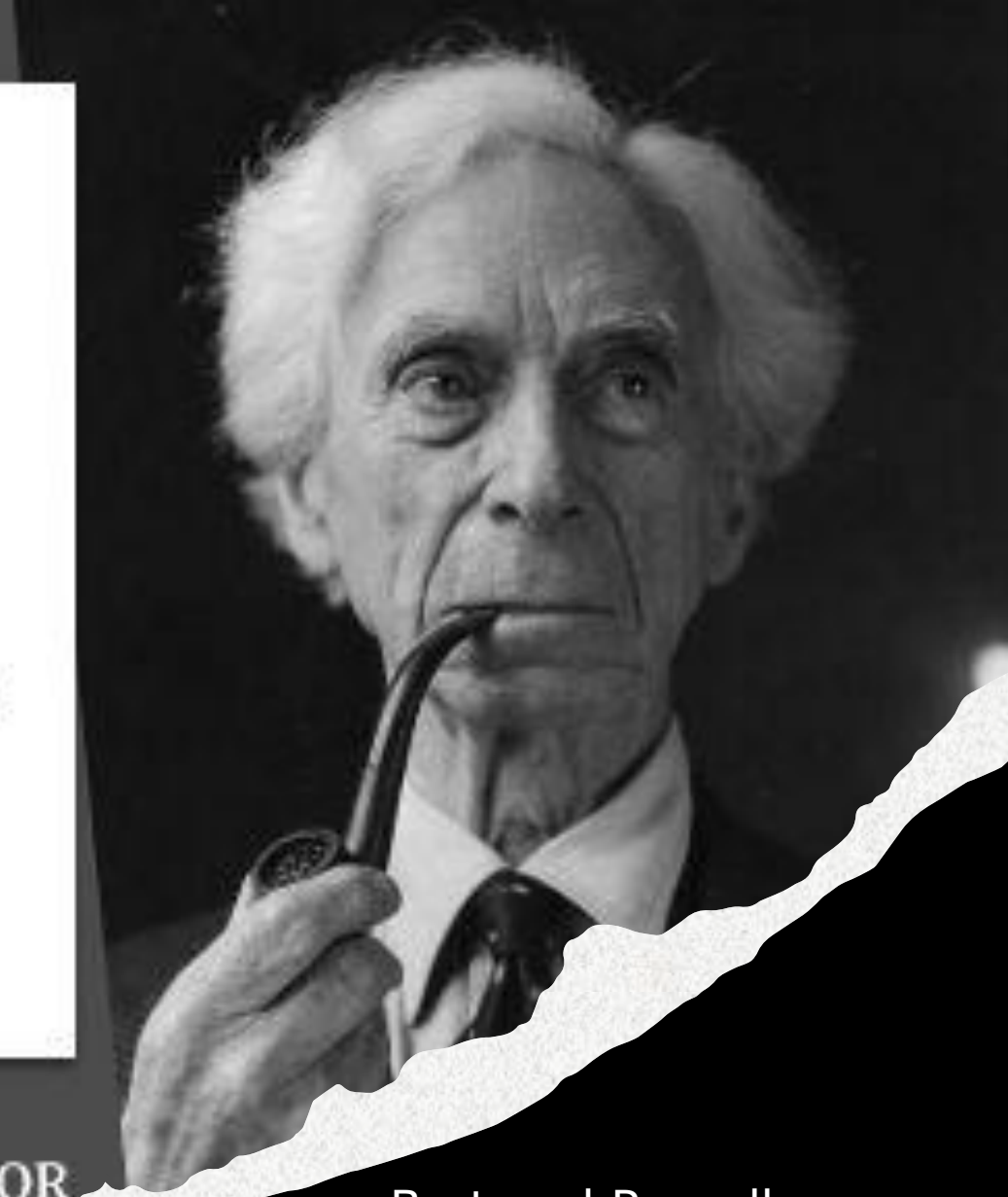
- **Ele está a dizer a verdade ou está a mentir?**

- Se ele está dizer a verdade, então ele está a mentir, mas se está a mentir, então está a dizer a verdade.

Uma maneira de resolução do paradoxo do mentiroso é considerar que a frase "Esta frase é falsa" nada diz, por isso não pode ser classificada como verdadeira ou falsa



Um dos paradoxos dolorosos do nosso tempo reside no fato de serem os estúpidos os que têm a certeza, enquanto os que possuem imaginação e inteligência se debatem em dúvidas e indecisões.



Bertrand Russell - 1872 -1970

Prémio Nobel da Literatura - 1950

O PARADOXO DO BARBEIRO
B. RUSSEL

- **O paradoxo apresenta-se da seguinte forma:**

- Numa aldeia, existe um barbeiro que tem uma regra muito clara:
  - Ele corta o cabelo de todas as pessoas da aldeia que **não cortam o seu próprio cabelo**.
  - No entanto, **ele não corta o cabelo de quem corta o seu próprio cabelo**.



- A questão é: Quem corta o cabelo do barbeiro?

A Contradição

Se o barbeiro **não cortar o seu próprio cabelo**, então, pela regra, ele deve cortar o seu próprio cabelo (porque ele corta o cabelo de quem não o faz).

Mas, se o barbeiro **cortar o seu próprio cabelo**, então, pela mesma regra, ele não pode cortar o seu próprio cabelo (porque ele não corta o cabelo de quem o faz).

Isto cria uma contradição: **o barbeiro não pode cortar o seu próprio cabelo nem deixar de o cortar sem violar a regra**.


O PARADOXO DE
MONTY HALL

Paradoxo das 3 Portas ou Problema de Monty Hall: Como funciona?

1. Existem **três portas**

    1. Atrás de **uma porta** está um prémio (por exemplo, um brinquedo ou um doce).
    2. Atrás das **outras duas portas** não há nada (ou estão "vazias").

2. O jogador escolhe uma porta (por exemplo, a Porta 1).
    1. **Mas não a abre ainda!**

3. O apresentador (ou facilitador), que sabe onde está o prémio, abre uma **porta diferente**, e revela que ela está vazia.
    1. Por exemplo, se o jogador escolheu a Porta 1 e o prémio está na Porta 2, o apresentador pode abrir a Porta 3.

4. Agora, o jogador tem uma escolha:
    1. **Manter sua escolha original** (Porta 1).
    2. **Trocar para a outra porta restante** (Porta 2).
5. A grande pergunta: **Qual é a melhor decisão?**



Marilyn vos Savant

- O grande debate público aconteceu em **1990**, quando o problema foi publicado na revista *Parade* e respondido por **Marilyn vos Savant**, uma colunista famosa por ter um dos QI mais altos registados.

- Embora Marilyn não fosse matemática, a sua resposta (“deve-se sempre mudar de porta”) baseava-se numa análise **probabilística rigorosa** que foi depois confirmada por vários matemáticos.

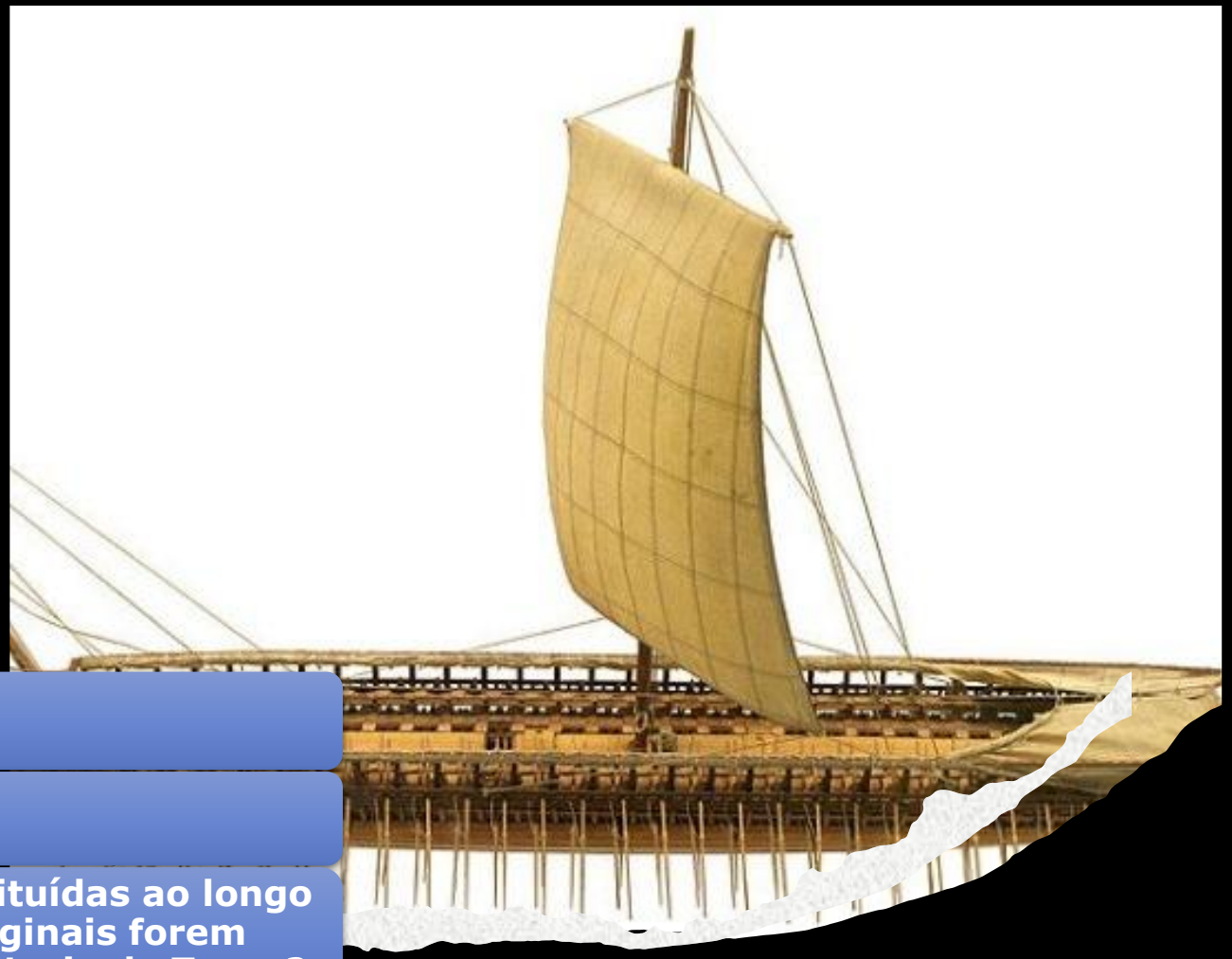




- **Discussão:** Jogadores que mudam de porta ganham com probabilidade 2/3,
- enquanto quem mantém tem apenas 1/3.
- **Perguntas para reflexão:**
- **– Porque é que o nosso instinto diz que é 50/50?**
- **– O que este jogo ensina sobre pensar antes de decidir?**
- **– Qual a ligação entre razão, sorte e escolha racional?**

O PARADOXO DE TESEU

- O **Paradoxo de Teseu**, também conhecido como o **Navio de Teseu**, remonta à filosofia grega antiga e é geralmente atribuído ao filósofo grego **Plutarco** (46–120 d.C.), que o descreveu na sua obra *Vida de Teseu*.
- Plutarco usou o paradoxo para discutir questões sobre identidade e mudança.



O Paradoxo do Navio de Teseu

Contexto: **Um dilema sobre identidade e mudança.**

Descrição: Se todas as partes de um navio forem substituídas ao longo do tempo, ainda será o mesmo navio? E se as peças originais forem reunidas para formar outro navio, qual é o verdadeiro Navio de Teseu?

Implicação: Explora questões de identidade ao longo do tempo e a relação entre partes e todo.

Paradoxo da tolerância de K. Popper



https://www.youtube.com/shorts/rBXHx4P_pZM?feature=share

https://www.youtube.com/shorts/tV7jHVm55UI?feature=share

Paradoxo da tolerância de K. Popper

O **paradoxo da tolerância** foi formulado por **Karl Popper** na sua obra *A Sociedade Aberta e os Seus Inimigos* (1945).
Em termos simples, o paradoxo é o seguinte:
Se uma sociedade for ilimitadamente tolerante, a sua capacidade de ser tolerante acabará por ser destruída pelos intolerantes.



- A liberdade deve ter limites?
- Devemos tolerar quem quer eliminar a tolerância?
- É possível dialogar com quem recusa o diálogo?
- O que distingue crítica de discurso de ódio?
- Quem decide o que é intolerável?

- **Nome completo:** Karl Raimund Popper
- **Nasceu:** em 1902, em Viena (na altura parte do Império Austro-Húngaro)
- **Morreu:** em 1994, em Londres



É UM PARADOXO, MAS **TOLERÂNCIA ILIMITADA** PODE LEVAR **AO DESAPARECIMENTO DA TOLERÂNCIA.**





OS DILEMAS ÉTICOS COMO JOGOS FILOSÓFICOS

OS DILEMAS ÉTICOS COMO JOGOS FILOSÓFICOS

- Os dilemas filosóficos são instrumentos poderosos para explorar questões fundamentais sobre a vida, a moralidade, a lógica e o conhecimento. São especialmente valiosos para desafiar o nosso pensamento e aprofundar a compreensão de nós próprios e do mundo.

- **CARACTERÍSTICAS:**
- Abrem um conflito moral ou lógico
- Não existe uma resposta definitiva
- Testam os nossos valores e crenças.
- Envolvem pensamento abstrato pois muitas vezes estamos perante cenários hipotéticos



Dilemas Ético-Morais

- **Como jogar:**
- Apresente dilemas curtos e peça que as crianças escolham uma solução e apresentem razões/justificações.
- **Exemplo:**
- “Ia a caminhar e repara num saco que contém dinheiro suficiente para deixar a sua família bem economicamente“.
- **Nota:** Olha em redor e ninguém está a observar o seu comportamento (aqui podem explorar o mito do Anel de Giges da República de Platão).

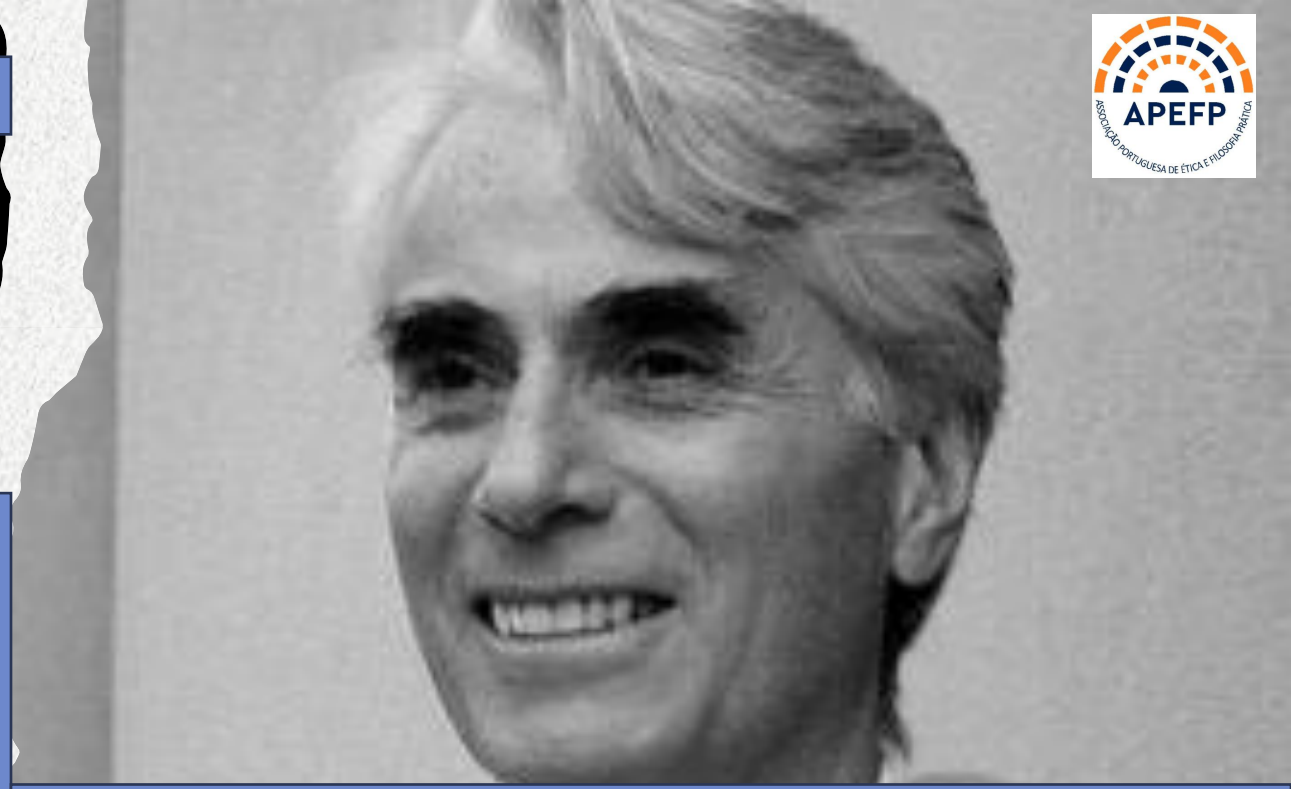
PERGUNTA: Fica com o dinheiro para si?

1. Se sim, porquê?
2. Se não, porquê?



Robert Nozick – A Máquina das experiências

Robert Nozick no seu livro *Anarchy, State, and Utopia* (1974), apresenta uma experiência mental com **o objetivo de desafiar a ideia** de que o prazer e a felicidade são os únicos valores importantes da vida



Imagine que existe uma máquina chamada **"máquina de experiências"** que pode simular qualquer experiência que queiras viver. Ao ligares-te à máquina:

- Irás esquecer que estás ligado/a a ela.
- Tudo o que experimentares parecerá completamente real.
- Podes programar a máquina para que te proporcione apenas experiências de prazer e de felicidade (como viajar pelo mundo, ter sucesso, ser desejado/a, etc.). Uma vez ligado/a, viverás uma vida perfeita, mas artificial. No entanto, a tua vida real deixará de existir – o teu corpo estará imóvel, ligado à máquina.

A pergunta de Nozick é simples:

Entrarias na máquina de experiências, para o resto da tua vida?

A experiência da máquina de experiências levanta questões fundamentais sobre:

1. **A natureza da felicidade:** O que realmente significa ser feliz?
2. **Autenticidade e Realidade:** Até que ponto valorizamos a autenticidade e o contacto com o mundo real, mesmo que isso signifique enfrentar dificuldades ou sofrimento?
3. **A vida humana:** O que torna a vida verdadeiramente valiosa? É o prazer, as relações, ou algo mais?

A experiência Mental mais famosa de J. Locke

É uma experiência mental sobre o problema da identidade pessoal e envolve o caso hipotético do príncipe e do sapateiro, apresentado no *Ensaio sobre o Entendimento Humano* (1690). Esta experiência mental é usado para ilustrar a ideia de que a identidade pessoal está ligada à consciência, e não ao corpo físico.

Aqui está como ele funciona:

Locke pede ao leitor que imagine o seguinte cenário:

1. **Troca de Consciências: A consciência de um príncipe (com todas as suas memórias, pensamentos e experiências) é transferida para o corpo de um sapateiro.**
2. **Corpo do Sapateiro: O corpo do sapateiro agora age com a consciência do príncipe.**
3. **Corpo do Príncipe: O corpo do príncipe, por sua vez, passa a funcionar com a consciência do sapateiro.**

Pergunta Central:

Quem é quem? O indivíduo no corpo do sapateiro é o príncipe ou o sapateiro? E o que isso nos diz sobre a identidade pessoal?



John Locke – 1632 - 1704
Era **inglês**, filósofo e médico, considerado um dos **pais do liberalismo moderno**.

1. Jogo das Perguntas

- **Como jogar**:

As crianças ficam em círculo. Cada uma faz uma pergunta e escolhe um colega. Este colega não pode dar respostas, apenas fazer uma nova pergunta.

O objetivo é manter o exercício e o facilitador regista as perguntas dos alunos.

- **Objetivo filosófico**: Estimular a curiosidade, o pensamento crítico e a exploração de questões abertas.

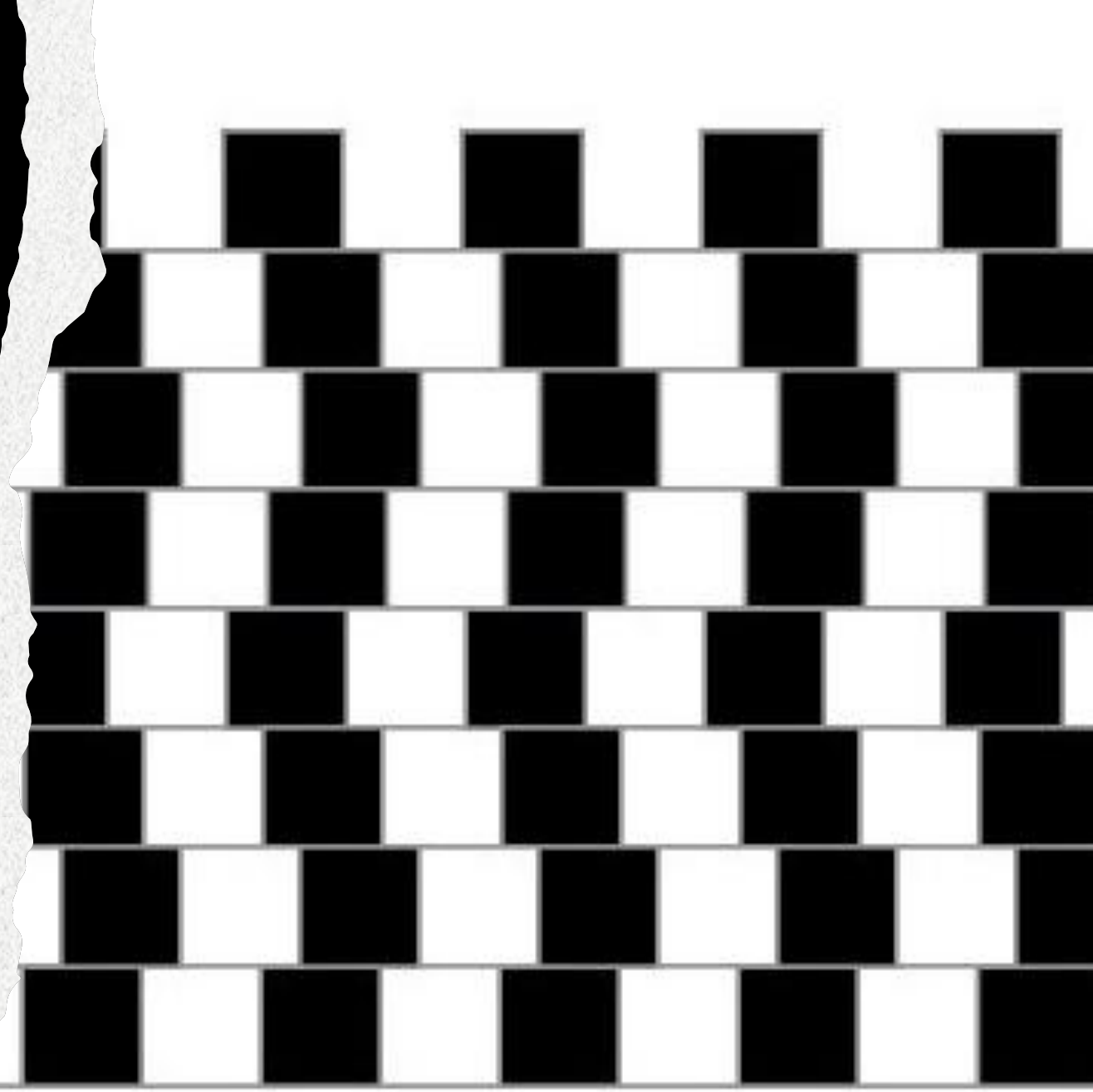




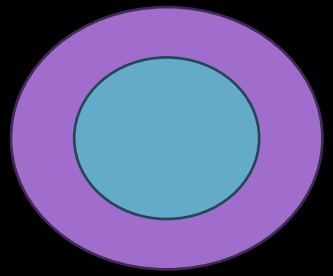
DILEMA EPISTEMOLÓFICO: O QUE É A VERDADE?

As linhas são paralelas ou oblíquas?

PODEMOS CONFIAR COMPLETAMENTE NOS SENTIDOS?



“ O QUE É QUE OBSERVAS NA FIGURA APRESENTADA?”



Grande parte do nosso pensamento procura obter uma única resposta correta.

Esta resposta bloqueia o pensamento em ir mais além e em busca de outras respostas



APEFP
ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE ÉTICA E FILOSOFIA PRÁTICA

. O Dilema do Amigo (Lealdade ou Justiça)

•**Descrição**: Acabas de descobrir que o teu melhor amigo cometeu um crime.

•OPÇÃO A- denuncia-o (promovendo a justiça)?
ou
•OPÇÃO B – Protege-o (preservando a sua lealdade)?

•**Implicação**: Conflito entre valores pessoais e dever social.