

Fora o Estranho!

Esta lição enfoca a justiça e a inclusão por meio do conceito matemático de números pares e ímpares.

Subconceito(s) de inclusão

Justiça, Bondade

Horário da Aula

45 minutos

Materiais requeridos

- ☐ Flashcards numéricos (veja abaixo)
- ☐ Papel em branco e giz de cera/lápis para atividade de avaliação

Mapa de Padrões

Esta lição está alinhada com as Competências CASEL, os Padrões Nacionais de Educação em Saúde e os Padrões Comuns do Estado. Por favor, consulte o [Mapa de Padrões](#) Para maiores informações.



**DESIGNADO POR CASEL
COMO PROGRAMA RECOMENDADO
PARA O APRENDIZADO SOCIAL E EMOCIONAL.**
Consulte a última página para obter detalhes.

Objetivo da lição

Os alunos irão:

- Pratique atividades cooperativas e inclusivas durante uma aula de matemática.
- Demonstrar uma compreensão da inclusão através do uso de agrupamentos matemáticos pares e ímpares.
- Explique como a adição funciona usando vínculos físicos com outros alunos.

Conexão com o professor/autocuidado

Mesmo como adulto, pode ser difícil ser o “novo garoto do quarteirão”. Cada novo emprego, cada mudança, cada vez que seus filhos mudam para uma nova escola: tudo isso resulta em um novo conjunto de pessoas para conhecer! Um dos aspectos mais desafiadores desses novos começos é convidar-se para círculos sociais já formados. Ao apresentar esta valiosa lição a seus alunos, reserve um tempo para refletir sobre como você se sente quando isso é exigido de você. Se você é mais introvertido, expor-se no primeiro dia pode parecer impossível. Comece devagar e identifique uma pessoa por semana para abordar. Definitivamente, é mais fácil procurar pequenos grupos de 2 a 3 pessoas do que abordar um grupo maior. No extremo oposto, os extrovertidos podem parecer muito autoritários, tagarelas ou até barulhentos. Tente se envolver de maneira produtiva por meio de comitês, reuniões ou outras atividades que concentrem sua energia nervosa. Seja você introvertido, extrovertido ou algo intermediário, pedir permissão em novas situações sociais pode ser enervante, mas a prática leva à perfeição, então vá em frente!

Dicas para diversos alunos

- Inclua pontos abaixo de cada número para os alunos que não reconhecem todos os dez dígitos.
- Inclua alguns problemas matemáticos mais difíceis para alunos avançados. Adicione uma segunda ou terceira operação após o problema de adição inicial.
- Escreva cada adição adicional problema no quadro conforme os números são selecionados por cada equipe para ajudar a conectar visualmente a aula de matemática com o jogo.



Compartilhar

5 minutos

Trabalhem juntos para completar um jogo de boneco de neve (jogo de adivinhação de palavras). A palavra do dia é JUSTIÇA. Certifique-se de enfatizar a justiça durante o jogo. Gire entre todos os alunos para escolher as letras até que a palavra misteriosa seja identificada.

- *O que significa justiça?*(Tratar os outros de uma forma que não favoreça alguns em detrimento de outros.)



Inspirar

Números pares e ímpares

10 minutos

Explique que os números podem ser divididos em duas categorias: pares e ímpares. Os números pares sempre têm um amigo, enquanto os números ímpares são deixados de fora. Ilustre esse conceito com blocos. Usando o número 6, pergunte à classe se você pode dividir os blocos em duas pilhas PAR. (Se você praticou fatos duplos em matemática, eles também estarão familiarizados com este termo). Todos os números pares podem formar duas pilhas pares. Repita esta atividade com o número 9. Você consegue fazer duas pilhas pares? Não, um bloco ficará de fora.

Reproduza este vídeo interativo para prática adicional sobre números pares e ímpares. <https://www.youtube.com/watch?v=Ei19HMn1BxM&t=87s>

Ser o “Estranho Fora”

7 minutos

Assim como os números ímpares, às vezes nos encontramos o “Odd One Out”. Você já esteve sozinho no parque ou no parquinho e viu outras crianças jogando algo que parecia divertido? Às vezes podemos pedir para entrar no grupo, mas outras vezes o jogo que eles estão jogando pode precisar de um número par de pessoas. Você consegue pensar em um jogo que tenha um certo número de jogadores?(Foursquare é um bom exemplo.)Se você quiser participar desse tipo de jogo, talvez tenha que esperar sua vez. Não se preocupe! Você ainda está sendo incluído; você só precisa ser paciente para a sua vez.

E quando alguém pede para entrar no SEU jogo? Como você reage? Você pratica inclusão e justiça e os deixa jogar? E quando o jogo já tem jogadores suficientes? O que você pode fazer então? Justiça é tratar os outros de uma forma que não favorece alguns em detrimento de outros. Amigos gentis descobrem maneiras de incluir qualquer um que possa ser deixado de fora. Quando escolhemos apenas nossos amigos favoritos e deixamos os outros de fora, isso é injusto. Como você pode ser um amigo gentil?



Empoderamento

15 minutos

Explique que a classe jogará um jogo para ilustrar números pares e ímpares. As regras do jogo são simples:

- Divida a turma em duas equipes iguais. Se você tiver um número ímpar de filhos, peça a um aluno que seja seu escriba (para escrever os problemas de adição no quadro) ou adicione-se a uma equipe.
- Coloque uma pilha de cartas numéricas ao lado de ambas as equipes (fornecidas abaixo, mas você também pode usar um baralho com as cartas de figuras removidas).
- Faça as duas equipes virarem a carta do topo. O escriba escreverá um problema de adição usando os números escolhidos.
- Cada equipe enviará um número correspondente de alunos para o meio da sala de aula. Eles devem ser justos para escolher quem sobe a cada vez (sem favoritos ou repetições!). Cada pessoa é instruída a encontrar um parceiro. Isso os ajudará a determinar se o número é par ou se existe um “Ímpar Fora”.
- Quando o confronto deixar uma pessoa de fora, converse sobre como é estar ali sozinho. Enfatize a importância de praticar a inclusão quando vir alguém sozinho, sem ninguém com quem brincar ou conversar. Isso pode ser durante o almoço, recreio ou mesmo tempo de aprendizado.
- Repita com mais 4-5 cartas para que todos os alunos tenham a chance de representar os problemas de adição.



refletir

5 minutos

Reúna sua turma na área de tempo da comunidade/círculo.

- Levante a mão se você fosse um dos “Odd Ones Out”.
- Como foi ficar de fora?
- Como podemos mostrar justiça quando outras pessoas pedem para participar de nossos jogos?
- O que podemos fazer se alguém quiser jogar nosso jogo, mas já temos jogadores suficientes? (Iniciar uma linha, girar jogadores, modificar regras, etc.)
- Se o tempo permitir, peça aos alunos que desenhem os seguintes números usando grupos de dois para ilustrar a compreensão da habilidade matemática: 4, 7, 8, 10, 13. Se houver um “Odd One Out”, peça que circulem o extra com um giz de cera vermelho e escreva ODD no topo. Se você conseguir fazer pares pares, desenhe um quadrado ao redor de todos os pares e escreva PAR no topo.



Ideias de extensão

- Continue a conversa de pares e ímpares usando feijões ou outros contadores maleáveis.
- Adicione fantoches à sua área de biblioteca e incentive os alunos a representar cenários “Odd One Out”: como eles podem praticar a inclusão para que ninguém se sinta excluído?

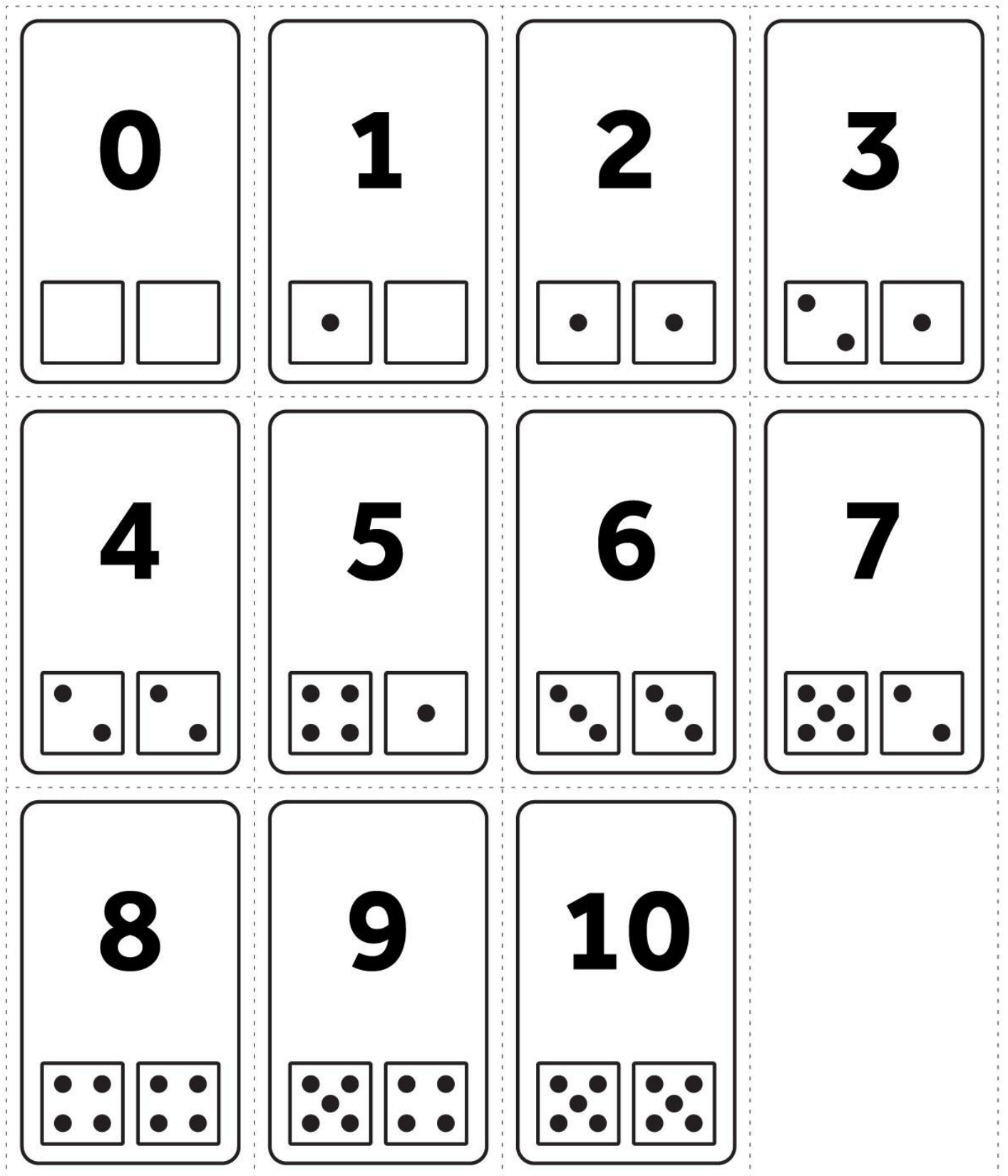


DESIGNADO POR CASEL
COMO PROGRAMA
RECOMENDADO PARA
APRENDIZADO SOCIAL E
EMOCIONAL.

O Colaborativo para Aprendizagem Acadêmica, Social e Emocional (**CASEL**) revisa programas SEL baseados em evidências desde 2003. Kindness in the Classroom® atende ao Programa SElect da CASEL e está incluído no Guia CASEL para Programas Eficazes de Aprendizagem Social e Emocional.

Kindness in the Classroom® atendeu ou superou todos os critérios da CASEL para programação SEL de alta qualidade. Kindness in the Classroom® recebeu a mais alta designação da CASEL para programação SEL de alta qualidade.

<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>



RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®