

Quem é você?

Esta lição usa um bingo do tipo necrófago para encorajar a inclusão natural em sua sala de aula enquanto os alunos procuram por colegas que tenham 30 talentos, pontos fortes e atributos diferentes.

Subconceito(s) de inclusão

Gentileza

Horário da Aula

45 minutos

Materiais requeridos

- ☐ cartelas de bingo
- ☐ Lápis

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:

- Reconhecer talentos e pontos fortes em colegas de classe.
- Use a inclusão para incluir todos os alunos dentro da sala de alguma forma durante o jogo de bingo.

Conexão com o professor/autocuidado

A habilidade de trabalhar juntos em uma equipe é aquela que é utilizada ao longo de nossa vida adulta. Seu parceiro de ensino, seu grupo de ensino específico da série, sua escola e até mesmo seu distrito são todos administrados por equipes estruturadas que devem encontrar um terreno comum para atingir um objetivo compartilhado. No entanto, sua equipe designada não corresponde necessariamente à equipe desejada. As habilidades que você usa em sala de aula todos os dias podem e devem ser aplicadas às várias equipes, comitês e conselhos dos quais você faz parte, tanto na escola quanto fora dela. Não espere ser perfeito. Todos nós temos nossas falhas. É mais fácil olhar para fora do que refletir pessoalmente. Antes de começar a reclamar ou brigar com seu grupo, faça a si mesmo estas três perguntas: Como posso ajudar? Como posso ser um problema para os outros? Como posso ajudar as coisas a darem certo? Todos nós temos pontos fortes e fracos. Ser aberto sobre eles pode ajudá-lo em qualquer situação de equipe. Seja franco sobre o que você pode oferecer e onde pode ter dificuldades!

Dicas para diversos alunos

- Trabalhe com um parceiro que anota as respostas na Folha de Bingo para eles.
- Tenha duas cópias da folha de Bingo: uma em branco para preencher e outra preenchida com tudo o que eles sabem fazer para ajudá-los a responder às perguntas dos outros.



Compartilhar

5-7 minutos

Usando o "Quem sou eu?" planilha da última lição, faça o seguinte jogo de adivinhação:

- Escolha um dos pontos fortes de cada papel e leia em voz alta, permitindo que a classe adivinhe qual pessoa você está destacando.

Como se sente sendo incluído nesta atividade? Como foi ter seus pontos fortes destacados? Vamos continuar nossa discussão sobre inclusão trabalhando para conhecer nossos colegas ainda melhor!



Inspirar

Explorando a inclusão

5-7 minutos

Revise como é importante incluir outras pessoas em uma variedade de configurações. Muitas vezes pensamos em inclusão durante o tempo de jogo e recreio, mas queremos garantir que todos sejam incluídos durante o tempo de aprendizagem também! A palavra inclusão é apenas uma maneira elegante de dizer que todos merecem ser incluídos. Ouça as semelhanças entre estas duas palavras: INCLUir e INCLUSiveness. Quando incluimos outras pessoas, estamos mostrando gentileza e inclusão!

Explique que praticar a inclusão requer gentileza, justiça e coragem. Podemos ajudar os outros a se sentirem incluídos simplesmente pedindo que se juntem a nós quando estamos criando grupos de aprendizagem, elogiando-os quando respondem corretamente e sorrindo quando falam.



Empoderamento

15 minutos

Os alunos praticarão a inclusão durante um jogo de bingo de caça ao tesouro.

Explique que agora que descobrimos algumas coisas em que cada um de nós é bom, vamos jogar um jogo para aprender sobre os talentos e habilidades dos outros também. Distribua o Quem é você? folha de bingo e explicar as diferentes categorias. Forneça as seguintes instruções:

- Observe que existem vários tipos diferentes de talentos ou habilidades na planilha. Você precisará encontrar alguém na classe que esteja desenvolvendo esse talento ou habilidade e pedir-lhe que escreva seu nome na caixa. Cada caixa deve ter um nome diferente. Você não pode usar o nome de alguém mais de duas vezes. Quem acertar cinco seguidas primeiro ganha um bingo! Quem completar primeiro a folha inteira também ganha um bingo!

Dê tempo para os alunos jogarem e distribua prêmios, se desejar.



refletir

5 minutos

- Que qualidades você admira nas outras pessoas?
- Como é bom reconhecer os pontos fortes, talentos e habilidades de outras pessoas?
- Como estamos mostrando inclusão enquanto jogamos este jogo? Como podemos continuar isso em nossas vidas diárias em casa?
- Há momentos em que é mais difícil ver no que outra pessoa é boa?

A inclusão não é apenas para jogos e fazer amigos. Precisamos incluir outras pessoas durante o tempo de aprendizado também. Quando praticamos a inclusão e tratamos os outros com justiça durante o tempo de aprendizado cooperativo, estamos sendo gentis com todos os alunos de nossa classe. É mais fácil aprender quando todos estão incluídos! Esteja ciente de como você trata os outros, especialmente pessoas que você não conhece muito bem ou com quem sente que não tem nada em comum; Ao praticar a inclusão, você pode se surpreender com os talentos que descobre!



Ideias de extensão

- Expanda este jogo para incluir classes e/ou notas. Mude as regras para que os jogadores não possam ter nomes duplicados. Você também pode aumentar a dificuldade não permitindo que os jogadores incluam colegas em sua própria classe!

Prompt do notebook RAK (consulte Projeto do notebook RAK na unidade Respeito para obter mais detalhes):

- Crie um gráfico T simples em seu notebook. No lado esquerdo, liste 2 a 3 pessoas em sua classe que você não conhece muito bem. Se você está muito familiarizado com todos, escolha pessoas com quem você não é amigo íntimo. No lado direito correspondente, liste 3 coisas que você tem em comum com eles. Se você está lutando para pensar em 3 coisas, faça um esforço esta semana para procurá-las, inclua-as em uma atividade. Adicione suas semelhanças recém-descobertas em seu gráfico!



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

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

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

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

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

Quem é você? Jogo BINGO

Instruções: Tente encontrar alguém que tenha o talento ou a habilidade escrita nas caixas abaixo. A primeira pessoa a conseguir cinco seguidas ganha um BINGO! A primeira pessoa a terminar o cartão inteiro também ganha um BINGO!

jogador de futebol talentoso NOME _____	Gosta de tocar piano NOME _____	Gosta de estar com animais NOME _____	Adora jogar basquete NOME _____	é bom em matemática NOME _____
Ouve bem os outros NOME _____	Gosta de brincar com crianças mais novas NOME _____	Bom em construir coisas NOME _____	Bom em assobiar NOME _____	Bom em jogar beisebol NOME _____
Gosta de projetos científicos NOME _____	Bom em um esporte NOME _____	VAGA GRATUITA (escreva seu talento abaixo)	Gosta de ler NOME _____	Bom em ajudar os outros NOME _____
adora nadar NOME _____	gosta de contar piadas NOME _____	Gosta de escrever histórias NOME _____	Gosta de jogos de computador NOME _____	Gosta de contar histórias NOME _____
Gosta de conversar com pessoas mais velhas NOME _____	Bom em pintura ou desenho NOME _____	Toca um instrumento NOME _____	Adora plantar flores NOME _____	bom em dançar NOME _____

