

Jogo da velha

Esta lição enfoca o cuidado por meio da gratidão. Sua turma é, em essência, uma equipe gigante que deve trabalhar junta todos os dias para concluir as atividades em grupo. Toda equipe precisa de alguma formação de equipe para aumentar o moral e inspirar colaboração e cooperação.

Esta versão cinestésica do jogo da velha faz exatamente isso.

Cuidador Sub-Conceitos)

Gratidão, Gentileza, Gentileza

Horário da Aula

45 minutos

Materiais requeridos

❑ Fita adesiva

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 serão capazes de:

- Destaque ações e palavras de gratidão entre seus pares.
- Demonstre gratidão através da expressão verbal.
- Torne-se mais consciente da ajuda que os outros fornecem ao longo do dia.

Conexão com o professor/autocuidado

Utilidade: a palavra sozinha pode trazer imagens positivas e negativas à mente. Você é do tipo que ajuda em tudo? Ou você evita ajudar porque não consegue encontrar tempo? Encontrar um equilíbrio quando se trata de utilidade é vital para a autopreservação nesta profissão.

Estabelecer e manter limites claros com sua equipe, sua escola e, sim, até mesmo sua própria família, ajudará você a organizar melhor seu tempo, permitindo que você separe a ajuda que está fornecendo ou encontre tempo para realmente contribuir com mais ocasiões. A utilidade é um traço de caráter fantástico, mas muitas vezes pode ser superestimado pelos professores. Fale quando for tributado. Ninguém gosta de um ajudante rabugento! Precisa de ideias sobre COMO dizer não? Confira este recurso: <http://teacherhabits.com/effective-way-teachers-say-no/>

Dicas para diversos alunos

- Faça com que os alunos não verbais ou com fala limitada sejam as peças do jogo da velha para diminuir as necessidades de fala.
- Desenhe um modelo de jogo da velha no quadro branco para acompanhar os movimentos dos alunos visuais.
- Faça com que os alunos que estão sentados no círculo externo reajam às Saudações de Gratidão dos colegas agitando os agitadores musicais/batendo nos joelhos/esfregando as mãos. Isso envolverá os colegas que estão esperando sua vez e os ajudará a manter o foco.

- Use cartões com imagens para retratar diferentes exemplos de cuidado e peça aos alunos do círculo externo que os segurem para que as equipes possam usá-los como ideias.



Compartilhar

3-5 minutos

Faça com que os alunos se reúnam na hora do círculo/área de reunião da comunidade.

- Qual é o seu trabalho de sala de aula favorito?
- Como isso mostra cuidado e utilidade para nossa sala de aula?
- Como você pode responder com gentileza quando consegue um emprego que é difícil para você ou do qual você realmente não gosta?



Inspirar

O que é Gratidão?

5-7 minutos

Temos falado sobre como cuidamos dos outros, mas e quando os outros cuidam de nós? O sentimento que temos quando cuidam de nós chama-se Gratidão. Somos gratos por suas palavras gentis e ações atenciosas. Eles ajudaram a tornar nosso dia um pouco mais fácil ou feliz e somos gratos por eles. Qual é a coisa pela qual você é grato em casa? Você demonstrou gratidão por essas coisas agradecendo a seus pais?

Como mostramos Gratidão em nossa sala de aula?

7-10 minutos

EMcante sua tabela de tarefas em sala de aula, reveja maneiras pelas quais podemos mostrar gratidão pelas pessoas quando concluírem seus trabalhos de classe.

- Podemos usar palavras gentis para agradecê-los.
- Podemos usar ações respeitadas para mostrar nossa gratidão.
- Podemos dizer aos outros como eles são úteis (como o professor!)



Empoderamento

20 minutos

Usando fita adesiva, faça um modelo gigante de jogo da velha no chão. (se você tiver um assistente, pode ter 2 jogos acontecendo ao mesmo tempo.)

Faça com que todos se sentem em círculo ao redor do jogo. Usando o quadro branco, explique como jogar jogo da velha. Pratique com um jogo regular rápido no quadro branco como amostra.

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

Crie equipes de 5-6. Uma pessoa em cada equipe será o Guia da Gratidão e todas as outras serão uma peça do jogo. Se desejar, você pode dar a cada equipe cartolina colorida para colar nas costas para ajudar os jogadores a se lembrarem de seus movimentos. Você também pode acompanhar cada movimento no quadro branco para que as equipes possam ver onde estão todas as peças do jogo humano no quadro.

- Para que a primeira equipe coloque uma pessoa no tabuleiro do jogo da velha, eles devem trocar saudações de gratidão entre si usando o seguinte prompt: “Sou grato por você porque_____.” Uma vez que o capitão e a “peça do jogo” tenham respondido à pergunta um para o outro (sem duplicatas, se possível!), eles podem decidir onde colocar a pessoa na grade gigante do chão.
- Repita até que todas as peças estejam no tabuleiro. Em seguida, verifique se há 3 em uma linha, jogo da velha.
- Repita este jogo até que todos os alunos tenham recebido pelo menos uma saudação de gratidão. Pode levar de 3 a 4 rodadas de jogo da velha.
- As pessoas que não fazem parte do jogo ao vivo permanecem sentadas em um amplo círculo externo ao redor do tabuleiro de jogo.



refletir

5-7 minutos

- *Que Gratidão você recebeu durante este jogo?*
- *Como aquilo fez você se sentir?*
- *Que gratidão você expressou (contou aos outros) durante este jogo?*
- *Como você se sentiu ao usar suas palavras gentis dessa maneira?*
- *Como as pessoas mostraram ajuda durante nosso jogo? Alguém demonstrou gratidão por essas ações?*



Ideias de extensão

- Usando modelos padrão de jogo da velha, faça com que as famílias concluam a mesma atividade no papel. Cada jogador deve completar a frase inicial, “Sou grato por você porque...”, antes de marcar um X ou O no tabuleiro de jogo.



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®