

Prepare-se para correr!

O tema da inclusão pode ser melhor praticado por meio de jogos de formação de equipe. Esta lição enfocará a importância e a necessidade de incluir todos para atingir o objetivo da equipe por meio de uma corrida de revezamento.

Subconceito(s) de inclusão

Justiça, Bondade

Horário da Aula

25-30 minutos

Materiais requeridos

- ☐ Mova isso! Cartões (veja abaixo)
- ☐ Pedaco de papel grande

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:

- Implemente o conceito de inclusão por meio da conclusão de uma corrida de revezamento focada em equipe.
- Demonstre maneiras de incluir outras pessoas com habilidades diferentes.

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

- Revise as cartas de imagem para cada carta de ação usada durante o jogo com antecedência, usando a linguagem corporal para demonstrá-las.
- Divida os grupos com antecedência, variando as habilidades para aumentar a inclusão.

- Adicione cartões com base nas necessidades físicas de sua sala de aula, conforme necessário. (cartões em branco incluídos abaixo)



Compartilhar

5 minutos

- O que significa “especial”?
- Cite uma coisa que o torna especial.
- Vire-se para a pessoa ao seu lado e diga a ela por que um de seus professores especiais é muito especial. (arte, PE, música, etc.)



Inspirar

O que é Inclusão?

7-10 minutos

Explique como é importante incluir outras pessoas. Quando os incluímos, dizemos que são especiais e queremos passar mais tempo com eles. A palavra inclusão é apenas uma maneira maior de dizer que todos merecem ser incluídos. Você ouve as semelhanças entre as duas palavras? INCLUIR e INCLUSIVIDADE. Quando incluimos os outros, estamos mostrando inclusão!

Como podemos praticar a Inclusão?

5-7 minutos

Explique que praticar a inclusão exige gentileza e coragem. Podemos ajudar os outros a se sentirem incluídos simplesmente pedindo-lhes que brinquem conosco, torcendo por eles durante nossos jogos e sorrindo quando estão conversando. Usando um grande pedaço de papel, desenhe um grande retângulo dividido em quatro seções e escreva a palavra inclusão no meio. Rotule cada quadrado com um local diferente (casa, escola, playground, creche, etc. são exemplos) e pense em maneiras de praticar a inclusão em cada área. Pendure o papel e consulte-o quando vir crianças deixadas de fora!



Empoderamento

5 minutos

Para praticar essa habilidade, a turma terá uma corrida de revezamento. O objetivo de cada equipe é incluir todos os membros da equipe no revezamento.

Passo 1

Divida a turma em 3-4 grupos, dependendo do tamanho e do espaço da turma. Você deve ter entre 6 e 8 alunos em cada grupo. Esta corrida pode ser feita movendo as carteiras para a borda da sala de aula, no ginásio ou fora, se o tempo permitir.

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

Passo 2

Explique as regras do jogo. Cada membro da equipe deve escolher uma carta do “Move it!” pilha. Enfatize que eles têm a capacidade de trocar um cartão e selecionar um que funcione para eles. Cada cartão tem uma imagem de COMO eles devem atravessar a sala e voltar. A próxima pessoa não pode ir até que marque sua mão. Coloque uma linha de partida no chão para todas as equipes; fita adesiva funciona bem. *Nota: esta atividade é facilmente acomodada para diferentes habilidades. Pessoas em cadeiras de rodas podem rodar, alunos com deficiência física podem ser ajudados por outro aluno, etc.*

etapa 3

Dê de 5 a 7 minutos para que os alunos identifiquem que tipo de cartão em movimento irão copiar. Os alunos devem trabalhar juntos como uma equipe para incluir todas as pessoas em sua equipe. Se houver pessoas que precisarão de determinados cartões, a equipe deve trabalhar em conjunto para incluí-los. Você precisará caminhar e fornecer assistência para grupos com diversos alunos. Mantenha a linguagem positiva e inclusiva.

Passo 4

Corrida! Você pode fazer isso de duas maneiras: cronometre cada equipe e veja se eles conseguem bater seu próprio tempo ou fazer com que todas as equipes corram ao mesmo tempo.



refletir

3-5 minutos

Após a conclusão do revezamento, faça uma discussão sobre inclusão.

- Alguém se sentiu deixado de fora durante a nossa corrida?
- Que tipo de movimento você fez durante a corrida?
- Como você escolheu o seu cartão?
- Foi fácil para você participar?
- Você se sentiu incluído hoje?

O tema da inclusão pode ser difícil de explicar para essa faixa etária. No entanto, os alunos do jardim de infância entendem como é ser deixado de fora. Eles também estão se conscientizando de diferentes habilidades e podem compreender como é não ser rápido o suficiente, inteligente o suficiente, etc. Este jogo permite que eles trabalhem juntos para capacitar toda a equipe a concluir a corrida da maneira que funciona melhor para cada um. jogador.



Ideias de extensão

- Crie outras corridas de revezamento como uma classe para praticar a formação de equipes e o moral da classe. Dependendo da composição da sua turma, os revezamentos podem incluir: soprar papel com um canudo, chutar bolas através de cones, driblar, corrida de três pernas, etc.



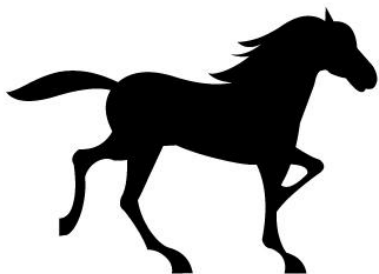
DESIGNADO POR CASEL
COMO PROGRAMA
RECOMENDADO PARA
APRENDIZADO SOCIAL E
EMOCIONAL.

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.

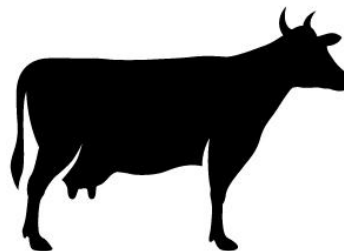
<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>

GALLOP like a HORSE



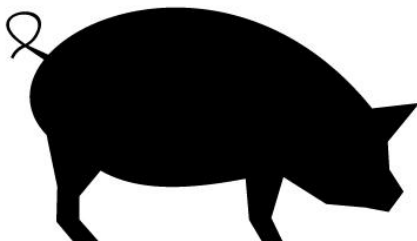
Horse by Alexey Bondarenko from the Noun Project

STOMP like a COW



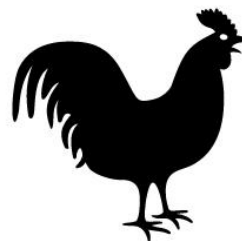
Cow by Alessandro Suraci from the Noun Project

ROLL like a PIG



Pig by Andy Mc from the Noun Project

STRUT like a ROOSTER



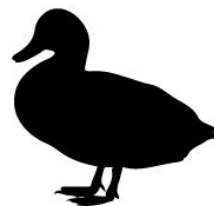
Rooster by Dolly Holmes from the Noun Project

HOP like a BUNNY



Rabbit by Madeleine Bennett from the Noun Project

WADDLE like a DUCK



Duck by bmljrlieff from the Noun Project

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

WALK SLOWLY



Walk by Adrien Coquet from the Noun Project

**WALK ON ONE FOOT
with a HELPER**



Walk by Adrien Coquet from the Noun Project

WALK using CRUTCHES



crutches by Loudoun Design Co. from the Noun Project

ROLL like a BICYCLE



Bike by romzicon from the Noun Project

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

