

Peça permissão

Quando você se encontra fora do círculo social, jogo ou atividade da qual realmente deseja participar, como pede permissão para participar? Esta atividade dará aos alunos prática com essa habilidade complicada por meio da encenação.

Inclusão Sub-Conceitos)

Justiça, Bondade

Horário da Aula

45 minutos

Materiais requeridos

- ☐ *Posso Jogar Também?* Por Mo Willems
- ☐ Cartões de Cenário Pedir Permissão

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:

- Demonstrar como pedir permissão em novas situações sociais.
- Pratique a justiça durante uma variedade de atividades em grupo.
- Demonstre inclusão incorporando novos amigos à medida que eles se aproximam de um jogo ou atividade.

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 - 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 encontrar como arrogante, tagarela ou mesmo barulhento. 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 lá!

Dicas para diversos alunos

- Faça com que os alunos avançados identifiquem cenários adicionais que podem levar à necessidade de inclusão.
- Passe cada cartão de cenário para que todos os alunos possam ver a imagem de perto para aumentar a compreensão.
- Use um cartão como exemplo e represente o cenário com um aluno avançado, se possível.



Compartilhar

5 minutos

Divida sua turma em 2 times e jogue contra o Red Rover para praticar a inclusão.

- Cada equipe dá as mãos. A primeira equipe chama um jogador da outra equipe dizendo: “Red Rover, Red Rover, envie (nome aqui) imediatamente!”
- Se essa pessoa conseguir romper a corrente humana, ela pode escolher alguém dessa equipe para voltar com ela. Se não quebraram a corrente, trocam de time e ficam do outro lado.

Depois de jogar por 5-7 minutos pergunte aos alunos sobre justiça e inclusão:

- Como pudemos praticar a inclusão durante nosso jogo?
- Jogamos de forma justa durante o nosso jogo?
- Como você pode mostrar justiça ao jogar um jogo? (Eles podem não saber ainda, mas você pode plantar a semente: não trapacear, ser um bom esportista, revezar, compartilhar, etc.)

Propositalmente, não há tempo suficiente para que todos venham durante este jogo. Você pode receber comentários como: “Não é justo que eu não tenha sido chamado!”. Explique que o foco de hoje é falar sobre justiça e como isso se parece.



Inspirar

Pedindo permissão e justiça

7-10 minutos

Você já esteve sozinho no parque ou no parquinho e viu outras crianças jogando algo que parecia divertido? Tentar ser incluído em um jogo pode parecer muito assustador às vezes, mas não precisa ser. Usando palavras gentis, ações respeitadas e uma atitude carinhosa pode te ajudar e aumentar sua chance de ser incluído. Embora possa ser difícil ir até um grupo de pessoas e pedir permissão, a forma como você as aborda pode fazer uma grande diferença!

E quando alguém pede para entrar no seu jogo? Como você reage? Você pratica inclusão e justiça e os deixa jogar? Justiça é tratar os outros de uma forma que não favorece alguns em detrimento de outros. Você sabe o que isso significa? Amigos gentis permitem que qualquer pessoa entre no jogo. Quando escolhemos apenas nossos amigos favoritos e deixamos os outros de fora, isso é injusto. Como você pode ser um amigo gentil?

Hora da história: *Posso Jogar Também?* Por Mo Willems

10 minutos

Para uma versão lida em voz alta, clique neste link: <https://www.youtube.com/watch?v=Yexn9QXoD3Y>

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

Nesta história, Elefante e Porco estão brincando de pega-pega e são abordados por Cobra, que pede permissão para entrar no jogo. Eles gastam tempo pensando se vão praticar a inclusão. (Faça uma pausa durante esta parte da história e pergunte o que eles estão fazendo; este é um bom momento para revisar o significado de inclusão e justiça.) Depois que a história terminar, revise estetrêsquestões:

- Como a cobra pediu permissão para entrar no jogo?
- O que aconteceu quando eles perceberam que aquela cobra não tinha braços como eles?
- Como eles mudaram o jogo para que Snake pudesse jogar também?



Empoderamento

3-5 minutos

Os alunos praticarão pedir permissão, praticar a inclusão e mostrar justiça por meio da dramatização. Usando os cartões de cenário fornecidos abaixo, trabalhe em cada cartão usando alunos diferentes para cada dramatização. Para garantir que todos tenham a sua vez, use palitos de picolé com nomes para selecionar aleatoriamente as partes do papel. Quando acabarem os palitos de picolé, todo mundo já participou!

Os seguintes cenários estão incluídos abaixo:

- Um novo aluno chega à aula e o professor permite que ele escolha uma mesa/lugar vazio para sentar. Há 3 vagas disponíveis.
- Um aluno sai atrasado para o recreio e vê um grupo de crianças brincando na caixa de areia.
- Um aluno gosta de basquete e quer entrar no jogo.
- Um aluno chega à área do quarteirão, mas todos os blocos estão sendo usados por outros 3 alunos que construíram um castelo.



refletir

3-5 minutos

Faça com que sua turma se reúna na área de tempo da comunidade/círculo.

- Quais são algumas das maneiras pelas quais as pessoas podem pedir permissão para participar?
- Como você mostrou inclusão quando outras pessoas pediram para jogar?
- Como você mostrou justiça quando alguém quis se juntar a você?
- O que você pode fazer se alguém quiser se juntar a você, mas não puder jogar o jogo que você está jogando?



Ideias de extensão

- Use cartões em branco para adicionar cenários da vida real conforme você os vê na classe ao longo do ano. No final do dia ou como encerramento semanal, apresente o cenário e faça uma dramatização como uma ferramenta para discutir inclusão e justiça.
- Adicione os cartões de cenário ao seu centro de jogo fingido para prática independente durante os centros.

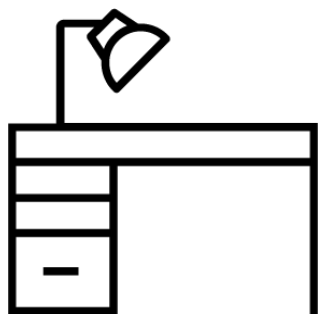


DESIGNADO POR CASEL
COMO PROGRAMA
RECOMENDADO PARA
APRENDIZADO SOCIAL E
EMOCIONAL.

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.

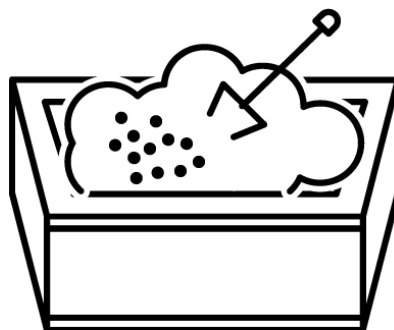
<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>



Cenário 1

Um novo aluno chega à aula e o professor permite que ele escolha uma mesa/lugar vazio para sentar. Há 3 vagas disponíveis.

Desk por Awesome do Noun Project



Cenário 2

Um aluno sai atrasado para o recreio e vê um grupo de crianças brincando na caixa de areia.

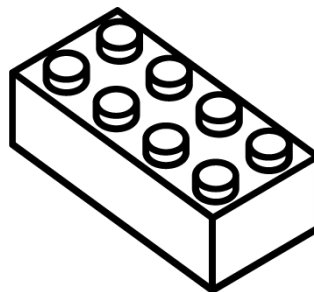
Sandbox icon por priyanka do Noun Project



Cenário 3

Um aluno gosta de basquete e quer entrar no jogo.

Basquete por Hasan do Nun Project



Cenário 4

Um aluno chega à área do quarteirão, mas todos os blocos estão sendo usados por outros três alunos que construíram um castelo.

lego por Gerardo Martin Martinez do Noun Project