

Atravessando o Pântano Tóxico:

Trabalho em Equipe

Nesta lição, os alunos aprenderão sobre inclusão através das lentes do trabalho em equipe. Eles verão a história de uma amizade única onde, embora ambos os amigos tenham limitações físicas únicas, eles ainda são capazes de fazer grandes coisas juntos. Isso segue para um jogo em que os alunos devem trabalhar juntos para ir de uma ponta à outra da sala de aula como uma equipe. Em última análise, a lição mostra aos alunos que todos agregam valor à equipe e que a equipe não pode ter sucesso sem as contribuições e a participação de todos.

Subconceito(s) de inclusão

Gentileza

Horário da Aula

45 minutos

Materiais requeridos

- ❑ Tábuas para o jogo do pântano tóxico; podem ser pratos de papel ou pedaços de cartolina

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:

- Reconheça que o trabalho em equipe requer inclusão.
- Pratique o trabalho em equipe através de uma situação de jogo.

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

- Os alunos que não são fisicamente capazes de jogar no jogo ainda podem ser incluídos como estrategistas; eles podem extrair ou explicar para sua equipe a melhor maneira de transmitir a todos. A equipe também pode trabalhar para ajudar o aluno fisicamente

limitado a seguir as regras do jogo (se esta opção for segura para o aluno).

- Os alunos podem ter dificuldade em acompanhar as legendas do videoclipe; considere lê-los em voz alta para o benefício de todos.
- Aponte a área da China de onde os dois amigos eram para ajudar a dar aos alunos um contexto cultural adicional. (vídeo abaixo)



Compartilhar

3-5 minutos

Vamos começar revisando algumas das ideias principais desta unidade. Estamos falando de inclusão nesta unidade. Como vimos a inclusão em nossa primeira aula sobre Dante e Soung?

Como você experimentou a inclusão desde nossa última lição?

Algum de vocês já experimentou não ser incluído em algo?

Vamos falar hoje sobre o que significa ser incluído em uma equipe e como as equipes trabalham juntas para atingir uma meta.



Inspirar

7-10 minutos

Quantos de vocês já estiveram em uma equipe antes?

Convide a resposta do aluno.

Quais são algumas qualidades que formam uma equipe boa e bem-sucedida?

Convide a resposta do aluno.

Você já decidiu, antes de dar uma chance a alguém, que ele ou ela não seria bom em sua equipe? Que você não quer incluí-los? Como a exclusão ou não inclusão de outras pessoas de uma equipe pode prejudicar a equipe?

Vamos assistir a um pequeno videoclipe de dois amigos que moram na China; um dos homens não pode ver e o outro não tem braços. Juntos, porém, eles plantaram mais de 10.000 árvores ao redor de sua aldeia. Como eles fizeram isso? Trabalho em equipe!

Assistir: https://www.youtube.com/watch?v=C2cqQA_zsKY



Empoderamento

25 minutos

O que você aprendeu sobre trabalho em equipe e inclusão no videoclipe que acabamos de assistir?

Convide a resposta do aluno.

Agora vamos jogar um jogo que exige trabalho em equipe. O nome do jogo é “Crossing the Toxic Swamp”.

Reserve um tempo para que os alunos preparem a sala movendo mesas, cadeiras e carteiras (se você ainda não tiver preparado a sala). Organize os alunos em grupos e explique as regras do jogo da seguinte maneira. Não diga a eles como cruzar, embora as estratégias estejam listadas abaixo; deixe-os elaborar suas próprias estratégias.

Divida os alunos em equipes de 7 a 10. Depois que todos os jogadores forem designados para uma equipe, coloque-os em uma extremidade do pântano e explique que o objetivo do jogo é atravessar o “Pântano Tóxico” como um time.

Explique as seguintes regras:

Cada equipe receberá “Placas de Pântano Tóxico”. Cada equipe deve receber um tabuleiro para cada jogador, menos um. Por exemplo, se houver oito pessoas em uma equipe, elas devem receber sete placas. Estas são as únicas placas que uma equipe receberá. Se eles perderem algum durante o jogo, eles não recebem mais tabuleiros.

As “Tábuas do Pântano Tóxico” mantêm os jogadores a salvo do pântano apenas se um jogador os tocar com a mão, pé, dedo do pé ou dedo. Se ninguém estiver tocando no tabuleiro, o tabuleiro se dissolverá no pântano (ou seja, o professor o pegará).

Se um jogador sair dos limites do pântano, toda a equipe deve voltar ao início e começar de novo.

Toda a equipe deve atravessar o pântano e ninguém pode ficar para trás. Se uma pessoa for deixada para trás ou enalhada, toda a equipe deve voltar ao início e recomeçar. No entanto, os alunos podem se mover em grupos. Pergunte se os jogadores têm perguntas. Em seguida, dê a eles suas pranchas de pântano e reserve dois minutos para conversarem e desenvolverem uma estratégia para atravessar o Pântano Tóxico.

Há mais de uma maneira de atravessar o pântano. Embora as equipes possam apresentar uma solução nova e criativa, aqui estão algumas maneiras de fazer isso:

- Faça com que alguns jogadores atravessem de cada vez, colocando um certo número de tabuleiros (mantendo contato físico com cada tabuleiro), atravessando (no estilo degrau) e levando “os poucos” para o outro lado. Uma pessoa então cruzaria de volta para o outro lado do pântano (usando as pranchas à medida que avança) e conseguiria mais alguns companheiros de equipe. Este novo grupo atravessaria o pântano como o primeiro grupo fez. A equipe pode continuar até que todos tenham atravessado o pântano.

- Faça com que o primeiro jogador da fila coloque um tabuleiro à sua frente e fique de pé sobre ele. A equipe então passaria outra prancha para o primeiro jogador, que colocaria a nova prancha à sua frente (mantendo contato contínuo com a prancha) e ocuparia ambas as pranchas. O próximo jogador da fila colocaria um pé no segundo tabuleiro do pântano, dividindo o espaço com o primeiro jogador até que o primeiro jogador tirasse o pé do primeiro tabuleiro e ficasse no segundo tabuleiro. O primeiro jogador continuaria pegando as pranchas, posicionando-as ao longo da travessia (pranchas de pé e transversais ao longo do caminho) enquanto seus companheiros imitavam seus movimentos de trampolim e toda a equipe atravessava o pântano.
- Se houver equipes diferentes, todas as equipes podem decidir compartilhar pranchas e criar um caminho reto que se estenda ao longo do pântano (cuidado para ficar de pé, escarranchar ou tocar nas pranchas). Não há nada nas regras que impeça o compartilhamento de quadros entre as equipes. O professor pode solicitar às equipes que considerem essa opção fazendo a pergunta: "Isto é uma corrida?" ou afirmando: "O mundo seria um lugar muito melhor se as pessoas aprendessem a compartilhar seus materiais".



refletir

5 minutos

Se a atividade falhar, reserve um tempo suficiente para falar sobre os desafios e problemas que surgiram. Esteja preparado para dar aos jogadores tempo para falar sobre quaisquer dificuldades, especialmente se houver um conflito durante a atividade.

Após a atividade, discuta qualquer uma das seguintes perguntas:

- *Essa atividade foi fácil ou difícil? Por que?* (Você também pode pedir aos alunos que classifiquem a dificuldade numa escala de 1-10.)
- *Quais são algumas coisas "tóxicas" ou prejudiciais que as equipes podem ter que superar para serem bem-sucedidas?*
- *Você experimentou algum conflito em sua equipe e como você lidou com isso?*
- *Quão bem você trabalhou em equipe?*
- *Você demonstrou cuidado e respeito um pelo outro enquanto jogava?*
- *Como você pode trabalhar para ser inclusivo ao trabalhar com outras pessoas em uma equipe?*



Ideias de extensão

- Faça com que as crianças ensinem este jogo para sua família/amigos e joguem em casa!



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/>