

Juegos de rol de palabras amables

Esta segunda lección de la unidad de Coraje se enfoca en el coraje de ser amable con los demás mediante el juego de roles para enfatizar la bondad incluso cuando los demás están actuando de forma cruel o hiriente.

Concepto(s) de bondad

coraje, amabilidad

Plazo de la lección

45 minutos

Los materiales requeridos

- ☐ Tarjetas de escenario (ver más abajo)
- ☐ Suministros básicos de escritura

Mapa de Normas

Esta lección se alinea con las Competencias CASEL, los Estándares Nacionales de Educación para la Salud y los Estándares Estatales Básicos Comunes. por favor refiérase a [Mapa de Normas](#) para más información.



**DESIGNADO POR CASEL
COMO PROGRAMA RECOMENDADO
PARA EL APRENDIZAJE SOCIAL Y EMOCIONAL.**
Vea la última página para más detalles.

Objetivo de la lección

Serán estudiantes:

- Resalte palabras y acciones amables a través de juegos de roles.
- Explique cómo se necesita coraje para ser amable con los demás.

Conexión del maestro/autocuidado

¿Alguna vez has escuchado la frase “pagar por adelantado”? Se refiere a la acción de una persona que hace una buena acción no reconocida por un extraño con la premisa de que el receptor a su vez “pagará” haciendo una buena acción por otra persona. Tal vez la persona que está frente a usted ya pagó su pedido de café o se dejó una nota positiva en su escritorio. Ambos son excelentes ejemplos de este concepto simple pero poderoso. Esta semana, busque formas de responder con amabilidad identificando tres formas diferentes de devolver el favor a los compañeros de trabajo de alguna manera. Dedica algo de tiempo a pensar en pequeñas sorpresas para los que te rodean, agregando una pequeña nota con la buena acción que los aliente a mantener la cadena en marcha al transmitir un poco de amabilidad a los demás también.

Consejos para estudiantes diversos

- Anime a cada grupo a incluir a todos los jugadores, incluso si no hablan durante el juego de roles.
- Ayude al alumno con sus líneas según sea necesario.
- Forme parejas de estudiantes con antecedentes lingüísticos similares para ayudar con la comprensión.



Compartir

5 minutos

Juegue "Esto o aquello": Alinee a todos en el medio de la habitación. Explique que el lado derecho de la habitación es ESTO y el lado izquierdo de la habitación es AQUELLO. Después de cada par, los estudiantes deben elegir entre ESTO o AQUELLO. Asegúrese de señalar el lado correspondiente al leer cada par. Los estudiantes deben cerrar los ojos, hacer una elección y luego caminar. Pida a los estudiantes que regresen al medio y lean otro par.

Prefieres:

espaguetis o tacos
El patio de recreo o el parque
perros o gatos
Hornear o dibujar
Matemáticas O Lectura

Se necesita coraje para hablar sobre nuestras preferencias. Cuando lo hacemos, aprendemos que los que nos rodean también comparten nuestras preferencias.



Inspirar

El valor de ser amable con los demás

3-5 minutos

Repase la explicación de Bondad hacia los demás que presentó en la última lección:

Amabilidad hacia los demás: A veces puede ser muy difícil tratar a los demás con amabilidad. Puedes ser valiente y usar el coraje para enfocar tus palabras y acciones en la bondad en cualquier situación. Incluso si los demás son malos, puedes elegir mostrar coraje a través de la bondad. ¡Te sorprenderá ver cuán rápido cambian los demás cuando los llenas de amabilidad!

Consultar y cambiar tabla

7-10 minutos

Explique que usar el valor para ser amable con los demás no siempre es fácil. A veces nos encontramos en situaciones en las que no tenemos ganas de ser amables. Tal vez alguien está siendo malo con nosotros o nos está excluyendo. Tal vez un maestro o padre nos ha pedido que hagamos algo que realmente no disfrutamos hacer. Hagamos una lista de respuestas comunes que todos hemos usado. Nuestro desafío de hoy será VERIFICAR si las respuestas son amables y CAMBIAR aquellas que no son amables para que reflejen amabilidad.

- En la pizarra, haga una lluvia de ideas sobre las respuestas. Los ejemplos podrían incluir, "Sé que lo eres, pero ¿qué soy yo?", "¡No quería jugar contigo de todos modos!", "¡Eres tan patético!", etc.

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

- Como clase, hagan una lluvia de ideas sobre formas de reformular estas respuestas para que incluyan amabilidad. Por ejemplo, "Tal vez podamos jugar juntos más tarde".



Autorizar

20 minutos

Para practicar el uso de la valentía a través de la amabilidad, la clase jugará un juego de roles en el que se enfrentarán a escenarios poco amables y deberán trabajar para usar la valentía para responder con amabilidad.

Use el siguiente escenario con voluntarios para demostrar cómo completar la actividad:

- Tu amigo se burla de tu nuevo corte de pelo.
 - Ejemplos de respuestas con amabilidad: "Lamento que no te guste, ¡pero realmente me encanta cómo se ve en mí!"
 - "Está bien si no te gusta; ¡Aún me gusta!"

Usando las tarjetas de escenario a continuación, pase una diferente a cada grupo de 4-6 estudiantes. Permitir 5-10 minutos por grupos para intercambiar ideas sobre sus dramatizaciones.

Pida a cada grupo que presente su dramatización a la clase. Resalta la valentía y la bondad observadas en cada escenario.



Reflejar

5 minutos

Al final del juego, tómese un tiempo para reflexionar sobre la actividad como clase:

- ¿Cómo se sintió al recibir palabras de bondad después de intentar herir los sentimientos de otra persona?
- ¿Cómo te sentiste al cambiar tu respuesta para usar la amabilidad?
- ¿Tuviste que hacer una pausa para asegurarte de que estabas respondiendo con amabilidad? Si es así, ¿cómo puedes aplicar esto la próxima vez que alguien te diga algo desagradable?

Aunque es importante tener coraje a través de la valentía y la audacia, el máximo ejemplo de coraje es la bondad. Cuando eres capaz de mostrar bondad a los demás, independientemente de cómo te traten o de lo bien que los conozcas, el mundo se convierte lentamente en un lugar más amable para estar. ¡Difundamos bondad a los demás dondequiera que vayamos!



Ideas de extensión

- Haga que cada grupo cree un escenario adicional para comerciar con otro grupo. Continúe con los juegos de roles hasta que también se hayan representado los 6 escenarios creados por los estudiantes.
-

RAK Notebook Prompt (Consulte RAK Notebook Project en la unidad Respect para obtener más detalles):

- Divide tu papel en 2 columnas.
- Escriba la palabra AMABLE en la parte superior de un lado y UNKIND en el otro lado.
- Piense en la actividad que completamos hoy. Haga una lista de tantas palabras y frases AMABLES que pueda recordar de los juegos de roles y de nuestro cuadro. Anótelos en el lado izquierdo de la tabla T.
- En el lado derecho, haz una lista de 3 a 5 palabras o frases desagradables que hayas escuchado que hayan herido tus sentimientos.
- Debajo de su cuadro, escriba una forma en que puede ayudar a otros en su clase a sentirse seguros y felices cuando habla con ellos.
- Ejemplo: Puedo prestar atención a mis palabras para asegurarme de que reflejen amabilidad, incluso cuando estoy molesto.



DESIGNADO POR CASEL
COMO PROGRAMA
RECOMENDADO PARA EL
APRENDIZAJE SOCIAL Y
EMOCIONAL.

El Colaborativo para el Aprendizaje Académico, Social y Emocional (**CASEL**) ha estado revisando programas SEL basados en evidencia desde 2003. Kindness in the Classroom® cumple con el Programa SElect de CASEL y está incluido en el Guía CASEL para programas efectivos de aprendizaje social y emocional.

Kindness in the Classroom® cumplió o superó todos los criterios de CASEL para una programación SEL de alta calidad. Kindness in the Classroom® recibió la designación más alta de CASEL por programación SEL de alta calidad.

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

Tarjetas de escenarios de respuesta de amabilidad

<p>escenario 1</p> <p>Otro estudiante te llama "tonto" porque no podías leer una palabra.</p>	<p>Escenario 2</p> <p>Un estudiante mayor dice que eres demasiado lento para estar en su equipo.</p>
<p>Escenario 3</p> <p>Alguien en tu clase se niega a sentarse a tu lado durante el tiempo de lectura en voz alta.</p>	<p>Escenario 4</p> <p>Dos niños te llaman "cojo" porque no tienes los zapatos nuevos y geniales.</p>
<p>Escenario 5</p> <p>Otro estudiante te tira los libros de la mano cuando pasa junto a ti.</p>	<p>Escenario 6</p> <p>Tus amigos se ríen de ti porque no sabes la respuesta en matemáticas.</p>

