

¿Quién me está ayudando?

Este proyecto es similar al clásico juego Secret Santa que muchos de nosotros hemos experimentado. La premisa de ese juego es que eliges un nombre y luego lo regalas en secreto a la persona sin identificarte nunca. Este proyecto es similar, aunque se centra en la ayuda más que en un regalo concreto. Cada estudiante se concentrará en actos aleatorios de ayuda para un compañero elegido al azar durante una semana escolar completa. El problema es que no te atrapen siendo útil. Tomará un poco de pensamiento sobre cómo ayudar a otros sin que se lo pidan o que nunca se lo reconozcan.

Cariñoso Sub-Conceptos)

Utilidad, Amabilidad

Plazo del proyecto

25-30 minutos

Los materiales requeridos

- ❑ Varía según el acto de bondad decidido por los estudiantes.



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

Nota: ¡Muchos, muchos estudiantes probablemente serán atrapados y eso está bien!

La parte importante es que usted no está tratando de hacerse notar. ¡No se trata de recibir elogios por su ayuda, sino de ayudar sin que se lo pidan o lo reconozcan!

Paso 1:

Como clase, hagan una lluvia de ideas sobre cómo ayudar a los demás. ¿Cuáles son algunas de las cosas que puedo hacer por los demás sin que me lo pidan? (Los ejemplos pueden incluir: empujar su silla, recoger basura, afilar su lápiz, etc.). YEs posible que desee discutir algunos límites para este proyecto: los espacios personales como abrigo, mochilas y escritorios interiores están fuera de los límites..

Paso 2:

Pida a cada alumno que seleccione al azar el nombre de otro alumno de la clase. Puede usar palitos de helado con nombres o simplemente colocar todos los nombres en un sombrero. Esta se convertirá en la persona secreta para ayudar. Recuerda: ¡el objetivo es ayudar sin que te atrapen! ¿Cómo puedes ayudar sin que te lo pidan o reconozcan?

Paso 3:

Permita a los estudiantes una semana para ayudar a sus compañeros de clase. Puede ser útil escribir a quién eligió cada persona para que pueda alentarlos durante la semana. Al comienzo de cada día, recuérdelos a los estudiantes que busquen formas extra especiales para ayudar a su amigo elegido. Dé ideas basadas en su horario.

Etapa 4:

Al final de la semana, pida a cada persona que comparta una forma en que recibió ayuda anónima. Además, haga que cada persona revele su persona secreta y al menos una forma en que trató de ayudarlos.

Actividad de extensión

¡Como clase, seleccione otra clase en la escuela y repita esta actividad haciendo pequeños actos de ayuda para ellos durante toda la semana!



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/>