

¿Quién eres?

Esta lección utiliza un bingo tipo carroñero para fomentar la inclusión natural dentro de su salón de clases mientras los estudiantes buscan compañeros de clase que adopten 30 talentos, fortalezas y atributos diferentes.

Subconcepto(s) de inclusión

Amabilidad

Plazo de la lección

45 minutos

Los materiales requeridos

- ☐ Cartones de bingo
- ☐ Lápices

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:

- Reconocer talentos y fortalezas en compañeros de clase.
- Use la inclusión para incluir a todos los estudiantes dentro de la sala de alguna manera durante el juego de bingo.

Conexión del maestro/autocuidado

La habilidad de trabajar juntos en un equipo se utiliza a lo largo de nuestra vida adulta. Su compañero de enseñanza, el grupo de enseñanza específico de su grado, su escuela e incluso su distrito están todos dirigidos por equipos estructurados que deben encontrar puntos en común para lograr un objetivo compartido. Sin embargo, su equipo asignado no necesariamente se correlaciona con su equipo deseado. Las habilidades que usa en su salón de clases todos los días pueden y deben aplicarse a los diversos equipos, comités y juntas en las que se sienta, tanto en la escuela como fuera de ella. No espere ser perfecto. Todos tenemos nuestros defectos. Es más fácil mirar hacia afuera que reflexionar personalmente. Antes de comenzar a quejarse o luchar con su grupo, hágase estas tres preguntas: ¿Cómo puedo ayudar? ¿Cómo puedo ser un problema para los demás? ¿Cómo puedo ayudar a que las cosas salgan bien? Todos tenemos fortalezas y debilidades. Ser abierto al respecto puede ayudarlo en cualquier situación de equipo. ¡Sea franco sobre lo que puede ofrecer y sobre dónde puede tener dificultades!

Consejos para estudiantes diversos

- Trabaje con un compañero que escriba las respuestas en la hoja de bingo para ellos.
- Tenga dos copias de la hoja de bingo: una en blanco para que la llenen y la otra con todo lo que saben hacer bien para ayudarlos a responder las preguntas de los demás.



Compartir

5-7 minutos

Usando el "¿Quién soy yo?" hoja de trabajo de la última lección, juegue el siguiente juego de adivinanzas:

- Elija una de las fortalezas de cada papel y léala en voz alta, permitiendo que la clase adivine qué persona está destacando.

¿Cómo se siente ser incluido en esta actividad? ¿Cómo te sentiste al resaltar tus fortalezas? ¡Continuemos nuestra discusión sobre la inclusión trabajando para conocer aún mejor a nuestros compañeros de clase!



Inspirar

Explorando la inclusión

5-7 minutos

Repase lo importante que es incluir a otros en una variedad de entornos. A menudo pensamos en la inclusión durante el tiempo de juego y el recreo, ¡pero queremos asegurarnos de que todos también estén incluidos durante el tiempo de aprendizaje! La palabra inclusión es solo una forma elegante de decir que todos merecen ser incluidos. Escuche las similitudes entre estas dos palabras: INCLUde e INCLUsiveness. ¡Cuando incluimos a otros estamos mostrando amabilidad e inclusión!

Explique que practicar la inclusión requiere bondad, justicia y coraje. Podemos ayudar a otros a sentirse incluidos simplemente pidiéndoles que se unan a nosotros cuando estamos creando grupos de aprendizaje, elogiándolos cuando obtienen una respuesta correcta y sonriendo cuando están hablando.



Autorizar

15 minutos

Los estudiantes practicarán la inclusión durante un juego de bingo de búsqueda del tesoro.

Explique que ahora que hemos descubierto algunas cosas en las que cada uno de nosotros es bueno, vamos a jugar un juego para aprender sobre los talentos y habilidades de los demás también. Pase el ¿Quién es usted? hoja de bingo y explique las diferentes categorías. Proporcione las siguientes instrucciones:

- Observe que hay varios tipos diferentes de talentos o habilidades en la hoja. Y deberá encontrar a alguien en la clase que esté desarrollando ese talento o habilidad y pedirle que escriba su nombre en el recuadro. Cada caja debe tener un nombre diferente. No puede usar el nombre de alguien más de dos veces. ¡Quien consiga cinco seguidos primero gana un bingo! ¡Quien primero complete toda la hoja también gana un bingo!

Permita tiempo para que los estudiantes jueguen y otorgue premios si lo desea.



Reflejar

5 minutos

- ¿Qué cualidades admiras que tienen otras personas?
- ¿Cómo es amable reconocer las fortalezas, talentos y habilidades de otras personas?
- ¿Cómo mostramos inclusión mientras jugamos este juego? ¿Cómo podemos continuar esto en nuestra vida diaria en casa?
- ¿Hay momentos en los que es más difícil ver en qué es bueno alguien más?

La inclusión no es solo para juegos y hacer amigos. Necesitamos incluir a otros durante el tiempo de aprendizaje también. Cuando practicamos la inclusión y tratamos a los demás de manera justa durante el tiempo de aprendizaje cooperativo, estamos siendo amables con todos los alumnos de nuestra clase. ¡Es más fácil aprender cuando todos están incluidos! Sea consciente de cómo trata a los demás, especialmente a las personas que no conoce muy bien o con las que siente que no tiene nada en común; cuando practicas la inclusión, ¡te sorprenderás de los talentos que descubres!



Ideas de extensión

- Amplíe este juego para incluir clases y/o grados. Cambia las reglas para que los jugadores no puedan tener nombres duplicados. ¡También podría aumentar la dificultad al no permitir que los jugadores incluyan compañeros en su propia clase!

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

- Cree un gráfico T simple en su cuaderno. En el lado izquierdo, haz una lista de 2 o 3 personas de tu clase que no conozcas muy bien. Si está muy familiarizado con todos, elija personas con las que no sea amigo cercano. En el lado derecho correspondiente, haz una lista de 3 cosas que tengas en común con ellos. Si tiene dificultades para encontrar 3 cosas, haga un esfuerzo esta semana para buscarlas, inclúyalas en una actividad. ¡Agregue sus similitudes recién descubiertas en su gráfico!



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

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

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

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

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

¿Quién eres? juego de bingo

Instrucciones: Trate de encontrar a alguien que tenga el talento o la habilidad que se indica en los recuadros a continuación. ¡La primera persona en obtener cinco en fila gana un BINGO! ¡La primera persona en terminar toda la tarjeta también recibe un BINGO!

Futbolista talentoso NOMBRE _____	le gusta tocar el piano NOMBRE _____	Disfruta estar con animales NOMBRE _____	le encanta jugar baloncesto NOMBRE _____	es bueno en matematicas NOMBRE _____
Escucha bien a los demás. NOMBRE _____	Le gusta jugar con los niños más pequeños. NOMBRE _____	Bueno en la construcción de cosas NOMBRE _____	Bueno para silbar NOMBRE _____	bueno jugando beisbol NOMBRE _____
Disfruta de los proyectos de ciencia. NOMBRE _____	bueno en un deporte NOMBRE _____	PLAZA LIBRE (escribe tu talento abajo)	Le gusta leer NOMBRE _____	Bueno para ayudar a otros NOMBRE _____
le encanta nadar NOMBRE _____	le gusta contar chistes NOMBRE _____	Disfruta escribiendo cuentos NOMBRE _____	disfruta de los juegos de computadora NOMBRE _____	Disfruta contando historias NOMBRE _____
Le gusta hablar con personas mayores. NOMBRE _____	Bueno para pintar o dibujar. NOMBRE _____	toca un instrumento NOMBRE _____	le encanta plantar flores NOMBRE _____	bueno bailando NOMBRE _____

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

NOMBRE _____	_____	_____	_____	_____
-----------------	-------	-------	-------	-------