

## Mes de un vistazo: septiembre

Actividad	Comprensión duradera	Vocabulario	Tiempo necesario para completar
-----------	----------------------	-------------	---------------------------------



Encontrar tu alegría: ¿qué te motiva?	Oportunidades reflexivas	alegría, emociones, retrato, información demográfica.	Tres sesiones de 45 minutos
¡Hablemos de eso!	Pedir ayuda está bien.	escenario, juego de roles, adultos de confianza	Dos sesiones de 45 minutos
¿A quién eliges?	Tener conversaciones con adultos de confianza puede facilitar los desafíos de la vida.	adultos de confianza	45 minutos
¡Sea alegremente dramático!	La vida viene con muchos desafíos. Es importante saber cómo encontrar tu alegría.	albardilla	45 minutos
¿Qué haría Ace?	Está catalogado como la UE.	diario, llevar un diario, expésate	5-30 minutos

# Septiembre



# Plan de actividades

Título: Lo que te motiva: ¡Encontrar tu alegría!

Tiempo sugerido: tres sesiones de 45 minutos

Niveles de grado sugeridos: 6.º a 8.º

<p><b>Objetivo de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Los estudiantes podrán identificar situaciones en sus vidas que les brinden alegría.</li></ul> <p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>dispositivos electrónicos (portátiles/teléfonos móviles)</li><li>notas adhesivas, lápices</li><li>Papel de gráfico</li><li>una pelota (juego de pelota de alegría)</li></ul> <p><b>Vocabulario:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>alegría</li><li>emociones</li><li>retrato</li></ul>	<p><b>Resumen de la actividad:</b> Los estudiantes identificarán las claves del amor propio y cómo reconocerlo y expresarlo. Concluirán creando una presentación de cuatro diapositivas que muestre tres formas en que se celebran a sí mismos.</p>	
	<p><b>Puente (Conectar y participar)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>El facilitador ayudará a guiar a los estudiantes a reconocer tres o más áreas de sus vidas que les brinden alegría y satisfacción.</b></li><li><b>Facilitador:</b> <i>¿Qué es la alegría y cómo la expresa la gente? Le daré una nota adhesiva para que escriba su respuesta a la pregunta que acabo de hacer. Nuevamente, ¿qué es la alegría y cómo se expresa? Permita que los estudiantes escriban y luego compartan sus respuestas en voz alta. Todas las respuestas se colocarán en una hoja de papel cuadriculado para crear un "cuadro de alegría".</i></li><li><b>Facilitador:</b> <i>Utilizará las respuestas que grabamos para ayudarlo a crear una presentación sobre lo que le produce alegría. Su presentación incluirá cuatro diapositivas. Puede utilizar PowerPoint, Google Slides, Canva, Prezi o cualquier software de presentación digital al que tenga acceso.</i></li><li><b>El facilitador modelará las expectativas utilizando un ejemplo personal.</b><ul style="list-style-type: none"><li><i>Diapositiva 1 - Retrato personal con información personal general: nombre, edad, apodo, grado, etc.</i></li><li><i>Las diapositivas 2 a 4 incluirán tres cosas diferentes que le traerán alegría. Proporcione una breve descripción de cada uno. Puede incluir imágenes prediseñadas, imágenes y/o palabras que respalden cada uno.</i></li></ul></li><li><b>Los estudiantes compartirán/presentarán sus PowerPoints con sus compañeros.</b></li></ul>



<p><b>Impulsar (enseñar)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>El facilitador alentará a los estudiantes a hacer referencia a cosas que los hagan felices cuando estén desanimados.</b></li> </ul>
<p><b>Construir (ensayar y construir para transferir/cerrar)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Facilitador:</b> <i>Académicos, vamos a jugar "El juego de la pelota de la alegría". Necesitaremos dos equipos para jugar, así que contemos diciendo solo 1 y 2. Todos los 1 serán un equipo y todos los 2 serán un equipo. ¿Puedo hacer que un voluntario se una a mí para una demostración? <b>El facilitador deberá elegir 1 voluntario.</b> Una persona de cada equipo pasará al centro de la sala. Haré rebotar la pelota y ambos miembros del equipo intentarán atraparla. El miembro del equipo que atrape la pelota tendrá que compartir algo que le haga feliz y explicar por qué. <b>El facilitador hace rebotar la pelota, la atrapa y dice:</b> "Mi familia me alegra porque los amo y hacemos cosas divertidas juntos". El primer equipo que llegue a 10 puntos gana el juego.</i></li> <li>• <b>Facilitadores, tengan en cuenta que pueden jugar este juego sentados en sillas, de pie o sentados en el suelo.</b></li> </ul>

# Estación de diferenciación

Sugerencias para la remediación	Sugerencias para la aceleración	Andamios para educación especial y estudiantes de inglés
---------------------------------	---------------------------------	--



<p><b>Emparéjese con un compañero.</b></p> <p>El facilitador hace preguntas motivadoras.</p>	<p>Los estudiantes usarán sus cuatro diapositivas para crear una presentación grupal de PowerPoint.</p> <p>Otra opción podría ser crear un libro de alegría.</p>	<p>Seleccione un área para resaltar y crear una diapositiva para esa área.</p> <p>Elija eventos que celebren culturas específicas de académicos dentro del grupo. Deben ser eventos o celebraciones que normalmente evoquen alegría o felicidad.</p> <p>Los estudiantes crearán un PowerPoint grupal con una diapositiva por estudiante.</p>
--	--	--

## Reflexión de la actividad:

El facilitador entregará a los estudiantes notas adhesivas para que agreguen respuestas a la pregunta original planteada: ¿Qué es la alegría y cómo la expresa la gente? Los académicos examinarán las nuevas ideas presentadas y las discutirán.

## Recursos suplementarios:

Feliz libro de Pharell Williams; "Especial" de Lizzo (versión limpia)



# ¿Qué es la alegría?



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# Plan de actividades

Título: ¡Hablemos de ello!

Tiempo sugerido: dos sesiones de 45 minutos

Grado(s) sugerido(s): 6.º a 8.º

<b>Objetivo de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los académicos podrán identificar adultos de confianza dentro de sus comunidades.</li></ul> <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• plantilla o gráfico</li><li>• lápiz</li><li>• papel</li><li>• escenarios</li><li>• diario</li><li>• cuadernos</li></ul> <b>Vocabulario:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• guión</li><li>• Juego de roles</li><li>• adultos de confianza</li></ul>	<b>Descripción general de la actividad:</b> Identifique adultos y profesionales de confianza en la comunidad que puedan servir como recursos para los académicos. Los ejemplos podrían incluir maestros, enfermeras escolares, consejeros, oficiales de recursos y familiares. Los estudiantes participarán en actividades de juego de roles para practicar cómo mantener conversaciones sobre temas que afectan sus vidas.	
	<b>Puente (Conectar y participar)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>El facilitador trabajará para normalizar que los académicos y los adultos de confianza participen en conversaciones saludables. Participe en una breve discusión sobre lo que significa confiar en alguien.</b></li><li>• <b>Facilitador:</b> <i>Contamos con adultos de confianza en nuestra escuela y comunidad para ayudarnos cuando sea necesario. Hoy me gustaría que hicieras una lluvia de ideas sobre situaciones en las que tú (o alguien que conozcas) crees que podrías necesitar ayuda. Crearemos un cuadro de roles para identificar personas y organizaciones dentro de la comunidad escolar y más allá que podrían brindar asistencia. Cuando hayamos terminado con esta actividad, tendrá los nombres y títulos de varios adultos de confianza.</i></li><li>• <b>Utilice el ejemplo del cuadro proporcionado adjunto a este plan de actividades para obtener orientación adicional. Siéntase libre de utilizar ejemplos de personas dentro de su organización.</b></li><li>• <b>Facilitador:</b> <i>¿Cómo se vería/sentiría nuestra escuela si no tuviéramos a estos adultos como recursos?</i></li></ul>
	<b>Impulsar (enseñar)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>El facilitador utilizará los escenarios generados incluidos en este plan de actividades como iniciadores de conversación. Los estudiantes pueden recibir indicaciones adicionales según sea necesario. El facilitador interpretará al adulto en el primer escenario, demostrando cómo los estudiantes deben avanzar la conversación para resolver el problema.</b></li></ul>

<p><b>Impulsar (enseñar)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los académicos generarán una lista de posibles respuestas para continuar la conversación. El facilitador escribirá las sugerencias de los estudiantes en la pizarra inteligente o en una tableta grande. Los estudiantes se ofrecerán como voluntarios para desempeñar el papel de adulto y estudiante con las respuestas sugeridas.</li> <li>• Después de que los estudiantes hayan completado cada escenario, evaluarán la efectividad de la conversación y discutirán cuál debe ser el seguimiento por parte del estudiante y del adulto.</li> </ul>
<p><b>Construir (ensayar y construir para transferir/cerrar)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El facilitador dividirá a los estudiantes en grupos de tres o más.</li> <li>• Facilitador: Cada grupo desarrollará un escenario de juego de roles que involucre a un estudiante que necesita ayuda de un adulto de confianza. Su escenario debe tener un problema que deba abordarse. El estudiante necesita ser nombrado e identificado. El título del adulto debe figurar según el cuadro de funciones y responsabilidades de los adultos. Debes estar preparado para representar los escenarios utilizando el diálogo que crees.</li> </ul>

# Estación de diferenciación

Sugerencias para la remediación

Sugerencias para la aceleración

Andamios para educación especial y estudiantes de inglés



Visualiza escenarios de juegos de rol en formato digital. Discuta la efectividad de cómo se abordó y/o resolvió la situación.

Revise cada escenario, puesto de trabajo y rol dentro de la escuela y rehaga las actividades de juego de roles.

Invite a 1 o 2 de las personas enumeradas en el cuadro de funciones y pídale que expliquen sus funciones y responsabilidades en la escuela. También podrían dar ejemplos de cómo han ayudado a los académicos. Los estudiantes pueden usar esta información para crear un folleto de tres paneles sobre cómo obtener ayuda de esta persona y en qué pueden ayudar a los estudiantes en la escuela. El folleto debe tener una portada con un lema.

Gráficos/imágenes de referencia para apoyar el lenguaje académico.

Traducir aplicación o diccionario palabra a palabra.

## Reflexión de la actividad:

Los estudiantes pueden completar la reflexión utilizando hojas de diario individuales o grupales. Facilitador: Hoy usaremos nuestros diarios/cuadernos y sus respuestas a algunas preguntas para determinar su comprensión de los recursos disponibles dentro de su comunidad. ¿Recibió el académico la ayuda que necesitaba en cada escenario? ¿Qué debe hacer el estudiante para dar seguimiento al adulto? ¿Qué debe hacer el adulto para dar seguimiento al estudiante? ¿Crees que el estudiante se benefició al hablar con el adulto?

**Recursos complementarios:** organizadores gráficos en formato digital; Videos de Youtube; adultos de la comunidad escolar



# Ejemplo de gráfico



Adultos	Role	Responsabilidades
Sra. Cartwright	Consejero	Proporciona información de contacto para diferentes organizaciones. Proporciona comida. Ayuda con los recursos de servicios públicos. Mantiene el armario de ropa. Suministra artículos de higiene personal.
señor george	Oficial de recursos escolares	Mantiene un ambiente seguro. Ayuda a desescalar conflictos físicos y verbales.

# scenarios de adultos de confianza



**Escenario #1:** Dos personajes: Geno (erudito) y la Sra. Grayson. (Los estudiantes determinarán el título de la Sra. Grayson basándose en la información del cuadro). Geno llegó a la escuela molesto porque le habían cortado la electricidad en casa. Vive en una casa monoparental y su madre actualmente está en paro. Ha solicitado ayuda, pero actualmente no hay dinero disponible en los centros de ayuda. Su amigo Mark le dijo a principios de año que su familia recibió ayuda de la Sra. Grayson y le sugirió a Geno que hablara con ella porque "ella puede conseguirle el dinero que necesita para manejar el negocio familiar". Geno se muestra reacio a hablar con ella, pero busca ayuda desesperadamente.

Sra. Grayson: Hola Geno, que bueno verte. ¿Cómo van las cosas contigo?

Geno: Bien, supongo.

Sra. Grayson: Es bueno escuchar eso. ¿Hay algo que le gustaría discutir?

Geno: "Bueno..."

Los estudiantes generarán una lista de posibles respuestas para que Geno la use para continuar la conversación y obtener la ayuda que necesita. El facilitador escribirá las sugerencias de los estudiantes en la Smartboard o tableta grande. Los estudiantes serán voluntarios o serán reclutados para desempeñar los roles de Geno y la Sra. Grayson y continuar la conversación con las respuestas sugeridas.

**Escenario #2:** Tres personajes: Lilly, Alycea y el Sr. Anderson. Alycea le confió a Lilly que Mark, un estudiante de su clase de matemáticas, la "molesta" constantemente. Mark hace comentarios groseros sobre su cabello y su ropa, y dice que tiene olor corporal. Nunca lo hace delante de los demás. Él simplemente se lo susurra, diciendo cosas como: "Hermano, hoy estás maduro" o "La tienda de segunda mano debe haber tenido una oferta de dos por uno este fin de semana porque ese conjunto está encendido, ¡NO!"

Alycea está desarrollando ansiedad por ir a clase. Lilly le dice a Alycea que necesita hablar con un adulto para ayudar a Mark a detenerse. Alycea tiene miedo de que la situación empeore si habla con alguien.

Sr. Anderson: Hola chicas, han estado afuera en el vestíbulo susurrando y mirándome durante quince minutos. Supongo que necesitas hablar conmigo. ¿Qué pasa?

Lilly: Uh, Alycea necesita decirte algo.

Pregunta para los académicos: ¿Cuál es el título del Sr. Anderson según el cuadro que generamos de roles y responsabilidades de los adultos?

Utilice este escenario como inicio de la conversación con el Sr. Anderson. Identifique tres voluntarios o reclutas para desempeñar el papel de los académicos y del Sr. Anderson. ¿Cuál sería la mejor manera de continuar la conversación?

**Escenario n.º 3:** dos personajes: Bfully (erudito) y la Sra. Sealy (adulta). Bfully es un atleta que juega baloncesto y corre en pista. Hace tres semanas, estaba con sus amigos en el cine. Después de que terminó la película, fueron a McDonald's a esperar su transporte. Mientras esperaban, uno de los amigos de Bfully sacó un vaporizador, le dio una calada y lo pasó. Bfully nunca antes había vapeado y no quería que se hablara de él, así que lo fumó varias veces. A Bfully le gustó el sabor y finalmente compró su propia pluma. Ha estado vapeando al menos 2 o 3 días a la semana. Realmente quiere dejar de hacerlo porque, como se mencionó anteriormente, es un atleta. Bfully ha notado que ha desarrollado una tos leve y se queda sin aliento con facilidad. Le dijo a su entrenador y a sus padres que eran sus alergias. Ha intentado tirar el bolígrafo, haciéndose promesas a sí mismo de que no lo volverá a hacer, pero simplemente compra otro bolígrafo y comienza el ciclo de nuevo. Bfully pasa junto a un cartel afuera de la habitación de la Sra. Sealy que dice: "Vapear... La mejor manera de volar tu vida, una calada a la vez". Bfully ha decidido que necesita hablar con la señora Sealy.

Preguntas para los estudiantes: Según el cuadro de roles y responsabilidades de los adultos que generamos, ¿cuál es el título de la Sra. Sealy en la escuela?

Prepárese para la conversación identificando a dos personas para realizar el juego de roles. ¿Quién habla primero y qué dicen?

# Plan de actividades

Título: ¿A quién eliges?

Tiempo sugerido: 45 minutos

Grado(s) sugerido(s): 6.º a 8.º

<b>Objetivo de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Los académicos podrán identificar adultos de confianza.</li></ul> <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>hoja de actividades</li><li>bolígrafo o lápiz</li></ul> <b>Vocabulario:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>adultos de confianza</li></ul>	<b>Descripción general de la actividad:</b> Los académicos hablarán sobre adultos de confianza que pueden apoyarlos con problemas o cuestiones.	
	<b>Puente (Conectar y participar)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>Facilitador:</b> <i>A pesar de lo que vemos en las redes sociales, todos enfrentamos desafíos y problemas. Hoy quiero hacer una actividad que te brindará la oportunidad de compartir algunas cosas sobre la persona o personas con las que eliges discutir tus problemas y por qué.</i></li><li><b>El facilitador distribuirá la hoja de actividades a los estudiantes o la proyectará. (Consulte los puntos 1 a 10 de la hoja de actividades. Pida a los alumnos que numeren las hojas del 1 al 10).</b></li></ul>
	<b>Impulsar (enseñar)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>El facilitador modelará para la clase con el siguiente ejemplo:</b></li><li><b>Facilitador:</b> <i>Quiero estar en el equipo de voleibol, pero no tengo habilidades atléticas como mis amigos. ¿A quién puedo elegir para hablar sobre mi problema? Bueno, si realmente quisiera mejorar mis habilidades, podría hablar con el entrenador de voleibol acerca de ir a las prácticas, entrenarme o recibir consejos.</i></li><li><b>Haga que los estudiantes completen la actividad y permítales discutir a quién elegirían y por qué. A medida que los estudiantes escuchan las respuestas de los demás, pueden agregar si también hablarían con ellos o si podrían considerar a esa persona como otro adulto de confianza.</b></li></ul>
	<b>Construir (ensayar y construir para transferir/cerrar)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>El facilitador cerrará la actividad preguntando a los alumnos si creen que tienen al menos entre 3 y 5 adultos de confianza a ellos o a un compañero a quienes puedan acudir si surge algún problema.</b></li></ul>



# Estación de diferenciación

**Sugerencias para la remediación**

**Sugerencias para la aceleración**

**Andamios para educación especial y estudiantes de inglés**



**Proporcione una lista de adultos de confianza para elegir.**

**Permita que los estudiantes se asocien.**

**Modificar la hoja de actividades del grupo con situaciones personalizadas.**

**Permitir el uso de Google Translate para ayudar con los roles de adultos de confianza.**

**Investiga las diferencias culturales de los adultos de confianza.**

**Permitir que los académicos trabajen con un compañero.**

## **Reflexión de la actividad:**

Consulte las preguntas del WWAD de septiembre. Elija una pregunta centrada en la terapia de normalización para concluir la actividad.

## **Recursos suplementarios:**

**Google Translate y las computadoras.**



# ¿A quién eliges? Normalizar el acudir a un adulto de confianza

Lea las indicaciones a continuación y enumere los adultos de confianza a los que acudiría para obtener ayuda con los desafíos enumerados. Siéntase libre de nombrar a alguien que no esté en la lista.

## Posibles adultos de confianza:

Padres, familiares, maestros, consejeros, entrenadores, líderes de exploradores, directores, oficiales de recursos, conductores de autobuses, enfermeras escolares, amigos de la familia

Quedarse fuera de las actividades grupales en clase.	Se habla de él en el autobús.	Que le ofrezcan drogas entre clases.	Lidiar con la tristeza o el duelo	Sentirse con sobrepeso o avergonzado por su cuerpo

Sentir que no eres lo suficientemente inteligente	No sentirse en buena forma física	Diálogo interno negativo	Sentirse presionado por estar en una pandilla	Acoso cibernético



# Plan de actividades

Título: ¡Sea alegremente dramático!

Tiempo sugerido: 45 minutos

Grado(s) sugerido(s): 6.º a 8.º

<b>Objetivo de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los estudiantes encontrarán formas creativas a través de la acción para compartir lo que les trae alegría.</li></ul> <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• pizarra blanca o papel de dibujo</li><li>• marcadores</li><li>• Temporizador</li></ul> <b>Vocabulario:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• albardilla</li></ul>	<b>Resumen de la actividad:</b> Los estudiantes adivinarán una situación alegre que se muestra dramáticamente.	
	<b>Puente (Conectar y participar)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Facilitador:</b> <i>A menudo escuchamos sobre dieta y ejercicio cuando hablamos de bienestar. Sin embargo, al considerar su salud general, también desea identificar qué le brinda alegría. Cuando comprendes bien a las personas y las cosas que te ponen en un estado de alegría, te resulta más fácil afrontar la vida.</i></li></ul>
	<b>Impulsar (enseñar)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>El facilitador dividirá a los estudiantes en equipos de dos, tres o cuatro, según el tamaño de la clase. Cada equipo pensará en siete actos de alegría que pueden representar para que los demás equipos los adivinen. Los equipos no pueden usar palabras y el equipo que adivina tendrá un límite de tiempo de dos minutos. El equipo ganador será el que tenga más aciertos.</b></li></ul>
	<b>Construir (ensayar y construir para transferir/cerrar)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>El facilitador llevará la puntuación o designará a alguien para que la lleve y declare al ganador. El facilitador hará un seguimiento con preguntas.</b></li><li>• <b>Facilitador:</b> <i>Académicos, ¿les resultó fácil o difícil adivinar qué hizo felices a los demás? ¿Escuchaste otras ideas que podrían traerte alegría?</i></li></ul>



# Estación de diferenciación

**Sugerencias para la remediación**

**Sugerencias para la aceleración**

**Andamios para educación especial y estudiantes de inglés**



**Proporcione una lista de actos alegres para elegir.**

**Permita que los estudiantes trabajen con un compañero.**

**Dale a los equipos un punto extra si adivinan el acto en 60 segundos.**

**Permita el uso de Google Translate para respaldar diferentes actos de alegría.**

**Permitir el uso de gráficos para ayudar a comprender el concepto de alegría.**

**Permitir que los académicos trabajen con un compañero.**

**Reflexión de la actividad:**

Consulte las preguntas del WWAD de septiembre. Elige una pregunta enfocada en encontrar alegría para concluir la actividad.

**Recursos suplementarios:**

**Google Translate y las computadoras.**



# Septiembre: ¿qué haría Ace?



Estas son preguntas abiertas reflexivas para iniciar, cerrar o registrar actividades durante el mes. La sugerencia es centrarse en una pregunta y permitir que los académicos profundicen lo más posible en sus respuestas.

## Terapia normalizadora

## Encontrar tu alegría



¿Qué cosas te hacen sentir que necesitarías hablar con un adulto de confianza?

¿Qué cambios positivos te gustaría que sucedieran en tu vida?

¿Qué esperas de alguien a quien eliges buscar ayuda?

¿Cuál consideras que es el mayor problema en este momento de tu vida?

¿Cómo te has sentido últimamente?

¿Eres generalmente una persona feliz?  
¿Qué dirían los demás?

Nombra una persona que consideres feliz.  
¿Qué te hace pensar que la persona es feliz?

¿Qué es la felicidad para ti? ¿Qué color asocias con la felicidad?

¿Crees que la felicidad está dentro de ti?  
¿Puede el dinero comprar la felicidad?

¿Es la felicidad un estado de ánimo? ¿Que te hace sentir feliz?

¿Qué tres cosas necesitas tener para ser feliz?

