Kínder a 2.º grado

Una invitación a jugar

Nombre: _____ Fecha: _____

Lee observa un juego. Nadie ha invitado a Lee a participar.

Dibuja cómo podría sentirse Lee.

Escribe, di o dibuja una manera de invitar a Lee.

Haz una pausa y elige la amabilidad

Nombre: _____ Fecha: _____

A un compañero se le cae una caja de crayones. Alguien se ríe.

Encierra la opción que ayuda: recoger los crayones / reírte / seguir caminando.

Dibuja o cuéntale a una persona adulta qué podrías decir.

Kínder a 2.º grado

Mi pequeño plan de amabilidad

Nombre: _____ Fecha: _____

Elige una acción: turnarte, invitar a alguien o ayudar a ordenar.

Dibuja cómo pones tu idea en práctica.

Cuéntale a una persona adulta qué pasó y qué intentarás después.

Kínder a 2.º grado

Notas para familias y docentes

Dediquen de 10 a 15 minutos por ficha. Materiales: lápiz o crayones y, si hace falta, una persona adulta que lea. Practiquen reconocer emociones, invitar a otras personas y ayudar de forma segura.

Ficha 1: los sentimientos pueden variar. Pueden decir «¿Quieres jugar? Podemos turnarnos». Respeten la respuesta.

Ficha 2: recoger los crayones es una opción amable. Practiquen «¿Estás bien? Te puedo ayudar».

Ficha 3: elijan una acción sencilla y reflexionen juntos. Pueden responder escribiendo, dibujando, hablando, señalando o dictando.

Cuidado y participación

Usen situaciones ficticias y permitan que cada estudiante elija cómo responder o decida pasar. Eviten pedir que identifiquen a otras personas o cuenten experiencias de acoso en público. Si alguien comunica un daño, sigan el protocolo del centro y busquen apoyo inmediato ante una amenaza.