

# Juegos de rol de integridad

AMABILIDAD MÁS ALLÁ DEL AULA™  
GRUPO ENTERO • OPCIÓN 3 • INTEGRIDAD

## Plazo de la lección

25-30 minutos

## Materiales

- ❑ Tarjetas de Escenario (ver página siguiente)
- ❑ Integridad cartel (opcional)



## Compartir

Definir integridad: INTEGRIDAD ES ACTUAR DE MANERA QUE USTED SEPA QUE ES CORRECTO Y AMABLE EN TODAS LAS SITUACIONES. (Muestre el cartel de Integridad si lo desea.) Hable sobre la importancia de ser honesto incluso cuando esté solo o no crea que lo atraparán diciendo una mentira o tomando una decisión deshonestas. Cuando toma decisiones honestas en las situaciones fáciles, podrá elegir mejor la integridad en las situaciones más difíciles.

Lluvia de ideas sobre situaciones que podrían tentar a mentir o ser deshonesto. Apunta a 2-3 voluntarios de diferentes edades.



## Inspirar

Las ideas que se nos acaban de ocurrir son situaciones genuinas que pueden ser muy tentador. ¡Elegir ser honesto y actuar con integridad no siempre es fácil! Sin embargo, si elegimos lo que es correcto y amable de manera consistente, lo convertiremos en un hábito y esa elección no será tan difícil la próxima vez que tengamos que tomarla.



## Autorizar

Usando las tarjetas de escenario a continuación, divida su grupo en equipos de 4-6. Proporcione a cada equipo una tarjeta de escenario. Su trabajo es representar la escena mientras el resto del grupo adivina qué salió mal. Luego, en grupo, discutan las siguientes preguntas:

- ¿Cómo ese grupo no mostró integridad?
- ¿Cómo estaban demostrando deshonestidad?

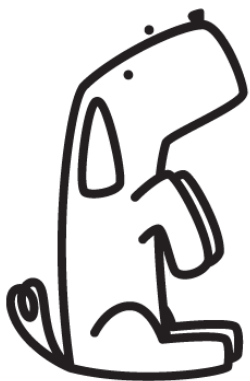
Permita que cada grupo represente su escena.



## Reflejar

Guíe una discusión sobre INTEGRIDAD y tentación.

- ¿Qué significa ser tentado?
- ¿Cómo podemos resistir la tentación y elegir la integridad en su lugar?
- ¿Cómo te ayuda en la vida ser honesto y elegir la integridad?



#### ESCENARIO 1



Entras en una tienda llena de gente y encuentras un billete de \$20 en el piso mientras esperas en la fila para pagar.

#### ESCENARIO 2



Vas al parque infantil con un grupo de amigos y te das cuenta de que alguien dejó su bicicleta allí. Decides probar solo por un segundo.

#### ESCENARIO 3



Estás jugando cuatro cuadrados con tus amigos y se olvidan de contar su último punto. Ganas por su error, pero no dices nada.

#### ESCENARIO 4



Estás trabajando en un grupo de ciencias. No haces nada en el proyecto y eliges dibujar en su lugar, pero aun así obtienes una A del maestro.

#### ESCENARIO 5



Olvidas el dinero del almuerzo en casa, pero le mientes al maestro y le dices que no tienes suficiente dinero para comer. Te dan un montón de boletos para el almuerzo gratis que compartes con tus amigos.