Tengo un conflicto				
Los conflictos son parte de la vida. Aprender a solucionarlos mejora el desarrollo personal porque permite a los niños expresar lo que piensan y sienten así como buscar soluciones pacíficas a través del diálogo y la negociación.				
Asignatura	**Educación Socioemocional**			**2° primaria**
Bloque	n/a	Construimos acuerdos y solucionamos conflictos.	**Transversalidad**	
Eje	Colaboración		Todas las opiniones se necesitan escuchar.	
Habilidad asociada	Resolución de conflictos			
Aprendizajes Esperados	• Establece un diálogo con apoyo de un adulto, con el propósito de llegar a un acuerdo o solución.			
Valores	Respeto, Amor, Confianza, Justicia, Verdad y Responsabilidad			
Competencias AMI	• Definición y formulación de las necesidades de información. • Localización y acceso a la información. • Evaluación de la información. • Organización de la información. • Utilización de la información. • Comunicación y utilización ética de la información. • Comprensión del papel y de las funciones de los medios de comunicación. • Comprensión de las condiciones en las que los medios de comunicación desempeñan sus funciones. • Análisis y evaluación crítica del contenido de los medios de comunicación. • Utilización de los medios de comunicación en el marco de la participación democrática, el diálogo intercultural y el aprendizaje.			
Dilema	Beto, David y Jordi son mejores amigos. Esa tarde estaban festejando el cumpleaños de Beto. Su mamá había preparado una comida deliciosa y su abuelita un pastel riquísimo en forma de Hombre Araña. Después de la comida, los niños tomaron los controles de videojuegos para armar lo que David describió como “la más grande de todas la batallas”. Sin embargo, Beto tenía un as bajo la manga, es decir, una sorpresa. De una caja envuelta con papel plateado y brillante sacó ¡un videojuego nuevo!, era un regalo de su papá por su cumpleaños. David y Jordi se lo arrebataron para ver cuál era. De pronto, como si tuviera luz propia, Jordi vio el cuadro en la solapa del video que decía “E10+”. Sus amigos vieron la sonrisa desaparecer de su cara. ¿Qué pasa?, preguntaron.			

	Este videojuego es “E10+” y yo hice un trato con mis papás que sólo puedo jugar los que están marcados con una “eC” o una “E”, respondió Jordi. ¡Pero tus papás no están aquí!, gritó David, como si hubiera descubierto América. ¡Pero mi papá me lo regaló!, le siguió Beto. Eso quiere decir que es seguro. Jordi dudó. Ambos amigos tenían un argumento y lo que él tenía era un conflicto interno, es decir, con él mismo. Si bien era cierto que sus papás no tenían cómo enterarse de qué videojuego había jugado, un trato es un trato. Por otra parte, Beto tenía algo de razón. Si su papá le había dado el juego de cumple, tendría que ser seguro. Sin embargo, Jordi recordaba lo que sus papás le habían dicho sobre las reglas y como cada mamá y papá pone las suyas en cada casa. Si fueras Jordi, ¿qué harías? **<u>Propuestas de solución</u>** **1. Jugar el juego. Mis papás jamás se van a enterar.** **2. Honrar el trato que tengo con mis papás y proponer a mis amigos jugar otro juego.** **3. Llamar a mis papás y contarles que tengo un conflicto que no sé cómo resolver.**
Ejecución de la actividad	1. Comparta con sus alumnos que hoy trabajarán, en forma grupal, en la resolución de un dilema. 2. Lea el dilema y busque opciones lúdicas para presentarlo (títeres o imágenes). 3. Pida a los niños que sean ellos quienes le cuenten a usted la situación que acaba de exponer a fin de constatar que comprendieron la historia. 4. Anote en el pizarrón las tres propuestas de solución que se proponen arriba para que queden a la vista de todos. Use títeres o imágenes para acompañar las propuestas de solución. 5. Pida a cada alumno que levante la mano para votar sobre la solución al dilema que le parece más apropiada. 6. Entregue a cada niño una copia del texto del dilema. 7. Pídales que lo lleven a casa y lo conversen en familia. 8. Al otro día, en Asamblea, pida a los niños que hablen sobre su experiencia en casa y pregúnteles si esa conversación modificó su voto del día anterior y porqué.
Actividad de cierre	Para cerrar la actividad haga una reflexión sobre los siguientes temas: • Reflexione con sus alumnos sobre lo que han aprendido este año escolar en la materia de educación socioemocional: hemos

	aprendido a conocernos y cuidarnos, a expresarnos, responsabilizarnos y a decidir, a conocer y respetar a las personas que nos rodean, a construir reglas para vivir y convivir mejor y a dialogar para resolver los conflictos. Todas esas habilidades son necesarias para solucionar este dilema. • Explique a sus alumnos que hay una clasificación para los videojuegos establecida –hasta el momento- por la Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento (ESRB, *Entertainment Software Rating Board*) de los Estados Unidos. La ESRB determina que los juegos marcados **"eC"** son para niños pequeños. Los **"E"** son para todos, los **"E10+"** para mayores de 10 años de edad y los **"T"** para adolescentes con más de 13 años de edad. • Trabaje con ellos el tema de la honestidad ("un trato es un trato") y la importancia de decir la verdad. • Explíqueles que en la vida van a tener que tomar muchas decisiones y que cuando estén en conflicto, una medida de resolución es consultar a sus padres y maestros para obtener una guía. • Utilice este dilema para explicarles que, en ocasiones, tendrán que negociar y que esta es una herramienta pacífica para resolver conflictos que exige paciencia, capacidad de escucha y respeto a sus opiniones y a las de los demás. • Informe a sus alumnos que, a su edad, sus padres tomarán decisiones que son por su bien. En ocasiones y a primera vista, estas decisiones podrán parecer injustas pero en realidad son un reflejo del gran cariño que les tienen. • Haga énfasis en que cada padre –en cada hogar- se esfuerza por tomar las mejores decisiones respecto de sus hijos y que esas decisiones no son necesariamente las mismas en todos los casos pero merecen respeto.

Ligas Útiles.

Clasificación para los videojuegos establecida por, Entertainment Software Rating Board, de los Estados Unidos.

https://www.esrb.org/ratings-guide/es/