












































<b>Resolución de conflictos</b> <b>Mónica quiere quedarse a jugar</b>	
 <b>Enlace al juego</b>	<a href="https://www.educaixa.com/-/resolucion-de-conflictos-monica-quiere-quedarse-a-jugar">https://www.educaixa.com/-/resolucion-de-conflictos-monica-quiere-quedarse-a-jugar</a>
 <b>Promotor</b>	Consejería de Educación Junta de Castilla y León (España)
 <b>Tipo de juego</b>	Juego descargable – puede jugar toda la clase – juego narrativo
 <b>Edad</b>	7-14
 <b>Idioma(s)</b>	Español y catalán
 <b>Valor(es) Prosociales</b>	Empatía Tolerancia Aceptación de diferencias Responsabilidad
 <b>Habilidades Prosocial(es)</b>	Autocontrol Resolución de problemas Resolución de conflictos
 <b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› <i>Directo</i>: encontrar nuevas formas de afrontar los conflictos sociales.</li> <li>› <i>Indirectos</i>: desarrollar la creatividad e iniciativa, ya sea en relación a un problema que hay que resolver o un contenido que haya que aprender.</li> <li>› <i>Interdisciplinar</i>: Educación social y cívica.</li> <li>› <i>Psicológicos, sociológicos, prosociales</i>: Promover la resolución pacífica de problemas/conflictos.</li> </ul>



 <p><b>Descripción de los juegos</b></p>	<p>Antes de salir con sus amigos, a Mónica le dijeron que tenía que volver a casa a las 20 h. Sin embargo el juego le lleva más tiempo del esperado y cuando es hora de volver a casa, los amigos de Mónica intentan hacerle cambiar de opinión para quedarse más tiempo. En el juego se perciben los sentimientos de todos los personajes y se centra en la búsqueda de una solución adecuada.</p>
 <p><b>Equipo necesario</b></p>	<p>Un ordenador que tenga instalado Adobe Flash Player</p>
 <p><b>Descripción de la actividad</b></p>	<p>La propuesta comienza con una breve animación que destaca el dilema que tiene Mónica: está jugando con sus amigos y tiene que irse si quiere llegar a casa a la hora en que se lo prometió a sus padres. Una vez que se ha presentado la historia, se pide a los alumnos/as que respondan algunas preguntas. Mediante esta interacción, los alumnos aprenden a analizar el problema teniendo en cuenta las emociones que sienten las personas involucradas en el problema. Luego se pasa a una fase de búsqueda de soluciones, donde se trata de poner la imaginación y la creatividad para buscar diferentes alternativas que deberán evaluarse antes de elegir la opción que pueda ser la más adecuada para resolver el problema. El juego permite al alumnado practicar el método propuesto e internalizarlo, con el objetivo de que luego puedan seguir los mismos pasos para resolver problemas y conflictos en la vida real.</p>
 <p><b>Tiempo</b></p>	<p>Alrededor de 40 minutos</p>
 <p><b>Imágenes u otros documentos</b></p>	
 <p><b>Otros enlaces relevantes</b></p>	<p>Hay una carpeta llamada “materiales” en las que hay sugerencias para el profesorado</p>



	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="518 293 742 353">  Descripción del recurso                 </td> <td data-bbox="774 322 1369 353">  Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="518 360 742 421">  Objetivos didácticos                 </td> <td data-bbox="774 360 1369 392">  Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="518 427 742 488">  Competencias a adquirir                 </td> <td data-bbox="774 398 1369 430">  Ficha del alumno RC                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="518 495 742 555">  Materiales del recurso                 </td> <td data-bbox="774 436 1369 468">  Créditos                 </td> </tr> </table>	 Descripción del recurso	 Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado	 Objetivos didácticos	 Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar	 Competencias a adquirir	 Ficha del alumno RC	 Materiales del recurso	 Créditos
 Descripción del recurso	 Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado								
 Objetivos didácticos	 Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar								
 Competencias a adquirir	 Ficha del alumno RC								
 Materiales del recurso	 Créditos								
 <p><b>Consejos y trucos</b></p>	<p>El juego está pensado para proyectarse en el aula, de modo que todo el grupo pueda ver las animaciones y los ejercicios que contiene y así poder participar en una sesión dinámica y entretenida, realizando las actividades de forma oral.</p>								
 <p><b>Fuente</b></p>	<p>Obra Social la Caixa (EduCaixa) CC-BY-NC-ND-3.0 ES</p>								

