

SUGERENCIAS PARA DINAMIZAR EL INTERACTIVO

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS. Mónica quiere quedarse a jugar

Aunque el interactivo “Mónica quiere quedarse a jugar” os proporciona instrucciones claras para la dinamización, a continuación encontraréis algunas sugerencias que pueden ayudaros a realizar la actividad. Es preferible que las leáis una vez lo hayáis visto y conozcáis el contexto en el que se desarrolla.

Este recurso forma parte de un conjunto de tres interactivos que tratan la resolución de conflictos y pueden trabajarse en el orden que se desee. Los otros dos llevan por nombre “Juan y Laura quieren el ordenador” y “Eduardo y Guillermo encuentran un billete”. Cada uno parte de una situación conflictiva diferente y propone una sencilla metodología para intentar resolver el problema. A partir de la práctica simulada, se intenta que los niños aprendan a desarrollar el proceso con el objetivo de que puedan aplicarlo con éxito en situaciones de la vida real.

El interactivo empieza planteando una situación conflictiva que se presenta en forma de animación y, acto seguido, se inicia el proceso de análisis y de resolución. En este caso, el problema aparece cuando llega el momento en que Mónica tiene que irse para llegar a casa a la hora que se ha comprometido a hacerlo, y está jugando con sus amigos una partida que aún no ha terminado. Tiene un dilema, porque querría quedarse, pero sabe que si lo hace incumplirá la promesa que ha hecho a sus padres, y debe tomar una decisión que no le resulta fácil.

La primera pantalla ayuda a identificar y definir el problema. Existe una pregunta general (**¿CREÉIS QUE MÓNICA TIENE UN PROBLEMA?**) y tres botones que proponen centrarse primero en las personas (para identificar quién tiene el problema y cómo lo sabemos), después en el problema (para conocer exactamente cuál es el conflicto) y por último en la solución (para saber qué es lo que hay que solucionar). Al clicar estos botones, se despliegan preguntas específicas para guiar el análisis y se proporcionan también ejemplos de respuesta, que solo se oyen si se clica el correspondiente icono y, por lo tanto, puede decidirse si se quieren utilizar y en qué momento.

Acto seguido, el análisis se centra en los sentimientos de las personas implicadas en el conflicto. Se trata de intentar ser conscientes de las emociones que experimentan, y también de darse cuenta de que los signos de comunicación no verbal, como la expresión facial, la posición del cuerpo, la mirada o el tono de voz nos indican cómo se sienten las personas en todo tipo de situaciones. La pantalla plantea la pregunta **¿CÓMO CREÉIS QUE SE SIENTE MÓNICA? ¿Y SUS AMIGOS? ¿Y SUS PADRES?**, y por medio de dos botones se accede a una pregunta específica para cada personaje que, como en la pantalla anterior, también da la opción de escuchar respuestas de ejemplo.

A partir de aquí el método se centra en buscar soluciones para resolver el conflicto, y aparece el siguiente enunciado: **PROPONED TRES SOLUCIONES PARA QUE MÓNICA RESUELVA EL PROBLEMA**. Existe la posibilidad de escribir directamente con el teclado las soluciones que propongan los alumnos, o bien de escoger alguna de una lista desplegable. Pueden combinarse también ambas opciones, según os convenga. Esta fase es esencialmente creativa, y pensamos que lo mejor es que sean los mismos alumnos quienes escriban las soluciones, aunque los ejemplos pueden servir de inspiración.

Dad libertad a los niños para que hagan propuestas y no descartéis ninguna a priori. Se trata de que incrementen las habilidades para resolver conflictos con autonomía y, para hacerlo, deben ser capaces de tener ideas y, después, de valorarlas. Evitad, pues, la censura o la crítica por vuestra parte y también por parte de los propios niños en esta fase del proceso: ya habrá tiempo de hacerlo y de descartar las ideas que no sean adecuadas.

El interactivo propone trabajar inicialmente con tres propuestas. En el caso de que los niños imaginen otras, puede ser interesante tomar nota para no olvidarlas y valorarlas más adelante.

La siguiente pantalla continúa con el enunciado **PENSAD EN LAS CONSECUENCIAS DE CADA SOLUCIÓN Y DISCUTIDLAS ENTRE TODOS**. Ahora se invita a los niños a examinar las propuestas y a imaginar las consecuencias de cada una de las soluciones que hayan propuesto o hayan elegido de la lista desplegable. Deben pensar también en las posibles ventajas e inconvenientes de cada solución. Tendréis que realizar el ejercicio oralmente y, si es necesario, ayudaros de la pizarra o de un papel para ir apuntando todo lo que se diga sobre cada solución. Si habéis escogido alguna de la lista desplegable, podréis escuchar los ejemplos que proponemos para responder a lo que plantea el enunciado.

En esta fase, es muy importante vuestra participación. Debéis ayudar a los niños a pensar en las consecuencias de cada solución que estén examinando, para que se den cuenta de la relación causa-efecto en el ámbito de las relaciones entre las personas y que las acciones que realizamos siempre tienen consecuencias. También tienen que pensar en las repercusiones emotivas, como por ejemplo en cómo se sentirán las personas implicadas cuando se ponga en práctica cada solución.

El proceso se repite para cada una de las tres soluciones y, acto seguido, el interactivo propone: **ESCOGED LA PROPUESTA QUE OS PAREZCA MÁS ADECUADA Y COMENTAD POR QUÉ**. Se advierte que es importante que escojan una solución que les parezca justa para todos y que no haga sentir mal a nadie y que, si ninguna de las tres soluciones les parece que podrá resolver el conflicto, vuelvan hacia atrás y hagan otras propuestas.

Después de haber examinado cada una de las soluciones propuestas, se está en disposición de escoger una que pueda ser adecuada para resolver el conflicto, o bien repetir el proceso para buscar más alternativas si la ponderación es negativa (en el sentido de que ninguna de las propuestas parezca adecuada). No disponer de ninguna solución y tener que volver hacia atrás no es ningún fracaso, sino al contrario, es una oportunidad para generar más ideas e ir adquiriendo destreza en el proceso.

A menudo ocurre que ciertas ideas que inicialmente parecían poco adecuadas pueden llegar a ser efectivas una vez evaluadas, porque el examen pone de relieve algunos inconvenientes que pueden modificarse o corregirse. También suele pasar que algunas ideas que inicialmente parecían estupendas acaban no siéndolo, cuando se han examinado con calma.

Es muy importante que sean los propios niños quienes realicen este proceso de análisis y de valoración de las soluciones imaginadas. No se trata de que aprendan a seguir las indicaciones de los adultos, sino de que aprendan a generar ideas y después a examinarlas para tomar decisiones que les ayuden a afrontar los problemas reales que puedan tener y resolverlos de

una forma constructiva, sensata y pacífica, evitando comportamientos violentos o no deseables.

Finalmente se pide que cliquen la que consideren la mejor solución, que quedará resaltada en pantalla para poder hacer un último comentario.

Se puede utilizar el documento en PDF llamado "Ficha del alumno" para dejar constancia por escrito de todos los pasos que se han efectuado para resolver el conflicto planteado en este interactivo, y para realizar el ejercicio individualmente. También se puede utilizar para desarrollar el proceso en torno a cualquier otro conflicto, ya sea real o imaginario.

Es importante que, antes de terminar cada sesión, dediquéis unos minutos a reflexionar en voz alta sobre aquello que se ha aprendido y pidáis a los alumnos que expresen oralmente o por escrito cómo se sienten después de haber participado en los ejercicios que propone el interactivo, con el objetivo de reforzar su consciencia emocional. También les podéis pedir que, si les apetece, indiquen aquello que más les haya gustado, sorprendido, interesado, etc.