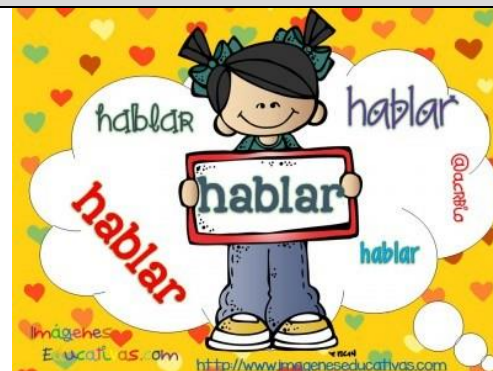
	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Claudia González-Xiomara Chamorro		GRADO	Primero
ASIGNATURA	Ética y valores			
Correo electrónico de contacto				
Fecha de envío	20 de abril	Fecha de entrega	24 de abril	
Tiempo de ejecución de la actividad	1 hora			
TEMA	Resolución de conflictos			

Contextualización

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Se denomina solución de conflictos o resolución de conflictos al **conjunto de técnicas y habilidades que se ponen en práctica para buscar la mejor solución, no violenta, a un conflicto, problema o malentendido** que existe entre dos o más personas e incluso, personal.



Descripción de la actividad sugerida

Actividad 1: Realiza la lectura del cuento “**El dado que pacificó mi tablero**”, dialoga con tus padres o acudientes acerca de la enseñanza que te dejó y represéntalo gráficamente en el cuaderno de ética. No olvides colorear tus dibujos. **Anexo 1**

OPCIONAL, MATERIAL COMPLEMENTARIO

- ✓ <https://www.imageneseducativas.com/como-actuar-ante-un-conflicto-entre-companeroas-tarjetas-imprimibles/>
- ✓ <https://www.significados.com/solucion-de-conflictos/>.
- ✓ <https://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/el-dado-que-pacifico-mi-tablero>.

Criterios de Evaluación

- ✓ A partir de la guía número 5, todas las actividades sugeridas en las guías, deben ser desarrolladas en el cuaderno, con fecha de ejecución, no es necesario imprimir y pegar la guía, si así lo prefiere.
- ✓ Se tendrá en cuenta la caligrafía, ortografía, orden y presentación de las actividades.
- ✓ Al momento de regreso a clases, todos los trabajos serán sustentados por el estudiante.

El dado que pacificó mi tablero

Yo no lo sabía, pero las fichas blancas y negras de mi juego favorito odiaban a muerte. Cada noche, mientras yo dormía, **peleaban por única casilla multicolor del tablero**, a la que las blancas llegaban siguiendo el caminito de casillas blancas que cruzaba su reino, y las negras siguiendo otro caminito de casillas negras que atravesaba el suyo.



se
la

Aquella lucha tan igualada parecía no tener fin, así que el señor Dado les propuso la partida definitiva: se enfrentarían los líderes de cada bando, **y el vencedor se quedaría con la casilla multicolor para siempre.**

- Para evitar trampas -añadió Dado-, **ambas pasarán la noche anterior aisladas y vigiladas por mí.** Yo las llevaré luego a su casilla de salida.

Tanto dolor había dejado en las fichas aquella feroz guerra, que no dudaron en aceptar la propuesta del viejo y sabio señor Dado, quien, al caer la noche, **llevó a ambas fichas a un lugar secreto del tablero.** Estas esperaban algún tipo de premio o discurso pero, para su sorpresa, solo encontraron dos cubos de pintura, uno blanco y otro negro.

- **Cambiaréis vuestros colores esta noche**, y mañana jugaréis la partida con el color al que siempre os habéis enfrentado. Tenéis la misma forma, y solo cambia vuestro color, así que nadie se dará cuenta; pero tampoco podréis decírselo a nadie.

Las fichas obedecieron sorprendidas, y al día siguiente viajaron hasta llegar a la casilla de salida de cada uno de los caminos.

La ficha negra, toda ella pintada de blanco, **crucó el reino de las fichas blancas entre aplausos y gritos de ánimo**, sin que nadie supiera que estaban aclamando a la mejor de las fichas negras. Allá por donde pasaba recibía flores, regalos y muestras de cariño de fichas grandes y pequeñas. Viendo la ilusión que generaba ganar aquella casilla, **la ficha negra descubrió que el reino de las fichas blancas no era tan distinto del suyo**, aunque fueran de colores opuestos. La partida comenzó, y en su emocionante viaje por el caminito de casillas blancas a través del reino rival, la ficha negra se sintió un poquito menos negra. Hasta que, **llegando al final de la partida**, cuando estaba tan cerca que podía verse la última casilla, la ficha negra no recordaba ninguna razón para detestar a las fichas blancas. Entonces se encontró frente a frente con la ficha blanca, toda ella pintada de negro, y sintió un fuerte deseo de abrazarla como a una de sus hermanas. La ficha blanca, **que había vivido algo muy parecido en su viaje por el país de las fichas negras**, sintió lo mismo. Y, olvidando la partida, ambas avanzaron hasta la casilla multicolor para fundirse en un gran abrazo.

Casi nadie entendía qué había pasado, pero daba igual. **Todas tenían tantas ganas de paz**, que no dudaron en lanzarse a la casilla multicolor para seguir abrazándose unas a otras y celebrar el fin de la guerra.

Desde entonces, cada noche, la casilla multicolor se llena de fichas blancas y negras, y de los dos cubos de pintura que puso allí el señor Dado, para que quienes quieran ver el mundo con los ojos de los demás puedan hacerlo siempre que quieran.

Pedro Pablo Sacristán