



Juega y aprende

E D U C A
C H E S S



ÍNDICE

Información general.....	3
Materiales.....	4
Libros	5
Dossiers.....	7
Multimedia	8
Programación	9
Objetivos.....	10
Metodología.....	11
Aplicación	12
Contenidos	13
Bloque “Aprende”: Ajedrez	14
Bloque “Siente”	15
Bloque “Aplica”	19

INFORMACIÓN GENERAL

Presenta una serie de contenidos y actividades agrupados en **cinco bloques**, para potenciar las capacidades intelectuales y las inteligencias múltiples para la etapa de primaria (6 a 12 años).

El ajedrez constituye el centro de interés de este proyecto transversal porque es el juego ideal para poder ejercitar la mayoría de las capacidades intelectuales. Pero los objetivos son mucho más ambiciosos que simplemente enseñar ajedrez porque se pretende, entre otras cosas, contribuir en la educación integral de las personas.

Estos cinco bloques son los siguientes:

1. **Aprende:** enseña los conceptos básicos del juego del ajedrez necesarios para poder jugar una partida. El profesorado puede impartirlos aunque no tenga conocimientos previos de ajedrez.
2. **Piensa:** trabaja el razonamiento, el cálculo, la memoria, la observación, la inteligencia visual y del lenguaje.
3. **Juega:** se centra en la propuesta de actividades lúdicas para practicar varios tipos de inteligencia (musical, cinéticocorporal y naturalista) y favorece la agilidad mental a través de sopas de letras, puzzles, sudokus, kakurus, actividades de dibujo, etc.
4. **Siente:** fomenta la creatividad, mejora la inteligencia emocional, educa en valores, desarrolla la inteligencia existencial, cultiva la felicidad, etc.
5. **Aplica:** trabaja contenidos sobre ética (economía del bien común), cultura de la paz, comunicación, emprendeduría, sostenibilidad y ecologismo, educación para la salud, etc.

Todos los **materiales** estarán disponibles, simultáneamente, en formato impreso, PDF y multimedia.

Los materiales en formato PDF pueden ser impresos y visualizados en cualquier soporte informático (ver los materiales descargables gratuitamente en la web).

Los materiales multimedia se presentarán en un portal interactivo donde los ejercicios estarán programados y diseñados en HTML 5, lo cual permitirá el acceso a través de cualquier medio informático conectado a Internet.

Cada material (libro o dossier) dispondrá de una **guía didáctica** y un **solucionario**.

En las guías didácticas se explican la metodología específica de cada material, las posibles dificultades de comprensión, unas nociones básicas de teoría de apoyo al profesorado, se proponen otras actividades complementarias para mejorar la comprensión de los alumnos.

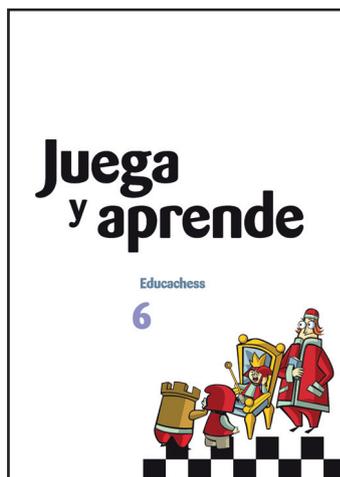
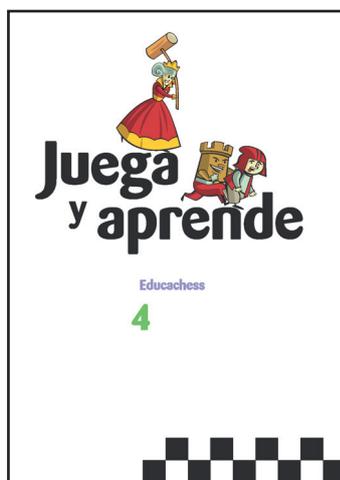
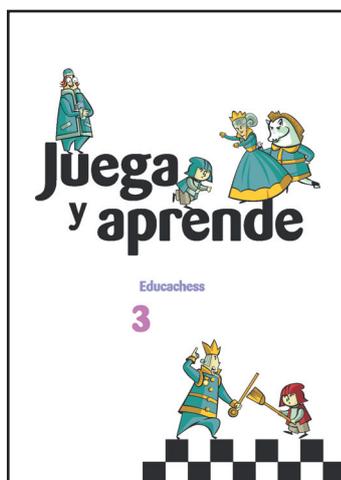
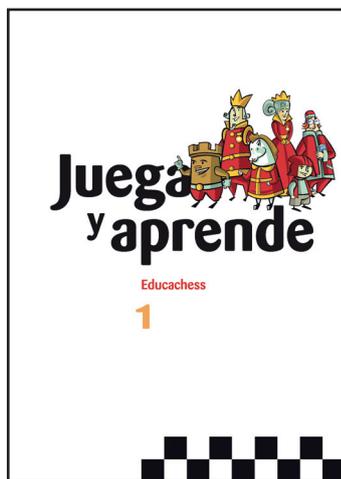
A la vez, todos los materiales estarán disponibles en cualquier idioma de los que se haya realizado la traducción.

Al final del documento se encuentran los esquemas de los contenidos de todas las temáticas correspondientes a los bloques “Aprende”, “Siente” y “Aplica” desglosados por cada curso de primaria.

MATERIALES

LIBROS

Una parte de los materiales, los referentes a los **bloques Aprende y Piensa**, se presentan agrupados en estos **seis libros**, uno para cada curso de Educación Primaria (6 a 12 años).



En cada libro se combinan contenidos de ajedrez muy sencillos con otros de las áreas curriculares correspondientes a cada curso escolar.

A través de estos últimos se potencian las capacidades intelectuales (razonamiento, lenguaje, cálculo, percepción, memoria e inteligencia espacial).

Estos ejercicios son similares a los que se trabajan en las asignaturas de matemáticas, lenguaje o educación visual pero con un diseño competencial y relacionado con el ajedrez.

Se ha elegido el juego del ajedrez, como centro de interés de dichos materiales, porque fomenta el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Por ello, se enseña, simultáneamente y de forma muy elemental, a jugar al ajedrez para que el alumnado practique habitualmente este deporte.

Por eso, el contenido de ajedrez explicado en estos seis libros equivale aproximadamente al contenido del primer libro de la colección "Ajedrez para todos".

De esta forma, el profesorado puede implementar el ajedrez en las escuelas aunque no tenga conocimientos previos de este juego.

Ejemplos de ejercicios

Ajedrez

El movimiento

La torre se puede mover a las casillas de su fila o columna.

Los círculos verdes indican las casillas adonde la torre puede ir.

La torre se desplaza horizontalmente o verticalmente.

La captura

El caballo puede capturar las piezas adversarias que encuentre al final de cada salto.

Los círculos verdes indican las piezas que puede capturar el caballo.

Cómo se puede capturar una pieza del adversario cada vez.

Combinación de mate

En el siguiente diagrama resacciona para conseguir dar jaque mate.

La blanca captura el peón blanco a su alfil más porque está adelantado por su color.

A menudo son necesarias varias piezas para dar jaque mate.

¿Cómo capturar la pieza indicada con un caballo?

Responde con un círculo la respuesta correcta.

Indica con flechas las jugadas para capturar el peón blanco con un caballo.

Inteligencia visual

Busca las piezas de ajedrez y resigue sus contornos con los colores indicados.

Indica la cantidad de piezas encontradas de cada tipo.

Para la cuadrícula para completar las casillas faltantes.

Busca las piezas de ajedrez que se repiten en los dibujos.

Observa la letra indicada pintando las casillas.

Busca las letras y forma palabras que indican los dibujos. Utiliza cada una de las letras una sola vez. Fíjate en el ejemplo.

Razonamiento

Observa este salón de actos.

- Escribe la etiqueta en todas las butacas.
- ¿Cuántas butacas vacías hay?
- ¿En qué butacas se sentarán dos que quieran estar juntos?
- ¿Dónde está sentada la torre verde?

Responde las siguientes preguntas del con piezas de ajedrez.

En todas las casillas coloca una pieza de ajedrez de la manera que se indica.

¿Cuántas piezas se necesitan para capturar el peón blanco con un caballo?

Indica con flechas las jugadas para capturar el peón blanco con un caballo.

Responde las siguientes preguntas del con piezas de ajedrez.

Responde con un círculo la pieza de cada fila que se repite.

Indica en cada casilla la figura correspondiente.

Observa los ficheros del ajedrez para que entiendan correctamente.

Compara con piezas de ajedrez. Cada fila y columna debe tener un color diferente. Marca cada casilla con un círculo si cumple 3 condiciones. Solo una vez por pieza.

Lenguaje

Une las letras y forma las palabras que indican los dibujos. Utiliza cada una de las letras una sola vez. Fíjate en el ejemplo.

TABLERO

Descifra el siguiente mensaje.

¿Cuántas palabras se pueden formar con las letras A, E, I, D, U, V, Y, R, L, M, N, S?

Observa las fichas con dibujos con el tipo de frase.

Observa las fichas con dibujos con el tipo de frase.

Observa la numeración de las frases para que entiendan correctamente.

¿Cuántas palabras se pueden formar con las letras A, E, I, D, U, V, Y, R, L, M, N, S?

Cálculo

Observa el precio de estos objetos y señala los que no podrías comprar con 40 euros.

39 € 120 € 9 €

51 € 15 € 42 €

Si tienes 50 euros para comprar cada objeto, ¿cuánto será el cambio que te devolverán cada vez?

Observa el precio de estos objetos y responde a las siguientes preguntas.

¿Cuántos euros se necesitan para comprar 3 objetos?

¿Cuántos euros se necesitan para comprar 2 objetos?

¿Cuántos euros se necesitan para comprar 1 objeto?

¿Cuántos euros se necesitan para comprar 4 objetos?

¿Cuántos euros se necesitan para comprar 5 objetos?

¿Cuántos euros se necesitan para comprar 6 objetos?

Observa el precio de estos objetos y responde a las siguientes preguntas.

¿Cuántos euros se necesitan para comprar 3 objetos?

¿Cuántos euros se necesitan para comprar 2 objetos?

¿Cuántos euros se necesitan para comprar 1 objeto?

¿Cuántos euros se necesitan para comprar 4 objetos?

¿Cuántos euros se necesitan para comprar 5 objetos?

¿Cuántos euros se necesitan para comprar 6 objetos?

Observación

Busca los pajaritos de mimbrablancos que sean iguales.

Indica los números de los mimbrablancos que son iguales.

Busca las casillas con una sola casilla vacía.

¿Cuántas partidas se pueden jugar con estos jugadores? Explica.

Para jugar una partida se necesitan un tablero, un juego de piezas y un reloj.

Las partidas que se pueden jugar son:

Observa bien el dibujo y localiza los objetos siguientes.

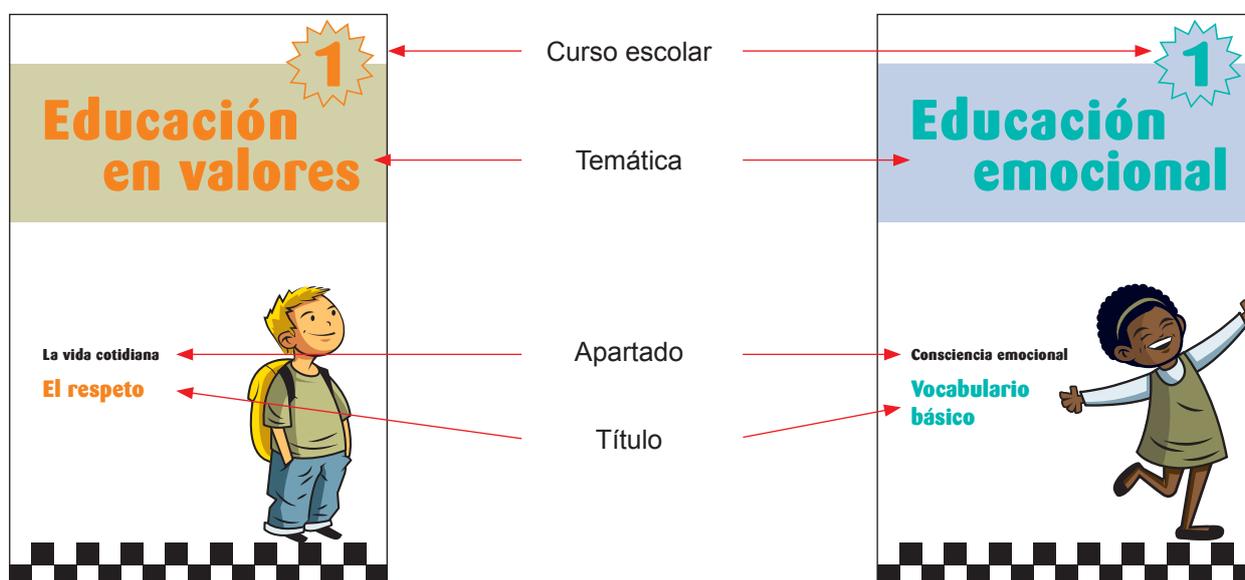
Responde con un círculo la pieza o jugador no repetidos en cada dibujo.

DOSSIERS

Cada temática de los bloques **Siente** y **Aplica** se presenta en 48 dossiers para el alumnado y sus correspondientes miniguías didácticas para el profesorado.

Se puede consultar todos los títulos de cada temática en la parte final del documento denominada “contenidos”.

Cada temática se descompone en 8 apartados, uno para cada mes del curso escolar (desde octubre a mayo). Cada apartado se trabaja en cada uno de los cursos escolares de la etapa de la Educación Primaria (cada apartado contiene 6 títulos). Por ello, cada temática presenta 48 títulos.



Cada dossier contiene una historieta de diez páginas (ilustración y textos) para introducir el tema y otras diez páginas de actividades diferentes para facilitar la comprensión de los contenidos.

5

7

Relaciona cada tipo de respeto con su número de la página de la historieta donde se realiza la acción.

Ser educado	1
Ser puntual	2
Ser atento con la gente mayor	3
Ir limpio y arreglado	4
Hacer caso de los padres	5
Esperar el turno	6

5

Relaciona cada fotografía con su contrario.

1

SOPA DE LETRAS

Encierra las siguientes palabras, que están relacionadas con el respeto.

ATENTO	ASEADO
PUNTUAL	RESPETO
EDUCADO	NORMAS
REGLAS	ESCUCHAR

L	O	D	A	C	U	D	E
A	O	N	O	R	M	A	S
U	D	T	N	A	R	U	C
T	A	O	E	E	O	L	U
N	E	U	G	P	D	A	C
U	S	L	A	O	S	O	H
P	A	R	S	I	O	E	A
S	A	T	E	N	T	O	R

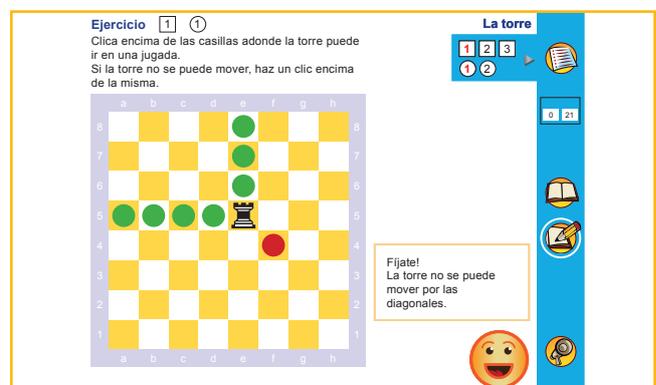
MULTIMEDIA



Características del software:

1. Ayuda al usuario cuando se equivoca o se bloquea en su aprendizaje.
2. Permite modular los contenidos y la dificultad de los ejercicios.
3. Guarda el historial de los resultados de los ejercicios y de los errores cometidos por cada usuario.
4. Ofrecerá la posibilidad de incorporar nuevos ejercicios, ejemplos y contenidos por parte del profesorado con total disponibilidad para todos los usuarios.

Ejemplos de prototipos de fichas interactivas del bloque Aprende.
Ficha teórica (izquierda) y ejercicio (derecha).



Se ha realizado el diseño funcional, la programación de la parte del servidor y las bases de datos, el acceso de usuarios y su mantenimiento, el software para desarrollar cualquier ejercicio, actividad o juego y la presentación interactiva de los contenidos teóricos. Actualmente, se están introduciendo los contenidos en ficheros xml y se están diseñando otros juegos y tipos de ejercicios.

PROGRAMACIÓN

OBJETIVOS

Generales:

1. Educar integralmente utilizando el modelo de las inteligencias múltiples (lógico-matemática, espacial y visual, intrapersonal, interpersonal, lingüística, cinético-corporal, musical, naturista y existencial).
2. Potenciar las capacidades intelectuales.
 - 2.1. Cálculo.
 - 2.2. Razonamiento.
 - 2.3. Percepción.
 - 2.4. Memoria.
 - 2.5. Creatividad.
 - 2.6. Comunicación.
 - 2.7. Emprendeduría.
3. Desarrollar y potenciar una base emocional y moral del alumnado.
4. Fomentar especialmente:
 - 4.1. La igualdad de género.
 - 4.2. Las relaciones intergeneracionales.
 - 4.3. El respeto para la multiculturalidad.
 - 4.4. La paz mediante la diversidad lingüística y cultural.
 - 4.5. La ecología y la sostenibilidad.
 - 4.6. La economía del bien común.
5. Sensibilizar sobre las grandes desigualdades sociales y promover la solidaridad.

Ajedrecísticos:

Fomentar el hábito de la gimnasia mental a través de la práctica del ajedrez.

Este proyecto EDUCACHESS permite que sea un instrumento ideal para conseguir el objetivo de **introducir el ajedrez en todas las escuelas**. El 15 de marzo de 2012 el Parlamento Europeo aprobó una Declaración para que se introdujera en todas sus escuelas.

El hecho que el mismo profesorado pueda impartir los contenidos fácilmente, aunque no tenga conocimientos previos de ajedrez, permite la difusión del ajedrez en todas las escuelas *sin ningún coste económico añadido*.

METODOLOGÍA

A continuación, se expondrán los aspectos metodológicos generales utilizados para la realización de estos materiales “Juega y aprende”. En cambio, los específicos sobre cada bloque y sus secciones, se encuentran respectivamente en las guías didácticas respectivas.

Los materiales se presentan mediante un diseño muy atractivo y visual (con la mínima cantidad de texto imprescindible). Se utilizan muchas actividades y juegos para trabajar los conceptos de forma progresiva a fin de favorecer un aprendizaje significativo y, de este modo, facilitar la enseñanza de las competencias.

Mediante estos materiales del “Juega y aprende” se potencian las capacidades intelectuales (percepción, razonamiento, cálculo, memoria, inteligencia espacial y lenguaje) para trabajar las competencias interdisciplinarias (comunes en varias disciplinas). También se enseñan competencias metadisciplinarias, especialmente las del ámbito personal, interpersonal y social (educación emocional y educación en valores).

El ajedrez es el centro de interés del proyecto puesto que la práctica de este juego contribuye a desarrollar dichas competencias. Mientras los alumnos piensan que solamente están jugando y divirtiéndose, el profesorado contribuye a la educación integral de su alumnado mediante los ejercicios y actividades de los materiales.

Teniendo en cuenta que el objetivo prioritario no es enseñar a jugar al ajedrez sino educar, el profesorado podrá impartir todos los contenidos aunque no tenga conocimientos previos de ajedrez.

Una consecuencia de trabajar los contenidos ajedrecísticos será que se favorecerá la práctica del ajedrez a toda la población y, por lo tanto, se promoverá la actividad mental a través de este deporte.

Por eso, un 10% de los contenidos son ajedrecísticos porque solamente se pretende enseñar de una forma básica el juego del ajedrez. En cambio, el otro 90% de contenidos no ajedrecísticos servirán para enseñar las competencias que permitirán “saber pensar y aprender”, “saber convivir”, “saber ser” y “saber hacer y emprender”.

Las actividades y juegos no ajedrecísticos, concretamente los de los bloques *Piensa*, *Juega* y *Aplica* se ambientarán generalmente en un entorno decorativo de ajedrez para adecuarlo al centro de interés, que es el ajedrez.

Uno de los retos de la enseñanza es la educación y no solamente la transmisión de conocimientos. Sin embargo, la organización escolar mediante las disciplinas curriculares (asignaturas) dificulta enormemente enseñar las competencias básicas para conseguir ciudadanos competentes para la vida profesional.

Por ello, el proyecto global, multidisciplinar, continuado, interactivo y multilingüe “Juega y aprende” presenta unos materiales que contribuyen a enseñar muchas de estas competencias que no se trabajan en las asignaturas tradicionales.

De esta manera, se facilita la adquisición de buenos hábitos y valores, se potencian las capacidades intelectuales, se mejora el equilibrio emocional. Por lo tanto, estos beneficios incidirán en un mayor rendimiento escolar y en una mayor convivencia social.

APLICACIÓN

Están pensados para ser utilizados en toda la etapa de primaria en talleres, tutorías, actividades extraescolares, etc.

La aplicación ideal sería que los tutores o tutoras de los cursos de primaria, especialmente, los del primer ciclo (6 y 7 años), fuesen los que impartan estos contenidos del “Juega y aprende” en horario lectivo porque lo pueden hacer a través de las muchas asignaturas que imparten al mismo grupo clase.

La cantidad de actividades y juegos de estos materiales permite hacerlo desde una hora semanal hasta una sesión diaria.

El profesorado puede trabajar solamente algunos de los contenidos no ajedrecísticos, pero recomendamos que lo haga con todos, ya que contribuirá a la educación integral de su alumnado.

Debería incluirse la enseñanza de los conceptos básicos de ajedrez porque interesa que el alumnado adquiera el hábito de hacer actividad mental regularmente, de forma similar como se recomienda que la población haga deporte periódicamente.

Por lo tanto, esta colección permitirá la introducción del ajedrez en todos los centros educativos de Primaria de una forma factible y gratuita porque no es necesario disponer de un profesorado especializado externo, como ya se ha justificado en el anterior apartado de metodología.

También es factible que los propios padres y madres utilicen estos materiales para complementar la educación de sus hijos y/o colaboren con el profesorado que los esté impartiendo.

Si se quiere potenciar mucho más el aprendizaje del ajedrez se puede utilizar simultáneamente los materiales de la colección “Ajedrez para todos”.

El profesorado podrá utilizar los PDF para explicaciones globales mediante pizarras digitales o proyectores. También los alumnos podrán imprimirse las páginas de ejercicios para solucionarlos individualmente o en pequeños grupos.

Los materiales interactivos permitirán un aprendizaje más tutorizado y diversificado en función del ritmo de aprendizaje de cada alumno.

CONTENIDOS

Bloque: Aprende

Ajedrez

1.º curso

1. El tablero
2. El peón
3. La torre
4. El alfil
5. La dama
6. El rey
7. El caballo
8. Jaque

2.º curso

1. Mover
2. Valor de las piezas
3. Capturar
4. Atacar
5. Defender
6. Jaque al rey
7. Jaque mate
8. A jugar...

3.º curso

1. Amenaza y defensa
2. Mate con dos torres
3. Cambios
4. Mate de rey y dama
5. La amenaza doble
6. Mate de rey y torre
7. Los rayos X
8. Jugadas especiales

4.º curso

1. El enroque
2. Mates simples
3. La descubierta
4. Mates con ayuda
5. La clavada
6. Mate del beso
7. Intercambios
8. Mate de las flechas

5.º curso

1. Eliminación de la defensa
2. Mate del pasillo
3. Evitar la amenaza doble
4. Mate del tubo
5. Evitar los rayos X
6. Mate árabe
7. Tablas por ahogado
8. Simplificaciones

6.º curso

1. Mate de la cox
2. Evitar la descubierta
3. Mate de la escalera
4. Evitar la clavada
5. Mate vergonzoso
6. Contraataque
7. Resultado de una partida
8. Tablas por repetición

Bloque: Siente

Educación emocional

1.º curso

1. Vocabulario básico
2. Relajación
3. Autoconcepto
4. Reconocimiento de las propias cualidades y limitaciones
5. Las habilidades sociales básicas
6. Equilibrio emocional. Negociación
7. Desarrollar hábitos saludables
8. Las normas

2.º curso

1. Identificar emociones
2. La distracción conductual
3. Identificación de las cualidades de los otros
4. Valoración positiva de la diversidad
5. La comunicación
6. La cooperación
7. Aprender a disfrutar de las actividades que realizamos
8. Compartir

3.º curso

1. El lenguaje verbal y no verbal en las emociones
2. El control de un comportamiento agresivo
3. Autoaceptación
4. La valoración del esfuerzo personal
5. Desarrollar emociones positivas
6. El diálogo
7. Saber buscar ayuda
8. Saber esperar

4.º curso

1. Ampliación de vocabulario emocional
2. La regulación de sentimientos i de la impulsividad
3. La autoconfianza
4. La superación del fracaso
5. La formulación de quejas y de disculpas
6. Las estrategias para hacer frente a la exclusión grupal
7. Valorar la familia como un elemento clave en momentos difíciles
8. Saber ganar y saber perder

5.º curso

1. El propio estado emocional
2. La reestructuración cognitiva
3. El respeto a uno mismo
4. El desarrollo de las expectativas realistas de uno mismo
5. La asertividad
6. El juego de roles
7. La toma de decisiones. Aceptar y aprender del error
8. Saber divertirse

6.º curso

1. La comprensión de las causas y consecuencias de las emociones
2. La tolerancia a la frustración
3. Los indicadores de la autoestima
4. El uso de pequeñas satisfacciones para sentirnos mejor
5. Saber escuchar
6. La empatía
7. Desarrollar el espíritu crítico
8. Las habilidades de organización en el tiempo de ocio

Clasificación

Consciencia emocional (1)

Regulación emocional (2)

Autonomía emocional

Autoestima (3)

Motivación (4)

Competencia social

Habilidades socio-emocionales (5)

Resolución de conflictos (6)

Competencias para la vida y el bienestar

Habilidades para la vida (7)

Habilidades del juego (8)

Bloque: Siente

Educación en valores

1.º curso

1. Responsabilidad
2. Amistad
3. Fortaleza
4. Respeto
5. Honestidad
6. Sinceridad
7. Silencio
8. Paz

2.º curso

1. Igualdad
2. Civismo
3. Paciencia
4. Discreción
5. Prudencia
6. Tolerancia
7. Sencillez
8. Justicia

3.º curso

1. Libertad
2. Diálogo
3. Compasión
4. Sensibilidad
5. Rigor
6. Curiosidad
7. Sostenibilidad
8. Creatividad

4.º curso

1. Seriedad
2. Perdón
3. Meditación
4. Simpatía
5. Puntualidad
6. Entusiasmo
7. Gratitud
8. Sentido crítico

5.º curso

1. Orden
2. Fidelidad
3. Compromiso
4. Cordialidad
5. Disciplina
6. El juego
7. Estudio
8. Coraje

6.º curso

1. Racionalidad
2. Confianza
3. Concentración
4. Generosidad
5. Imaginación
6. Humor
7. Austeridad
8. Perseverancia

Clasificación

- | | | |
|--------------------|----------------------|------------------|
| 1. La educación | 4. La vida cotidiana | 7. La naturaleza |
| 2. Los otros | 5. El trabajo | 8. El futuro |
| 3. La interioridad | 6. El ocio | |

Bloque: Siente Creatividad

1.º curso

1. Componentes de la percepción
2. Fluidez, flexibilidad y originalidad
3. Brainstorming
4. Imaginación, respeto y sensibilidad
5. Analogías
6. Presión y miedo
7. Mis preferidas
8. Pablo Picasso

2.º curso

1. Ilusiones ópticas
2. Cuatro elementos de la creatividad
3. Brainwriting
4. Apertura y curiosidad
5. El arte de preguntar
6. Bajo autoconcepto
7. Provocaciones
8. Igor Stravinsky

3.º curso

1. La intuición
2. Divergencia y redifinición
3. Inversión
4. Humor y entusiasmo
5. Palabras encadenadas
6. Perfeccionamiento y obsesión
7. El porqué de las cosas
8. Thomas Stearns Eliot

4.º curso

1. Técnicas de relajación
2. Pensamiento convergente
3. Lista de atributos
4. Inquietud
5. Asociaciones forzadas
6. Bloqueos exteriores
7. Etiquétalo
8. Martha Graham

5.º curso

1. Leyes de Gestalt
2. Transgresividad y conectividad
3. Scamper
4. Intercambio y comunicación
5. Biónica
6. Entorno y creencias
7. Mis puntuaciones
8. Albert Einstein

6.º curso

1. ¿Cómo desarrollar la intuición?
2. Fases del proceso creativo
3. Mapas mentales
4. Desafío y coraje
5. Análisis morfológico
6. Falta de conocimientos
7. The checkerboard
8. Sigmund Freud

Clasificación

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| 1. La percepción y la intuición | 5. Técnicas creativas |
| 2. Características generales | 6. Bloqueadores y polarizadores |
| 3. Técnicas creativas | 7. Técnicas creativas |
| 4. Potenciadores | 8. Mentes creativas |

Bloque: Siente Inteligencia existencial

1.º curso

1. Bondad
2. El gozo estético
3. Estar en silencio
4. Transparencia y receptividad
5. El humor y la risa
6. La banalidad
7. Actuaciones en grupo
8. Paulo Coelho

2.º curso

1. Verdad
2. El asombro
3. El deleite musical
4. La autodeterminación
5. La gratitud
6. El consumismo
7. Percepción extrasensorial
8. Mahatma Gandhi

3.º curso

1. Amor
2. La facultad de valorar
3. El ejercicio físico
4. Vivencia plena del ahora
5. La comprensión
6. El narcisismo
7. Concienciación
8. Dalai Lama

4.º curso

1. Honestidad
2. La búsqueda del sentido
3. La meditación
4. Conciencia crítica
5. La compasión
6. El fanatismo
7. La intelectualidad
8. Deepak Chopra

5.º curso

1. Paz
2. El sentido de pertenencia al Todo
3. La contemplación
4. Equilibrio interior
5. La caridad
6. El gregarismo
7. El trauma
8. Raimon Panikkar

6.º curso

1. Esperanza
2. La capacidad de distanciamiento
3. La soledad
4. La vida como proyecto
5. La solidaridad
6. El sectarismo
7. Espiritualidad en la infancia
8. Martin Luther King

Clasificación

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------|
| 1. Valores | 5. Potenciadores |
| 2. Expresiones | 6. Bloqueadores |
| 3. Habilidades para su desarrollo | 7. Factores de experiencia |
| 4. Beneficios | 8. Personajes históricos |

Bloque: Aplica Emprendeduría

1.º curso

1. Valores esenciales del emprendedor
2. Bill Gates: informática
3. Económica: Slow Food
4. Grupos y equipos. Tipos y características
5. Técnicas interrogativas
6. Reaccionar o decidir. Niveles de decisión.
7. Características básicas del líder
8. Vicent Ferrer

2.º curso

1. Habilidades básicas del emprendedor
2. Walt Disney: dibujos animados y ocio
3. Empresarial: Google
4. Funciones y roles. Técnicas de organización
5. Técnicas para la exposición de un tema
6. Habilidades asociadas
7. El autoliderazgo
8. Lech Wałęsa

3.º curso

1. Errores típicos del emprendedor
2. Henry Ford: automóviles
3. Solidaria: Crowdfunding
4. Ventajas del trabajo en equipo
5. Técnicas de discusión o debate
6. Patologías del proceso
7. El liderazgo de grupo
8. Eleanor Roosevelt

4.º curso

1. El riesgo y la gestión del fracaso
2. Mark Zuckerberg: redes sociales
3. Social: Change.org
4. Dinámica de grupos
5. Técnicas de dinámicas de grupos
6. El proceso de la toma de decisiones
7. Modelos de liderazgo
8. Jean Monnet

5.º curso

1. Creatividad e innovación
2. Amancio Ortega: moda
3. Cultural: Cirque du Soleil
4. La comunicación y el feedback
5. Técnicas para el estudio de un tema
6. Errores al aplicar el proceso
7. La motivación del grupo
8. Barack Obama

6.º curso

1. La creación de un proyecto
2. Carlos Slim: negocios y oportunidades
3. Política: Movimiento 15M
4. Resolución de conflictos
5. Técnicas para la resolución de conflictos
6. Métodos para analizar y solucionar problemas
7. La responsabilidad en la generación de resultados
8. Stephen Hawking

Clasificación

- | | |
|------------------------------|----------------------------------|
| 1. Características generales | 5. Técnicas de trabajo en equipo |
| 2. Ejemplos de emprendedores | 6. Toma de decisiones |
| 3. Tipos de emprendeduría | 7. El liderazgo |
| 4. Trabajo en equipo | 8. Ejemplos de líderes |

Bloque: Aplica Comunicación

1.º curso

1. Beneficios
2. Miedos y nervios
3. Volumen y velocidad
4. La mirada
5. Entretener y deleitar
6. Investigación y recogida de información
7. Los ejemplos
8. Aniversarios

2.º curso

1. La escucha
2. Preparación y ensayo
3. Vocalización
4. La sonrisa
5. Emocionar y commover
6. Redacción
7. Las analogías
8. Premios

3.º curso

1. Gestión emocional
2. El control del tiempo
3. La entonación
4. Las manos
5. Motivar y animar
6. Estructuración
7. Los argumentos
8. Inauguraciones

4.º curso

1. Protocolos
2. Dominar el tema
3. La acentuación
4. La cabeza y las facciones
5. Enseñar y demostrar
6. Ordenación.
La introducción
7. La asociación/disociación
8. Homenajes

5.º curso

1. Ruido y adecuación
2. Técnicas de apoyo a la memoria
3. Las pausas
4. Las extremidades
5. Vender
6. Ordenación.
La narración
7. La definición/análisis
8. Presentaciones

6.º curso

1. Gestión de preguntas
2. Medios técnicos de apoyo
3. Estilos de lenguaje
4. Otros gestos y posturas
5. Persuadir y convencer
6. Ordenación.
La conclusión
7. La refutación
8. Conferencias

Clasificación

1. Generalidades
2. Miedos e inseguridades
3. El lenguaje verbal
4. El lenguaje no verbal

El discurso

5. Objetivos
6. Construcción y ordenación
7. Estrategias
8. Tipos de discurso

Bloque: Aplica

Educación del Bien Común

1.º curso

1. Crisis humanitarias
2. Condiciones adecuadas de trabajo
3. Igualdad de género. Sueldos
4. Participación ciudadana
5. Limitación de un patrimonio privado
6. Servicios básicos
7. Emisarios y conferenciantes
8. Cooperativa de Mondragón

2.º curso

1. Desigual distribución de la riqueza
2. Precios justos
3. Sueldos y productividad
4. Partidos políticos y élites económicas
5. Limitación del derecho de herencia
6. Inversiones éticas
7. Sensibilizar a los consumidores
8. Sekem: agricultura biodinámica en el desierto

3.º curso

1. Trabajo infantil
2. Productos y servicios ecológicos
3. Años sabáticos
4. Desconcentración de los medios de comunicación
5. Bien comunal democrático
6. Características básicas
7. Comunidades del bien común
8. Comercio justo: sello Fairtrade.

4.º curso

1. Deterioro de valores
2. Productos y servicios sociales
3. Participación de los trabajadores. Responsabilidad
4. La educación para mejorar la sociedad
5. La naturaleza en propiedad
6. Intereses e inflación
7. Campo de energía
8. Banca ética: Sparda-Bank München

5.º curso

1. Destrucción ecológica
2. Creación de empleo
3. Participación de los trabajadores. Beneficios
4. Separación de los poderes del Estado
5. Democratización de las empresas
6. Moneda local
7. Balance del bien común
8. Energías alternativas: Wagner & Co Solartechink

6.º curso

1. Supresión de la democracia
2. Acotar el crecimiento de las empresas
3. Pensiones aseguradas
4. Los servicios de interés general
5. Transmisión hereditaria de las empresas
6. Moneda global
7. Retroalimentación positiva
8. SEMCO: industria democratizada

Clasificación

- | | |
|------------------------------|-------------------------------------|
| 1. La crisis del capitalismo | 5. La propiedad |
| 2. Nuevo modelo de empresa | 6. La banca democrática |
| 3. Justicia social | 7. Estrategias para impulsar la EBC |
| 4. La democracia | 8. Ejemplos de empresas |

Bloque: Aplica

Ecología y sostenibilidad

1.º curso

1. Conciencia ecológica
2. Gestión de los recursos
3. Deforestación de los bosques primarios
4. Contaminación atmosférica
5. Aislamientos térmicos
6. Reutilización del agua
7. Denuncia: GreenPeace
8. Ernst Haeckel

2.º curso

1. Biodiversidad y cooperación
2. Gestión de los residuos
3. Sobreexplotación pesquera
4. Contaminación de las aguas
5. Agua sanitaria por energía solar
6. Recogida selectiva de residuos
7. Concienciación: UNESCO
8. Jacques Cousteau

3.º curso

1. Complejidad y sistemas no lineales
2. Huella ecológica
3. Caos urbanístico
4. Contaminación radioactiva
5. Calefacción y climatización
6. Reutilización de materiales
7. La Comisión Mundial del Medio Ambiente y Desarrollo (CMMAD)
8. Gerald Durrell

4.º curso

1. La hipótesis Gaia
2. Compromiso con las futuras generaciones
3. Superpoblación y desigualdades
4. Impacto de la explotación de recursos geológicos
5. Transporte sostenible
6. Consumo sostenible
7. Fiscalidad ecológica
8. James Lovelock

5.º curso

1. La casa como ecosistema
2. Formación y estilos de vida
3. Cambio climático
4. Contaminación acústica
5. Energías renovables y alternativas
6. Concepción ecológica de productos y servicios
7. Legislación ambiental
8. Albert Arnold Gore

6.º curso

1. La ciudad como ecosistema
2. Sostenibilidad económica, social y ambiental
3. Transgénicos y pérdida de la biodiversidad
4. Residuos sólidos
5. Eficiencia energética
6. Consumo local
7. Responsabilidad social corporativa
8. Wangari Maathai

Clasificación

1. Ecosistemas
2. Desarrollo sostenible
3. Efectos de actuaciones no sostenibles
4. La contaminación de los ecosistemas

Propuestas ecológicas y sostenibles

5. Ahorro energético
6. Actividades
7. Políticas globales
8. Impulsores ecologistas

Bloque: Aplica Cultura de la paz

1.º curso

1. De los niños y las niñas
2. Étnica
3. Rol familiar
4. La esclavitud
5. Contra el hambre
6. Libertad de opinión
7. Cruz Roja
8. Federico Mayor Zaragoza

2.º curso

1. A la vida
2. Religiosa
3. Trabajo y emancipación
4. Guerras y genocidios
5. Contra la tortura
6. Libertad de información
7. Médicos sin fronteras
8. Nelson Mandela

3.º curso

1. De las personas mayores
2. Lingüística
3. Violencia de género
4. El racismo
5. Contra los desaparecidos
6. Libertad de reunión y asociación
7. Amnistía internacional
8. Aung San Suu Kyi

4.º curso

1. A la educación
2. Cultural
3. Acceso a la educación
4. Terrorismo
5. Armas bajo control
6. Libertad sindical
7. ONU
8. Muhammad Yunus

5.º curso

1. De los discapacitados
2. Social
3. Acceso a cargos directivos
4. Explotación sexual
5. Resistencia no violenta
6. Gestión pública
7. Teaming
8. Shirin Ebadi

6.º curso

1. Sociales
2. Inmigración
3. Acceso a la política
4. Económica
5. Justicia internacional
6. La corrupción
7. Voluntariado
8. Teresa de Calcuta

Clasificación

- | | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| 1. Derechos humanos | 5. Lucha por los derechos |
| 2. Diversidad y discriminación | 6. Democracia |
| 3. Igualdad de género | 7. Solidaridad y organizaciones |
| 4. Violencia social | 8. Impulsores de la Cultura de Paz |

Bloque: Aplica

Educación para la salud

1º curso

1. Lavarse las manos
2. Los alimentos
3. Partes del cuerpo
4. Motivaciones personales
5. Coordinación
6. Rutinas
7. Prevención de accidentes en el hogar
8. Florence Nightingale

2º curso

1. Salud bucodental
2. Frutas y verduras
3. Diferencias y semejanzas del cuerpo
4. Pensamiento crítico
5. Normas y límites
6. Descanso reparador
7. Seguridad en la playa y en la piscina
8. Fundación Gasol

3º curso

1. La ducha
2. La leche y sus derivados
3. Identidad sexual
4. Afrontar el desafío
5. Aceptación igualitaria de todos
6. Técnicas de relajación
7. Seguridad vial I (como peatones y pasajeros)
8. OMS

4º curso

1. Prevención solar
2. El desayuno
3. Roles sexuales
4. Toma de decisiones
5. Riesgos del sedentarismo
6. Efectos de la falta de sueño
7. Seguridad vial II (como conductores)
8. Carne Ruscaldeda

5º curso

1. Higiene postural
2. El acto de comer
3. Discriminación sexista
4. Televisión, consolas y ordenador
5. Autoestima y seguridad en uno mismo
6. Patrones saludables de descanso y sueño
7. Verbenas con precaución
8. Fondo de Naciones Unidas para la Infancia

6º curso

1. Higiene sexual
2. Pirámide de los alimentos
3. Cambios corporales
4. Alcohol y tabaco
5. Beneficios integrales de la actividad física
6. Efectos en el desarrollo físico
7. Primeros auxilios
8. Luc Montagnier

Clasificación

- | | |
|----------------------------|-------------------------------|
| 1. Cuidado personal | 5. Actividad física |
| 2. Hábitos alimentarios | 6. Descanso y sueño |
| 3. Salud afectiva y sexual | 7. Seguridad |
| 4. Adicciones | 8. Instituciones y personajes |