



#### MATERIAL DIDÁCTICO:

#### JUEGO DE CARTAS MUNDO CONVIVE

La Fundación Víctimas del Terrorismo es una fundación pública que tiene por objeto promover y divulgar los valores democráticos, la defensa de los derechos humanos, la pluralidad y la libertad de los ciudadanos.

Desde 2002, viene desarrollando el programa ***"Educar para la Convivencia"*** en centros educativos de toda España, en colaboración con el Ministerio del Interior y con el Centro Memorial de las Víctimas del Terrorismo, mediante elaboración de contenidos de los currículos de los alumnos de las etapas de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato sobre la historia del terrorismo y llevando el testimonio de las víctimas a las aulas, fomentando así el diálogo con los alumnos sobre valores democráticos.

En 2024, la Fundación Víctimas del Terrorismo ha iniciado un nuevo proyecto, para ampliar el impacto social de este programa entre los alumnos de las etapas de Infantil y Primaria, mediante la sensibilización y el desarrollo de valores como la tolerancia y el respeto, para la prevención y resolución de conflictos a través de metodologías lúdicas.

Esta iniciativa, que se desarrolla en alianza con la universidad Carlos III y en colaboración con las Comunidades Autónomas, ofrece a los centros escolares material didáctico para la enseñanza de los valores de tolerancia y respeto en las etapas de Infantil y Primaria, con el objetivo de ayudar a los niños a comprender y practicar estos principios en la vida diaria.

#### OBJETIVOS:

##### **MUNDO CONVIVE: Los Valores de la Humanidad está en juego.**

Ofrecemos a los centros de Educación Primaria un material lúdico, pedagógico y gamificado para trabajar la Educación en valores en el aula.

Nuestro objetivo principal es que los alumnos reconozcan y aprendan distintos itinerarios de valores, positivos y negativos, con el fin de mejorar y generar una mejor convivencia tanto en el centro como en su vida en general.

Así pues, el objetivo general del juego es el conocimiento, sensibilización y desarrollo de valores relacionados con la convivencia, prevención y resolución de conflictos.

### **LOMLOE. EDUCACIÓN EN VALORES**

La Ley de educación LOMLOE recoge la asignatura de “Educación en valores éticos y cívicos” dentro del curriculum básico de enseñanza obligatoria para todas las etapas educativas.

La educación en valores constituye la base fundamental para el ejercicio crítico y responsable de la ciudadanía y para la educación integral de las personas.

En el primer caso, proporciona las herramientas para que el alumnado adopte un compromiso activo y autónomo con los valores, principios y normas que articulan la convivencia democrática

En el segundo, contribuye a la formación intelectual, moral y emocional necesaria para que niños y niñas emprendan una reflexión personal en torno a los grandes retos y problemas que constituyen nuestro presente.

Los saberes básicos de esta área formativa se desglosan en 3 bloques:

- Autoconocimiento y autonomía moral
- Sociedad, justicia y democracia
- Desarrollo sostenible y ética ambiental

A través del juego de cartas, los alumnos y profesores podrán descubrir, ahondar y trabajar sobre valores específicos de estas tres áreas.

### **DESTINATARIOS**

Aulas de 1º a 6º de la etapa de Educación Primaria

### **CONTENIDOS**

#### **OBJETIVO DEL JUEGO:**

Cada itinerario está asociado a una familia de valores en el juego de cartas.

El objetivo del juego es formar individualmente una de las 4 familias compuesta de 8 valores.

El que consiga antes formar una familia con 5 valores gana.

#### **CONTENIDO:**

La caja del juego contiene 54 cartas:

- 32 cartas de familias de valores  
(verde, morada, roja y azul)
- 7 cartas de contravalores y 7 cartas de emociones positivas
- 3 cartas de valores estrella
- 2 cartas Respeto y Felicidad y 2 cartas de Mundo Convive
- 1 carta de leyenda de acciones especiales y 1 cuadernillo de instrucciones



## **CREACIÓN Y METODOLOGÍA**

El juego está creado, supervisado y avalado por una psicóloga especialista en visual thinking en Educación, competencia digital y gamificación en el aula. Además ha contado con la colaboración de expertos en Educación.

## **APOYO E IMPLANTACIÓN EN EL AULA**

La Fundación Víctimas del Terrorismo, en colaboración con las comunidades autónomas, ponen a disposición de los profesores este material y una sesión formativa de 3 horas de duración con el objetivo de formar a profesores en su sensibilización en el aula, aplicación y evaluación de las competencias.

Se ayudará a los profesores a integrar esta dinámica y actividad en el aula para que resulte lo más práctica, educativa y divertida posible.

Las cartas ilustradas, los distintos itinerarios de valores ayudarán a que sea una herramienta viva y de varios usos en el aula, alargando su uso en distintos momentos del curso escolar.

El juego está diseñado para jugar en grupos de 4 personas o para su uso en tutoría con el fin de trabajar ciertos temas y valores de mejora en la convivencia escolar.

