

Memoria				Inteligencia				Voluntad			
Hechos	Significados	Intereses	Valores	Análisis de problemas	Establecimiento de soluciones	Creación de comodidades y facilidades.	Herramientas	Decidir	Elegir	Ejecutar	Aprender
Propios, ajenos	V; U; L; Et, Est, Esp	A - M - B	T, E, A, S, P, R	Modelo empleado	Herramienta	Innovación	Diseño	Si o No	Opciones	Hacer a tiempo	De lo logrado
<b>Recuerdos</b>											
Salud física											
Salud económica											
Salud cultural											
Salud familiar											
Salud ocupacional											
<b>Emociones + y -</b>											
Físicas (Placer - Dolor)											
Afectivas (Amar - Odio)											
Intelectuales (Alegría - tristeza)											
<b>Sentimientos</b>											
Plenitud o vacío											
Soledad o compañía											
Valentía o cobardía											
Ganancia o pérdida											
<b>Intelectuales</b>											
Ideas											
Conocimientos											
Herramientas											
Vivencias											
<b>Espirituales</b>											
Convicciones											
Hábitos											
Creencias (religiosas, paganas)											



**Datos**

**Proceso racional ordenado**

**Decisiones y acciones**

La piedra angular de nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje está ligada a estas tres grandes facultades del ser pensante. Cada una tiene sus características específicas para lograr sus fines.

La Memoria sirve para el aprovechamiento de datos, información; ambas, bien enfocadas se traducen en conocimientos.

La Inteligencia facultad útil para el análisis de situaciones, desviaciones y aclarar su fuente y buscar un resultado o solución, además de otras ventajas.

La Voluntad facultad que posee tres verbos: decidir, elegir y actuar. En ellas nos basamos para que nuestros temas faciliten y propicien el desarrollo del talento humano.