

2. Buceando la inmensidad, navegando el mundo

a. Presentar cartel, dos propuestas que pueden ser complementarias:

- i. Rutina de pensamiento Veo, Pienso, Rezo (Plantilla anexo 1)
- ii. Lo proyectamos y jugamos a ponerle título explicando el por qué. Nosotros damos la [respuesta](#) después de escuchar algunas propuestas.

b. Actividad cartel:



i. [Tier list](#) de los logos de nuestra vida.

1. Podemos utilizar [este ejemplo](#), pero es mejor generar [uno propio](#) que se acerque más a la realidad de nuestro colegio. Propondremos logos de diferentes marcas, espacios, productos... que son significativos

para nuestro alumnado y les invitaremos a categorizarlos por importancia.

a. Categorías

- i. Mi vida no sería igual sin él.
- ii. Tiene un gran impacto en mi vida.
- iii. Tiene cierto impacto en mi vida.
- iv. Me gusta, lo quiero, pero sé que no lo necesito.
- v. No cambiaría nada en mi vida si no existiera.

b. Logos

i. *Marcas*

1. Apple.
2. Nike.
3. Adidas.
4. Shein.
5. ...

ii. *Deporte*

1. La liga.
2. Liga endesa.
3. Moto GP.
4. F1
5. ...

iii. *Logos escolapios*

1. Orden.
2. Emaús.
3. Movimiento Calasanz.
4. Itaka-escolapios.
5. ...

iv. Logos locales de pueden dar juego

1. Equipo local.
2. Agrupación deportiva del colegio.
3. Espacio de referencia para los jóvenes.
4. Fiestas locales
5. ...

2. Después lo comentamos y hablamos de las cosas que realmente nos hacen felices, el profe puede realizar el suyo comentando las causas.