

2. ¿En qué mundo vives? ¿cuál es tu 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.