

El viaje

Disfruta la aventura que cambiará tu vida



Programa de Acción Tutorial para trabajar en primaria
convivencia escolar y cultura de paz. 2021



El viaje

Disfruta la aventura que cambiará tu vida

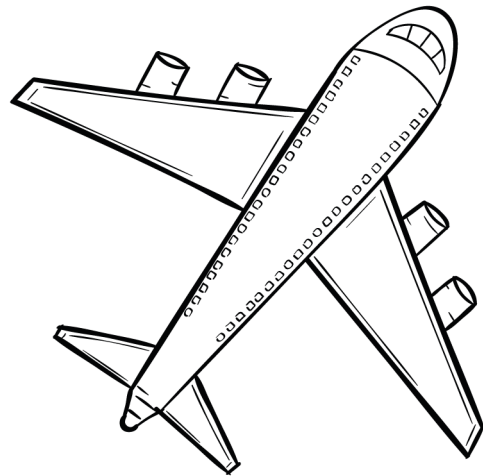


“El viaje” es una iniciativa del Área de Acción Tutorial y el Gabinete de Convivencia del Equipo Técnico Provincial de Orientación Educativa y Profesional de Granada para trabajar en primaria diferentes aspectos relacionados con la convivencia escolar y la cultura de paz. El objetivo principal de esta iniciativa es desarrollar los pilares básicos de una buena convivencia en el aula y el colegio mediante la realización de actividades relacionadas con las siguientes temáticas:

- Autoconcepto y autoestima
- Cohesión de grupo y escalera de la provención (confianza)
- Educación emocional
- Reconocimiento de emociones y autorregulación
- valores y habilidades sociales
- Trabajo de normas
- Participación familiar
- Técnicas de mediación y resolución de conflictos
- Estilos de comunicación y comunicación asertiva (yo mensaje)
- El rincón de la paz
- Escucha activa

Dicha propuesta se presenta en un Genially a modo de juego en el que el alumnado emprenderá un viaje, el cuál debe preparar, superar y finalizar mediante la superación de una serie de "pruebas":

- "El pasaporte"
- "La maleta"
- "Transporte"
- "Brújula emocional"
- "¿Qué tiempo hace?"
- "Atravesamos un río de lava"
- "Tenemos problemas técnicos"
- "Construimos un refugio"
- "Llamando a casa"
- "Álbum de recuerdos"



Cada una de estas tareas es diferente y puede integrarse curricularmente en varias materias; lengua, educación física, plástica, valores... de este modo se facilita su realización y enriquece la acción tutorial desde el currículum.

Es recomendable antes de comenzar "El viaje" realizar una detección de necesidades y un diagnóstico de la situación real de la convivencia en el aula, para ello se realizará:

1. Valoración del equipo docente, la persona tutora, el equipo directivo y orientación para ajustar el programa a cada realidad.
2. Un sociograma de la clase, por ejemplo: <https://sociescuola.es/es/index.php>
3. Una reunión con las familias para presentarles el programa, detectar dificultades (DAFO) y adquirir su compromiso de colaboración.

Del mismo modo y para que sea más emocionante para el alumnado se recomienda hacer una actividad de motivación antes del comienzo y un viaje o excursión "de verdad" al finalizar el programa a modo de recompensa.

La descripción de cada una de las actividades podrás encontrarlas en este documento o en el Genially que acompaña a esta propuesta pulsando encima de cada uno de los íconos.

Por último, incidir en que durante el desarrollo del programa es fundamental el acompañamiento y la participación familiar. De hecho, algunas de las actividades están pensadas para realizarse en casa. Por ello es recomendable hacer un seguimiento del programa con las familias a través del canal que establezca cada centro, Classroom, Ipsen, padlet...



EL PASAPORTE

Autoestima

DESCRIPCIÓN

Con el pasaporte se trabajará el autoconcepto, la autoestima y la cohesión mediante dinámicas de grupo y la reflexión personal. El pasaporte es un producto físico ([descargar la plantilla](#)) que les acompañará todo el viaje y les servirá para sellar cada destino.

El alumnado elaborará su pasaporte analizando globalmente su personalidad y reflexionando sobre sus expectativas, sus fortalezas, los aspectos a mejorar y sus objetivos personales.

DESARROLLO

- Con música de fondo llevaremos al grupo a la calma para favorecer la reflexión personal.
- El alumnado comenzará a elaborar su pasaporte creando su propio avatar (autoretrato y nickname).
- Para trabajar las fortalezas y debilidades crearemos en la pizarra dos columnas para hacer una lluvia de ideas. Para ello, podemos representar esta dinámica con un medio de transporte, identificando las fortalezas con los motores, vela de un barco, combustible... y las debilidades como el ancla, el lastre... en definitiva lo que dificulta el desplazamiento pero también necesarias.
- Tras la lluvia de ideas, escogen algunas fortalezas y cosas que mejorar (debilidades) y las escriben en su pasaporte. Es importante que verbalicen por qué las eligen.
- En el apartado de los sueños, le pediremos al alumnado que cierre los ojos y se visualice en busca de sus sueños de futuro, ¿a qué quieres dedicarte profesionalmente en el futuro? ¿cómo te imaginas de mayor?... La idea es que tras la dinámica escriban sus sueños en el pasaporte y si son mayores se marquen también un objetivo personal al emprender el viaje.
- El apartado de las aportaciones de los amigos/as, familia y profesorado nos servirá para fortalecer la autoestima con mensajes y deseos positivos. Pueden hacerse durante todo el programa.
- El resto de las páginas nos servirán para ir haciendo un seguimiento por parte del profesorado de las fases del viaje superadas y al mismo tiempo ese espacio podrá usarlo el alumnado para ir volcando sus impresiones, sus emociones y sus aprendizajes a lo largo de cada sesión.
- Los resultados podemos colgarlos en Classroom, Ipasen o un Padlet para compartírselos con las

El viaje

Disfruta la aventura que cambiará tu vida

LA MALETA

Autoconocimiento

DESCRIPCIÓN

La actividad consiste en preparar una maleta (da igual el recipiente) donde el alumnado meterá tres objetos especiales, tres recuerdos y tres valores personales con los que se identifican. Su maleta y el guión para la exposición será elaborado en casa junto a sus familias, quienes colaborarán en su realización.

El objetivo principal de esta actividad es ampliar el conocimiento que cada uno tiene de sí mismo y conocer mejor a nuestros compañeras y compañeros. De este modo encontraremos los valores que predominan en cada alumno o alumna e identificaremos aquellos momentos que han marcado sus vidas.



DESARROLLO

- Cada alumno y alumna elaborará en casa una la maleta con la ayuda de su familia con tres objetos especiales, tres recuerdos y tres valores personales con los que se identifican. Además prepararán la exposición oral para sus compañeros/as.
- La exposición oral la puede temporalizar el profesorado como quiera. Si se prefiere, se puede hacer con vídeos.
- Antes de comenzar con las exposiciones se explicará al alumnado la importancia de escuchar: nuestros compañeros/as nos van a exponer su maleta y hay que estar atentos, para eso se les explica la "escucha activa" (escuchamos mirando al que habla y muy atentos), también debemos respetar los objetos que hay en su maleta, ponernos en su lugar (empatía) y respetar hacia la exposición de su maleta.
- El alumnado oyente ofrecerá al compañero/a protagonista una retroalimentación de lo les haya sorprendido, emocionado, llamado la atención...siempre desde el respeto y el agradecimiento al resto de compañeros/as por compartir cosas personales.
- A modo de conclusión el alumnado reflexionará en su documento "pasaporte" ¿qué han aprendido de las exposiciones? ¿cómo te sientes al conocer mejor a tus compañeros/as?...
- El resultado final podemos colgarlo en Classroom, Ipaden o un Padlet para compartirlo con las familias.

El viaje

Disfruta la aventura que cambiará tu vida

TRANSPORTE

Cariñograma

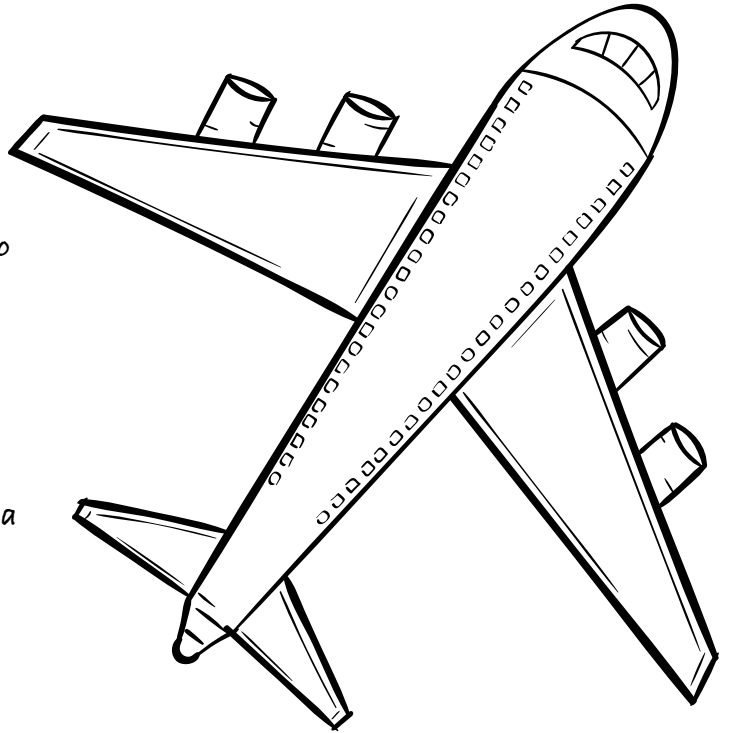
DESCRIPCIÓN

En esta fase elaboraremos nuestro propio medio de transporte para realizar EL VIAJE.

vagones de tren, barcos, aviones, etc.

Para su construcción vamos a trabajar dos aspectos; la creatividad personal y la cohesión de grupo a través de dinámicas colaborativas para conseguir unir nuestro medio de transporte con el de nuestros compañeros/as ya que viajamos juntos. Somos una parte de un todo y junt@s EL VIAJE es más divertido.

Por ello con todos los transportes formaremos una cadena que se quedará de forma permanente en la clase y servirá de cariñograma y de almacenaje de todo los productos que vamos elaborando.



DESARROLLO

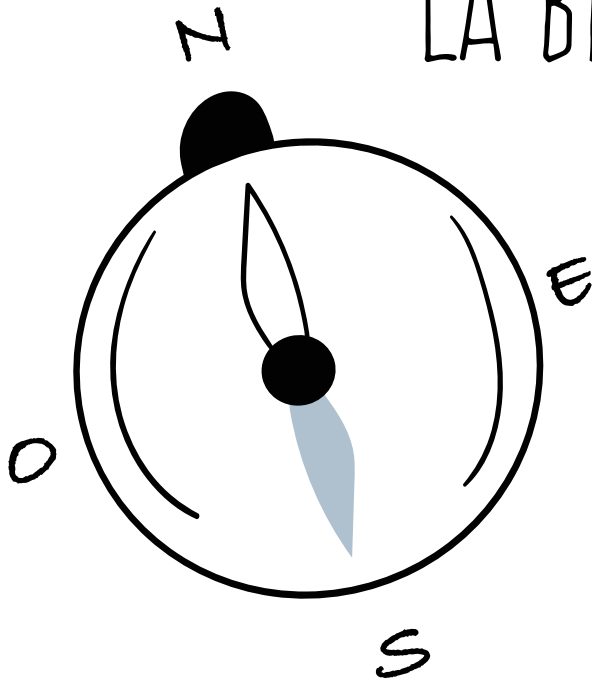
- Comenzamos pidiendo a los niños/as que se traigan de casa una caja de zapatos u otros materiales que nos puedan servir para elaborar un medio de transporte, un vagón de tren, un avión, un barco, una bici...es importante que le dejen un espacio de almacenaje.
- Es un trabajo individual en el que el alumnado pone en práctica su creatividad e imaginación. Deben identificarlo.
- Cuando tengamos todos los medios de transporte terminados haremos una dinámica para ordenar los trabajos y unirlos en un único medio de transporte (a modo de tren con vagones) Se explica la importancia de respetar cada "vagón" para que funcione el medio de transporte.
- Propuesta dinámica del tren: formar una fila sin hablar ordenándose por tamaño de pie, mes de nacimiento, altura... Por ese orden formarán el tren y entre todos/as decidirán como unir las piezas y en qué lugar lo colocarán. Si la clase es muy numerosa se pueden hacer dos filas (dos grupos).
- El producto final nos servirá de cariñograma, un contenedor físico individualizado donde cada alumno/a puede recibir y depositar mensajes amables y positivos como ejemplo una felicitación, un elogio, una muestra de cariño, un agradecimiento, etc.
- A modo de conclusión el alumnado reflexionará en su documento "pasaporte" ¿qué han aprendido de los demás? ¿cuál es el medio de transporte que mas le gusta?...
- El resultado final podemos colgarlo en Classroom, Ipsen o un Padlet para compartirlos con las familias.

El viaje

Disfruta la aventura que cambiará tu vida

LA BRÚJULA EMOCIONAL

Educación emocional



DESCRIPCIÓN

Con el apoyo de algún libro, cuento, audio... (por ejemplo, el inspector Drilo, el emocionario, EL monstruo de colores...) crearemos una brújula de emociones para nuestro viaje.

www.emocionometro.blogspot.com

Con nuestro emocionómetro aprenderemos a identificar emociones, nombrarlas, reconocerlas, valorarlas y detectar su intensidad.

Compartimos con los adultos este vídeo para reflexionar <https://youtu.be/L50SKf74dss>

DESARROLLO

- Reconocemos emociones y nos familiarizamos con ellas: Preguntamos qué emoción sienten para que la nombren y digan en qué parte del cuerpo físicamente la notan (reconocer emoción).
- Trabajamos las emociones con la ayuda de algún libro o vídeo y aprendemos a diferenciar entre emoción y sentimiento: emoción más pensamiento es igual a sentimiento. ([pincha aquí si quieres ayuda](#)) Explicamos la diferencia y ponemos una batería de emociones en la pizarra.
- Creamos un emocionómetro en forma de brújula para que nos guíe durante todo nuestro viaje. Cada alumno/a realizará su propia brújula emocional con papel, colores, cartón... Pueden utilizar este ejemplo http://nubeocho.com/images/pdf/Instrucciones_emocionometro_web.pdf
- Es muy importante que el alumnado explique esta tarea a su familia para trabajar la educación emocional desde casa. Podemos colgarla en el padlet para orientar a las familias. En cada se puede reforzar la actividad elaborando otra brújula para tenerla en casa, en un lugar visible (por ejemplo, el frigorífico) y así aprender a conocer, reconocer y valorar las emociones (aceptación de las mismas)
- A modo de conclusión el alumnado reflexionará en su documento "pasaporte" ¿qué he aprendido sobre las emociones? ¿cómo me siento? ¿es útil esta brújula emocional?
- El resultado final podemos colgarlo en Classroom, Ipsen o un Padlet para compartirlo con las familias.

El viaje

Disfruta la aventura que cambiará tu vida

NORMAS DEL VIAJE

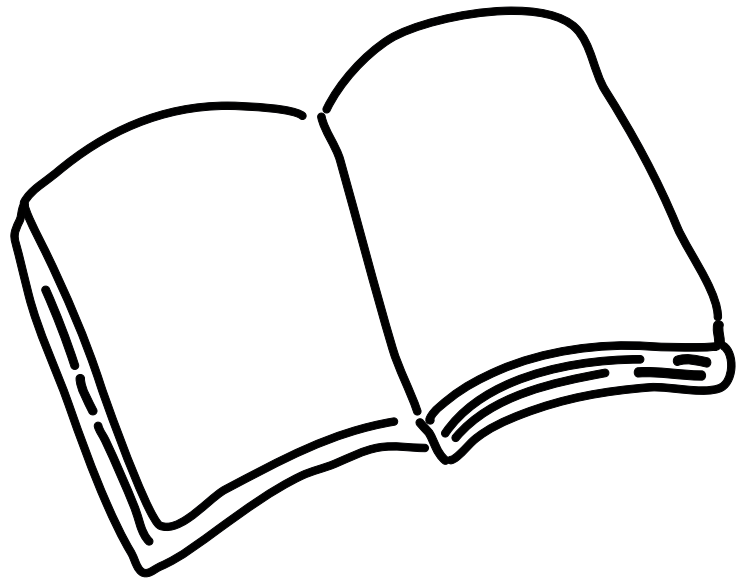
Convivencia

DESCRIPCIÓN

¿Qué nos falta para comenzar EL VIAJE??
Tenemos el pasaporte, la maleta, el medio de transporte ¿Y si ponemos unas normas para que no surjan problemas?.

En esta parte del viaje se realizarán dinámicas participativas para trabajar las normas de clase.

El principal objetivo de esta actividad es que se trabajen las normas de aula con la aportación de todos los sectores de la comunidad educativa, familias, alumnado y profesorado.



DESARROLLO

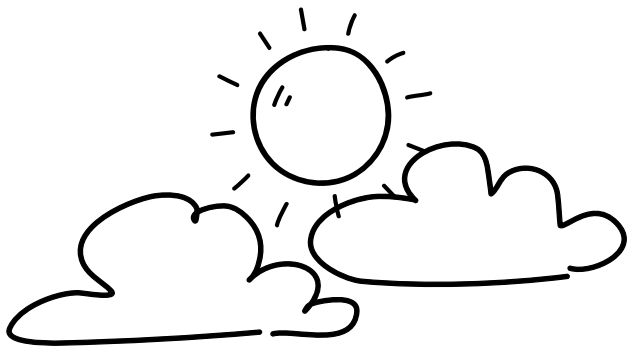
- Reflexionamos sobre la necesidad de normas. ¿Si nos las hubiera qué pasaría?
- Hay normas en todos sitios: en el cine, en casa, en el deporte, tráfico...
- Vamos a poner normas para EL VIAJE, es decir, normas, en clase. Se les da voz al alumnado guiándolo; las normas deben ser pocas, cortas, en positivo... podemos hacer paralelismos entre las normas de casa, el cole y el viaje.
- Reflexionamos con el alumnado ¿Y si no se cumplen? ¿Qué pasa?
- Escribimos las sanciones al incumplimiento en las cartulinas.
- Las normas quedarán en el aula hasta que acabe el curso.
- Pedimos aportaciones a las familias y al profesorado y consensuamos las normas definitivas.
- Con cartulinas escribimos las normas definitivas y las ponemos en lugares visibles del aula.
- A modo de conclusión el alumnado reflexionará en su documento "pasaporte" ¿serán útiles? ¿qué he aprendido?
- Los resultados y las normas definitivas podemos colgarlos en Classroom, Ipaden o un Padlet para compartírlas con las familias y así reforzar la convivencia del grupo desde casa.

El viaje

Disfruta la aventura que cambiará tu vida

¿QUÉ TIEMPO HACE?

Estilos de comunicación



DESCRIPCIÓN

Es necesario mirar el tiempo para ir preparados a los viajes... Por ello se recomienda utilizar unos dibujos sobre el tiempo atmosférico para aprender técnicas de comunicación asertiva. Aprenderán cómo expresar sus ideas, sentimientos y necesidades de forma directa, segura, tranquila y honesta, al mismo tiempo que son empáticos y respetuosos con las otras personas. El yo mensaje.

DESARROLLO

- Reflexionamos sobre la necesidad de comunicarse de forma asertiva.
- Hablamos de los tres tipos de comunicación que existen (pasivo, asertivo, agresivo) de manera que recuerden si los han vivido y comentamos con ellos/as cuándo y cómo se han sentido.

Conducta positiva

Decir lo que piensas y sientes sin ofender a nadie, teniendo en cuenta los derechos de los demás.

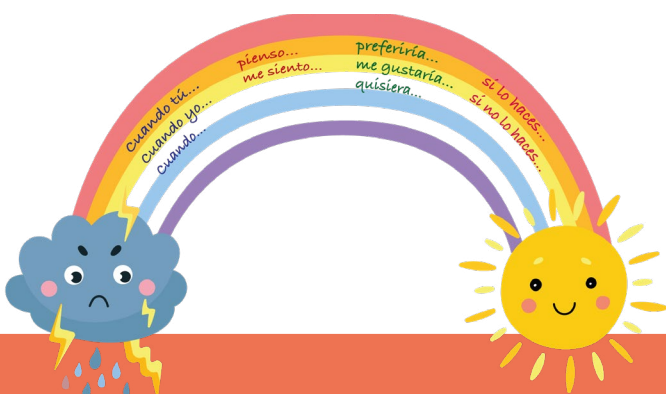
Conducta agresiva

Decir lo que piensas y sientes sin tener en cuenta lo que dicen los demás, queriendo imponer tu opinión sin respeto hacia los demás.

Conducta pasiva

No decir lo que piensas y sientes. Te dejas llevar por lo que dicen los demás.

- Realizamos un dibujo de una nube gris, un arco iris en medio y un sol al otro lado. La nube gris representa los momentos en los que nos sentimos mal o tenemos un conflicto. El sol representa cuando nos sentimos bien o el momento en que hemos resuelto ese conflicto y el arco iris representa esa forma de comunicación asertiva que vamos a aprender a utilizar para resolver nuestros conflictos.
- Modelaje por parte del adulto de esta respuesta asertiva con un ejemplo: "Cuando no traes tu material me siento enfadado porque me desconcentro prestándote el mío. Preferiría que trajeses a partir de mañana el tuyo propio".
- Hacemos role playing con situaciones reales que les estén sucediendo en ese momento entre ellos/as. Y haremos en nuestro arcoiris varios ejemplos. También podemos hacer algunos grandes con ejemplos para clase siguiendo este guión:



EL VIAJE

Disfruta la aventura que cambiará tu vida

ATRAVESAMOS UN RÍO DE LAVA

Cohesión de grupo, confianza

DESCRIPCIÓN

En el transcurso de nuestro viaje aparecen algunas dificultades que debemos superar en equipo para que nadie se quede atrás. ¡Tod@s tenemos que atravesar este río de lava!

Esta actividad se puede realizar en educación física o al aire libre. Plantea actividades y dinámicas para fomentar la cohesión y confianza del grupo..



DESARROLLO

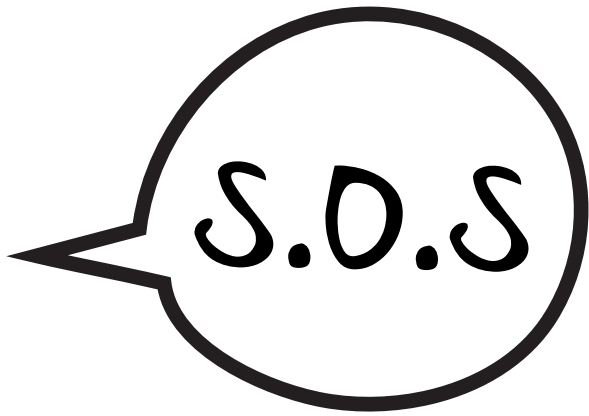
- Le podemos contar una historia o minicuento parecido a este: "Viajeros!!!! El maquinista ha parado el tren, tenemos un problema. El volcán Kilamo ha entrado en erupción, y el río de lava se cruza en nuestro camino, debemos prepararnos para huir con valentía, estimar la hora exacta de la erupción, construir un puente... Tenemos poco tiempo y pocos materiales, debemos colaborar y trabajar en equipo. Juntos lo conseguiremos"
- ¿Quién teme al volcán? Dos espacios y una persona en el centro. El resto va pasando cuando se les formula la pregunta y contesta ¡NADIE!, procuran cambiar de campo intentando que la persona "volcán" no les toque. Si les pillaan cambia el rol. Se puede ir complicando sumando personas volcán.
- El suelo es lava. Construimos un puente con material diverso en un espacio determinado previamente y lo cruzan con diversos desplazamientos y propuestas que progresen en dificultad (manos en la espalda, de puntillas...)
- La hora de la erupción. Jugamos al pañuelo. Clase en dos grandes grupos, se ponen un número. Cada número podemos decirlo con sumas, restas... Le daremos motivación diciendo que vamos a intentar adivinar la hora de la erupción, por ejemplo: ¡a las 5!
- Volcanes de... Colocamos aros por el espacio, se van desplazando con distintos patrones y a la voz de ¡VOLCÁN A LAS 3! tienen que meterse 3 personas en un aro lo antes posible, así con distintas agrupaciones. El último agrupamiento será el necesario para que la clase esté repartida en 5 grupos.
- Más ideas de dinámicas de grupo en "[Juego y deporte](#)"

El viaje

Disfruta la aventura que cambiará tu vida

TENEMOS PROBLEMAS TÉCNICOS

Resolución de conflictos



DESCRIPCIÓN

Al igual que en la vida diaria cuando salimos de viaje nos surgen problemas y conflictos que debemos resolver. Hoy nos han surgido varios problemas que nos impiden continuar nuestro viaje.
¿Seremos capaces de resolverlos con todo lo que ya hemos aprendido?

DESARROLLO

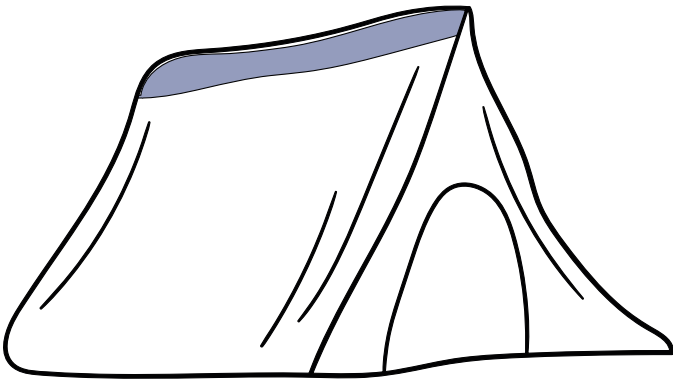
- En esta etapa vamos a utilizar la dramatización (role playing) para enseñar a nuestro alumnado qué es un conflicto y las diferentes actitudes que existen para resolverlo.
- Empezamos reflexionando en grupo sobre que los conflictos son problemas y los problemas son algo natural y habitual, por sí solos no son ni buenos ni malos. Lo que es bueno o malo es la forma en que los afrontamos. Explicamos que hay 4 actitudes a la hora de resolver un conflicto: competitiva "competir" (yo gano tú, pierdes), dialogante "hablar" (Tod@s ganan), evasiva "pasar" (todo@s pierden) y sumisa "aguantar o conformarse" (yo pierdo, tú ganas). Para ampliar ver libro de [Gascón "Educar en y para el conflicto" pg.10.](#)
- **Dinámica 1.** pedir 4 voluntarios y ponerlos en situación: 4 de nuestros viajero@s no se ponen de acuerdo en el destino de viaje, cada uno quiere ir a un sitio. Tienen 4 semanas para hacer planes. Tienen 5 minutos para darnos una solución. Roles:
 - viajero@ 1: Es profe. Quiere ir a la montaña, le gusta mucho el deporte.
 - viajero@ 2: Es el/la delegada/o de clase quiere ir a la playa, le encanta tomar el sol.
 - viajero@ 3: Quiere ir a Córdoba de viaje cultural y odia la naturaleza
 - viajero@4: quiere ir a un parque de atracciones y tiene el apoyo de 10 alumn@s más.
- Cuando termine la dramatización preguntaremos al resto si tienen otra solución?, si creen que es justa la solución?, ¿quién creen que ha ganado?...
- Por último reflexionaremos sobre las 4 formas de resolver los conflictos y podemos poner nuevos ejemplos (también podrían dramatizarse), una pelea, un caso de acoso...

El viaje

Disfruta la aventura que cambiará tu vida

CONSTRUIMOS UN REFUGIO

Mediación



DESCRIPCIÓN

Viajeros, viajeras!!! Nos ha sorprendido una tormenta de arena...y necesitamos construirnos un refugio para sobrevivir.

Entre todos construimos un "refugio" dentro de la clase para resolver conflictos (tormentas de arena). Esta actividad se basa en el método de "Hablar hasta entenderse" de Bárbara Porro (1999), en su libro *La resolución de conflictos en el aula*.

DESARROLLO

- El "refugio" es un lugar en clase donde ir a resolver los pequeños conflictos que tiene el alumnado.
- En un lugar determinado de la clase vamos a construir un refugio que se quedará de forma permanente, puede ser un pupitre o mesa con dos sillas enfrentadas o un incluso una cabaña...¡imaginación al poder!
- Entre todos y todas vamos a elaborar una imagen gigante de una oreja y otra de una boca. La pintamos o la tuneamos.
- Cada imagen la pegamos en un palo a modo de pancarta y colocamos cada una frente a cada silla.
- Al alumnado le explicamos que cuando tienen un problema con alguien en concreto se deben ir al refugio. Allí uno cogerá la boca y otro la oreja; el que tenga la boca debe hablar y el que tenga la oreja solo escuchar. Luego se la cambian.
- Es el momento de utilizar lo aprendido: una actitud dialogante y la comunicación asertiva (Etapa "Qué tiempo hace ...").
- Practicamos con conflictos ficticios para que aprendan a respetar los turnos de palabra. Si es necesario el alumnado podrá precisar de una tercera persona que les ayude a medir los tiempos.
- A modo de conclusión el alumnado apuntará en su documento "pasaporte" cómo ha resuelto sus conflictos en el refugio ¿me parece útil el refugio? ¿qué he aprendido?
- Podemos colgar en Classroom, Ipsen o un Padlet fotos del refugio para compartirlos con las familias y así reforzar la resolución de los conflictos mediante el diálogo en casa.



El viaje

Disfruta la aventura que cambiará tu vida

LLAMAMOS A CASA

Conocimiento de grupo



DESCRIPCIÓN

La familia es una parte fundamental en nuestra vida por ello cuando estamos de viaje la echamos de menos. Nuestra familia es quien mejor nos conoce y es parte de nosotr@s mism@s, por eso conocer a la familia de una persona ayuda a los demás a conocerla mejor.

Esta tarea se realiza en casa y se expone en clase con un vídeo.

Con ella se pretende ampliar el conocimiento de las familias, las personas con las que conviven cada alumno y alumna y así, encontrar aquellos aspectos personales y los valores que predominan en cada familia identificando aquellos planes y momentos favoritos en familia que marcan su vida.

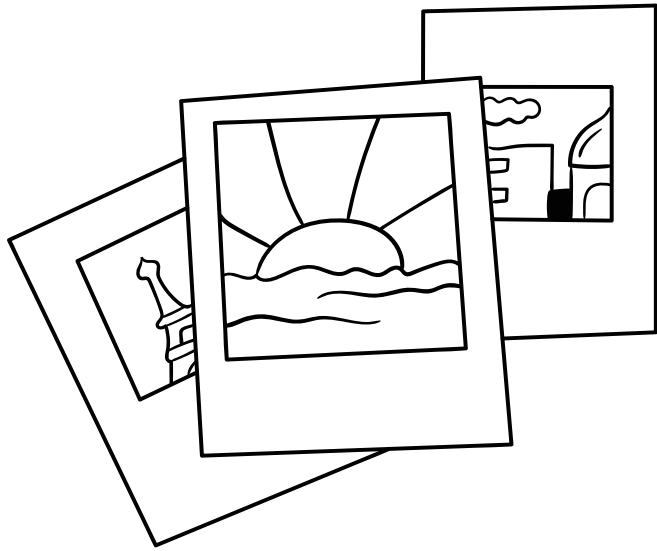
DESARROLLO

- En términos generales, la actividad consiste en proponer a las familias realizar un pequeño vídeo-presentación de las personas más importantes para cada alumno o alumna. En el vídeo se presentarán y nos contarán algún aspecto significativo o curioso sobre ell@s; a qué se dedican, de dónde son, alguna anécdota, cuáles son los planes favoritos de la familia y por qué... Por último deben mandar al grupo de viajér@s dos mensajes: uno, cual es la cualidad o habilidad que convierte a su hijo o hija en buen@s compañer@s de viaje y otro, un consejo para el grupo que les sirva para cualquier viaje.
- El guión estará elaborado en casa, siendo sus familias quienes les ayudarán en su realización. Pueden grabar en casa o en algún lugar determinado.
- Se explica la importancia de escuchar: nuestros compañer@s nos van a exponer para eso se les recuerda la "escucha activa" (escuchamos mirando al que habla y muy atentos), también debemos respetar sus opiniones y nos ponernos en su lugar (empatía)
- Una vez enviado su vídeo, lo presentan en clase explicando cómo se han sentido durante la preparación y desarrollo del mismo.
- El resto del alumnado reflexiona sobre que hemos aprendido nuevo sobre nuestr@s compañer@s. Puede ser un buen momento para dedicarle a nuestr@s compañer@s unas palabras en su pasaporte.
- Podemos colgar en Classroom, Ipasen o un Padlet los vídeos de las familias para profundizar en el conocimiento del grupo clase de nuestros hijos e hijas.

El viaje

Disfruta la aventura que cambiará tu vida

ALBÚM DE RECUERDOS



DESCRIPCIÓN

Esta tarea se realiza en clase haciendo memoria del recorrido realizado. Este viaje nos habrá hecho conocer, descubrir y disfrutar.

Por ello es interesante recopilar de forma individual y grupal todos los recuerdos y lo aprendido con una doble finalidad: afianzar los conocimientos, estrategias y actitudes adquiridas y crear un contenedor que reúna y resuma todas las actividades realizadas, de modo que nos pueda servir para consultar en el futuro y exponer al resto de la comunidad educativa nuestros logros.

DESARROLLO

- Explicamos la importancia de hacer memoria y recordar cada fase del viaje, reflexionando y haciendo un repaso de todo lo que hemos aprendido. Del mismo modo los invitaremos a proponer mejoras para el próximo viaje.
- Entre toda la clase decidiremos que tipo de álbum vamos a realizar. Puede ser individual, o grupal, incluso ambas cosas. Podemos utilizar los materiales que hemos ido construyendo a lo largo del viaje, el pasaporte, la brújula emocional, el arcoíris... además de dibujos, fotos o videos.
- El formato puede ser muy variado, un álbum virtual (padlet), unos videos resumen, unas cartulinas, unos lap book, un tablón en la clase, una presentación de ordenador, un podcast...
- Es interesante que el producto final sea compartido con las familias y que además permanezca en un lugar visible o accesible del aula para que el alumnado lo tenga presente y sigan utilizándolo hasta que lo interioricen.

Por último ¿se merece nuestro alumnado algún viaje, salida o excursión real como recompensa tanto trabajo? ¡seguro que sí!.

El viaje

Disfruta la aventura que cambiará tu vida