

LA MAGIA DE LA CREATIVIDAD

La creatividad es algo innato del ser humano, esta permite encontrar nuevas formas de realizar las cosas que en muchos casos han originado grandes inventos y avances para la humanidad.

El papel de la creatividad es ser el motor del cambio, facilitando a nivel individual y colectivo el cuestionamiento y la búsqueda de alternativas. La creatividad y el pensamiento creativo son una parte importante del aprendizaje y enseñar a los estudiantes que sus voces creativas importan es un gran paso.

La creatividad es indicio de personalidad y signo del carácter único e irreplicable de cada persona.

“La creatividad es la inteligencia divirtiéndose”
Albert Einstein

El proceso de enseñanza aprendizaje debe ser creativo, sensible a los problemas, en la búsqueda de posibles soluciones, de

formular hipótesis y de llegar a resultados.

Existen ventajas de desarrollar la creatividad como por ejemplo: ayuda a mejorar la autoestima, modula el stress, desarrolla la comunicación, mejora las relaciones interpersonales, ayuda a salir de la rutina.

La Creatividad e Innovación (CEI) es una competencia que utiliza conocimientos, habilidades y actitudes que permiten pensar y trabajar de manera novedosa, adaptar ideas anteriores a situaciones nuevas e implementar soluciones originales en áreas que la requieran.

En el Colegio Integral Avancemos, se destaca la virtud de la creatividad, se estimula en los estudiantes que exploren todas sus habilidades desde el preescolar hasta el bachillerato.

Una muestra de la creatividad de los estudiantes es la habilidad para escribir poemas, cuentos, guiones dramáticos, expresando sus pensamientos, sentimientos a través de los géneros lírico, narrativo y dramático.



EDITORES:

MAYRA ACUÑA

ÁNGELA BAUTISTA

YESID RODRÍGUEZ



ACRÓSTICO

Paciencia

Amor y alegría que haga
Zambullir el corazón.

GRADO 8°



MI PASIÓN, MI FELICIDAD EL FÚTBOL

El fútbol me fascina,
pienso quien será el campeón,
con cada juego
mi corazón salta de emoción.

Messi, James, Falcao
me llevan a soñar
que puede haber un mundo mejor.

Autor: Mateo Herrera Grado 8°



PARAMILITARES

Los paramilitares que cuando
Tocaban la tierra era como un
Árbol en sequía, decían chistes
Te mataban y se reían.

Sembraban un ciruelo, el cual
Era los frutos que tanto les gustaban,
Los regaban todos los días
Con las lágrimas que les salían.

Restos de carne que se estrellaron
Contra otros cuerpos, sin día de
Descanso, sin recibir ningún pago,
Repiten sus gestos y cuando cantan,
Cantan sus fracasos.

Los que tenían que limpiar las calles,
Lloraban al encontrar en las piedras gotas de
sangre.

La sangre se mezcla con el agua,
Todo se perdió, todo quedó abandonado
Y sin ningún pasado que no diga lo contrario.

Todo es ruina en esta casa,
Las lágrimas, el silencio, los
Sueños perdidos, sólo son pequeñas
Algas crecidas en el pecho de hombres dormidos.

Y un ejemplo de esto, son las autodefensas unidas
de Colombia que participaron en el conflicto
armado y uno de los grupos criminales que más
víctimas ha dejado.

Autor: Christian Solano 8°



EL GRAN FRUTAL

El gran frutal era un pueblito muy pequeño y hermoso, lleno de árboles de peras, naranjas, fresas, cerezas, ciruelas y de albaricoque.

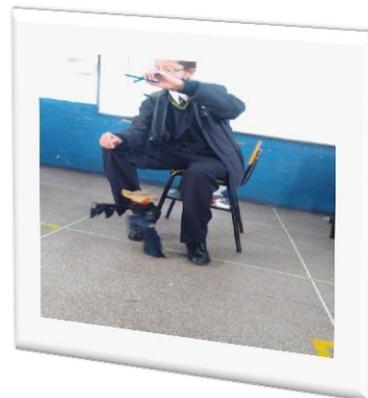
Tenía muchas huertas alrededor, las frutas del Gran frutal eran las mejores de todo el mundo, pero sus habitantes no querían compartir las peras, las naranjas, las fresas, las ciruelas y el albaricoque con nadie solo las querían para ellos.

Los vecinos del pueblo no entendían porque no compartían sus frutas; una persona de otro pueblo fue a preguntar porque no compartían sus frutas y el alcalde llegó y dijo que creían que sus frutas tenían poderes, el señor del otro pueblo le dio una pera, una naranja, una fresa, una cereza, una ciruela y un albaricoque, el alcalde le dijo que sus frutas eran las más deliciosas y fantásticas del mundo, el alcalde le dijo que si las podían compartir; los pueblos entendieron que tenían que compartir, de esta forma se unieron e hicieron las mejores frutas de todo el mundo.

Autora: María Paula Saldaña Grado 6B

TITIRETEANDO

Los títeres y marionetas son un excelente recurso didáctico debido a que son un medio de expresión y creación que les permite a las personas involucrarse en el mundo fantástico ya que viajan con ellos pasando por un sinnúmero de historias, conociendo lugares, épocas y personajes nuevos. Les permite a los estudiantes desarrollar su creatividad, manifestar su personalidad, comunicar sus sentimientos y descargar tensiones y emociones, estimulan la capacidad de atención y concentración.



Los títeres se pueden utilizar para enseñar prevención y cuidado del cuerpo, comprensión y cuidado del medio ambiente, así como valores y virtudes, todo depende de la creatividad de cada persona.

En el Colegio Integral Avancemos, los estudiantes del grado séptimo, diseñaron sus títeres, marionetas, guiones, utilizaron toda su imaginación y lograron crear personajes fantásticos, de igual manera en la redacción de los guiones, teniendo en cuenta la estructura de este y las reglas gramaticales.



TEATRO DE SOMBRAS



El **teatro de sombras**, se basa en la proyección de figuras a través de un fondo iluminado. El origen del teatro de sombras se remonta a la prehistoria, cuando los hombres se reunían en torno al fuego y proyectaban con sus manos sombras en las paredes de las cavernas.

El teatro de sombras, tal y como lo conocemos hoy en día, tiene su antecedente en las sombras chinescas.

El teatro de sombras chino fue declarado en 2011 Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO.

El teatro de sombras está considerado uno de los mejores recursos educativos que podemos trabajar con los niños y jóvenes en la escuela, sobre todo en los ciclos de infantil y de primaria.

Algunos de los beneficios que podemos conseguir trabajando esta actividad son:

1. Potenciar la creatividad.

El teatro de sombras ayuda a desarrollar sus habilidades creativas. Si los educandos participan en la actividad estaremos implicándolos

en la creación de todo el proceso. Pueden colaborar aportando en la historia, la caracterización de los personajes... Esto es muy importante porque potencia su fantasía, imaginación...



2. Desarrollo de habilidades plásticas.

Trabjarán estas aptitudes y a la vez sentirán que están formando parte del proyecto: dibujar las figuras, recortarlas y participar en la puesta en escena son algunas de las partes favoritas que se divierten y aprenden durante el proceso creativo.

3. Trabajo en equipo.

Este es uno de los mejores beneficios que trae organizar este tipo de actividad. Aprenden a trabajar en grupo. Todos los estudiantes tienen una parte activa en el desarrollo del espectáculo y su preparación. Esto potencia la unidad entre ellos, les ayuda a relacionarse, colaborar, compartir tareas, etc.

4. Potenciar sus cualidades.

Una actividad tan creativa como el teatro, en este caso de sombras, favorece el desarrollo de habilidades como: imaginación, observación y creatividad.

CINE



5. Desarrollo de la educación emocional.

Mediante las representaciones teatrales los estudiantes aprenden a reconocer emociones: enfado, miedo, alegría... A través de los diferentes personajes e historias les enseñamos a diferenciar estados de ánimo. Esto ayudará a que desarrollen la empatía, un paso fundamental en la educación emocional de los niños y jóvenes.



El cine tiene unas características que lo hacen idóneo para ser utilizado en educación. El cine es una conjugación de arte, entretenimiento, comunicación, emociones y valores. Este artículo presenta una propuesta didáctica sobre el cine en el aula con una metodología sencilla y eficaz.

El cine es el medio de entretenimiento por excelencia. Ya en sus inicios, el cine se fue definiendo como espectáculo de masas desde las primeras proyecciones de los hermanos Lumière, donde el público se asombraba con el tren que parecía querer salirse de la pantalla. Pero el cine no es solo un medio de entretenimiento. En la actualidad, el cine se ha convertido en un fenómeno social. Ver una película nos permite adentrarnos en el estudio de la sociedad, conocer culturas diferentes a la propia, formar visiones en torno a acontecimientos pasados, presentes y futuros. Además, al ponernos en el papel de los personajes y preguntarnos el porqué de sus actos entramos en contacto con valores, ideas, pensamientos, actitudes y normas semejantes o distintas a las nuestras que debemos valorar.

Los estudiantes del grado quinto realizaron unas manualidades representando la importancia del cine y todo lo que puede aportar al aprendizaje de las personas.



PICNIC LECTOR

Los libros deben hacer amar la lectura más aún de lo que la lectura hace amar a los libros.

La escuela debe volver a educar en la lectura para no olvidar con qué idioma nos comunicamos.

Rafael S. Gagliano.

El placer de leer va precedido por el placer de escuchar de tal manera que el mundo del libro es infinito, variado y permite explorar sin límites.

Los textos literarios conforman un mensaje artístico. Mensaje que, para concretarse como tal, necesita encontrar un destinatario para conmoverlo, movilizándolo su sensibilidad, activando su creatividad para convertirlo en un emisor de nuevos y originales imágenes.

Para fortalecer la lectura, la docente Ángela Bautista, inicia un Picnic lector, dirigido a los estudiantes de grado sexto A, con él se pretende establecer un diálogo fluido y continuo que permita el conocimiento del material bibliográfico disponible en el colegio, el intercambio de ideas, consejos y experiencias para facilitar en todo lo posible las relaciones entre el estudiante y los libros.



La intención, también, de este Pic-Nic, es relacionarlos con los cuentos, novelas, ensayos, hablar y disfrutar de la lectura y expresar sus miedos, ilusiones, fracasos y sobre todo expresar sus sentimientos hacia la lectura, para poder leer o narrar con mayor confianza y estilo.

A través de este encuentro se busca crear y fortalecer los hábitos de lectura en los estudiantes desde preescolar hasta bachillerato.

Participar como oyentes o espectadores en situaciones de lectura (se les leerá un texto).

Los objetivos de la actividad son:

- ✓ Explorar multiplicidad de textos y leer (aunque no sea en forma convencional) textos propuestos para elaborar conclusiones y propuestas sugeridas.
- ✓ Proponer, consensuar, programar actividades de lectura, formas de incrementar la biblioteca, etc.

Quien oye leer es un lector que participa activamente de la reconstrucción del significado

del texto, advierte el ritmo particular del texto oralizado- diferente, por cierto, del ritmo de la lengua oral-, disfruta muchas veces de ese ritmo, corrige o completa “mentalmente” los errores u omisiones de la lectura, descubre aspectos del texto que no siempre ve el lector con el texto a la vista- pesadez en la adjetivación, oscuridad o claridad de algunas construcciones, etc.

En el patio de madera con elementos propios de un pic-nic (canasta, torta, bebidas, etc.) se ubican los estudiantes para compartir la lectura de diferentes textos que llevaron.

Durante la actividad realizaron comentarios de los textos leídos. Intercambio de sensaciones que despertó, asociaciones con otros aspectos de la realidad o con otros textos.

La exploración libre de los textos posibilita al lector potencial, el descubrimiento de múltiples aspectos que ayudan a comprender su contenido, permite relacionarse con los libros sin excesivo control y familiarizarse con ellos.



Teniendo en cuenta la misión de una enseñanza integral en los niños y jóvenes, es importante implementar actividades que ocupando el tiempo libre aporten nuevas experiencias de formación para la motivación en un contexto social pasivo e inmerso en las TICS.

Es por ello que la música hace parte de la motivación en los estudiantes de nuestro colegio que además como efecto de la concentración, diálogo, disciplina y constancia personal aporta una visión nueva del mundo sonoro musical.

Las bandas marciales fomentan la disciplina de grupo, la integración de distintas edades, desarrollan la tolerancia y la amistad, el respeto por sí mismo y los demás, haciendo que la música sea la base de un aprendizaje ideal para la banda. El grupo está constituido por estudiantes de primaria y bachillerato.

La misión principal de LA BANDA MARCIAL CIA es la de integrar a los estudiantes en una disciplina musical fuerte y de mayor compromiso con las actividades institucionales desarrollando respeto por los demás, los símbolos patrios y la responsabilidad ciudadana.



FERIA UNIVERSITARIA

El pasado 4 de octubre de 2022 se realizó la feria universitaria CIA, ésta se llevó a cabo en las instalaciones del colegio, siendo el anfitrión para el desarrollo de dicho evento. La actividad fue liderada por la orientadora del plantel y contó

con la participación de varias instituciones; en el evento fueron partícipes las distintas universidades, corporaciones e institutos que dieron a conocer sus ofertas educativas.

Esta actividad tuvo como objetivo orientar a aquellos

jóvenes próximos a graduarse para que decidan sobre sus carreras profesionales, técnicas o tecnológicas, motivándolos a continuar con sus sueños y sus estudios profesionales.



EL DEPORTE



El ejercicio es fundamental para tener un estilo de vida saludable. Tanto niños, jóvenes y adultos deben destinar unos minutos al día para realizar ejercicio o practicar algún deporte.

El deporte escolar ayuda a desarrollar hábitos saludables, además de desarrollar valores y actitudes positivas.

Realizar deportes brinda una buena salud mental, sensaciones de felicidad y bienestar. Los estudiantes estimulan su cerebro constantemente para aprender y recordar mejor cada movimiento que deben realizar.

Otra de las ventajas de practicar deportes es que se mejoran los estados de ánimo, como si fuera una terapia el estrés, la depresión, la ansiedad y los trastornos del sueño se ven reducidos.

El deporte más que ser ejercicio físico también es un momento de socialización. Cualquier deporte que se practique compartirá las mismas enseñanzas a sus jugadores:

- Aprender a comunicarse con otros.
- Mejorar la convivencia con todos los participantes.

- Tolerar la frustración.
- Trabajar en equipo.
- Practica la perseverancia mediante su esfuerzo.

Los deportes requieren de un periodo de entrenamiento y que cada participante aprenda a respetar las reglas del juego. Esto es un factor que ayuda a incrementar la disciplina y en ocasiones, los estudiantes logran encontrar su vocación y profesión en el deporte que practican.

Los torneos deportivos pueden volverse actividades competitivas, pero es necesario que más que enfocarse en ganar, se diviertan y pasen un momento agradable. Aprender a aceptar las derrotas, y reconocer los errores para poder mejorar.

Los estudiantes de nuestro colegio participaron en el torneo 10 de la Copa MS Manuelita Sáenz 2022, tras varios encuentros en la categoría infantil los representantes se disputaron la final contra los integrantes del Manuelita de primaria jornada mañana, ganando el tercer lugar, el cuál tuvieron el reconocimiento por medio de medallas y una copa, este gran triunfo fue posible gracias al desempeño y esfuerzo de cada uno de los jugadores y por supuesto de la docente Paola Duque, quien estuvo acompañando los entrenamientos de los educandos.



DÍA LA FAMILIA-FERIA EMPRESARIAL SENA

*“Lo importante de una familia no es vivir juntos
sino estar unidos”*

El pasado 29 de octubre celebramos en el Colegio el día de la Familia Avancemos, esta jornada realmente fue muy especial gracias a que logramos un objetivo primordial: integrar la familia en torno al concepto de fraternidad y sentido de pertenencia por medio de las actividades programadas.

Iniciamos el día con el recorrido por la feria empresarial SENA a cargo de los estudiantes de 11, para lo cual contamos con la animación del público y la expectativa frente a las propuestas empresariales, fueron muy creativos los proyectos empresariales teniendo cómo temáticas prendas de vestir, bebidas, café en línea, confitería, entre otros. Fue un arduo trabajo en donde los educandos evidenciaron todas sus habilidades en el diseño, creación de cada uno de los stands empresariales.



Los estudiantes de grado 10 estuvieron a cargo del servicio social y los docentes de primaria y bachillerato de las ventas de los productos de los diferentes stands de comida.

Los niños y jóvenes expresaron su talento artístico por medio de las diferentes presentaciones de cada uno de los grupos de canto, baile, dramatizaciones, declamación de poema.

La animación estuvo a cargo del docente Yesid Rodríguez quien era el maestro de ceremonia en el Bingo, los padres de familia, estudiantes, directivos y docentes estuvieron muy animados participando de dichas actividades.

SEMANA DE SABERES CIA

En la semana del 31 de octubre al 04 de noviembre se llevó a cabo la semana en donde las diferentes áreas encargadas (ciencias naturales-ciencias sociales, matemáticas, humanidades, artes, educación física y ética) expresaban los diferentes saberes que los educandos han interiorizado y puesto en práctica el saber hacer.

El día 31 fue la celebración del día Blanco en donde toda la comunidad educativa llevaba el outfit camiseta blanca, en este día se conmemoró a los estudiantes que se destacan por sus habilidades, valores y virtudes creativas, de composición escrita, deportiva, solidaridad, responsabilidad.

Por otra parte, se resaltó y se dio a conocer las experiencias de vida de los estudiantes Mateo Herrera y Ángel Blanco, la importancia de la natación en su proceso formativo.

Esperamos que estos eventos contribuyan a extender los lazos de afecto y de construcción de una comunidad que trabaja en colaboración y con un mismo faro que es el de formar una nueva generación de seres íntegros.



DÍA DE LA CIENCIA

Los estudiantes de preescolar, primaria y bachillerato han realizado diferentes actividades relacionadas con la ciencia denominadas Fuera de este mundo, Conocimiento espacial, Sentidos cósmicos, laboratorio galáctico, submarino universal, planetario, ecosistemas, sistemas biológicos, cinematografía catedra de paz, conquista marte, fue una jornada llena de juegos, pruebas, cálculos, curiosidades, fue un acercamiento a la ciencia de las cosas que nos rodean.

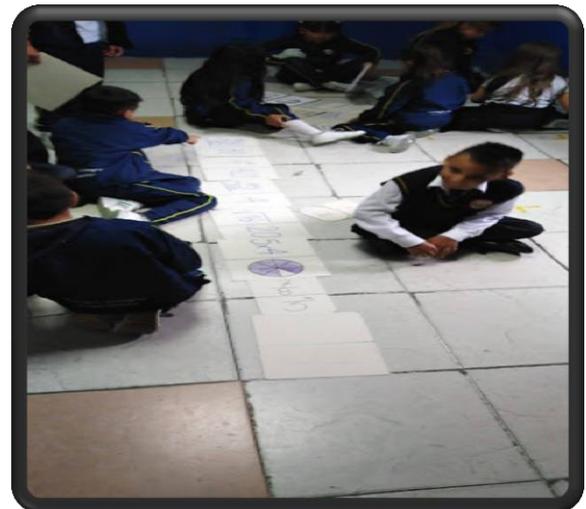




DÍA DE LAS MATEMÁTICAS

El **Día de las Matemáticas** es una oportunidad única para celebrar, una vez al año, actividades extraordinarias para potenciar la pasión por esta ciencia, así como para comprender su papel crucial en el **desarrollo de nuestra sociedad**.

Se plantearon actividades denominadas **Números en el espacio, Escalera en el espacio, Misión matemática Artemis, Dominó espacial, Laberinto espacial, Matemáticas en el espacio, Ruleta Artemis, Retos matemáticos basados en la NASA, La importancia de la energía y su influencia en el proyecto Artemis, La influencia del campo magnético de la tierra en viajes espaciales, La descomposición de la luz y los años luz como medición del universo, Luz ingeniería y su influencia en el proyecto Artemis, La nanotecnología y su influencia en la construcción de naves espaciales, Efecto Mándela, Arte y Matemáticas, Proyecto Artemis y la gravedad en la relatividad general, Brazo hidráulico, el avance de la ingeniería y su impacto en misiones espaciales.**





DÍA DE LAS HUMANIDADES

Las actividades programadas para el día de humanidades, se dividió en dos segmentos, primaria y bachillerato, donde se plantearan según las edades y necesidades de los estudiantes, relacionándose como área y como docentes de una misma institución.

Segmento 1: primaria GOOD LUCK DAY

La organización se divide en cuatro partes donde los niños participan de manera activa, y se entrelazan los temas de humanidades logrando en cada uno de los niños y niñas del colegio Integral Avancemos un aprendizaje significativo de la siguiente manera.



Todos los estudiantes traen un gorro verde con tréboles, identificándose como el día de la suerte, así mismo el colegio estará decorado con arcoíris de diferentes formas y tamaños, así como con bombas verdes por todas sus instalaciones los niños formaron con su sombrero en el primer piso, frente a coordinación, donde daremos inicio a nuestro carnaval Good luck day , irán entonando la canción San Patrick Day ,mientras que con un recorrido por el polideportivo, patio de ajedrez, llegaremos a los patios traseros, donde se encontrará la decoración y los niños se sentaran alrededor.

Se dará inicio a las presentaciones que preparo cada uno de los grados desde preescolar a quinto (canciones, obras de teatro)

Buscando la olla del tesoro, con ARTEMIS para la cual cada niño tendrá un mapa y en compañía de su docente buscaran el tesoro, este estará lleno de pistas, y acertijos los cuales deben resolver para obtener el codiciado premio. (Una olla de dulces)

En búsqueda de desarrollar todas las habilidades de los niños y niñas en este bloque se trabajara creando con Artemis y la suerte, donde días previos (lunes 31 de octubre) se enviará a cada director de curso sugerencias sobre actividades manuales (día de la suerte y Artemis), cada uno de ellos elegirá el de su preferencia, y pedirá los materiales correspondientes a sus estudiantes para realizarlo.

Se enviaran las evidencias de los resultados finales a las docentes encargadas.

Producción textual, imagine and write se entregara una guía en la cual cada niño realizará producción textual, según los temas vistos en las diferentes asignaturas (poema, rima, cuento) al terminar estas se ubicarán en una cartelera afuera de su salón de clases, como evidencia de la producción final.

Bachillerato se organizó en siete stands los cuales estaban ubicados de la siguiente manera:

Stand 1: Salón 6B COHETE POÉTICO-REPORTAGE “BEINGS FROM ANOTHER WORLD”

El salón estará decorado con la temática del espacio, habrá dos cohetes realizados por los estudiantes, en donde dentro de estos habrá diferentes palabras con las cuáles los estudiantes que van rotando por el stand deben formar un poema en español y otro en inglés.

Dentro del salón hay un grupo de estudiantes que representarán unos reportajes en inglés y español sobre los seres de otros planetas.

Stand 2: Salón 7 APOLO 11

El salón se encontraba dividido en tres espacios, uno corresponde al juego de la Sopa de letras- Alphabet soup, sobre las temáticas de español e inglés.

El segundo espacio corresponde a la dramatización de la obra de teatro Apolo 11, la cual va a ser representada con diálogos en español e inglés.

El tercer espacio corresponde a la historieta sobre el mito de la diosa Artemis.



Stand 3: Salón 8 CARRERA ESPACIAL (SPACE RACE)

El salón se dividió en tres espacios los cuáles son: el primero se denomina Ruleta espacial (Space Roulette), en este juego de la ruleta se presentaran diversas preguntas sobre algunas de las temáticas trabajadas en español e inglés.

El segundo Constelación de los signos de puntuación (Constellation of punctuation marks), en el cuál los estudiantes participaran colocando adecuadamente los signos de puntuación en los textos en el lugar correspondiente.

El tercer espacio Galaxias instructivas, consiste en dar explicación de textos instructivos para realizar algunas manualidades acorde con la temática del espacio.

Stand 4: Salón 9 MUSEO GALÁCTICO (GALACTIC MUSEUM)

El salón se dividió en dos espacios el primero denominado Concentrate archaisms regionalisms, el cual consiste en participar en el juego del concéntrese que tiene como temática los modismos, arcaísmos, regionalismos en las asignaturas de español-inglés.

El segundo es el Museo Galáctico, este consiste en el performance de tres pinturas The wrong way up, McDonalds, The multiverse, los estudiantes representarán las pinturas y otros están encargados de explicar cada pintura en español e inglés, posteriormente se dará la indicación de crear un texto acorde con lo transmitido en cada una de las pinturas.



Stand 5: Salón 10 JUEGOS MENTALES (MENTAL GAMES)- TEORÍAS CONSPIRATORIAS

El salón estuvo dividido en seis espacios el primero denominado Juegos mentales, el cual consiste en participar en los juegos de ilusiones ópticas, juego de palabras.

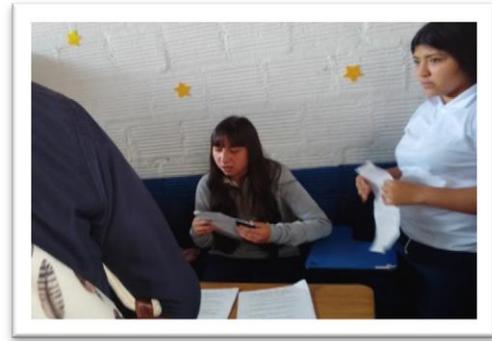
Los siguientes espacios se denominaron Teorías conspiratorias NASA, Extraterrestres-ovnis, Área 51, Reptilianos, los cuáles serán expuestos en inglés.

Stand 6: Salón 11 VANGUARDIAS CÓSMICAS (COSMIC AVANT-GARDE)

El salón estaba dividido en tres espacios los cuáles eran: el primero la vanguardia cubismo, el segundo vanguardia existencialista, la tercera vanguardia pop art, en cada uno de estos espacios de las vanguardias se presentarán aspectos representativos del contexto, la música, la literatura, arquitectura, vestuario, cine, gastronomía.

Posteriormente en cada espacio se plantearán actividades en donde se recree y retroalimente lo escuchado, observado y comprendido en cada una de las vanguardias.





DÍA DEL ARTE Y EL DEPORTE

En este día se plantearon diversidad de actividades enfocadas a rescatar los juegos tradicionales, el trabajo en equipo, la empatía, alegría de los estudiantes y docentes, con el fin de divertirse y no olvidar que a través del juego es la mejor forma de aprendizaje.



Este día busca desestructurar el día a día escolar y hacer converger diferentes proyectos en una gran muestra, similar a un congreso juvenil, que permita trascender los límites del aula. No busca la exposición por la exposición misma, sino para que los estudiantes logren encontrar su propia voz, la voz de sus compañeros y docentes, de preescolar, primaria y bachillerato. Conocer el amplio abanico de la realidad de cada lugar, de cada joven, de cada docente. Sólo en el encuentro con otros se encuentran consigo mismos, sólo al contemplar la sinfónica armonía del concierto de voces, la mirada del hombre no cae en ideologías o miradas reduccionistas. Es una oportunidad para oír otras voces y perspectivas y en esa totalidad encontrar la propia.





SOMOS UNO "ME AMO, TE AMO, NOS AMAMOS"