



**Challenge**  
Concurso escolar  
4ª EDICIÓN



SÉ AMABLE. LA FORMA EN QUE HACEMOS  
SENTIR A LOS DEMÁS, LO CAMBIA TODO.

@ccimorons

4ª EDICIÓN

## EL PODER DEL ENTORNO SEGURO A TRAVÉS DE LA VIÑETA

### GUÍA DIDÁCTICA



## APRECIAD@ DOCENTE,

Si estás leyendo estas líneas es porque te has interesado por el concurso escolar Oxford Challenge, una iniciativa de Oxford® que, en el marco de su firme **compromiso con la educación, el profesorado y el bienestar emocional del alumnado**, arranca este curso con su **4ª edición**, bajo el lema: **"El poder del entorno seguro"**.

Nuestro objetivo, en esta edición, es trabajar el poder de los entornos y vínculos seguros. Nos acompañará el psicólogo Pablo R. Coca, creador de los personajes Occi y Morons (@occimorons).

Ejemplo de viñeta



En esta edición, su mirada nos ayudará a trasladar esas reflexiones al aula, inspirando al alumnado a expresarse, empatizar y construir entornos más seguros a través de la **técnica de la viñeta**.

Las viñetas son pequeñas historias ilustradas que combinan texto e imagen para transmitir una idea, emoción o reflexión de forma visual y directa.

Nuestro objetivo es darte pautas de cómo llevar a cabo el concurso en el aula mediante una metodología de aprendizaje que favorece la participación, la comunicación y el pensamiento crítico de tu alumnado.

Los entornos y vínculos sanos, seguros y fuertes tienen un papel muy relevante en el desarrollo personal del alumnado y queremos ayudarte a través de esta iniciativa.

Esperamos vuestras participaciones. Que las viñetas sean un primer paso para construir aulas más seguras, humanas y conscientes.

Equipo Oxford Challenge

Murales resultantes del taller realizado en las 3 escuelas ganadoras de la 3ª edición





# ESTIMADO/A DOCENTE:



Soy **Pablo Rodríguez Coca**, psicólogo sanitario y creador de los personajes Occi y Morons, que protagonizan mis viñetas y libros sobre la importancia de la salud mental, del acompañamiento y del proyecto de vida.

El proyecto nació durante la pandemia como una forma de canalizar lo que sentía. Las viñetas que fui creando y subiendo a **@occimorons** se empezaron a viralizar porque muchas otras personas se sentían identificadas con ellas.

Actualmente cuento con una comunidad de más de **200.000 seguidores**, he publicado tres novelas gráficas sobre salud mental: **Esas cosas que nos pesan** (Penguin, 2021), **Durante la tormenta** (Penguin, 2023) y **Las vidas que construimos cuando todo se derrumba** (Planeta 2025).

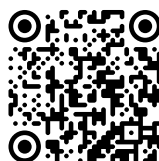
Además, imparto charlas de prevención en salud mental en centros educativos de toda España, y desarrollo acciones formativas dirigidas a alumnado, familias y docentes. Mis viñetas forman parte de una exposición itinerante presente en institutos de todo el territorio, y compagino esta labor con la práctica clínica con familias, adolescentes y adultos.

En esta guía encontrarás viñetas de mis tres novelas gráficas, junto a actividades y propuestas nacidas del trabajo diario en consulta y en las aulas. Las viñetas no juzgan: acompañan y permiten que el alumnado se reconozca sin sentirse señalado, facilitando una forma más amable de hablar de lo que pesa. Por eso son una herramienta especialmente valiosa en el ámbito educativo, donde actúan como puente para el diálogo y la creación de espacios seguros que promueven la salud mental.

Mi deseo es que estas páginas y estas viñetas sirvan para abrir conversaciones, para acompañar mejor y para hacer del aula un lugar donde los alumnos recuerden algo esencial: **que cuando se sienten seguros, pueden pensar, pueden aprender, pueden crecer, pueden sentir y pueden ser ellos mismos.**

Gracias por estar al otro lado, por el trabajo invisible que hacéis cada día creando esos espacios donde tantos jóvenes encuentran refugio y escucha.

Nos seguimos encontrando en mis novelas gráficas, en mis charlas y en mi cuenta de Instagram: **@occimorons** donde semanalmente comparto una historieta sobre salud mental.



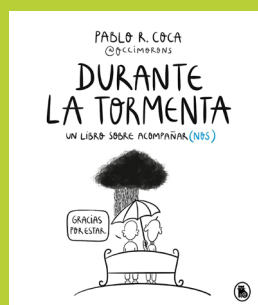
Pablo R. Coca, psicólogo y creador del universo **@occimorons**

Contacto: [info@occimorons.com](mailto:info@occimorons.com)

TODOS SUS  
LIBROS:  
DISPONIBLES EN  
AMAZON Y LIBRERÍAS



Ver más



Ver más



Ver más



# NUESTROS OBJETIVOS

A continuación, encontrarás detallados los objetivos del concurso y la relación con el currículum escolar.

## OBJETIVOS GENERALES



Promover la escritura a mano y el dibujo.



Fomentar valores como el esfuerzo y la superación.



Favorecer la comunicación y el pensamiento crítico.



Conectar con el mundo emocional del alumnado.



Proporcionar estrategias y herramientas que promuevan y refuercen la identificación y promoción de los entornos y vínculos seguros en el alumnado.



Poner al alumnado en el centro y que sea el motor de su propia motivación.

## COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS

A NIVEL CURRICULAR



### COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS:

- \* Promoviendo **actitudes de diálogo** y la construcción de una **cultura de respeto**, de **implicación social** y de **colaboración**.



### COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA:

- \* Desarrollando la capacidad de **expresarse oralmente** y por **escrito** de manera apropiada y ajustada al contexto.
- \* Adquiriendo habilidades que permitan expresarse, mostrando **tolerancia** y **empatía** e inspirando **compañerismo** y **confianza**.



### COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER:

- \* Apoyándose en la propia experiencia para **reflexionar** sobre uno mismo, gestionar el propio tiempo y permanecer motivado.
- \* Fomentando la **confianza**, la **autorregulación**, la **curiosidad**, la **resiliencia** y la **motivación** a través del planteamiento de **metas realistas** a corto y medio plazo, para afianzar el sentimiento de realización y cuidado del bienestar físico, mental y emocional propio y ajeno.



### CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES Y ARTÍSTICAS:

- \* Siendo capaces de **emplear distintos materiales y técnicas**, como la viñeta, en el diseño de proyectos.
- \* Aplicando la propia **capacidad estética y creadora** para poder utilizarla como medio de comunicación y expresión personal.



### SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR:

- \* Adoptando actitudes que refuercen la **autoconfianza** y posicionándose de manera activa y positiva frente a los **obstáculos** que nos impiden llegar a nuestros objetivos.
- \* Desarrollando la capacidad de **análisis** y el **autoconocimiento**.



# DE UN VISTAZO



## MATERIALES

Guía didáctica con actividades para implementar en clase.

Folleto informativo del concurso para familias.



Papel de dibujo y escritura Oxford® y kit de materiales Pelikan® para plasmar las creaciones artísticas del alumnado.

Póster Oxford Challenge x @occimorons por cada clase participante.

Postal Oxford Challenge x @occimorons para cada alumno.

## ITINERARIO

Sesión en el aula con 4 actividades

+

Envío de participaciones



## CATEGORÍAS

2º ciclo de Educación Primaria

3er ciclo de Educación Primaria

ESO y Bachillerato

## PREMIOS

PARA LA VIÑETA GANADORA EN CADA CATEGORÍA:



### ALUMN@

Caja regalo de experiencia familiar + libro @occimorons dedicado + mentoría online @occimorons (ESO Y BACHILLERATO).

### DOCENTE

Lote especial para profesorado con materiales Oxford® y Pelikan®.

### CLASE

Lote de materiales para el alumnado con productos Oxford® y Pelikan® + lote de libros @occimorons.

### CENTRO

Taller mural para la clase de la viñeta ganadora pintada en vivo por un muralista-artista en una pared de la escuela.

## ACTIVIDADES

CÓMO TRABAJAR EL CONCURSO EN CLASE

Os proponemos un itinerario de trabajo completo.

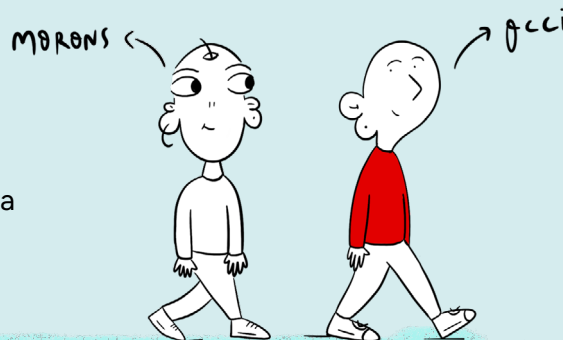
Las actividades están fundamentadas en metodologías participativas y experienciales, donde cobra relevancia el desarrollo de la inteligencia emocional del alumnado, así como la valoración de la motivación y la conceptualización de la superación como elemento natural y positivo en el crecimiento personal.

Recuerda, las actividades son para trabajar la temática. La participación que enviaréis por alumno solo incluye: el texto de la viñeta (en papel de escritura Oxford®) y la viñeta (en papel de dibujo Oxford®).

Las actividades propuestas pueden realizarse dentro de una única sesión en el aula o dedicarles el tiempo que como docente estimes oportuno.

Reflexionar sobre qué son los **entornos seguros** y nuestros **sentimientos** es esencial para fortalecer la **salud mental** y las relaciones conscientes.

En esta actividad, usaremos **viñetas** como recurso simbólico para identificar, expresar y generar conciencia de lo que sentimos.



UN ENTORNO SEGURO ES ESE LUGAR DONDE PODEMOS EQUIVOCARNOS SIN MIEDO, DECIR "NO SÉ", PEDIR AYUDA, MOSTRARNOS VULNERABLES Y SENTIR QUE PERTENECEMOS. NO ES ALGO ABSTRACTO: SE CONSTRUYE A TRAVÉS DEL VÍNCULO, DEL MODO EN QUE NOS HABLAMOS, NOS MIRAMOS Y NOS SOSTENEMOS UNOS A OTROS.

## 1. PROYECCIÓN DE LAS VIÑETAS

En el aula, el docente proyectará una serie de viñetas protagonizadas por Occi y Moron que tratan la temática de las emociones y la salud mental.

## 2. ANÁLISIS DE LA CLASE

El o la docente leerá en voz alta las preguntas que acompañan a cada viñeta. La clase analizará y reflexionará sobre su significado. También se proponen temas de debate para ESO y Bachillerato donde se profundizará en los mensajes.

Como recomendación, se sugiere trabajar al menos dos viñetas y anotar en la pizarra palabras clave como "escucha", "empatía", "respeto", "confianza", "cuidado" y "amabilidad", que ayuden a guiar la conversación.



SÉ AMABLE. LA FORMA EN QUE HACEMOS SENTIR A LOS DEMÁS, LO CAMBIA TODO.

Descarga la viñeta aquí



### PREGUNTAS SOBRE LA VIÑETA

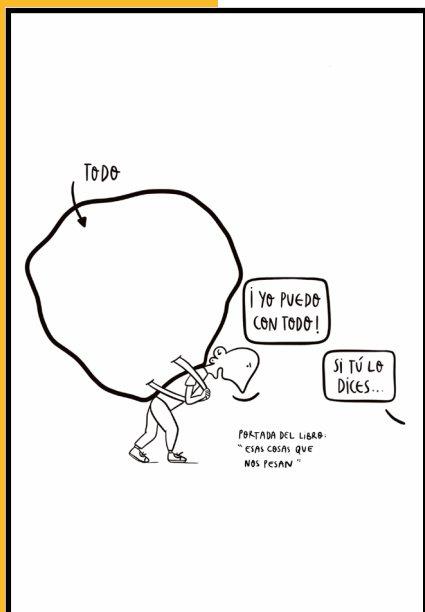
- ✳ ¿Qué está ocurriendo en esta escena?
- ✳ ¿Cómo creéis que se siente Occi? ¿Y las personas que lo acompañan?

### PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- ✳ ¿Por qué a veces cuesta aceptar la ayuda de los demás?
- ✳ ¿Qué tipo de gestos pequeños pueden ser como un paraguas cuando alguien está triste?

### TEMAS DE DEBATE (ESO y bachillerato)

- ✳ El papel del grupo en sostener a quien atraviesa un mal momento.
- ✳ Los gestos cotidianos que protegen y reconfortan.
- ✳ La necesidad de espacios donde uno pueda mostrarse vulnerable.


[Descarga la viñeta aquí](#)


### PREGUNTAS SOBRE LA VIÑETA

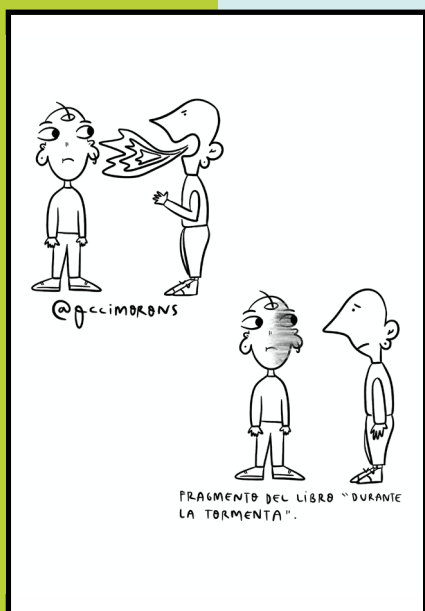
- ¿Qué está ocurriendo en la viñeta?
- ¿Cómo creéis que puede sentirse Occi? ¿Por qué?

### PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- ¿Qué creéis que podría pasar si Occi dejara la piedra un momento o pidiera ayuda para llevarla?
- ¿Qué cosas os ayudan cuando sentís que algo pesa demasiado?

### TEMAS DE DEBATE (ESO y bachillerato)

- Ser fuerte todo el tiempo vs. permitirse estar mal.
- Diferencia entre tapar una emoción (hacer como si no pasara nada) y cuidarla (escuchar, respetar, validar y acompañar lo que sentimos).


[Descarga la viñeta aquí](#)


### PREGUNTAS SOBRE LA VIÑETA

- ¿Por qué creéis que Occi echa fuego?
- ¿Cómo creéis que se siente Morons al ser quemado?

### PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- ¿Para qué pensáis que sirve enfadarnos y por qué es una emoción que debemos respetar, aunque no todo lo que hacemos cuando estamos enfadados sea válido?
- ¿Qué cosas os ayudan a calmaros cuando estáis muy enfadados/as?

### TEMAS DE DEBATE (ESO y bachillerato)

- Poder enfadarse (comunicar lo que nos hace daño) vs. tener miedo a enfadarse (callar para no perder la seguridad del grupo).
- Diferencia entre tapar una emoción (hacer como si no pasara nada) y cuidarla (escuchar, respetar, validar y acompañar lo que sentimos).


[Descarga la viñeta aquí](#)


### PREGUNTAS SOBRE LA VIÑETA

- ¿Qué creéis que quiere decir Occi cuando dice que "necesitó que otras personas creyeran en él"?
- ¿Qué pasaría si nadie hubiera creído en Occi?

### PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- ¿Por qué a veces necesitamos que los demás crean en nosotros?
- ¿Cómo podemos ayudar a alguien que no cree mucho en sí mismo?

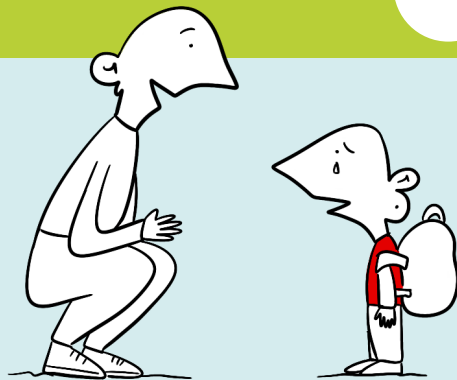
### TEMAS DE DEBATE (ESO y bachillerato)

- Un grupo que señala errores y compite vs. un grupo que acompaña y permite crecer. Cómo el miedo a no ser suficiente afecta a la autoestima.
- Sentirse visto vs. pasar desapercibido. Qué es importante para que una persona se sienta dentro de un grupo.



A través del juego de rol, el alumnado representará la escena de una de las viñetas anteriores, continuando la situación planteada.

Mediante esta dinámica, trabajarán la resolución de conflictos aplicándola a ejemplos de la vida cotidiana.



### 1. REPRESENTACIÓN INICIAL

Los alumnos que quieran, tomarán el papel de actores, iniciando la acción de la viñeta seleccionada.

### 2. ANÁLISIS CONJUNTO

El resto de la clase podrá levantar la mano para sugerir posibles desenlaces de la situación. El o la docente, apuntará las opciones en la pizarra.

### 3. SELECCIÓN DE RESOLUCIÓN

La clase decidirá cuál es la mejor solución para ese conflicto en particular. Los alumnos que hayan tomado el papel de actores, representarán la escena con la resolución acordada por la clase.

### 4. REFLEXIÓN FINAL

Al terminar la representación de todas las viñetas, se realizará un breve debate sobre los aprendizajes adquiridos.

Teatralizar las viñetas y darles un desenlace positivo permite que el alumnado explore las emociones desde la experiencia directa.

El trabajo conjunto para la resolución permite descubrir e incorporar herramientas de modelo de relación.

Este aprendizaje vivencial favorece la empatía, la reflexión y la conciencia emocional, convirtiendo el aula en un entorno seguro donde se aprende no solo desde la teoría, sino también desde la emoción, la escucha y el vínculo.

Para ESO y Bachillerato, la actividad puede ampliarse incorporando una reflexión crítica sobre lo que ocurre después de la viñeta, analizando las emociones presentes, sus causas y su impacto en los demás.

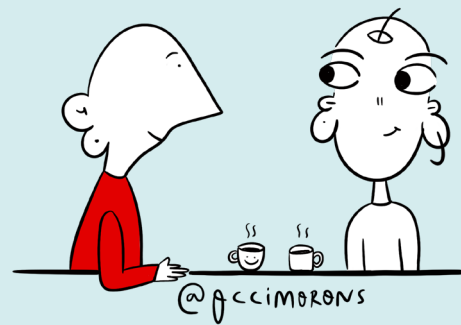
Tras la representación, se recomienda una breve puesta en común para pensar cómo los gestos, palabras y actitudes influyen en la convivencia y en la creación de entornos seguros.

Además, se puede pedir a los grupos que respondan de forma escrita o en debate a preguntas como:

- ✿ ¿Qué responsabilidad tenemos sobre cómo afectan nuestras emociones a los demás?
- ✿ ¿Qué hace que un entorno sea seguro incluso cuando hay conflicto?
- ✿ ¿Qué hemos aprendido sobre nosotros mismos a partir de esta escena?

Explorar y describir lo que queremos transmitir es esencial en la viñeta.

A través de esta tercera actividad, recordaremos un momento real en el que nos sentimos en nuestro entorno seguro y escribir una reflexión sobre el mismo.



### 1. BUSCAR EN LA MEMORIA

Se pedirá al alumnado que piense en un momento real en el que pasaba por una mala situación emocional y alguien le ayudó a estar mejor, aunque fuera con un gesto sencillo. Puede tratarse de una ocasión en la que se sintió escuchado, acompañado, defendido, tranquilizado, tenido en cuenta o valorado.

El objetivo no es que compartan algo íntimo ni que relaten una experiencia perfecta, sino que recuerden cómo una persona actuó como un lugar seguro para ellos.



### 2. REDACTAR LA SITUACIÓN

Se les invitará a escribir un breve texto con la ayuda de las siguientes preguntas:

- ✿ ¿Qué pasó? (Me sentía mal porque ese día...)
- ✿ ¿Qué hizo esa persona exactamente? (gesto, mirada, frase, acción...)
- ✿ ¿Cómo te hizo sentir esa persona?
- ✿ Si solo pudiera quedarse una imagen congelada de ese momento... ¿cuál sería?

### 3. REFLEXIÓN

Tras la redacción, cada alumno reflexionará individualmente sobre lo que nos hace sentir bien y cómo podemos hacer sentir bien al resto.

Si se sienten cómodos y hay tiempo, se puede compartir la situación y la reflexión con el resto de la clase.

Escribir nos ayuda a dar forma a lo que pensamos y sentimos. Cuando convertimos una experiencia en palabras, activamos procesos cognitivos que permiten organizar, clarificar y dar sentido a las emociones.

Además, favorece la regulación emocional y el autoconocimiento.

Para ESO y Bachillerato, Además de escribir la redacción sobre “un momento en que alguien fue un lugar seguro”, el alumnado deberá incorporar dos perspectivas en el texto:

- ✿ La perspectiva propia (cómo vivieron la escena, cómo se sintieron...) y cómo creen que la vivió la otra persona (qué intención tuvo, qué valores o actitudes puso en juego...).
- ✿ Cerrar la redacción con un tema debate: “¿Qué gestos, actitudes o formas de relacionarnos ayudan a que nuestra clase sea un lugar seguro?”

Las viñetas, como técnica artística, pueden ser una herramienta poderosa para que el alumnado comprenda lo que siente, reduzca la barrera emocional a la hora de hablar de salud mental y puedan tomar perspectiva de aquello que les pasa. La combinación de imagen y palabra facilita que los jóvenes se identifiquen, elaboren sus experiencias y encuentren un lenguaje común para compartir lo que viven.

Por eso, trabajar con viñetas en el aula no solo es una propuesta creativa: es una forma accesible, clara y cercana de acompañarlos en lo que sienten.

El objetivo es que cada alumno transforme ese momento clave que escribió en la actividad anterior en una viñeta que inspire a otros.



### 1. PREPARACIÓN PREVIA

Asegúrate de que tu alumnado ha escrito previamente un texto sobre un momento en que se sintieron seguros.

Ten a mano papel, lápices y colores.

### 2. EXPLICA LA ACTIVIDAD

Diles que van a convertir un fragmento de su texto en una viñeta que represente visualmente esa idea.

Recuérdales que no se trata de dibujar "bien", sino de comunicar emociones de forma sencilla.

Pueden hacer dos viñetas, una representando cuando estaban mal y otra, qué pasó con esa persona que les ayudó.

### 3. GUÍA SUS PASOS

Utiliza los tips para crear una viñeta que encontrarás en la siguiente página para ayudarles a crear una viñeta coherente sobre la temática "espacios seguros".

### 4. COMPARTIR Y REVISAR

El alumnado puede compartir sus viñetas con el resto de la clase, explicando su significado y permitiendo que el resto aprenda sobre la resolución de conflictos.



Las viñetas nos permiten condensar en una sola imagen todo lo que hemos trabajado durante las actividades anteriores: cómo nombramos lo que sentimos, cómo pedimos ayuda, cómo construimos seguridad y cómo nos relacionamos con los demás. Dibujar una escena permite elegir qué es esencial, qué gesto, palabra o metáfora resume mejor la experiencia. Por eso, la viñeta no es solo un dibujo: es una forma de pensar, de ordenar lo vivido y de mirarlo con perspectiva.

Cuando representamos lo que sentimos, ya sea a través de personas, símbolos o metáforas visuales, estamos dando forma a algo que no siempre se ve a simple vista: el impacto que tiene un gesto, una presencia o un modo de estar con otros. La importancia de la viñeta está en que hace visible lo invisible y permite compartirlo con claridad, sensibilidad y respeto.



# PASOS PARA CREAR UNA VIÑETA

Las viñetas son una herramienta artística y comunicativa que permiten convertir una emoción, una idea o una experiencia en una imagen con significado.

A través de la combinación de dibujo y palabras, el alumnado puede sintetizar aquello que vivió, darle forma y convertirlo en un mensaje visual que conecte con otros.

## 1. ELIGE EL MOMENTO

Selecciona una escena sencilla de tu redacción: un gesto, una frase, una mirada o una acción que transmitiera seguridad. No hace falta contar toda la historia, solo un instante.

## 2. CLARIFICA EL MENSAJE

Resume en una frase qué quieres comunicar con tu viñeta. Ejemplos:

- ✿ "A veces un gesto pequeño cambia un día."
- ✿ "Cuando alguien te escucha, te sientes menos solo."

## 3. PIENSA LA ESCENA VISUAL

Decide qué se verá en el dibujo:

- ✿ ¿Qué personajes aparecerán?
- ✿ ¿Qué gesto concreto mostrará la sensación de seguridad?
- ✿ ¿Dónde ocurre la escena (pasillo, patio, clase, banco, mesa)?

Elige detalles que ayuden a entender la emoción sin explicarla demasiado.

## 4. AYÚDATE DE METÁFORAS

- ✿ **Objetos como emociones:** lluvia = tristeza, luz = calma, piedra = peso, paraguas = protección.
- ✿ **Personificación:** un paraguas que abraza, una silla que escucha, una emoción que se lleva a cuestas...
- ✿ **Jugar con el tamaño:** lo que da seguridad puede ser grande; lo que preocupa, pequeño...
- ✿ **Clima emocional:** sol cuando aparece alguien que acompaña; tormenta cuando hay malestar...
- ✿ **Metáforas simples:** puerta que se abre, mochila que pesa menos, nudo que se deshace.

## 5. DIBUJA LO ESENCIAL

Representa a los personajes con gestos o posturas que comuniquen lo que pasó (alguien sosteniendo un cuaderno, una mano en el hombro, dos personas hablando, alguien que mira con atención).

No hace falta que sea perfecto: lo importante es lo que comunica.

## 6. AÑADE EL TEXTO JUSTO

Escoge un diálogo breve, una frase o un pensamiento que acompañe la imagen. Debe sumar al dibujo, no repetirlo. Ejemplos:

- ✿ "Estoy aquí."
- ✿ "Cuéntamelo si quieres."
- ✿ "Gracias por esperar conmigo."

## 7. COMPRUEBA LA RELACIÓN ENTRE IMAGEN Y PALABRA

Revisa que lo que dibujas y lo que escribes se complementan. La imagen muestra la escena; el texto aporta significado, tono o emoción.

## 7. REvisa EL IMPACTO

Pregúntate:

- ✿ ¿Se entiende qué momento estoy mostrando?
- ✿ ¿Se siente la idea de seguridad sin necesidad de explicarla?
- ✿ ¿Qué quiero que piense quien vea esta viñeta?



Descarga la hoja de ejemplos de metáforas visuales.



# ENVÍA LAS PARTICIPACIONES



## 01 RECOGE LAS VIÑETAS Y AUTORIZACIONES

Recoge las participaciones y autorizaciones de imagen.

No olvides identificar las participaciones de los alumnos y alumnas que tienen **autorización firmada** con sus iniciales completas en una esquina del dibujo, para facilitar el proceso de participación. Aunque todo el alumnado puede hacer la actividad en clase, envíanos solamente las creaciones con las iniciales y su autorización firmada.

AUTORIZACIÓN

BASES LEGALES

## 02 ESCANEA LAS VIÑETAS

Escanear cada participación junto a su autorización. ¡Es importante que todas vayan bien identificadas!

## 03 ENVÍANOSLAS

Envíanos un email con las participaciones adjuntas a **oxfordchallenge@proyectoeducativo.es**

¡Tienes hasta el **30 de abril de 2026**, incluido!

Puedes enviarnos un único PDF con las participaciones de cada curso de forma independiente.

**Conserva los originales, porque si una participación de tu clase resulta finalista te pediremos que nos la envíes por correo postal.**

Después de escanear las viñetas, puedes exponer los trabajos del alumnado en las paredes del aula para crear un espacio diseñado por y para ellos, que les haga sentir seguros.

Nuestro jurado seleccionará **un ganador para cada una de las 3 categorías** y se anunciarán los ganadores a partir del **18 de mayo de 2026**.

Compartid vuestra experiencia con el resto del alumnado de vuestro centro educativo y también en las redes sociales para inspirar a otros niños y jóvenes. ¡Etiquétanos!

#EntornosSeguros

Cuando te sientes seguro, puedes pensar,  
aprender, crecer y ser tú mismo.

#OxfordChallenge

## CONTACTO

✉ oxfordchallenge@proyectoeducativo.es  
☎ 91 108 56 33

Si tienes alguna pregunta sobre el concurso, su mecánica y/o la implementación en clase, no dudes en contactarnos. Puedes llamarnos o enviarnos un correo electrónico.

Será un placer resolver tus dudas de lunes a viernes en horario de 9 h a 17 h.

[elauladepaperoxford.com/oxfordchallenge](http://elauladepaperoxford.com/oxfordchallenge)

¡SÍGUENOS EN REDES!

@elauladepapel

