

¿Quién soy?

¿Qué hace que tú seas TÚ? En *Manjhi Moves a Mountain*, Manjhi es una persona resuelta, un solucionador de problemas y un buen vecino. Ahora, piensa en tu identidad.

Parte 1: Encuentra tus rasgos

Primero, completa el crucigrama usando los términos del banco de palabras. Dichos términos indican rasgos de personalidades. Son palabras que reflejan la forma en que una persona se comporta y se siente.



Horizontales

- 4. Te gusta aportar ideas nuevas.
- 5. Eres amable y cordial con los demás.

Verticales

- 1. Haces cosas difíciles, incluso cuando tienes miedo.
- 2. Haces reír a la gente.
- 3. Siempre dices la verdad.
- 6. Haces que las cosas sean más fáciles para los demás.

BANCO DE PALABRAS

valiente, creativo, amigable, gracioso, atento, honesto

¿Cómo te ayudan TUS rasgos?

Manjhi usa sus rasgos para resolver un gran problema.

Estos son los rasgos que yo uso para resolver problemas:

_____ y _____

Parte 2: La red de mi comunidad

La comunidad de Manjhi lo inspira a actuar. Esto significa que las personas que lo rodean influyen en la persona en que se convierte. **Usa la red de abajo para mostrar cómo las personas en tu vida ayudan a determinar quién eres.**

1. Dibújate en el centro de la red.
2. Luego, agrega a personas con quienes estás relacionado, como familiares, amigos y profesores.
3. Explica de qué manera cada persona ayuda a definir quién eres. Por ejemplo:
Mi abuelo me ayuda a ser innovador porque prepara platillos nuevos para que probemos.

me ayuda a ser

porque

me ayuda a ser

porque

me ayuda a ser

porque

me ayuda a ser

porque

¡Tu familia, tus amigos y tu comunidad pueden ayudarte a afrontar desafíos!

ACTIVIDAD 2: Resolver problemas

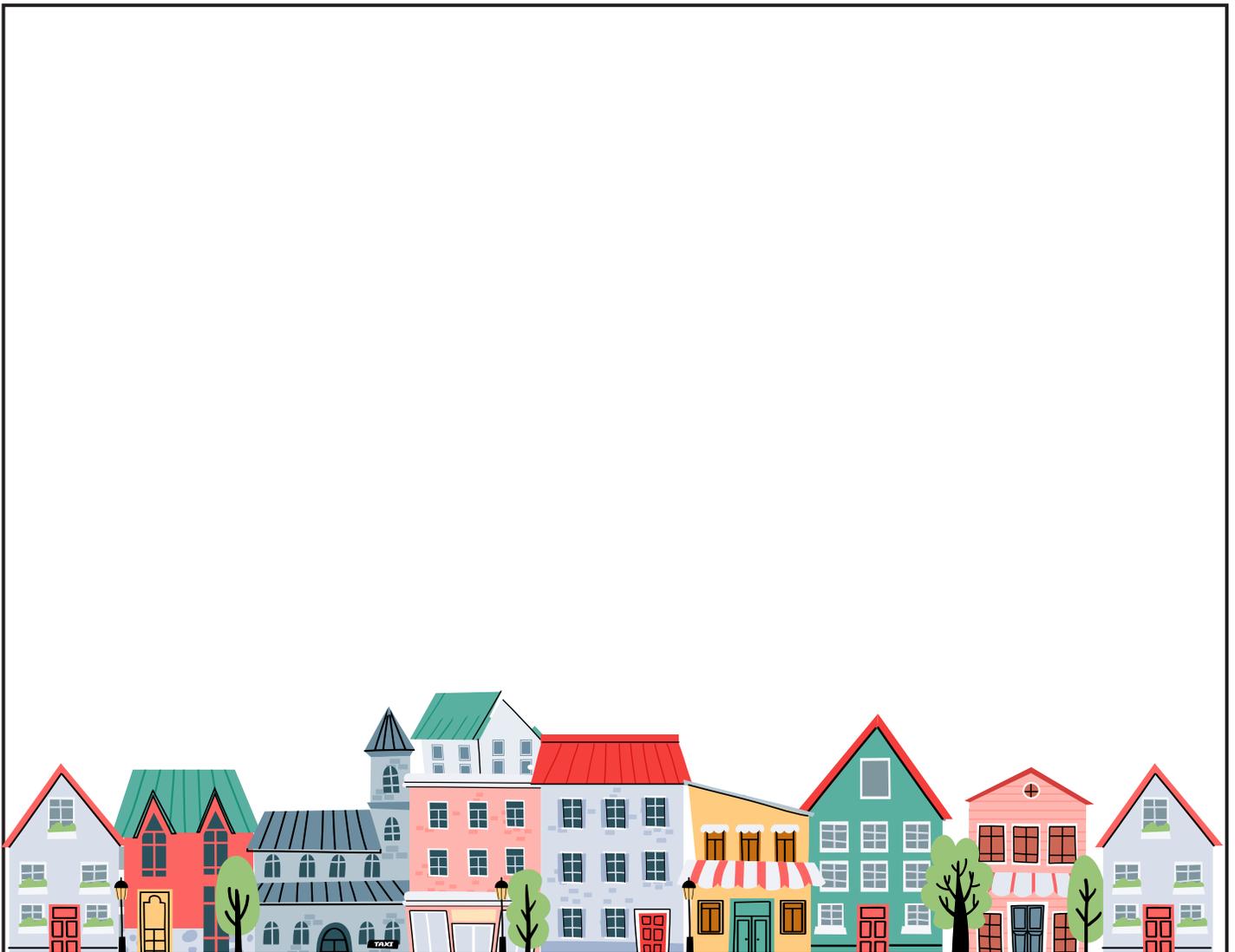
CONEXIÓN CON EL LIBRO:
Kids Who Are Changing the World

Resuelve un problema

¿Alguna vez tuviste un problema que al principio era difícil de resolver? ¡No eres el único! Los niños de *Kids Who Are Changing the World* probaban diversas maneras de resolver problemas. Si una manera no funcionaba bien, intentaban otra.

Parte 1: El problema

Piensa en tus comunidades (como tu vecindario, tu escuela o tu equipo). **Haz un dibujo de un problema de tu comunidad que te gustaría ayudar a resolver.**



Parte 2: La solución

Haz un plan para ayudar a resolver ese problema. Las listas de las páginas 14, 23, 31 y 40 de *Kids Who Are Changing the World* pueden darte algunas ideas.

¡Comparte tus ideas abajo! Luego, encierra tu favorita en un círculo.

--

Mi plan para _____

<p>Paso 1: ¿Qué harás primero?</p>	
<p>Paso 2: ¿Qué harás después?</p>	
<p>Paso 3: ¿Cuál es el último paso de tu plan?</p>	
<p>Inspiración: ¿Qué te dirás a ti mismo para seguir adelante, incluso cuando sea difícil?</p>	

Fortalece tus músculos de la amistad

En *Mia Mayhem vs. the Super Bully*, ¡Mia aprende que todos necesitan ayuda de sus amigos! Sin embargo, a veces hasta los amigos cercanos pueden herir tus sentimientos. **En parte, ser un buen amigo es saber cuándo pedir perdón, como lo hace Mia.**

Parte 1: Entrevista a un amigo

Habla con un amigo o un familiar. Hazle estas preguntas:

1. ¿Puedes contarme sobre alguna ocasión en que un amigo te haya ayudado con un problema?

2. ¿Alguna vez tuviste un desacuerdo con un amigo?

3. ¿Cómo hicieron las paces tú y tu amigo?



Parte 2: Representalo

Únete con un familiar. Representa una escena en la que dos amigos tienen un desacuerdo; luego, pide perdón y hagan las paces. Puedes inventar tu propia escena o elegir una del libro.

¿Llegaste alguna vez a herir los sentimientos de un amigo y no estabas seguro de cómo solucionarlo? **Practica una disculpa ahora, para estar listo la próxima vez.**

LISTA DEL ELENCO

Tu nombre

saldrá a escena como:

Papel que representarás
(¡"Yo" es una opción!)



Nombre del compañero

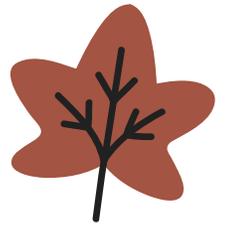
se transformará en:

Papel que representará

Planifica tu escena

Por qué mi amigo se sintió herido: _____

Ideas de lo que podría decir para disculparme: _____



Usa tu imaginación

¿Puedes usar tu imaginación para crear algo nuevo?

Ser creativo puede ayudarte a afrontar desafíos. Por ejemplo, en *The Boy Who Harnessed the Wind*, a William le da mucha curiosidad saber cómo funcionan las cosas. Gracias a su creatividad, usa objetos del depósito de chatarra para construir un molino de viento para ayudar a su pueblo.

Parte 1: Recolectar y crear

- 1. Consigue** una caja de zapatos vacía o una caja pequeña
- 2. Usa** la historia de William para inspirarte. Reúne objetos no deseados que encuentres dentro o fuera de tu casa (como hojas, piedritas o revistas viejas).
- 3. Pega** los objetos que encontraste a la caja para decorarla. ¡Incluso puedes transformar la caja en una escultura 3D!
- 4. Utiliza** las formas de la página siguiente para escribirte notas a ti mismo. Guárdalas en la caja. Cuando necesites ayuda con un problema, ¡lee las notas para inspirarte!



Parte 2: Mi consejo para mí mismo

Cuando tienes un problema, es posible que sientas muchas emociones. A veces, eso hace que sea difícil recordar todo lo que ya sabemos. **Antes de enfrentarte a un problema, escribe un consejo para ti mismo que te ayude a prepararte.** Guarda las notas en la caja que decoraste.

Querido yo:
Cuando estés triste, recuerda este momento feliz:

Querido yo:
Cuando estés tratando de hacer algo difícil, recuerda cuando aprendiste a

Pudiste hacerlo porque

Querido yo:
Cuando te sientas solo, habla con _____ porque

Querido yo:
Cuando quieras ayudar a alguien más, recuerda cuando _____
(persona) hizo _____

_____ para ayudarte.

ACTIVIDAD 5: Nuevas experiencias

CONEXIÓN CON EL LIBRO:
Vera Vance, Comics Star

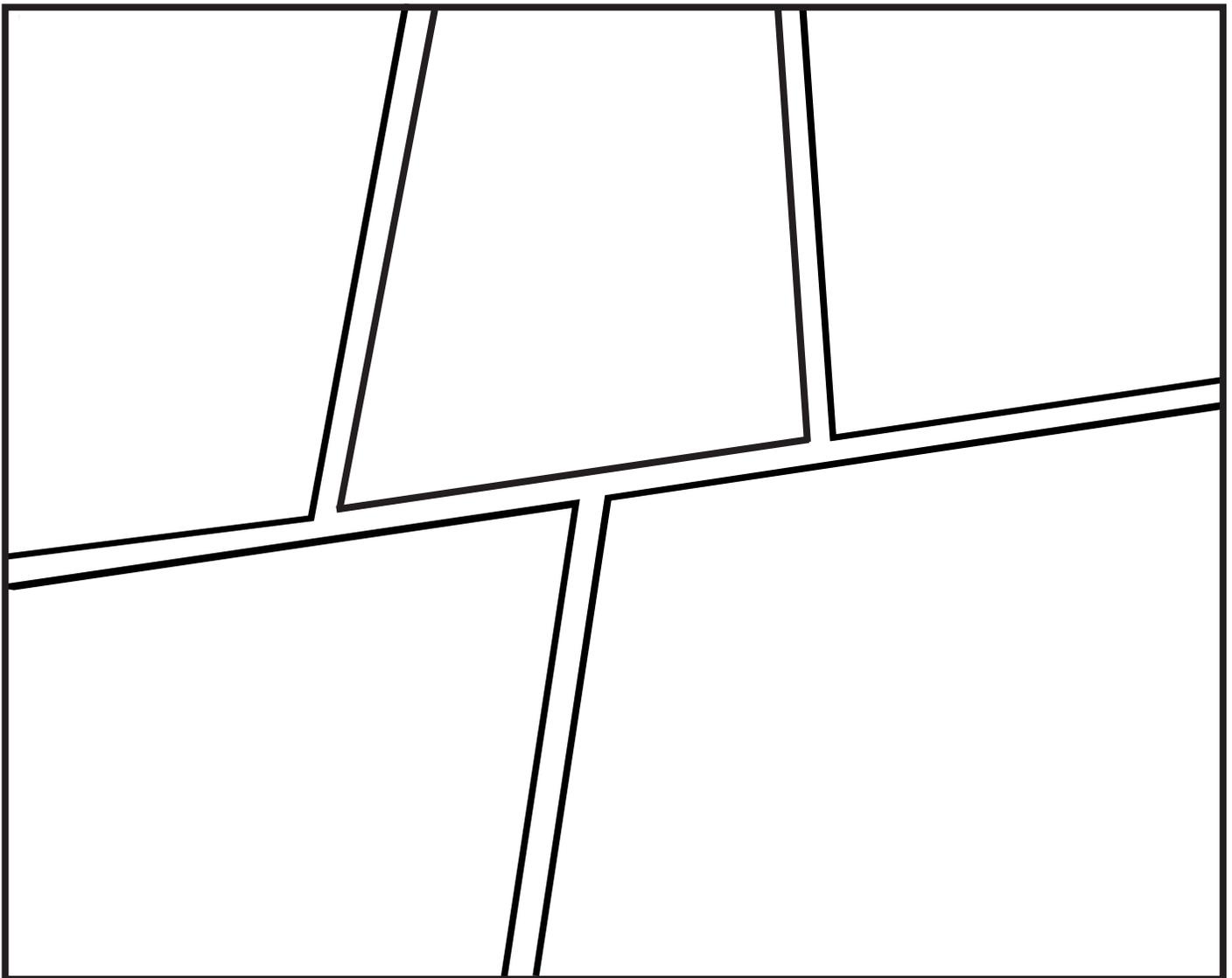
Intenta algo nuevo

Tener una nueva experiencia puede implicar desafíos.

Pero, como aprende Vera en *Vera Vance, Comics Star*, ¡también puedes divertirte y aprender cosas nuevas sobre ti mismo!

Parte 1: Una nueva experiencia

Dibuja una tira cómica que demuestre una nueva experiencia que te gustaría tener. Puedes pensar en una actividad nueva, un equipo al que te gustaría unirte o un lugar para visitar.



Parte 2: Mi plan de acción

¿Cómo te enfrentarías a esta nueva experiencia? Completa las burbujas para planear lo que harías.

¿Qué **rasgos** podrían ayudarte?

¿Cómo podrían ayudarte o contribuir tus **amigos**?

¿Qué **problema** podrías enfrentar?

¿Cómo lo **resolverías**?