

# ¿Qué percibes?

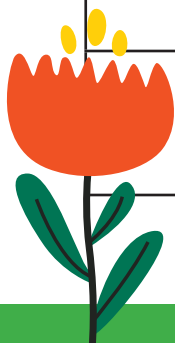
En *Imagina*, Juan Felipe se da cuenta de la belleza del mundo que lo rodea y utiliza la poesía para describirlo a su manera. **Mira alrededor de TU mundo. ¿Qué percibes como importante para ti?**

## Parte 1: Formas únicas de ver

Lee estas descripciones de Juan. **Ahora describe lo que TU percibes en tu mundo.** (Pueden ser cosas de tu vida diaria, cosas que te hacen feliz...)

Juan percibe...	Su manera única de describirlo...
Flores de manzanilla	Rostros aterciopelados
Marchas de tinta	Fluir la tinta como riachuelos sobre el suave papel

Tu percibes...	Tu manera única de describirlo...



## Parte 2: ¿Quién eres?

¡Solo existe un tú! **Dedica un momento para describir lo que te hace ser la persona única que eres.**

---



---



---

Expresa tus emociones y tus vínculos con la comunidad a la que perteneces. En el cuadro, escribe cuatro lugares o sucesos importantes para ti y cuenta por qué los escogiste.

	Lugar o Suceso	Lo escogí porque...
1		
2		
3		
4		

**ACTIVIDAD 2:** Creatividad

**CONEXIÓN AL LIBRO:**

Sembrando historias:  
Pura Belpré


# ¡Imagínatelo!

Inspírate con la vida de Pura Belpré, la primera persona en llevar las historias de Puerto Rico a la Biblioteca Pública de Nueva York. Belpré usaba marionetas en sus narraciones para compartir su cultura. **¿Cómo compartirías quién eres?**

## Parte 1: Mi propia escena

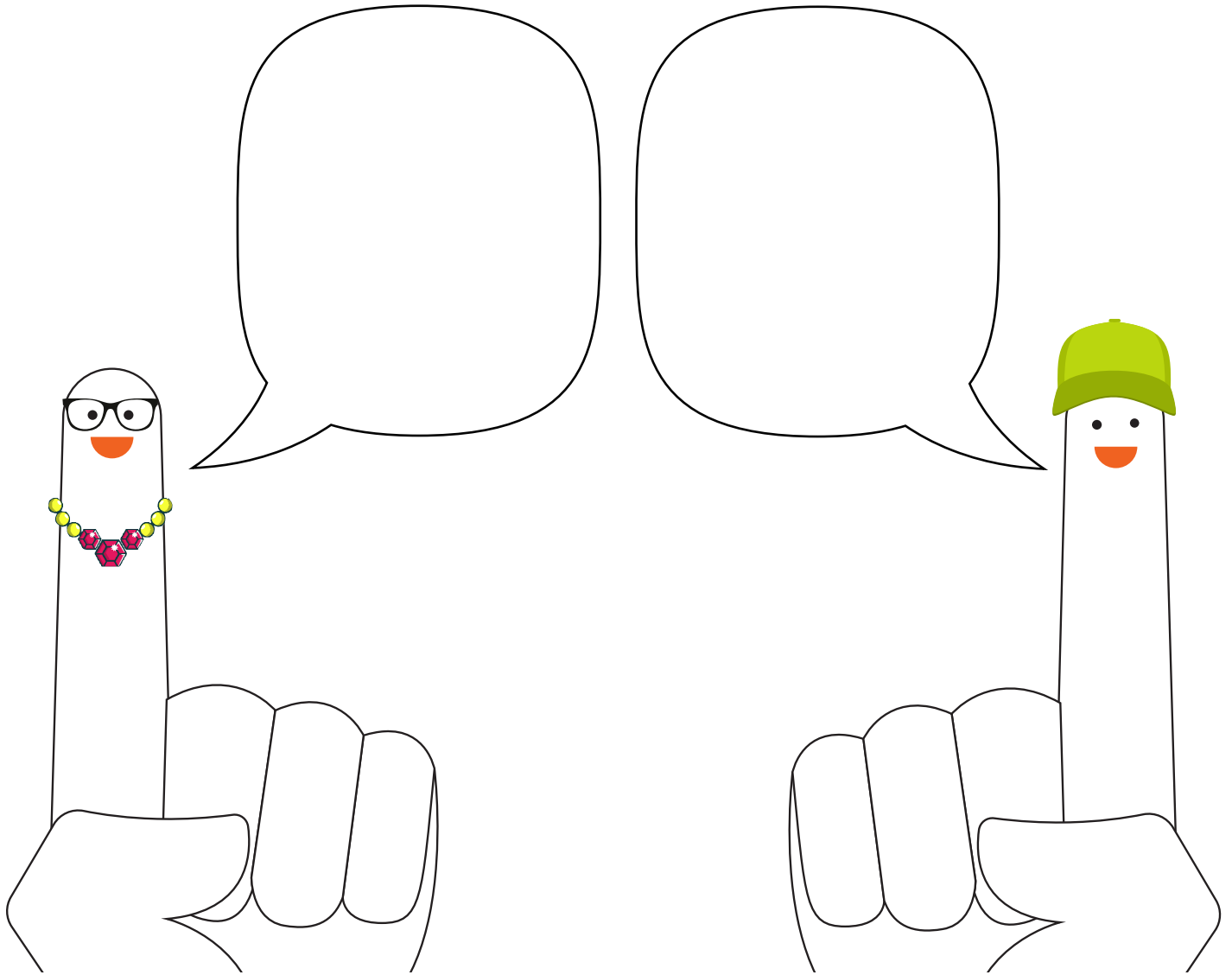
Muestra quién eres escribiendo una escena en la que tú eres el **personaje principal**. En tu escena, puedes incluir algunas cosas que identificaste en la actividad “¿Qué percibes?”.

¡Escribe aquí!

<p><b>Género</b></p> <p>Encierra en un círculo el género del que quieras escribir.</p>	
<p><b>Entorno</b></p> <p>Ubica tu historia en un lugar que sea importante para ti, como lo fue la biblioteca para Pura.</p> <p>El entorno de mi escena: _____</p>	
<p><b>Personajes y diálogo</b></p> <p>Escribe un diálogo entre tú y otro personaje donde muestres quién eres. En la página siguiente, utilizarás el diálogo para representar tu escena con marionetas, ¡como Pura!</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	

## Parte 2: Mi representación como cuentacuentos

**Representa tu escena con marionetas.** Haz una representación del diálogo que creaste usando marionetas. Puedes usar tus dedos para crear tus marionetas. Pinta el dedo índice de cada mano y dibuja a tus personajes. Puedes usar la ilustración como ejemplo:



También puedes crear tus marionetas dibujando a tus personajes en una hoja de papel o un pedazo de cartulina. Recorta tus dibujos en forma de triángulo y pégalos alrededor de tus dedos.

¡Que comience la función! ¡BRAVO!

# ¿Qué tipo de amigo soy?

¿Cómo se ayudan tú y tus amigos? Lola Levine enfrenta varios desafíos, pero los supera con la ayuda de su mejor amigo y su familia. También le gusta expresar sus sentimientos con “el poder de su lápiz” (escribiendo).

## Parte 1: Preguntas a un familiar

Usa “el poder de tu lápiz” y el de tu familia, para explorar lo que hace a un buen amigo. Usa las siguientes preguntas para entrevistar a un familiar.

1. Cuéntame sobre un buen amigo que tengas. ¿Qué los hace buenos amigos?

---

---

---

2. ¿Cómo te ha ayudado ese amigo durante un momento difícil?

---

---

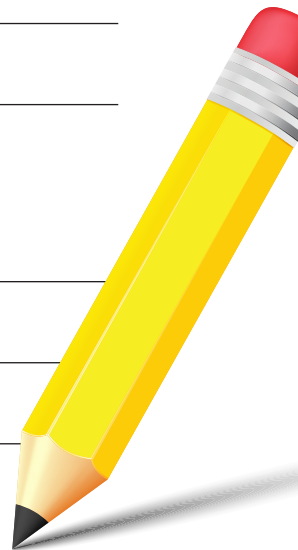
---

3. ¿Cómo eres un buen amigo para él o ella?

---

---

---



## Parte 2: Las palabras son mis amigas

¿Qué se necesita para hacer un buen amigo? **Diviértete con esta sopa de letras que contiene nueve palabras relacionadas a la amistad.**

A	Q	V	V	Q	L	S	O	N	R	E	I	R	M	F
P	W	M	S	M	F	T	Y	P	U	L	R	D	B	S
X	S	E	N	T	I	M	I	E	N	T	O	S	U	H
J	H	P	O	E	V	I	U	R	U	A	J	X	G	E
P	W	W	Z	Y	W	H	V	W	Z	I	F	P	X	G
C	G	K	C	Z	Z	M	D	N	A	B	D	P	D	J
O	D	I	H	V	O	N	A	T	M	X	R	F	D	Z
M	S	O	L	U	C	I	O	N	I	E	U	U	W	D
U	P	N	A	L	F	R	H	C	S	U	C	S	F	Y
N	G	N	E	N	D	Q	Z	A	T	U	G	A	V	V
I	L	O	O	E	L	U	R	E	A	D	X	D	O	H
C	O	C	N	B	F	D	L	I	D	A	V	U	D	J
A	H	W	C	B	N	H	V	O	I	B	L	Y	M	Q
R	P	R	L	E	Y	G	D	N	A	N	R	A	C	L
D	E	S	A	C	U	E	R	D	O	F	I	U	Q	P

Encuentra las siguientes palabras:

**AMISTAD**

**SOLUCIÓN**

**DESACUERDO**

**CONFIANZA**

**SENTIMIENTOS**

**AYUDA**

**COMUNICAR**

**EXPRESAR**

**SONREIR**

**¡Escribe una historia sobre la amistad!** Usa las palabras de la sopa de letras para escribir una historia sobre dos amigos. ¿Puedes usar todas las palabras?

# ¿Cómo puedo resolver mis problemas?

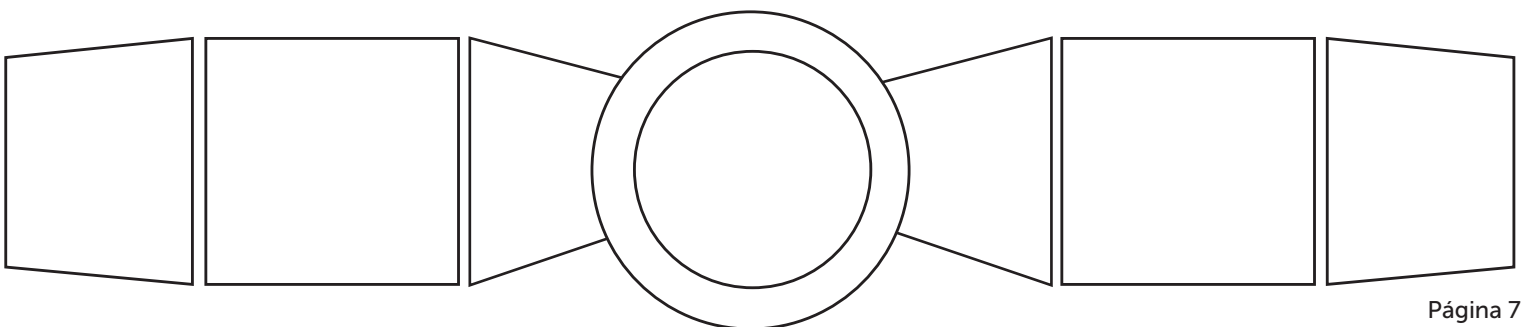
Eddie Jackson toca en una banda y también juega béisbol. Pero el béisbol se vuelve complicado para Eddie cuando le ganan los nervios al momento de batear. Eddie usa la valentía y el coraje, así como el apoyo de sus compañeros de banda y de equipo, para superar sus inseguridades y resolver varios problemas.

## Part 1: Resuelvo mis problemas

Selecciona las estrategias que más te gustaron del libro para resolver problemas. Luego agrega tus propias estrategias a la lista.

<input type="checkbox"/> Hablar del problema	<input type="checkbox"/> Hacer un plan	<input type="checkbox"/> Obtener más información
<input type="checkbox"/> Tomar un descanso y volver a intentarlo más tarde	<input type="checkbox"/> Trabajar en equipo	<input type="checkbox"/> Dividir el problema en partes pequeñas
<input type="checkbox"/> _____ _____	<input type="checkbox"/> _____ _____	<input type="checkbox"/> _____ _____

**Elige entre 3 y 5 de las mejores estrategias para resolver problemas.** Anótalas en tu cinturón táctico de superhéroe. Incluso puedes dibujar emojis para cada uno. ¡Ahora estás bien equipado para una aventura de resolución de problemas!



## Parte 2: ¡Lo he logrado!

Imagina que eres periodista y vas a entrevistar a **Eddie** al final del juego en el que pudo batear y llegar a la última base. Escribe tus preguntas en la libreta. Piensa en cómo Eddie superó sus miedos, luego escribe sus respuestas.



**¡En pareja!** Ahora pregúntele a un miembro de la familia cómo manejaría los problemas que enfrentó Eddy. Como buen periodista, ¡asegúrate de registrar sus respuestas!



**ACTIVIDAD 5:**  
Nuevas experiencias

**CONEXIÓN AL LIBRO:**  
*Stella Díaz tiene algo que decir*

# ¿Qué hago con las experiencias nuevas?

¿Hay algo que sueñes hacer o ser? En *Stella Díaz tiene algo que decir*, una niña bilingüe que es muy tímida se enfrenta a situaciones difíciles en la escuela. Pero, con las experiencias nuevas que tuvo, logró hacer muchas cosas maravillosas.

## Parte 1: Mis logros y sueños

Piensa en las experiencias que has tenido en el pasado y las que podrías tener en el futuro. Llena los espacios en blanco.

<b>PASADO</b> • Lo que he hecho	<b>FUTURO</b> • Lo que me gustaría hacer
He aprendido a:	Me gustaría a aprender a:
He sido muy bueno en:	Algún día seré muy bueno en:
He tenido un buen amigo que:	Me gustaría tener un buen amigo que:
He probado comida de:	Me gustaría probar comida de:
He leído cuentos de:	Me gustaría leer cuentos de:
He practicado el deporte:	Me gustaría practicar el deporte:
He logrado mi meta de:	Me gustaría lograr mi meta de:

## Part 2: Comparto mis experiencias

Rellena la estrella de mar con las experiencias nuevas que te gustaría compartir con un amigo o familiar. Usa diferentes colores.

The form consists of a large orange star outline with horizontal lines inside for writing. There are two smaller pink star outlines on the sides. The lines are arranged as follows:

- Top point: 6 horizontal lines
- Left side: 5 horizontal lines
- Right side: 5 horizontal lines
- Bottom point: 5 horizontal lines

**Tu turno** A Stella le gusta dibujar animales marinos. ¿Qué animal marino te imaginas haciendo una de las actividades nuevas de arriba? **Haz un dibujo para un miembro de la familia.**

# ¿Quién soy?

¿Cómo te ves a ti mismo? En *Looking Like Me*, cuando Jeremy se mira en el espejo, ¿a quién ve? ¡A un **hermano**, un **hijo**, un **escritor**, un **artista**, un **bailarín**, un **orador**, un **corredor** y un **soñador**!

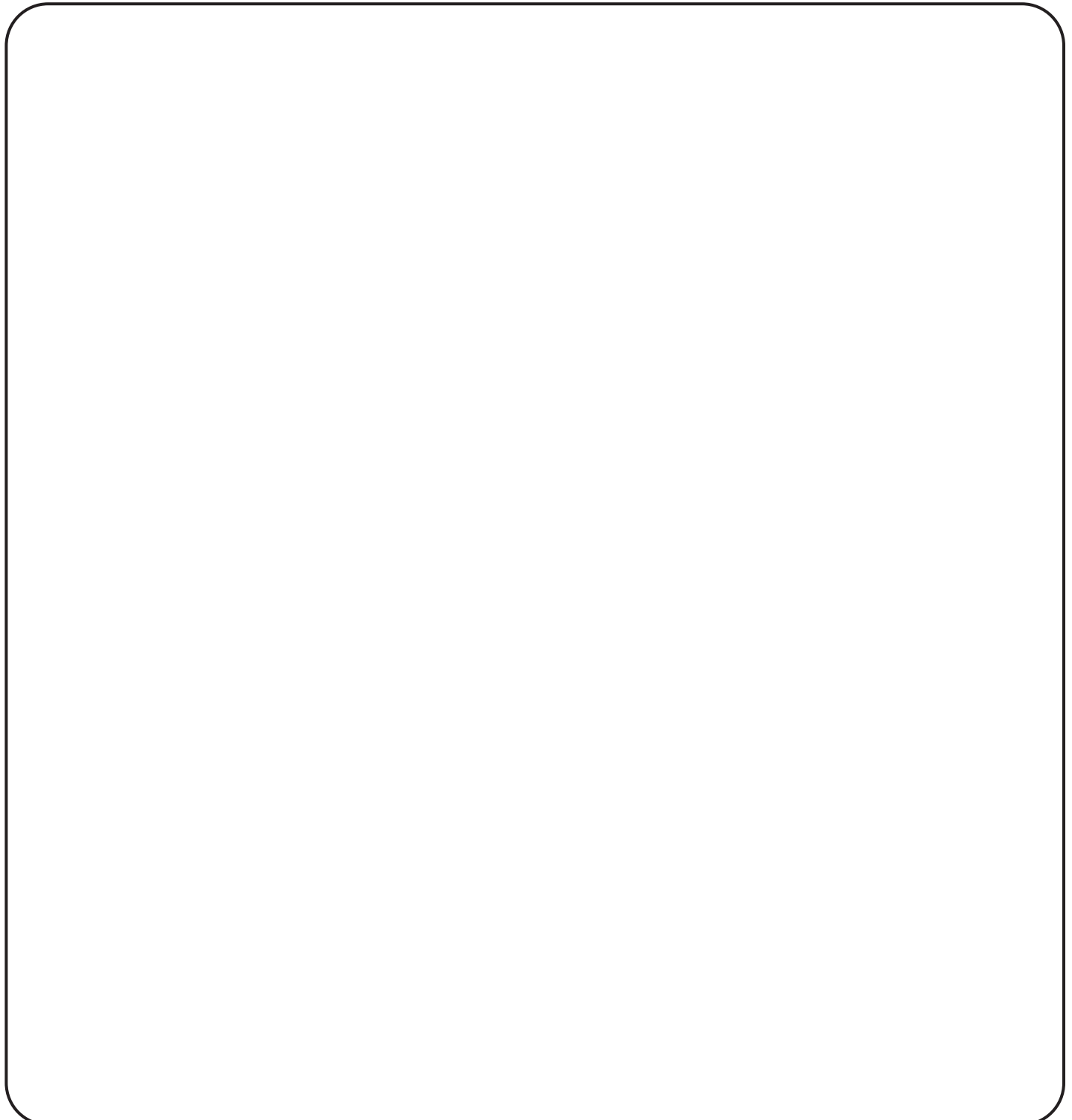
## Parte 1: Soy...

Mírate en el espejo. ¿A quién ves? Colorea las palabras que describen todas las cosas que TÚ eres. ¡Añade tus propias palabras, también! Usarás estas palabras en la página siguiente.

<b>Amigo</b>	<b>Gamer</b>	<b>Artista</b>	<b>Líder</b>	<b>Bailarín</b>
<b>Comediante</b>	<b>Voluntario</b>	<b>Atleta</b>	<b>Músico</b>	<b>Actor</b>
<b>Creador</b>	<b>Explorador</b>	<b>Ecologista</b>	<b>Lector</b>	<b>Compañero de clase</b>
<b>Solucionador de problemas</b>	<b>Coleccionista</b>	<b>Escritor</b>	<b>Científico</b>	<b>Jardinero</b>
<b>Cocinero/Panadero</b>	<b>Cuidador</b>	<b>Experto en matemáticas</b>	<b>Cantante</b>	<b>Hermano</b>
<b>Amante de los animales</b>	<b>Constructor/Reparador</b>			

## Parte 2: ¡Soy todo eso!

Intenta hacer un collage que muestre todo lo que TÚ eres. Corta y pega imágenes, dibujitos y colores que te gusten. También puedes agregar palabras que te describan. Puedes usar el espacio a continuación o tomar una hoja de papel por separado para colgar. ¿Te gusta lo que has creado? ¡**CELÉBRALO!**



TEMA: Amistad

CONEXIÓN CON EL LIBRO:

Jo Jo Makoons

# ¿Qué clase de amigo soy?

En *Jo Jo Makoons: The Used-to-Be-Best Friend*, Jo Jo le pregunta a su *kokum* (abuela) cómo hacer amigos.

Kokum dice: "No tienes que tratar de ser amiga de todos, pero... deberías tratar de ser amigable con todos. Para ser amigable, basta con decir por favor y gracias o evitar decir algo desagradable".

## Parte 1: ¿Qué tipo de amigo eres?

✓ Marca algunas de las formas en que **TÚ** demuestras amistad. Luego, ¡agrega algunas de tus propias ideas a la lista!

Hacer espacio para que alguien se siente

Animar a alguien

Invitar a alguien a unirse a tu juego

Leer un libro con alguien

Ofrecer ayuda

Pedir perdón si lastimaste o molestaste a alguien

Esperar a alguien

Reír y sonreír juntos

Defender a alguien

\_\_\_\_\_

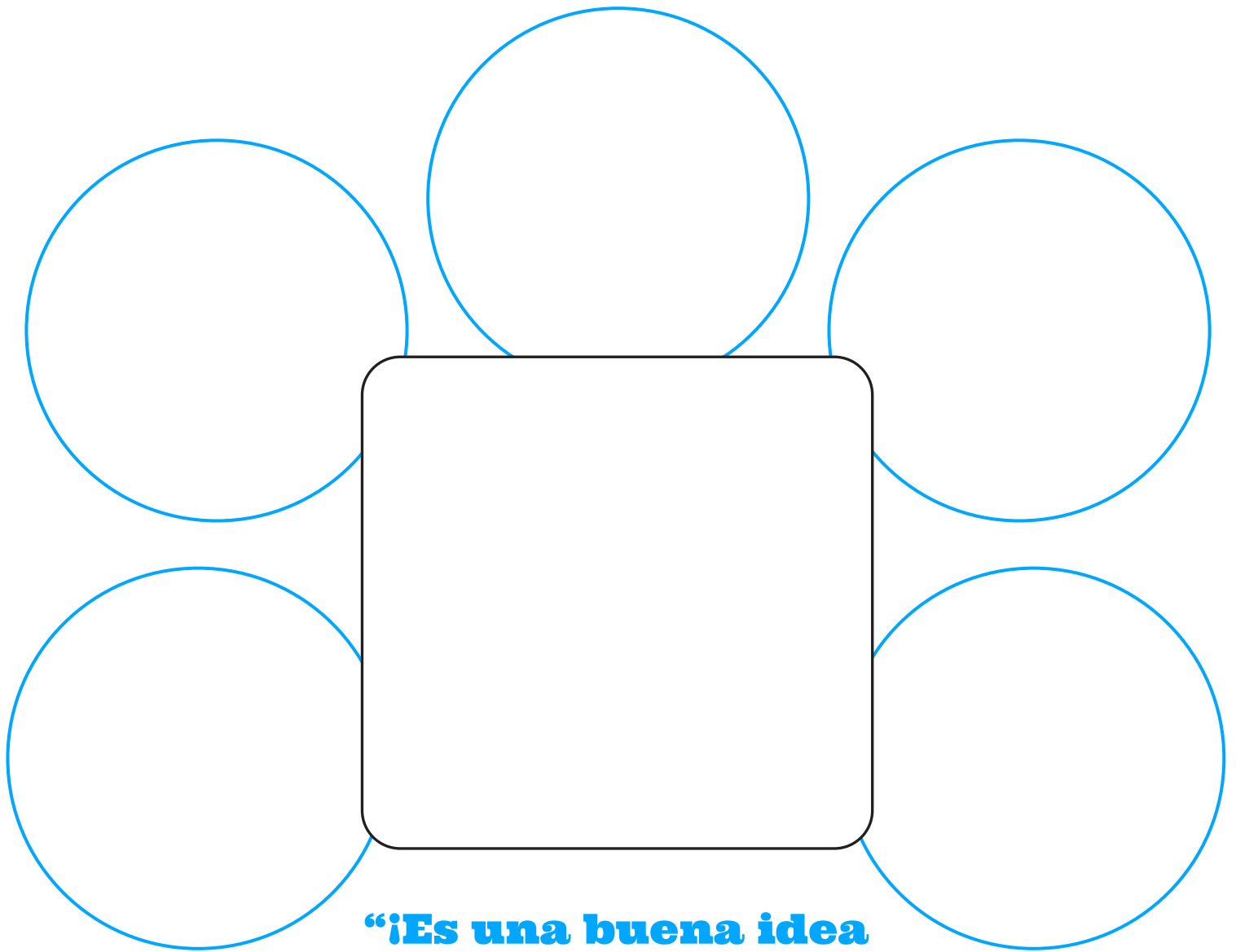
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Intenta decir "¡Hola!" a tus amigos en Ojibwe** como lo hace Jo Jo Makoons! Di "¡Boozhoo!" ("oo" suena como "u", "zh" suena como "sh"). ¿Puedes decir "hola" en otros idiomas?

## Parte 2: ¡Soy un buen amigo!

Dibújate en el centro de la página. Escoge algunas de las mejores formas de demostrar amistad de la lista que hiciste. Agrégalas en las burbujas alrededor de tu dibujo.



**“¡Es una buena idea seguir practicando cómo ser amigable!”**

— Jo Jo

**Una nueva forma en la que quiero intentar demostrar amistad es**

---

TEMA: Creatividad

CONEXIÓN CON EL LIBRO:

*Juana & Lucas*

# ¿Qué clase de pensador soy?

En *Juana & Lucas*, Juana inventa comparaciones creativas para describir su vida. **¿De qué manera utilizas TÚ las palabras para describir el mundo?**

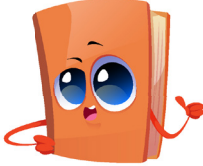



## Parte 1: Únete al equipo de Juana

¡Usa tu imaginación y creatividad! Haz un dibujo para cada una de las comparaciones que hace Juana.

<p>Juana dice que su mamá "tiene una sonrisa que brilla como las estrellas". <b>En TU vida, ¿quién tiene una sonrisa así?</b> ¡Dibuja a esa persona!</p>	<p>Juana dice que los libros de texto son "pesados como rocas". <b>¿Qué objeto tienes TÚ que sea pesado como rocas?</b> ¡Dibújalo!</p>

## Parte 2: ¡Soy un pensador creativo!

¡Intenta hacer tus propias comparaciones creativas! Marca una comparación de la lista o piensa en una nueva que sea divertida, seria, dulce o rara. Sé tan creativo como quieras. ¡Eso depende de ti!

<p><b>Leer</b> un buen relato se siente como:</p>		<p><input type="checkbox"/> una búsqueda del tesoro.</p> <p><input type="checkbox"/> volar en un globo.</p> <p><input type="checkbox"/> _____</p>
<p><b>Reír</b> se siente como:</p>		<p><input type="checkbox"/> burbujas efervescentes en un refresco.</p> <p><input type="checkbox"/> rodar por una gran colina.</p> <p><input type="checkbox"/> _____</p>
<p>Estar <b>molesto</b> se siente como:</p>		<p><input type="checkbox"/> usar zapatos mojados.</p> <p><input type="checkbox"/> un volcán rugiente.</p> <p><input type="checkbox"/> _____</p>
<p><b>Resolver un problema</b> difícil se siente como:</p>		<p><input type="checkbox"/> subirse a una montaña rusa.</p> <p><input type="checkbox"/> escalar una gran montaña.</p> <p><input type="checkbox"/> _____</p>
<p>Estar <b>feliz</b> se siente como:</p>		<p><input type="checkbox"/> _____</p> <p><input type="checkbox"/> _____</p> <p><input type="checkbox"/> _____</p>

¡Elige una de las comparaciones creativas que hiciste y haz un dibujo!

Luego, usa una oración o dos para explicar lo que dibujaste.



TEMA: Resolver problemas

CONEXIÓN CON EL LIBRO:

Race the Wild:  
Mountain Mission

# Yo resuelvo problemas

HACER algo es la mejor forma de enfrentar un problema. Pero ¿qué?  
¡En *Mountain Mission*, Russell y su equipo utilizan muchas estrategias!

## Parte 1: Define tu estilo de resolución de problemas

Encierra con un círculo la letra que elegirías para cada problema a continuación.

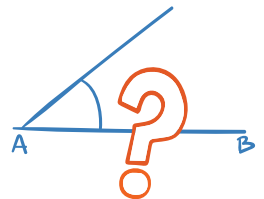
### 1. Mi amigo parece enojado conmigo. No estoy seguro de por qué. Podría:

- a. Preguntarle a otro amigo qué debo hacer. Suele dar buenos consejos.
- b. Preguntarle a otro amigo si sabe por qué mi amigo está molesto.
- c. Pídele a mi amigo que me diga lo que está mal.
- d. Esperar hasta el recreo, invitar a mi amigo a jugar y ofrecerle compartir mi merienda.



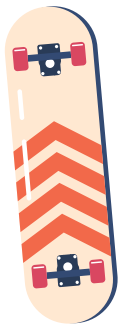
### 2. Mi tarea de Matemáticas es muy confusa. Podría:

- a. Pedirle al docente que me muestre más ejemplos.
- b. Buscar en mi cuaderno más preguntas como las de mi tarea.
- c. Hablar con mis compañeros de mesa sobre lo que he intentado hasta ahora y lo que voy a tratar de hacer a continuación.
- d. Tratar de resolver los problemas junto con mi amigo.  
Si todavía necesito ayuda, le preguntaré a mi hermano mayor.



### 3. Perdí la patineta de mi hermana en el parque. Podría:

- a. Pedirle a un amigo que me ayude a buscar la patineta en el parque.
- b. Preguntarles a los niños en el parque si han visto la patineta. ¿Saben dónde está?
- c. Contarle a mi hermana lo que pasó y preguntarle cómo puedo solucionarlo.
- d. Hacer afiches que digan "Patineta perdida" y colgarlos por el parque.



Mayoría de respuestas A	Mayoría de respuestas B	Mayoría de respuestas C	Mayoría de respuestas D	Mezcla de letras
<b>Buscas apoyo</b> Sabes que está bien pedir consejo o apoyo a alguien en quien confíes.	<b>Recopilas información</b> ¡Buscas más información que te ayude a decidir qué hacer a continuación!	<b>Hablas todo</b> Resuelves los problemas con palabras para ayudarte a ver las posibles soluciones con mayor claridad.	<b>Planificas</b> Piensas qué pasos debes seguir para solucionar tu problema.	<b>Eres flexible</b> Combinas diferentes estrategias para cada problema, como obtener ayuda e información, hablar o planificar.

## Parte 2: ¡Soy un supersolucionador!

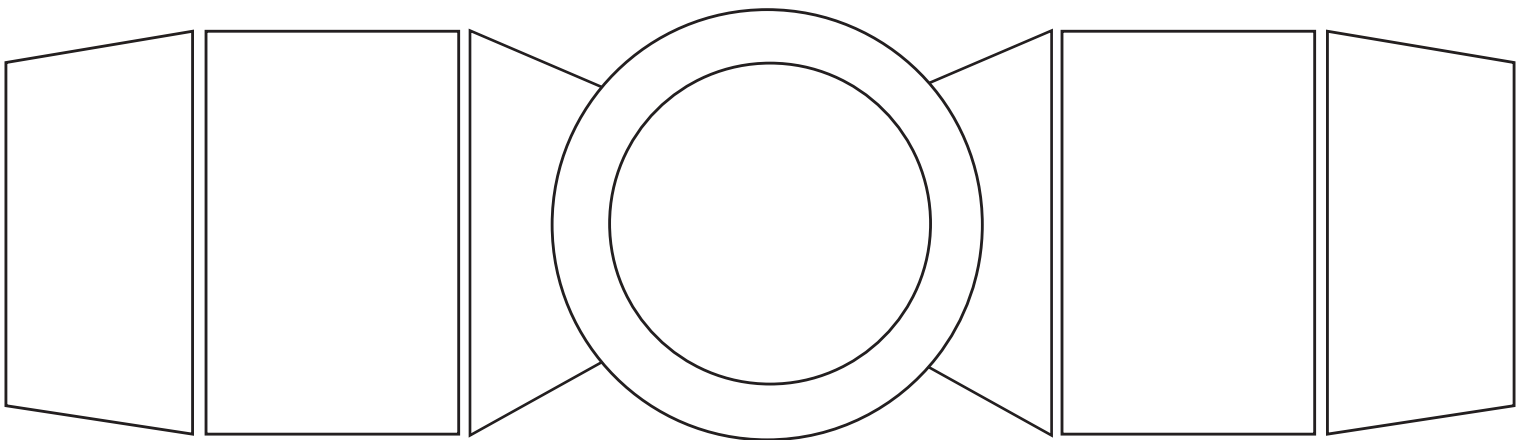
Marca algunas de tus estrategias favoritas para resolver problemas. Luego agrega algunas estrategias propias a la lista.

<input type="checkbox"/> Hacer preguntas	<input type="checkbox"/> Hablar	<input type="checkbox"/> Tomarte un descanso y volver a intentarlo más tarde
<input type="checkbox"/> Hacer un plan	<input type="checkbox"/> Hacer una lista	<input type="checkbox"/> Preguntar "¿Qué pasaría si...?"
<input type="checkbox"/> Trabajar en equipo	<input type="checkbox"/> Obtener más información	<input type="checkbox"/> Dividir el problema en partes más pequeñas
<input type="checkbox"/> _____ _____	<input type="checkbox"/> _____ _____	<input type="checkbox"/> _____ _____

**“¡Empieza con lo que sabes!”**

— Eliza,  
*Mountain Mission*

Elige entre 3 y 5 de las mejores estrategias para resolver problemas. Escríbelas en tu cinturón táctico de superhéroe de abajo. Incluso puedes dibujar emojis para cada uno. ¡Ahora estás bien equipado para una misión de resolución de problemas!



**Escribe e ilustra una historia corta en la que TÚ eres el protagonista:** ¡un superhéroe que resuelve problemas! ¿Qué problemas encuentras? ¿Qué estrategias sacarás de tu cinturón de superhéroe para resolverlas?

TEMA: Nuevas experiencias

CONEXIÓN CON EL LIBRO:  
*Big Foot and Little Foot*

# ¿Qué clase de explorador soy?

En *Big Foot and Little Foot*, Hugo el Sasquatch anhela nuevas aventuras: construir un barco, convertirse en marinerero y visitar lo que él llama el Gran Mundo.

¿Qué sueñas con hacer?

## Parte 1: Mis sueños

¡Piensa en **TUS** experiencias y aventuras! Completa los siguientes espacios en blanco.

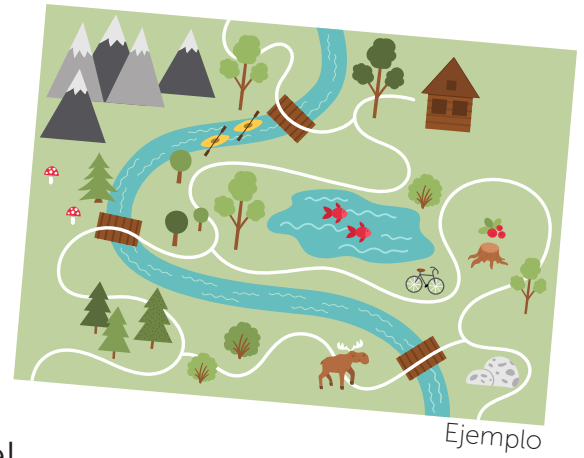
PASADO • Cosas que he hecho	FUTURO • Cosas que me gustaría hacer
Ya he aprendido a:	Algún día, me gustaría aprender a:
Un animal que he visto en la vida real:	Un animal que me encantaría ver:
Una comida genial que he probado:	Una comida genial que me gustaría probar:
Maneras en las que he ayudado a otros:	Maneras en las que podría ayudar a otros:

Las nuevas experiencias en la vida pueden hacerte sentir emocionado, nervioso, fuerte, frustrado, orgulloso... **Dibuja un emoji** para mostrar cómo te hacen sentir algunas de estas nuevas experiencias:

Conocer a una nueva persona	Cometer un error	Comenzar un nuevo libro
Visitar un lugar nuevo	Resolver un problema	Alcanzar una meta

## Parte 2: ¡Soy un aventurero!

En el espacio a continuación, dibuja un mapa. Marca algunos de los lugares, aventuras y experiencias interesantes que **ya has tenido**. A continuación, agrega los que te gustaría probar **algún día**. Por último, dibuja una **línea** para mostrar dónde has estado en el mapa. ¡Agrega una **línea punteada** al lugar donde planeas viajar próximamente!



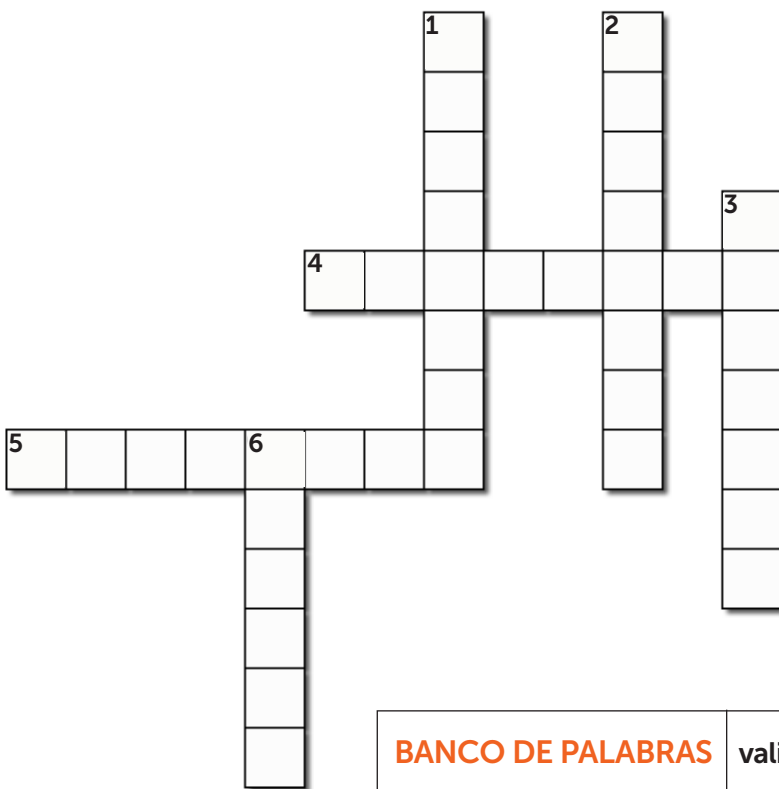
¿Cuál es la experiencia nueva que más te entusiasma probar? ¿Por qué?  
¡Cuéntale a alguien de tu familia!

# ¿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.*

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

**ACTIVIDAD 2:** Resolver problemas

**CONEXIÓN CON EL LIBRO:**

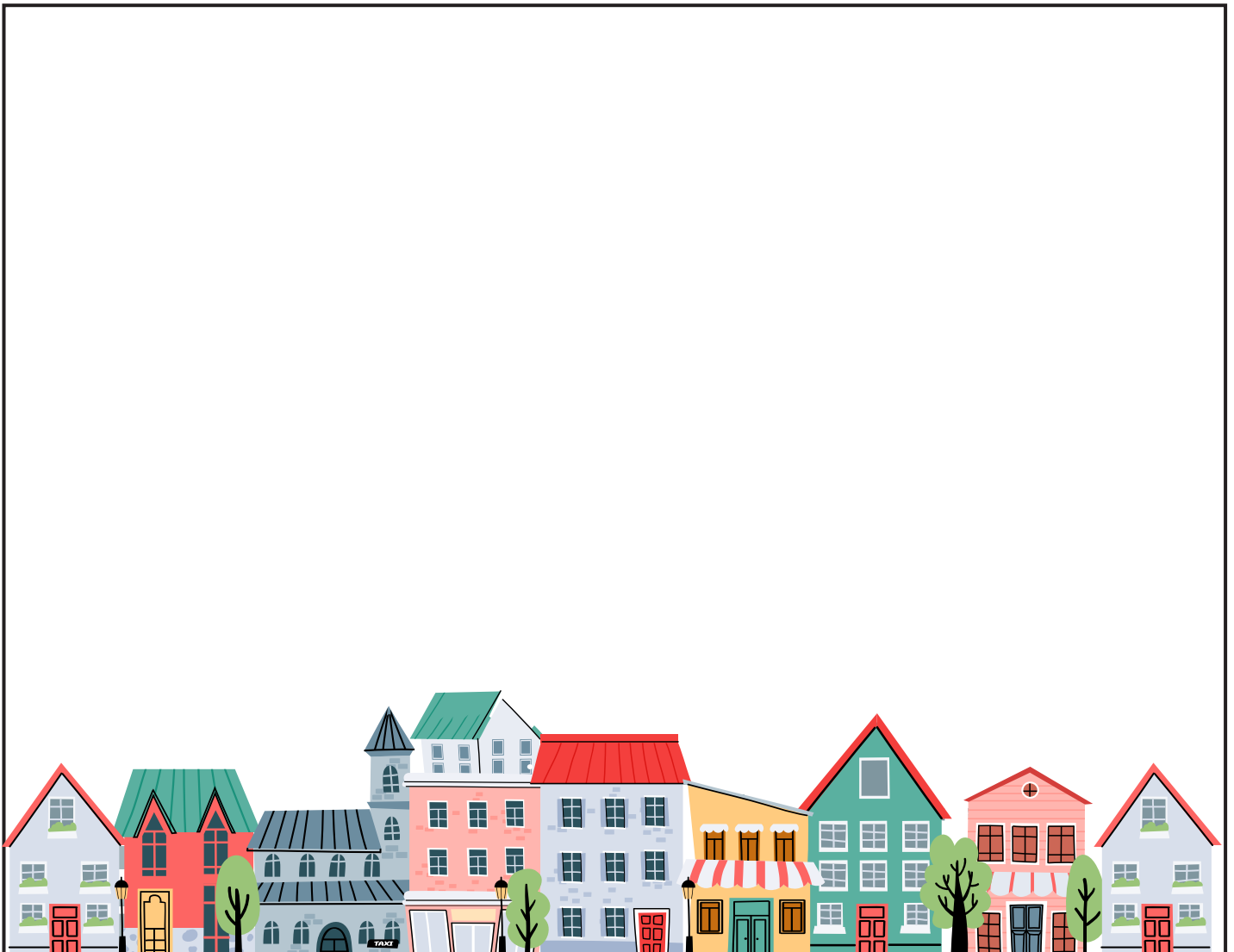
*Kids Who Are Changing the World*

# 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><b>Paso 1:</b> ¿Qué harás primero?</p>	
<p><b>Paso 2:</b> ¿Qué harás después?</p>	
<p><b>Paso 3:</b> ¿Cuál es el último paso de tu plan?</p>	
<p><b>Inspiración:</b> ¿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

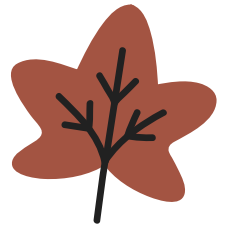
Por qué mi amigo se sintió herido: \_\_\_\_\_

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*

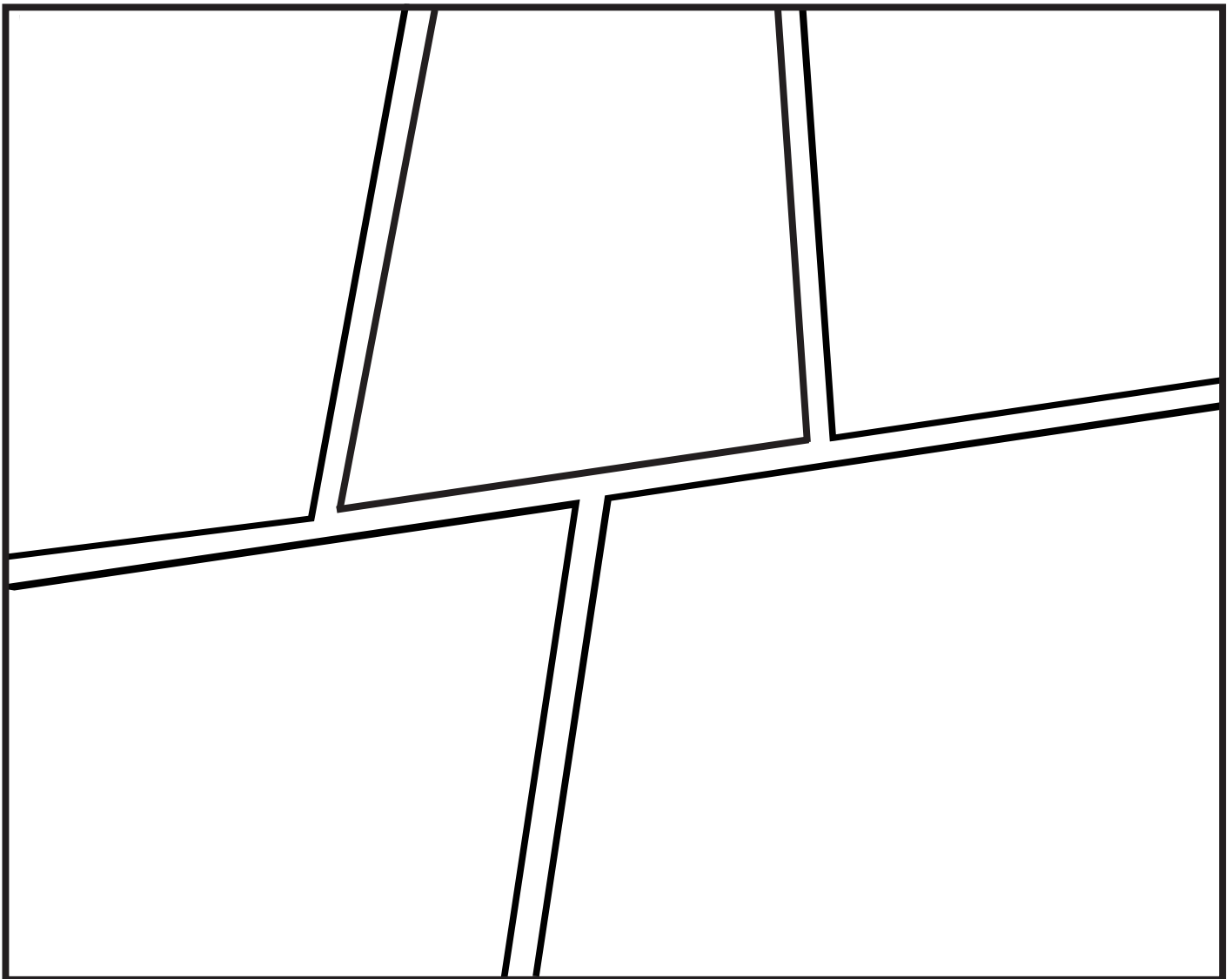
# Intenta algo nuevo

**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**?