**LECTURA REFLEXIVA**

**“SÍ QUE PUEDES”**

L

a experiencia no es lo que le sucede a alguien, sino lo que esa persona aprende de lo que le ha sucedido. Aldous Huxley

¿Qué harías si, a los cuarenta y seis años, te quedaras desfigurado hasta lo irreconocible por un terrible accidente de moto y, cuatro años después, como consecuencia de un accidente de aviación, te vieras paralítico de cintura para abajo? ¿Puedes imaginarte, entonces, siendo millonario, un orador público reconocido, un feliz recién casado que, además, triunfa en el mundo de los negocios? ¿Cómo verías la probabilidad de convertirte en un practicante de deportes de riesgo o en un candidato a un cargo político? W. Mitchell ha hecho todas esas cosas, y muchas más, después de que dos accidentes horribles le dejaran la cara como una colcha de injertos de piel, las manos sin dedos y las piernas descarnadas e inmóviles en una silla de ruedas. Las dieciséis operaciones a que se sometió después de quemarse más del sesenta y cinco por ciento del cuerpo en el accidente de moto, lo dejaron sin poder utilizar un tenedor, marcar un número de teléfono o ir al lavabo sin ayuda. Pero Mitchell, antes infante de marina, no se dio jamás por vencido. —El que está a cargo de mi nave espacial soy yo —decía—. Soy el que llevo los mandos. El que sube y baja soy yo. Yo puedo decidir si veo mi situación como una desventaja o como un punto de partida. Seis meses después estaba nuevamente pilotando un avión. Se compró una casa de estilo Victoriano en Colorado, un poco de tierra, un avión y un bar. Más tarde, junto con dos amigos, fundó un equipo para crear una empresa que fabricaba estufas de leña y que llegó a ser la segunda empresa privada del estado de Vermont y a dar empleo a gran cantidad de personas. Cuatro años después del accidente de moto, el avión que pilotaba Mitchell se estrelló contra la pista durante el despegue, aplastándole las doce vértebras dorsales y dejándole como secuela una parálisis permanente de cintura para abajo. —Aquello me dejó pensando qué demonios me pasaba. ¿Qué había hecho yo para merecer todo eso? Impertérrito, Mitchell trabajó día y noche para recuperar toda la independencia posible. Lo eligieron alcalde de Crestsed Butte, Colorado, para salvar al pueblo de la explotación minera que terminaría por arruinarlo desde el punto de vista estético y ecológico. Posteriormente, se presentó como candidato al Congreso, para lo cual sacó partido de sus desventajas proclamando, por ejemplo, que no era uno de los muchos políticos con buen aspecto. A pesar de la impresión inicial que producía su aspecto y sus problemas físicos, Mitchell empezó a practicar vela, se enamoró y se casó, estudió hasta conseguir un título de administrador público y continuó volando sin dejar tampoco de mantener su actividad en relación con el medio ambiente ni de hablar en público. Su fuerte actitud mental positiva le ha dado ocasión de aparecer en diversos programas de radio y televisión en los Estados Unidos, y de publicar editoriales y artículos de fondo en publicaciones como Parade, Time, The New York Times y otras. —Antes de quedarme paralítico, había diez mil cosas que no podía hacer — dice Mitchell—, y ahora hay nueve mil. Puedo elegir entre quedarme pensando en las mil que perdí o concentrarme en las nueve mil que me quedan. Siempre le digo a la gente que he recibido dos grandes golpes en la vida y que si opto por no usarlos como excusas para abandonar, entonces tal vez pueda mirar desde otro ángulo las cosas que están queriendo desanimarme. Siempre se puede dar un paso atrás, tener una visión más amplia y terminar diciéndose que tal vez las cosas no sean tan graves. Recuerda: lo que importa no es lo que te sucede, sino la forma en que tú reacciones. Jack Canfield y Mark V. Hansen

**ENTRETENIMIENTO EN CASA**

**“El único lugar en el que la superación está antes que el trabajo es en el diccionario.” #YO ME CUIDO, YO TE CUIDO.**

1. **NOMBRE DEL JUEGO: “CANASTA DE NÚMEROS”**

****

1. **MATERIALES:**
* Mucho entusiasmo
1. **INSTRUCCIONE:**
* Se dividen los participantes en dos grupos, de los cuales uno representa a su grupo.
* El jefe del juego dice un número y los integrantes del grupo deben traer OBJETOS según el número de LETRAS y sólo tienes 30 segundos.
* Por ejemplo: dice cinco y los participantes traen objetos como: silla, lápiz, plato, jarra, etc.
* Gana el grupo que trae más objetos

.

Psic. Marlene Apaza Quico Facebook I.E. “CHAMPAGNAT” TACNA