

Pre-Primaria

GUÍA DEL MAESTRO



Manteniéndonos Fuertes en la Batalla por la Verdad



Guía del maestro pre primaria

RESUMEN DEL CURSO

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Título/ Contenido bíblico	Verdad o error	Escoge la verdad	Obedece la verdad	Piensa la verdad	Habla la verdad
Pasajes bíblicos	Rey creador y príncipe de la oscuridad Génesis 1-3	Rey salvador Génesis 3, evangelios	Rey Josías 2° Reyes 22-23	Rey Salomón 1er Reyes 2-11	Rey de reyes vs. príncipe del aire. Mateo 4:1-11
Enfoque de la lección	Estás en una batalla entre dos reinos.	Como hijo del rey, ponte el cinturón de la verdad.	Ponte la coraza de justicia y los zapatos de la paz.	Toma el escudo de la fe y el casco de la salvación.	Toma la espada del espíritu y ora.
Contenido apologético	Construye una cosmovisión bíblica para mantenerte fuerte en la batalla.	Confía por completo en la verdad absoluta.	Obedece sin retraso, porque no hay otra manera.	Guárdate de las falsas enseñanzas y tentaciones.	Prepárate para dar una respuesta a la esperanza que está en ti.
Versículo de victoria	Efesios 6:11	Efesios 6:14	Efesios 6:14b-15	Efesios 6:16	Efesios 6:17
Tiempo de rimas	De un par, ¡solo uno es verdad!	¡Decide a quien sigues!	Haz lo correcto a los ojos de Dios!	¡Aprende a discernir!	¡Entrena tu mente!
Estaciones de exploración	Serpientes del tiempo de caballeros Dentro del castillo El bien contra el mal Esquina colorear	Cinturón del tiempo de caballeros Conjunto de natividad Dentro del castillo Ejercicios de fuerza Esquina colorear	Coraza / zapatos del tiempo de caballeros Encuentra el tesoro Dentro del castillo OBEDECE Esquina colorear	Escudo / casco del tiempo de caballeros ¡Mantente fuera! Dentro del castillo Plastilina brillante Esquina colorear	Espada del tiempo de caballeros Juego de arena Dentro del castillo Separadores de corazón inteligente Esquina colorear
Tiempo de testimonios	Castillo (fuertes en el Señor)	Escribas (confiables)	Mensajero (listos para el evangelio)	Vigía (en guardia)	Caballero (bien equipado)
Patio de manualidades	Coronas de reyes y reinas	Cruz de joyerías	Teatro del rey Josías	Escudo de la fe	Portatarjetas para «entrena tu mente»
Juegos de Sir Gavin	Prueba de fuerzas Captura la bandera	Carrera de dragones Relevo del cinturón de la verdad	Juegos reales de habilidades ¡A la carga!	¡Pelea por lo que es correcto! Pila de sombreros	Carrera de obstáculos Carrera de armaduras
La cocina de Cook	Galletas del reino	Copas del rey	Bocadillos de dragón	Escudos de mini pizzas	Licudo de foso

Respuestas EBU
LAS CRÓNICAS
DEL REINO

Manteniéndonos Fuertes en la Batalla por la Verdad

Respuestas **EBV**

LAS CRÓNICAS DEL REINO

Manteniéndonos Fuertes en la Batalla por la Verdad

Licencia limitada para reproducir:

Está a disposición una licencia limitada para hacer copias de este libro. Puede hacer copias parciales del libro si: 1) usted es el comprador, 2) las copias se usan exclusivamente para propósitos no comerciales dentro de su organización o iglesia (una denominación entera no se considera «iglesia» u «organización» bajo esta licencia, y 3) si usted sigue las instrucciones provistas en este libro.

Guía del maestro Pre-primaria

Copyright © 2012. Respuestas en Génesis. Todos los derechos reservados. Licencia limitada para reproducir.

Coordinador del proyecto: Stacia Mckeever
Escrito por Randy y Barb Witt, Pat Breathing.
Edición en español por Editorial Doxa, Fundación Véritas, San Salvador, El Salvador, C.A., 2018.
Diseño interior por Diane King
Ilustración de portada y diseño por Jon Seest
Ilustraciones y patrones de Paul Agner. Adaptación del diseño al español por Editorial Doxa, Fundación Véritas, San Salvador, El Salvador, C.A., 2018.

Escrituras tomadas de LA BIBLIA DE LAS AMÉRICAS® (LBLA), copyright © 1986, 1995, 1997 por The Lockman Foundation.

Usado con permiso. www.LBLA.com Texto bíblico tomado de la Santa Biblia, Nueva Versión Internacional © 1999 por la Sociedad Bíblica Internacional.

Para mayor información escriba a:

Respuestas en Génesis

PO Box 510

Hebron, KY 41048

Impreso en China



answersingenesis

believing it. defending it. proclaiming it.

Petersburg, Kentucky, USA

Contenido

Ayuda Práctica.	3
Nuestra meta	3
Tu rol	4
Preguntas frecuentes.	4
Términos que debes conocer	4
20 consejos de enseñanza para pre primaria	5
Sala de aprendizaje	6
Horario de muestra	7
Niños con discapacidad.	7
Decorando tu aula.	8
Elementos decorativos.	8
Cómo pintar la pared de un castillo	10
Estaciones de exploración.	10
Consideraciones de vestuario	12
Día 1: verdad o error	13
Devocional 1	14
Estaciones de exploración.	15
¡Preséntalo!	17
¡Enséñalo!	18
¡Aplicalo	20
Día 2: escoge la verdad	22
Devocional 2	23
Estaciones de exploración.	24
¡Preséntalo!	25
¡Enséñalo!	26
¡Aplicalo!	28
Día 3: obedece la verdad	29
Devocional 3	30
Estaciones de exploración.	31
¡Preséntalo!	32
¡Enséñalo!	32
¡Aplicalo!	35
Día 4: piensa la verdad.	36
Devocional 4	37
Estaciones de exploración.	38
¡Preséntalo!	39
¡Enséñalo!	40
¡Aplicalo!	41
Día 5: habla la verdad.	42
Devocional 5	43
Estaciones de exploración.	44
¡Preséntalo!	45
¡Enséñalo!	46
¡Aplicalo!	46

Ayuda práctica

¡Escucha! ¡Escucha!

¡Es tiempo de caballeros. Es hora de bajar el puente levadizo, abrir la puerta y cabalgar a un mundo rebotante de reyes y reinos, majestuosos castillos, dragones que lanzan fuego y batallas épicas. ¡El reino de nuestra majestad real está siendo atacado, y debemos prepararnos para la batalla!

En medio de las páginas de Las Crónicas del Reino: permaneciendo fuertes en la batalla por la verdad, la última Escuela Bíblica de Vacaciones (EBV) de Respuestas en Génesis, los caballeros y las doncellas justas aprenderán:

- A reconocer los dos reinos: el de las tinieblas versus el de la luz.
- A prepararse diariamente para la batalla usando la armadura completa de Dios.
- A servir y obedecer a su comandante celestial, el rey de reyes.
- A construir una cosmovisión bíblica y mantener su guardia contra las enseñanzas falsas y los ataques del enemigo.
- A entrenar sus mentes para conocer, memorizar y obedecer la Palabra de Dios.

La emoción y la aventura te esperan desde el primer minuto de cada día, cuando los niños se encuentran con sus tropas viajeras. Que se reúnen en el salón principal para la asamblea de apertura, una enérgica bienvenida que incluye: presentaciones medievales, canciones animadas, momento de misiones y oración.

A continuación, ellos pueden pasar a través de cuatro divertidas estaciones:

- Salas de aprendizaje, donde la Palabra de Dios se enseña de manera práctica.
- Patio de manualidades, donde los niños se deslumbran haciendo creaciones artesanales especiales.
- Cocina de Cook, donde los niños pueden darse el gusto de saborear golosinas.
- Juegos de Sir Gavin, donde hay muchos juegos del Viejo Mundo con nuevos giros divertidos.

Finalmente, todos regresan al salón principal para la asamblea de cierre, donde hay más cantos, tiempo para dar testimonios, resultados de los concursos y el muy esperado drama diario. Esto se lleva a cabo en las cámaras reales y presenta personajes majestuosos (y otros no tanto) que se involucran en una batalla clásica entre el bien y el mal.

Así es que ¡prepárate para retroceder en el tiempo, emprender el viaje y participar de un momento realmente divertido!

Nuestra meta

Si le preguntaras a los niños de tu iglesia y comunidad cómo se sienten acerca de la Biblia, ¿cuál sería su respuesta? ¿Considerarían la Palabra de Dios relevante para sus vidas e interesante para aprender? ¿O parecería irrelevante y superada por la «ciencia»?

Una encuesta reciente¹ del America's Research Group² reveló que un número alarmante de jóvenes³ abandonan la iglesia después de graduarse, porque sus preguntas sobre la Biblia no fueron respondidas. Los encuestados indicaron que los materiales de la escuela dominical eran superficiales e irrelevantes. El 86% de los encuestados había comenzado a cuestionar la Biblia en sus años de escuela secundaria. De los que dijeron que no creían que todas las historias de la Biblia fueran verdaderas, el 82% citó dudas sobre la autoridad de la Biblia o su confiabilidad.

Confiamos en que el Señor usará la EBV para ayudar a revertir esta triste tendencia, equipando a los niños de hoy con las respuestas que buscan. Hemos diseñado las Crónicas del Reino para proporcionar una enseñanza sólida basada en la Biblia, entregada de una manera divertida y entretenida, para contrarrestar la información errónea sobre la Biblia y la ciencia que los niños encuentran a diario.

¹ Encuesta de Britt Beemer solicitada por Answers in Genesis.

² America's Research Group, Ltd., es una firma de investigación de mercado y conducta que ofrece experiencia en todas las fases de investigación de encuestas, desde el diseño del cuestionario hasta la preparación del informe final.

³ Los encuestados fueron personas de veintitantos años que asistían regularmente a una iglesia evangélica cuando estaban creciendo. La encuesta fue realizada en Estados Unidos, a nivel nacional.

Tu rol

Tu rol como capacitador real se describe en las siguientes páginas. Esta es tu guía. Léela cuidadosamente y en oración, usando nuestras sugerencias, combinadas con las ideas que el Espíritu Santo trae a tu mente.

Así es que ¡preparate! Dios está a punto de usar a ti y a tu iglesia para impactar vidas.

Capacitador real

¿Quién encaja mejor para este trabajo? Alguien a quien le guste enseñar a los niños y hace lo siguiente:

- Planifica y prepara las lecciones diarias para la EBV
- Se involucra con entusiasmo en la entrega de las lecciones durante la semana de la EBV. Ora por todos los aspectos de este trabajo

Términos que debes conocer

En el plan de estudios de la EBV se usarán varios términos. Aquí hay una lista concisa de algunos de los más comunes que debes conocer.

- **Tropas viajeras:** grupos de niños (clases individuales) que llevan el nombre de personajes de la Edad Media, como Bufones o Trovadores.
 - **Líderes de tropa:** líderes que dirigen las tropas de viaje de un lugar a otro durante la EBV. No se requiere enseñanza en este puesto.
 - **Salas de aprendizaje:** tiempo de enseñanza bíblica y apologética.
 - **Capacitadores reales:** maestros en las salas de aprendizaje.
 - **Patio de manualidades:** estación en donde se hacen artesanías y manualidades.
 - **Cocina de Cook:** lugar interior o al aire libre donde se sirven refrigerios.
 - **Juegos de Sir Gavin:** sitio interior o exterior (se prefiere al aire libre) para el tiempo de recreación.
 - **Versículo de victoria:** versículo diario a memorizar.
 - **Tiempo de testimonio:** tiempo diario durante la asamblea de cierre cuando se comparten historias reales de alguien que ejemplifica la pieza de armadura de ese día.
 - **Caminantes:** niños de 2 a 4 años.
 - **Pre-Primaria:** niños de 4 a 6 años, o niños desde los 4 años hasta aquellos que han completado el kínder o jardín maternal.
 - **Primaria:** niños de 6 a 9 años, o niños que han completado de primer a tercer grado.
 - **Juniors:** niños de 9 a 12 años, o niños que han completado de cuarto a sexto grado.
- Para las tropas viajeras multi-edades (de kínder a sexto grado) se recomienda utilizar el material de primaria.

20 consejos de enseñanza para pre-primaria

1. Ora y estudia la Palabra de Dios. Esta es tu preparación más importante. «Nos entregaremos continuamente a la oración y al ministerio de la palabra» (Hechos 6:4).
2. Dios te ha confiado el asombroso privilegio de abrir su Palabra y compartirla diariamente con los niños. ¡Camina dignamente!
3. Lee atentamente tus planificaciones de clase. Comienza a orar y planificar, y continúa orando durante y después de la EBV.
4. En esta guía:
 - » Los consejos de enseñanza están marcados con una ✦
 - » Los materiales para cada actividad se enumeran al lado de la actividad.
 - » La porción de «el docente dice» está en negrita.
5. Pídele a los líderes de tropa que ayuden a dirigir las estaciones de exploración cada día. Publica las instrucciones y los horarios de enseñanza en cada estación, a diario, como una referencia fácil para tus ayudantes (consulta el CD-ROM de recursos del maestro)
6. Un títere se usa todos los días durante la lección. También se puede usar para dar la bienvenida a los niños, cantar una canción o revisar uno de los versículos a memorizar. El títere puede salir de un teatro de títeres, si hay dos líderes para hacer el sketch. Si trabajas solo, la marioneta puede salir de detrás de una maleta con la tapa levantada.
7. Al preparar la habitación, es posible que desees sacar mesas y sillas, dependiendo del tamaño del salón y número estimado de niños.
8. Asiste al taller de maestros y al taller del evangelio. ¡Prepárate para compartir las buenas nuevas de salvación!
9. Vístete como si fueras el entrenador real en un castillo. Viste ropa de la Época Medieval que represente vestimenta real o campesina. Asume una personalidad para dar vida a las lecciones. Vístete de un personaje y habla en primera persona. Algunos profesores disfrutaban inventando un nombre divertido, adoptando un acento determinado, etc. Otros estarán más cómodos siendo ellos mismos en un disfraz. Enseña de una manera con la que te sientas cómodo.
10. Llama a los niños por su nombre. Las etiquetas de nombre son útiles para este fin.
11. Piensa en la seguridad. Lee el archivo de precauciones de seguridad para niños en el CD-ROM de recursos del maestro, para obtener más información.
12. Los niños estarán en varios niveles de comprensión espiritual. Ora para que el Señor tome el mensaje y haga con él como quiera: plantar semillas, llevar a la salvación o fortalecer y hacer crecer a quienes ya son creyentes.
13. Usa tu Biblia a lo largo de las lecciones las veces apropiadas. Muestra a través de tus expresiones faciales y tus acciones la importancia de las Escrituras.
14. Muestra amor. Todos los niños, independientemente de su edad o apariencia, necesitan ser amados. Salúdalos cálidamente cada día y brinda sonrisas, palabras de aliento, y abrazos apropiados (asegúrate de estar al tanto de las políticas de contacto apropiadas de la iglesia).
15. ¡Concéntrate! Intenta dejar atrás lo que sea que esté pasando en tu vida y centra tu atención en los niños bajo tu cuidado.
16. Fíjate en lo bueno. Los niños quieren atención y a veces recurren a actuar mal en un esfuerzo por recibirla, incluso si es atención negativa. Sé proactivo al notar y alabar las cosas que hacen bien. Sé un animador.
17. Modifica las estaciones de exploración según tu situación lo amerite. Úsalas como se sugiere, o incorpora una o más ideas en el tiempo de la lección, haciéndolo con todo el grupo a la vez.
18. Los niños generalmente alcanzan el nivel esperado de ellos, así es que desafíalos a trabajar en los versículos a memorizar y sus guías para alumno que se llevan a casa.
19. Usa bolsas de papel etiquetadas con el nombre de cada niño, para enviar todo a casa cada día.
20. ¡Que te diviertas! La enseñanza debería ser una alegría para ti. «Alegrarse siempre, ora sin cesar, en todo da gracias» (1 Tesalonicenses 5:16-18)

Sala de aprendizaje

Los niños aprenderán mucho de la Palabra de Dios en la sala de aprendizaje. Está escrito para un período de unos 35-40 minutos, dividido en dos secciones. Estaciones de exploración (15-20 minutos) y tiempo de lección (15-20). Puedes mantener a tu grupo unido para las estaciones y el tiempo de la lección o dividirlo en dos, cambiándolos de lugar después de 15-20 minutos.

Si las estaciones no son posibles, simplemente elige una o más de las actividades de la estación para incorporarlas a tu lección como una actividad grupal completa, en lugar de tener un área separada para ellas.

Tiempo para las estaciones de exploración

Hay cinco estaciones para elegir: creación de manualidades, mesa táctil, área de juego dramático, centro de descubrimiento y esquina de colorear. Las estaciones pueden estar en la misma sala donde se haga el tiempo de lección o en una contigua. Si las estaciones y el tiempo de lección están en la misma sala, organízalos en los extremos opuestos de la sala.

Cuando los niños ingresen a la sala de estaciones, lo mejor es que se sienten mientras explicas brevemente cada estación e impartes la enseñanza. Los niños pueden rotar en pequeños grupos a través de cada estación cada pocos minutos, o pueden moverse independientemente de una a otra. Lo ideal es fotocopiar las instrucciones y los anexos de enseñanza para cada estación (ver el CD-ROM de recursos del maestro) y dejarlos en las estaciones apropiadas para que los líderes de tropa cuenten con refuerzo. Los niños no necesitan hacer cada estación todos los días. Envía la página de colorear a casa diariamente, coloreada o no.

Consulta la lista de suministros de las estaciones de exploración en la contraportada, para obtener una lista de los suministros necesarios para cada día. Coloca los rótulos con el nombre de cada estación. Para el área de creación de manualidades, cubre una mesa con un mantel de plástico

de colores brillantes. Para la mesa táctil, usa una pequeña piscina o un contenedor de almacenamiento grande, parcialmente lleno de agua u otros materiales. Colócalo en una lona plástica o mantel para atrapar los derrames.

Consulta la sección opciones de decoración para obtener más detalles sobre la configuración del área de juego dramático, para que se vea como el interior de un castillo; y la esquina de colorear para que se vea como el exterior de un castillo.

Tiempo de la lección

El tiempo de clase se divide en tres secciones:

- **¡Preséntalo!** (5 minutos o menos): este es un momento para comenzar la lección de manera interesante.
- **¡Enséñalo!** (10-15 minutos): aquí se profundiza la lección, con maestros disfrazados compartiendo historias de la Biblia.
- **¡Aplicalo!** (tiempo de clase restante): este es el tiempo de revisión del versículo a memorizar y de aplicación práctica.

Se dan ideas dentro de la lección para adaptar las actividades a tu espacio de tiempo. Hay muchas posibilidades. Escoge, de entre las opciones proporcionadas, las actividades que mejor se adapten a tu tiempo.

El formato de la lección está escrito para un equipo de dos personas. Una persona sirve como maestro uno y el otro como maestro dos o el asistente de enseñanza. El formato de la lección también funciona si enseñas solo. Si enseñas en equipo, decide por adelantado quién será responsable de qué. Si enseñas solo, puedes pedir a alguien que te ayude con el guion diario de marionetas, o puedes usar la marioneta tu solo, usando una maleta o cofre con la tapa abierta como escenario, con el cuerpo del títere escondido detrás de la tapa.

Revisa la sección de opciones de decoración para ver especificaciones para decorar las salas de aprendizaje.

Horario de muestra

A continuación se presenta un programa de muestra de un día típico en la EBV. Consulta con tu director para obtener una copia del horario y el aula asignada para tu EBV.

Tiempo	Grupo núm1	Grupo núm2	Grupo núm3
9:00–9:15	Asamblea de apertura: área de reunión grande (todos juntos)		
9:20–10:00	Sala de aprendizaje	Patio de manualidades	Juegos de Sir Gavin y cocina de Cook
10:05–10:45	Juegos de Sir Gavin y cocina de Cook	Sala de aprendizaje	Patio de manualidades
10:50–11:30	Patio de manualidades	Juegos de Sir Gavin y cocina de Cook	Sala de aprendizaje
11:35–tarde	Asamblea de cierre: área de reunión grande (todos juntos)		

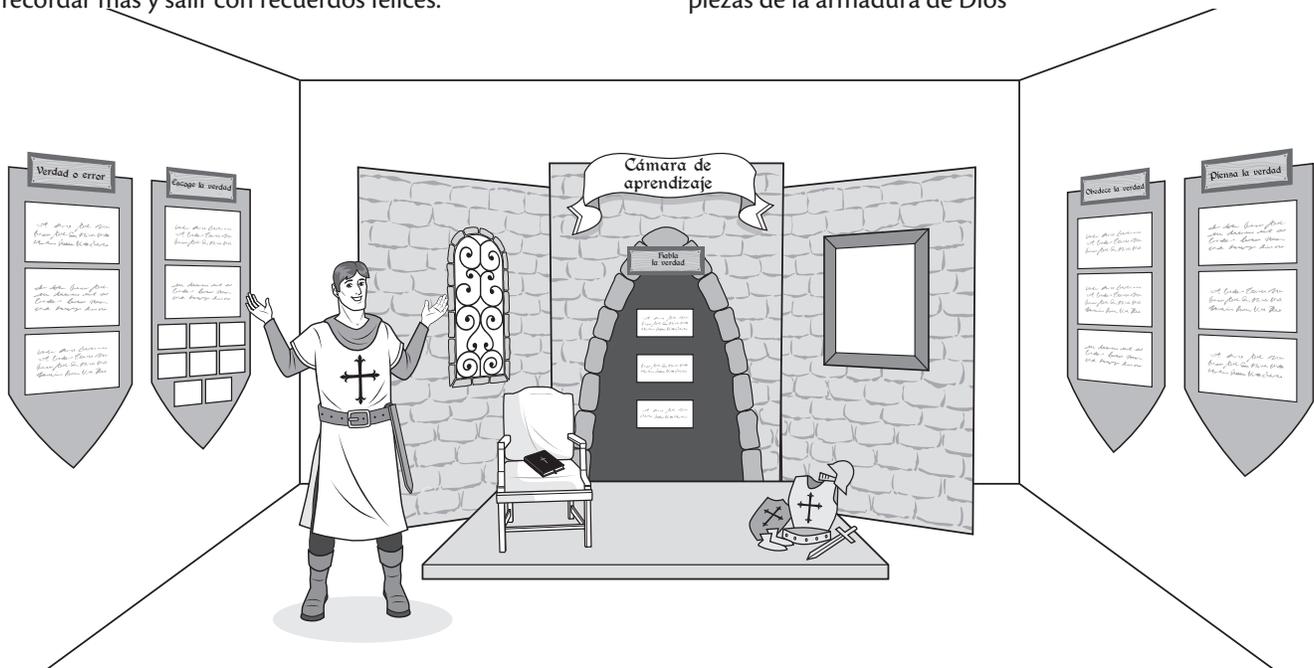
Niños con discapacidad

Si tienes niños con alguna discapacidad, asegúrate de consultar el suplemento para *maestros de niños con discapacidad* para obtener ideas sobre cómo ayudar e incluir a estos niños en tu salón de clase regular o en un salón de clase independiente.

Decorando tu aula

Reyes y tanto, caballeros y castillos de piedra... ningún tema atrapa la imaginación de los niños como la Época Medieval. Ten eso en mente a medida que usas tu creatividad, junto con las ideas en esta sección, para configurar tu sala de aprendizaje (aula). Recuerda que crear un ambiente divertido y emocionante ayuda a los niños a aprender mejor, recordar más y salir con recuerdos felices.

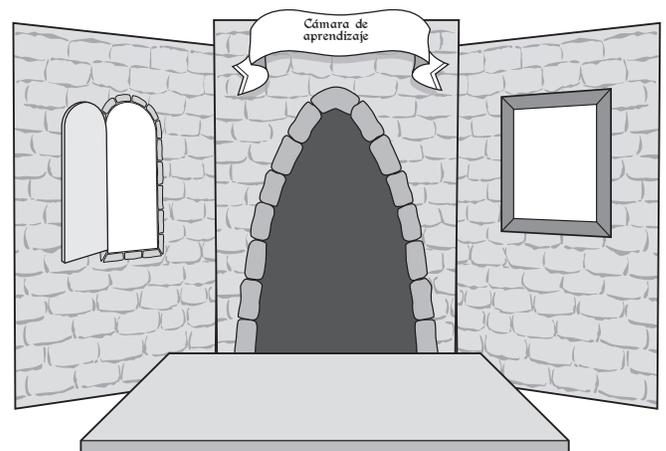
La sala de aprendizaje posee un fondo de pared de castillo para servir como el punto focal para la enseñanza. Las paredes adyacentes tienen grandes paneles de color sólido, que se utilizan para mostrar los carteles de cada enseñanza del día anterior. Sobre la tarima, frente al telón de fondo, se ubica un asiento con respaldo alto con una gran Biblia, y piezas de la armadura de Dios



Elementos decorativos

Fondo de pared de castillo

El fondo debe estar hecho de un material rígido, tal como tablero de espuma o cartón corrugado. Para pintar el patrón de pared del castillo, utiliza uno de los métodos descritos en la página 10, o cubre con papel de rollo con patrón de piedra o laja. Añade un arco al centro para que sirva como un área de visualización para los recursos diarios. Agrega un vitral en un lado del arco y el póster del versículo principal, montado en cartulina de color, al otro lado. Mira el CD-ROM de recursos del maestro para varias imágenes prediseñadas de ventana.



Si estás usando cartón corrugado, se sugiere que apliques una capa de pintura en la parte posterior del fondo, para minimizar el enrollado. Tu fondo debe estar apoyado desde atrás con soportes de madera (gatos) y cargados con bolsas de arena o sal de roca. Si es necesario, puedes asegurarlo aún más pasando finos hilos de alambre hasta el techo.

Escenario de la marioneta: el vitral de fondo del castillo se puede cortar para que se abra para un escenario de marioneta. Asegúrate de cubrir el agujero desde el interior con tela. Las marionetas se usan a diario en las salas de pre-primaria.

Letrero de la sala de aprendizaje

El letrero de la sala de aprendizaje debe ser lo suficientemente grande para que abarque la sección central del fondo. Una imagen de clip art del letrero está disponible en el CD-ROM de recursos del maestro. Usa un retroproyector para agrandar y transferir la imagen sobre un material rígido como tablero de espuma o cartón corrugado; luego, pinta el letrero con colores brillantes, como letras amarillas sobre un fondo púrpura vivo.

NOTA: el letrero de sala de aprendizaje no debe ser confundido con la señal de rotación de la sala que se incluye en tu kit de la EBV. Aunque puedes usar la señal de rotación en tu fondo, es más adecuado un letrero de puerta o un letrero direccional de pasillo debido a que es más pequeño del tamaño de un cartel.

Paneles de exhibición de pósteres

Cuatro paneles de colores grandes en las paredes adyacentes al telón de fondo se utilizan para mostrar los carteles de recursos de cada enseñanza del día anterior. Al final de cada día, los carteles y tiras de título de la lección se transfieren desde el telón de fondo a un panel de color. Usa papel en rollo o compra manteles baratos de plástico, rectangulares, para este propósito. Para decorarlos, córtalos en forma de pancartas. Necesitarás solo cuatro paneles, porque los carteles del último día permanecerán en el telón de fondo.

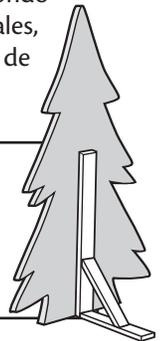
Pósteres de recursos y títulos de la lección

En el kit de recursos del maestro están incluidos la enseñanza diaria, la visión general y los pósteres del versículo a memorizar. Estas son imágenes importantes para los niños y deben montarse de forma organizada. Los títulos de la lección diaria también se pueden encontrar en el CD-ROM de recursos del maestro. Pueden imprimirse, montarse en cartulina y luego mostrarse sobre los pósteres de recursos diarios correspondientes.

Otros accesorios y decoraciones

Delante del fondo de la pared de tu castillo coloca un asiento con respaldo alto y una Biblia. También necesitarás un caballete grande para el tablero de verdad o error y un pequeño caballete para apuntalar piezas de la armadura de Dios. Un juego de la armadura de Dios se puede obtener en el catálogo de recursos de EBV de Respuestas en Génesis. Puedes decorar aún más tu salón y tu telón de fondo con elementos como árboles y plantas artificiales, candelabros de piso y antorchas de pared hechos de tubos de papel toalla y papel de seda de colores.

Sostén tus decoraciones de pie con tablas de madera 2x4, 2x3, 2x2 o 1x2. Las decoraciones más pequeñas necesitarán tablas pequeñas y las decoraciones más grandes necesitarán las más grandes.



Imágenes prediseñadas

No olvides consultar el CD-ROM de recursos del maestro para las imágenes prediseñadas, incluido el letrero de la sala de aprendizaje (son una parte importante de tu decoración). Usa un retroproyector para agrandar y transferir las imágenes a papel, cartulina o materiales rígidos como cartón corrugado o cartulina.

CÓMO AMPLIAR Y TRANSFERIR EL CLIP ART

1. Fotocopia el clip art en transparencias.
2. Coloca un rollo de papel o un material rígido contra la pared.
3. Usando un retroproyector para agrandar la imagen prediseñada, alumbra la imagen en el papel o material rígido, ajustándolo según sea necesario para el tamaño deseado.
4. Traza los contornos de la imagen en el papel o material rígido.
5. Pinta la imagen y recórtala.

Cómo pintar la pared de un castillo

Hay varias maneras de pintar un patrón para la pared, que simule ladrillos o bloques. Aquí hay tres métodos:

Método 1

Paso 1: pintar toda la superficie de un color medio (gris o café) y dejar secar por completo.

Paso 2: marca líneas horizontales, según sea necesario, para crear líneas rectas. Puedes usar una línea de tiza o un lápiz.

Paso 3: toma una esponja rectangular grande, sumérgela en un color claro y, cuidadosamente, «estampa» un patrón de bloques sobre la totalidad de la superficie, dejando un espacio de $\frac{1}{2}$ pulgada entre «bloques» para las líneas de mortero.

Paso 4: (este paso es opcional, sin embargo, cuanto más hagas, más realista será tu pared). Después de que los «bloques» se hayan secado, termínalos con algunas variaciones, reflejos y sombras. A lo largo de los lados inferiores y derecho de cada bloque, pinta una fina línea oscura; y a lo largo de los lados superior e izquierdo, pinta una línea blanca y delgada. Algunos toques de un tono más oscuro aquí y allá, en las caras del bloque, agregarán algo de textura.

Método 2

Paso 1: con una bandeja plana grande, vierte un poco de pintura negra a un lado y pintura blanca en el otro.

Paso 2: carga ambos colores en un rodillo, teniendo cuidado de no mezclarlos demasiado.

Paso 3: coloca los colores en tu superficie en una dirección consistente. Para evitar crear una superficie gris monótona, evita rodar la misma área muchas veces. Deberías ver una apariencia texturizada, similar a la piedra, con algunas áreas más blancas, más negras y más grises. Agrega más pintura a tu rodillo, según sea necesario, recordando no mezclar los dos colores en la bandeja.

Paso 4: después de que la capa de base moteada se haya secado por completo, a mano alzada pinta algunas líneas negras de mortero, aquí y allá, con un pequeño pincel.

Paso 5: termina con algunas variaciones, luces y sombras a bloques individuales, según lo deseado (aunque sugerimos usar blanco y negro, otras combinaciones como café y marrón también son posibles)

Método 3 (combinación de los métodos 1 y 2)

Paso 1: pinta la capa base con la técnica descrita en el método 2.

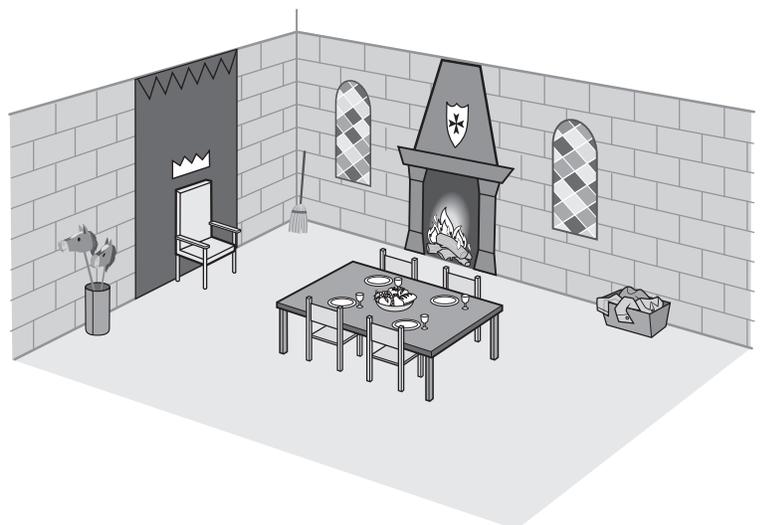
Paso 2: usa una esponja rectangular para «sellar» pequeñas agrupaciones de ladrillos en ubicaciones aleatorias en lugar de estampado de ladrillos sobre toda la superficie. Para variedad y textura, usa tonos más claros y más oscuros para algunos de los ladrillos.

Estaciones de exploración

Los alumnos de pre primaria también disfrutarán de las estaciones de exploración que incluirán un área de juego dramático, una mesa táctil, un centro de descubrimiento, una estación de manualidades y una esquina para colorear. Se puede encontrar más información sobre estas estaciones en las lecciones; pero verifica a continuación los detalles sobre cómo hacer un área de juego dramático «dentro del castillo» y una esquina del castillo para colorear.

Área de juego dramático «dentro del castillo»

Tu área de juego dramático «dentro del castillo» debería, naturalmente, parecerse al interior de un castillo. Comienza designando un rincón de la habitación y decidiendo qué tamaño de área decorar.



A continuación, cubre las paredes con los patrones de diseño de ladrillos o muro de piedra (escenificador). En una pared, instala un trono real montando un mantel de plástico púrpura con un gran ícono de la corona de oro detrás de un sillón con respaldo alto. Luego, agrega una gran chimenea y vitrales a la otra pared (consulta el CD-ROM de recursos del maestro para ver imágenes prediseñadas). En el centro de la sala, agrega una mesa y sillas para niño. Sobre la mesa, coloca un cuenco de madera o bandeja con alimentos de plástico, junto con platos y cálices de plástico. Termina la habitación con varios accesorios y juguetes, como una escoba antigua y caballos de palo. Y, por supuesto, no te olvides de un buen suministro de ropa medieval para los disfraces.

Esquina para colorear

Haz un castillo para que los niños se sienten o acuesten debajo, a medida que pasan el tiempo coloreando y memorizando sus versículos. Para hacerlo, necesitarás lo siguiente:

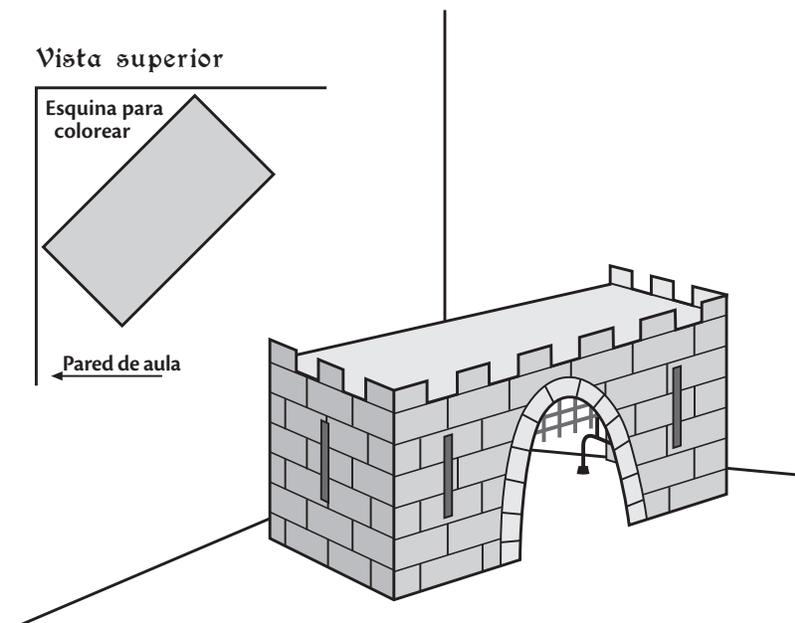
- Una mesa rectangular estándar
- Cartón corrugado
- Un marcador permanente negro, jumbo
- Una regla y un lápiz
- Un cortador de caja
- Cinta de embalaje transparente o cinta adhesiva
- (Opcional) pintura gris, negra y blanca

Envuelve la mesa con cartón corrugado en tres lados, dejando el lado posterior sin cubrir. Coloca el cartón con cinta transparente o cinta adhesiva. Compra un rollo de papel con patrón de castillo o haz tus propias paredes de castillo. Para hacerlas, usa un lápiz y una regla para medir y marcar la ubicación de las filas de bloque y la abertura grande (al menos 24 pulgadas de ancho) en el frente. Luego, usa un marcador permanente negro, gigante, para dibujar a

mano las líneas de mortero y delinear cada bloque. No uses un borde recto aquí, pues los bloques se verán cuadrados y antinaturales. Usa un cortador de cajas para hacer la abertura frontal, las almenas a lo largo de la parte superior y las aspilleras (aberturas largas y angostas) hacia el frente y los costados.

Pasos opcionales: pinta de gris el cartón antes de hacer las líneas de mortero. Luego, usando pinturas en blanca y negra, puedes aplicar con una esponja variaciones y cepillar en seco algunos reflejos y sombras en cada bloque para que se vean más realistas. **Consejo:** para minimizar el rizado del cartón, pinta la parte posterior con una capa de pintura.

Coloca el castillo terminado en una esquina de la habitación, en un ángulo de 45 grados, en lugar de contra una pared. Esto proporcionará un área más grande (debajo y detrás de la mesa) para que los niños se muevan.



Consideraciones de vestuario

¡Un tema medieval divertido amerita el uso de disfraces geniales! Mira una película de la Edad Media para obtener ideas de disfraces; luego revisa las siguientes instrucciones:

Chicos

Usen pantalones y zapatos negros como base (también pueden ser café). Reúne uno de los siguientes para la parte superior:

1. Para una apariencia campesina, usa una camisa manga larga, floja y blanca, sola o con un chaleco de gamuza encima. Agrega una pequeña bolsa de cuero o un anillo de llaves grandes, adjunto a un cinturón. Sugerencia: echa un vistazo a una tienda de segunda mano para comprar una camisa floja, un par de tallas más grandes para ti. ¡Créelo o no, las que tienen encaje también se ven bien!
2. Haz una túnica simple con una tira de material rectangular, que irá desde los hombros hasta las rodillas (sábanas viejas, manteles o camisetas de gran tamaño, con los brazos y el cuello cortados, se pueden usar para esto. Lo ideal es que sean de colores sólidos). Dóblalo por la mitad y haz un agujero para la cabeza. Póntelo y ciérralo con un cinturón de cuero, o entrecruza cinturones para hacer una «X» a través de él. Debajo de la túnica, puedes utilizar una camisa blanca y floja.
3. Para una apariencia de caballero, usa una camiseta manga larga plateada o gris, pijama de seda o material plateado como base. Haz una túnica, como se sugirió anteriormente, en material gris y agrega un emblema de cruz de fieltro rojo, pegado al frente. Para la cabeza, compra material plateado que se vea como malla. Cose en forma de tubo y úsalo fruncido alrededor del cuello (o usa una sudadera con capucha gris o negra, o un pasamontaña gris con corte en la parte de la cara).
4. Otra opción para un aspecto de caballero es comprar reflectores de sol brillantes (tapasol) en la tienda de dólar, y cortarlos para hacer túnicas y otros accesorios.
5. Para la apariencia de un rey / príncipe, compra o haz una corona y una capa. El púrpura real o el rojo se ven particularmente bien. Para esto, puedes utilizar sábanas antiguas o manteles. Una vez más, esto puede ir sobre una base de pantalón, camiseta y zapatos negros.
6. Para una apariencia de bufón, fabrica o compra pantalones completos estilo pijama, que tienen elásticos alrededor de los tobillos y la cintura. Aquí puedes utilizar material de patrones brillantes. Junta estos con una camiseta de colores brillantes, sólida y sombrero de bufón. Puedes comprar sombreros de bufón en línea o en tiendas de disfraces, o mira en línea para aprender cómo hacer uno.

Chicas

1. Para una apariencia campesina, utiliza faldas largas de color sólido y lisas, y blusas blancas. Estas son fáciles de encontrar en tiendas de segunda mano. Cúbrelas con un chaleco o chal.
2. Para una apariencia de reina / princesa, usa estilos viejos de vestidos de fiesta de graduación como trajes de época, pueden ser de terciopelo machacado o de satín. Considera agregar cinta o revuelos de oro para decorarlos, o haz una tela ancha como cinturón, y cinta de oro entrecruzada en él. Si el vestido es demasiado largo, agrega cinta adhesiva en el dobladillo para obtener la longitud deseada.
3. Para combinar el vestuario puedes utilizar sandalias, zapatillas de ballet o zapatillas negras.
4. Para una apariencia real, utiliza coronas de guirnalda o tiaras en el cabello.
5. Completa tu estilo con joyas de oro, anillos y collares de piedras preciosas, grandes y falsas.

Niños

1. Usa las ideas de arriba como posibilidades, ajustándote a la estatura del niño.
2. Para túnicas, usa fundas de almohada viejas con aberturas en los lados y un agujero para la cabeza.
3. Para hacer cascos de caballero, rocía pintura color plata en aerosol, ya sea en recipientes de pollo de se muestre o jarras de leche vacías. Córtalos para que la cara del niño en su mayoría se muestre, a excepción de una sección que se cuelga entre sus ojos, como los cascos diseñados de antaño.
4. Para hacer coronas, consulta la guía de manualidades en el día 1 para las instrucciones.
5. Para hacer capas, usa un lado de la camiseta de un adulto, cortada en forma que recuerde el lado de una pantalla de lámpara, excepto que más larga. Pon velcro en la parte superior para facilitar la apertura y el cierre.
6. Pide que se reúnan los trajes para los niños de las armaduras de Dios, de la princesa y el caballero.

Verdad o error

Día 1

PASAJES BÍBLICOS:

Efesios 6:10-11; Génesis 1-3

CONTENIDO APOLOGÉTICO:

Construye una cosmovisión bíblica para mantenerte fuerte en la batalla por la verdad.

VERSÍCULO DE VICTORIA:

Ponte la armadura completa de Dios. Efesios 6:11

TIEMPO DE RIMA

¡De un par, sólo uno es verdad!

ENFOQUE DE LA LECCIÓN:

Los niños aprenderán por qué hay dos reinos espirituales: el reino de la luz y el reino de las tinieblas. Hay una batalla entre ellos en la que estamos todos involucrados.

Estaciones de exploración de hoy

- Manualidades: tiempo de caballeros
- Mesa táctil de: serpientes
- Juego dramático: dentro del castillo
- Centro de descubrimiento: el bien contra el mal
- Esquina para colorear: Efesios 6:11

Un vistazo a la lección de hoy

- ¡Preséntalo!
Bolsa de trucos
- ¡Enséñalo!
Parte 1: Las Crónicas del Reino
Parte 2: amigo marioneta - la batalla está activa
- ¡Aplicalo!
Parte 1: versículo de victoria
Parte 2: ve y haz
Canción opcional: «estoy en el ejército del Señor»

Preparándose para la lección

- Lee Génesis 1-3 y Efesios 6:10-18 varias veces.
- Lee esta lección varias veces y prepara los materiales.
- Ora.

Materiales para la lección

DEL KIT DE RECURSOS DEL MAESTRO

- Póster del versículo a memorizar
- Póster del versículo a memorizar
- Póster del resumen diario
- Póster de reino de la luz / reino de las tinieblas
- Pósters de Las Crónicas del Reino (dos)

DEL CD ROM DE RECURSOS DEL MAESTRO

- Patrón del vitral de cruz (estación de exploración)
- Patrón de las tarjetas del bien contra el mal (estación de exploración).
- Hoja para colorear del versículo a memorizar del día 1 (estación de exploración).
- Señal de «bolsa de trucos»
- Patrones de ilusión óptica
- Dos copias del guion de marionetas de hoy

OTROS MATERIALES

- Biblia
- Trajes medievales para maestros
- Suministros para las estaciones de exploración (ver la contraportada).
- Suministros de bolsa de trucos (ver página 17)
- Suministros para el cofre del tesoro (ver página 18)
- Un par de tijeras
- Cinta o masilla de montaje
- Una marioneta de niño o niña y escenario para marionetas (vitral en el escenario).
- Portapapeles
- Mini espada (ver página 19)
- Opcional: guías y suministros para el alumno (ver página 21).
- Opcional: tarjeta de armadura de Dios del día 1, una por niño.

Devocional 1

Verdad o error

He aquí, tú deseas la verdad en lo más íntimo, y en lo secreto me harás conocer sabiduría. Salmos 51:6

Cuando Pilato le preguntó a Jesús acerca de los cargos que los judíos estaban adjudicándole, Jesús respondió: «Tú dices que soy rey. Para esto yo he nacido y para esto he venido al mundo, para dar testimonio de la verdad. Todo el que es de la verdad escucha mi voz».

¿Puedes percibir el cinismo y el sarcasmo en la voz de Pilato cuando pregunta despectivamente, «¿qué es la verdad?»; y continúa entregando a Jesús a los judíos para la crucifixión? (Juan 18: 37-38).

Durante épocas, las personas han hecho eco de la pregunta de Pilato con sinceridad y escepticismo. De hecho, la batalla por la verdad es tan antigua como el pecado original. Echa un vistazo a las mentiras que Satanás se dijo a sí mismo y a los que se rebelaron contra su Creador:

«¿Cómo has caído del cielo, oh lucero de la mañana, hijo de la aurora! ...Pero tú dijiste en tu corazón: “Subiré al cielo, por encima de las estrellas de Dios levantaré mi trono, y me sentaré en el monte de la asamblea, en el extremo norte. Subiré sobre las alturas de las nubes, **me haré semejante al Altísimo**”». (Isaías 14: 12-14, énfasis añadido).

Satanás sabía la verdad: que no hay ninguno en el cielo como el Dios Creador, pero él cambió la verdad de Dios

por la mentira, y en el proceso se convirtió en el padre de las mentiras (Juan 8:44). Su primera tentación a Adán y Eva fue una continuación sobre el tema. Él introdujo error en las palabras de Dios («¿Conque Dios os ha dicho: “No comeréis de ningún árbol del huerto?”» Génesis 3: 1) y luego mintió descaradamente sobre lo que Dios había dicho («Ciertamente no moriréis» Génesis 3: 4).

Durante los últimos seis mil años, hemos estado fallando, tratando de encontrar nuestro camino por nuestra cuenta, negando que la verdad viene de aquel que no puede mentir, y que se encuentra en su infalible Palabra. Por su gracia, Dios nos ha dado la armadura que necesitamos para que podamos ser fuertes en esta batalla por la verdad y audazmente servir a nuestro Creador.

Esta semana, mientras examinemos las piezas de la armadura que Dios ha provisto, pregúntate esto: ¿dónde estoy en la batalla? Estoy preguntando «¿qué es la verdad?» al igual que Pilato, o ¿sé la diferencia entre verdad y error basada en la Palabra de Dios? «Los labios veraces permanecerán para siempre, pero la lengua mentirosa, sólo por un momento» (Proverbios 12:19).

Estaciones de exploración

Creación de manualidades: tiempo de caballeros

Materiales

- Mantel colorido
- Patrón del vitral de cruz (CD-ROM del maestro)
- Cartulina
- Pintura lavable y pequeños pinceles

Preparación previa

- Cubre la mesa con un mantel de colores. Este se usará toda la semana. Imprime el patrón de la cruz en cartulina y coloca la pintura y los pinceles en el centro.

Instrucciones

- Pintar la imagen de la cruz

Enfoque de la lección

Jesús murió en la cruz y resucitó de entre los muertos para que podamos ser parte del reino de la luz. Hablaremos más sobre esto mañana.

Mesa táctil: serpientes

MATERIALES

- Contenedor de los que se usan debajo de la cama, piscina pequeña o mesa táctil «oficial».
- Lona o mantel de plástico
- Serpientes de goma o plástico
- Arena, viruta de plástico, viruta de papel, hierba de pascua o espuma para empacar (durapax).

Preparación previa

Cubre el piso debajo de la mesa táctil. Esto se usará toda la semana. Decide qué material base (arena o lo que sea) quieres usar. Es posible que desees mantenerlo igual durante toda la semana, o puedes cambiar algunos días y usar otros materiales. Coloca el material base en la mesa táctil y agrega las serpientes.

Instrucciones

Juego libre con las serpientes

Enfoque de la lección

¿Alguien sabe cómo se llamaba la serpiente en el jardín del Edén? Su nombre era Satanás, y él es el líder del reino de las tinieblas. Le jugó un mal truco a Eva.

Juego dramático: dentro del castillo

Materiales

Elige entre cualquiera de las siguientes opciones, dependiendo de tu situación. Estas serán usadas toda la semana.

- Dentro de la pared de piedra del castillo (ver opciones de decoración).
- Pósteres, banderines, escudos de armas (ver el CD-ROM del maestro)
- Guirnaldas de material transparente o papel crepé
- Mesita, sillas, «trono»
- Pequeña mecedora
- Cestas, cuencos de madera
- Vasos de plástico plateado o transparentes
- Comida de juguete (por ejemplo: huevos, pan, queso, fruta).
- Disfraces (por ejemplo: capas, coronas, conjuntos de armadura, vestidos de princesa).
- Escoba pequeña y cubo
- Caballos de palo
- Cajón o cesta grande

Preparación previa

Instala el castillo con la pared de piedra, la mesa y las sillas, los suministros y el vestuario. Haz el trono colocando un pedazo de espuma o madera en el respaldo de una silla y cubriéndola con un pedazo de satén, terciopelo u otra tela o material brillante (o simplemente usa una silla con respaldo alto y cúbreala con el material elegido). Coloca los disfraces en una caja grande o en una canasta.

Nota: haz armaduras de juguete a partir de artículos simples: platos de poliestireno para escudos, baldes de pollo pintados con aerosol para cascos, corbatas viejas para cinturones y chalecos para petos /corazas. Otras ideas de vestuario incluyen coronas o tiaras (ve la guía de manualidades para ideas de coronas), vestidos de princesa que se encuentran en tiendas de segunda mano, o túnicas hechas de viejas fundas de almohada que tienen los lados abiertos y un corte de abertura para la cabeza.

Instrucciones

Vístanse y pretendan ser caballeros, reyes y reinas.

Enfoque de la lección

Es divertido jugar a ser reyes y reinas, ¿verdad? ¿Sabías que Dios es descrito como el rey de reyes? ¡No hay otro rey como ÉL!

Nota: es posible que desees sacar solo una parte de los suministros hoy y agregar nuevos cada día. A diario se dan sugerencias para hacer partes de la armadura.

Centro de descubrimiento: el bien contra el mal

Materiales

- Rollo de papel blanco o cartulina blanca
- Patrón de las tarjetas de el bien contra el mal (CD-ROM del maestro)

Preparación previa

Coloca el rollo de papel o cartulina sobre una mesa. Dibuja una línea en el medio. Escribe «reino de la luz» en un lado y dibuja una carita sonriente. Escribe «reino de las tinieblas» en el otro lado y dibuja una carita triste. Fotocopia los patrones y corta en tarjetas. Dibuja ligeramente caras sonrientes en la parte posterior de las cartas buenas y caras tristes en la parte posterior de las cartas malas.

Instrucciones

Ordena las tarjetas en el «reino de la luz» o en el «reino de las tinieblas». Cuando hayas terminado, dale la vuelta para ver si están en los lugares correctos, usando las caritas para verificar.

Enfoque de la lección

Hay dos reinos, ¿o no? Pero de este par, solo uno es verdad. Dios es el regente del reino de la luz. Si somos parte de la familia de Dios, somos parte de ese reino.

Esquina de colorear: Efeios 6:11

Materiales

- Suministros de decoración para el exterior del castillo (ver Decisiones de decoración), incluyendo el foso (mantel de plástico azul)
- Hoja para colorear del versículo a memorizar del día 1 (CD-ROM del maestro)
- Marcadores o crayones en un recipiente de madera o un balde de metal
- Opcional: suministros adicionales para agregar a las hojas, incluidas barras de pegamento

Preparación previa

Fotocopia la hoja para colorear, una por niño. Haz o reúne los suministros de decoración y colócalos. Estos se usarán toda la semana. Reúne suministros adicionales para pegar si lo deseas, como papel aluminio para el atuendo del caballero o una pluma añadida a su casco.

Instrucciones

Colorea la hoja. Agrega suministros adicionales si lo deseas.

Enfoque de la lección

Practica diciendo el versículo a memorizar de la hoja. Discutan su significado.

Ideas adicionales para la estación de exploración

- Construcción de castillos: reúne diversos suministros que los niños pueden usar para construir castillos. Esto puede ser a pequeña escala (bloques de construcción, cajas de cereal, etc.) o en una escala mayor (cajas de electrodomésticos, cajas de papel para copias, tubos de cartón, etc.) También puedes hacer “ladrillos” con bolsas de almuerzo al rellenarlas con periódico, luego doblando / aplanando el extremo abierto, y cerrándolos con cinta adhesiva.
- Lectura de canopy: haz una carpa/tienda colorida usando una sábana sobre una mesa. Pon dentro una canasta con una variedad de libros para niños, incluyendo Biblias para niños, libros sobre caballeros y castillos, y libros con relatos precisos de dragones, como «Como cuando los corazones de los dragones eran buenos».
- Títeres o teatro de marionetas: los títeres y las marionetas eran populares en la época medieval, así que ten una estación de juegos con estos objetos.
- Figuras para jugar: pide prestado o compra figuritas de plástico de caballeros, reyes, reinas, caballos, etc. También ve si alguien tiene un castillo de juegos que pueda prestar. O compra versiones de papel / cartulina de estos en línea o en una tienda de materiales didácticos.

¡Preséntalo!

Bolsa de trucos (5 minutos)

Maestro uno: ¡Saludos, jóvenes caballeros y hermosas doncellas! Soy ____, el entrenador real aquí en la sala de aprendizaje. Esta semana vamos a aprender sobre reyes, reinos y algunas armaduras especiales que necesitamos ponernos mientras luchamos por el rey celestial.

Maestro dos: Y yo soy ____ el grande, su aprendiz real. Estoy tan feliz de estar aquí en la sala de aprendizaje, ¡porque me encanta aprender y divertirme!

Maestro uno: Para empezar, ¿tienes algo divertido planeado para nosotros, ____ el grande?

Maestro dos: ¡Claro que sí! Es mi bolsa de trucos. Saca una bolsa con la etiqueta «bolsa de trucos». ¡Observen cuidadosamente! Procede a realizar dos o tres. El maestro uno puede ayudar si es necesario. Si algún truco no te sale bien, puedes bromear que tu nombre es ____ el (no tan) grande. Además, muéstrales cómo hiciste los trucos después de completarlos para que se den cuenta de que son solo trucos

Plátano cortado con láser: poco antes de la clase (no lo hagas demasiado adelantado o el orificio se volverá marrón), introduce un alfiler en un plátano, pero que no atraviese al otro lado. Mueve suavemente el alfiler dentro del plátano para que lo corte por la mitad. Saca el alfiler, y estarás listo para continuar. Durante el horario de clase, mueve tu dedo hacia el plátano como si lo cortaras a la mitad sin un cuchillo, luego abre la cáscara. El plátano se derrumbará y aparecerá cortado en dos.

Subir a través de un pedazo de papel: Busca en Internet cómo caminar a través de un trozo de papel. Es particularmente útil ver una demostración en YouTube de esta idea. Practica antes para que puedas cortarlo rápidamente cuando estés frente a los niños. Puede que quieras preparar con anticipación el papel para que esté doblado y las líneas de corte estén ligeramente dibujadas.

Ilusión óptica: mira lo suficiente y observa la palabra *Jesús*.

Una moneda sacada de la oreja de alguien: pon una moneda en tu mano, en la base entre tu índice y los dedos medios, en el lado de la palma. Tu audiencia solo debe ver la parte de atrás de tu mano. Trata de no llamar la atención con tu mano o hacer que se vea como si estuvieras sosteniendo la moneda. Llama a un niño y di que sacarás la moneda de su oreja. Pon tu mano en su oreja, mueve la moneda para que quede entre tu pulgar y tu dedo índice, y sácalo para que todos la vean.

Dobla una cuchara: coloca una cuchara normal sobre una mesa y sostenla para que quede de pie, con la parte redonda sobre la mesa. Sostenla de manera que tus manos cubran todo el mango y tu mentón descansa sobre la parte superior del mango. Es más fácil hacer esto apretando tus manos, una encima de la otra (en realidad solo deberías agarrar el mango con el dedo meñique y el dedo anular de la mano inferior). Empieza a presionar hacia abajo. Mientras lo haces, el mango de la cuchara debe ir desde una posición vertical hacia una posición horizontal detrás de tus manos. Los niños solo podrán ver la parte inferior de la cuchara, y parecerá que está doblada, aunque no lo esté.

Intenté engañarlos solo por diversión, pero hay alguien por allí que quiere engañarte de verdad. Tengo mi «bolsa de trucos» aquí, pero este embaucador tiene una «bolsa de trucos podridos y sucios». Es hora de escuchar un poco más sobre este embaucador, así que escuchemos a _____ (maestro uno) compartir más sobre eso.

- Trajes medievales para maestros
- Suministros para la bolsa de trucos
- Rótulo «bolsa de trucos» (CD ROM-maestro).
- Patrones de ilusión óptica (CD ROM-maestro).

PREPARACIÓN PREVIA

1. Prepara tus disfraces y una bolsa de trucos según los que hayas elegido hacer.

♣ Piensa en nombres divertidos para ustedes: caballero Steven, el genial; mucama Molly o lady Katherine, de Connecticut, entre otros.

♣ La Biblia aparece solo una vez al día en la lista de suministros, pero se usa en todo momento, así que tenla a mano y marca los pasajes correctos.

- Biblia
- Cofre del tesoro
- Tijeras
- Masilla de montaje
- Pósteres de Las Crónicas del Reino (dos pósteres del kit de recursos del maestro)

PREPARACIÓN PREVIA

1. Haz el cofre del tesoro. Utiliza una caja de papel pintada con aerosol oro, con joyas falsas pegadas. Coloca la tapa con cinta adhesiva para que se abra y cierre de manera fácil.
2. Recorta las piezas individuales del póster de Las Crónicas del Reino y láminalas, si es posible. Coloca la masilla de montaje en la parte posterior de cada una y colócalas cuidadosamente (junto con la Biblia) en el cofre del tesoro.
3. Cuelga el póster de fondo de Las Crónicas del Reino en un lugar prominente.



✦ Familiarízate con la lección, pero no la memorices. Colócala en un portapapeles para usar como referencia.

✦ Si trabajan dos maestros juntos, decidan qué partes de la lección van a enseñar cada uno. Planeen ambos disfraces.

¡Enséñalo!

Parte 1: Las Crónicas del Reino (5 minutos o menos)

Maestro uno: saca el «cofre del tesoro». A continuación, saca la pieza apropiada del cofre del tesoro para colocar en el póster de fondo de Las Crónicas del Reino.

¡Mira mi hermoso cofre del tesoro! ¡Debemos abrirlo y ver qué hay dentro? Ábrelo lenta y dramáticamente y saca la Biblia.

¡Oh, es el mayor tesoro de la Tierra, la Biblia! ¡La Biblia es mejor que todo el dinero y todas las joyas del mundo! Es un libro especial porque Dios escribió sus propias palabras en él. Descubramos qué quiere Dios que aprendamos hoy de su precioso libro. Comenzaremos estudiando el libro del Génesis. Busca Génesis 1.

Nota: Esto también lo puede hacer un solo maestro, haciendo ambas partes.

Maestro uno: hace miles de años, Dios, el rey creador, hizo al primer hombre y a la primera mujer. ¿Sabes cuál era el nombre del hombre? Escucha respuestas.

Maestro dos: ¡Era Adán! Vamos a gritarlo juntos. ¡Adán! Pon la foto de Adán en el póster de fondo.

Maestro uno: ¿Sabes cuál era el nombre de la mujer?

Maestro dos: ¡Eva! Vamos a gritarlo juntos. ¡Eva! Pon la foto de Eva en el póster.

Maestro uno: junto con Adán y Eva vivieron los diferentes tipos de animales, como los gatos y los osos.

Maestro dos: ¡E incluso los dinosaurios! Pon el dinosaurio en el póster.

Maestro uno: Dios también hizo bellas flores, arbustos y árboles.

Maestro dos: ¡Bastantes! ¡Bonitas! Pon las flores en el póster.

Maestro uno: Dios dijo que todo era bueno. Era un reino perfecto.

Maestro dos: Todos juntos y digamos: ¡Síiii! Háganlo.

Maestro uno: Pero luego, algo malo sucedió para destruir este buen lugar. Un enemigo vino al reino.

Maestro dos: ¡Canta, «dum, da, dum, dum, dum» conmigo! Háganlo.

Maestro uno: este enemigo odiaba a Dios y todo lo que Dios había hecho. El enemigo estaba disfrazado de serpiente

Maestro dos: ¿Puedes silbar conmigo? ¡tsssssss! Pon la serpiente en el póster.

Maestro uno: el enemigo no quería que Adán y Eva vivieran felices para siempre. Él quería que algo malo sucediera.

Maestro dos: vamos a mover nuestro dedo hacia la serpiente y decir: «¡no, no, serpiente!» Háganlo.

Maestro uno: entonces, el enemigo decidió jugarle un sucio truco a Eva. Dios le dijo a Adán que podían comer de cada árbol en el jardín, excepto de uno. Dios le advirtió que si comía de ese árbol, el castigo por su desobediencia sería la muerte.

Maestro dos: pon el árbol en el medio del póster. Oh, apuesto a que sé lo que hizo el enemigo. Él engañó a Eva para que comiera de ese árbol.

Maestro uno: sí. Eso fue lo que pasó, Adán y Eva comieron la fruta que Dios les había dicho que no comieran, a pesar de que Adán lo sabía. Y solo por comer esa fruta, el reino perfecto estaba ahora en mal estado. Ahora había dos reinos en la Tierra; uno era bueno....

Maestro dos: **denme una gran sonrisa y digan: « uno bueno »** mientras pongo el reino de la luz. Coloque la foto del reino de la luz a un lado del póster.

Maestro uno: Y el otro era malo.

Maestro dos: **Denme una gran mueca y digan: « uno malo »** mientras pongo el reino de las tinieblas. Coloca la imagen del reino de tinieblas al otro lado del póster.

Maestro uno: y desde ese día, hubo una batalla entre los dos reinos.

Maestro dos: Comience a hacer ruidos de disparos.

Maestro uno: no, no es ese tipo de batalla. No es una batalla que realmente podamos ver u oír. Es una batalla que no podemos ver, entre Dios y su reino de la luz, y el enemigo y su reino de las tinieblas. Y todas las personas a lo largo de todo el tiempo están involucradas en esta batalla.

Maestro dos: ¿Incluso estos lindos y pequeños niños?

Maestro uno: sí, incluso estos lindos y pequeños niños. Y, lamentablemente, esto lo cambió todo. Ahora la tierra ya no es perfecta y siempre feliz. A veces suceden cosas tristes o malas, ¿no es así? ¡Pero hay buenas noticias! Dios pensó en todo, e hizo un plan para que el reino de la luz ganara la batalla. Escucharemos más sobre eso mañana; pero en este momento cantemos « estoy en el ejército del Señor » antes de encontrarnos con nuestro amigo marioneta, Christian (o Christy si es una niña).

Parte 2: amigo marioneta - La batalla está activada (5 minutos o menos)

Cada día, el amigo marioneta reforzará la lección que los niños acaban de escuchar. Es una corta pero importante parte del día. Si no tienes un asistente o un maestro de apoyo, alista a alguien (un líder de tropa u otro voluntario) con anticipación para mover el títere cada día. Si estás solo, haz que el títere ingrese desde un cofre con la tapa levantada.

La marioneta puede ser un niño o una niña. Está escrito como niño (Christian), pero puede ser una niña llamada Christy, si es necesario. Usa una voz consistente para el títere toda la semana. Habla claro y exagera palabras y expresiones. Por ejemplo, alarga ciertas palabras para el énfasis, o haz una acción exagerada para cosas como gemir, girar la cabeza o estornudar. Usa tu mano libre para hacer cosas con las manos o los brazos de la marioneta. Por ejemplo, si la marioneta está «pensando», pon la mano de la marioneta sobre su barbilla. Cuando la marioneta esté hablando, asegúrate de que la boca esté abierta (¡esto es lo opuesto a lo que la gente suele hacer!)

Maestro: **llamemos todos juntos a Christian.** Háganlo.

Marioneta: sube haciendo señas con una mini espada, como si peleara otra espada de alguien más.

Maestro: **hola, Christian. ¿Qué estás haciendo?**

Marioneta: **Oh, estoy fingiendo luchar contra Darth Vader.**

Maestro: **¿Te refieres al malo de Star Wars?**

Marioneta: **¡Correcto! Estoy fingiendo que soy el chico bueno, Luke Skywalker, y estoy luchando contra el malo, Darth Vader.**

- Marioneta (niño o niña), y escenario de la marioneta (vitral en el set)
- Portapapeles
- Dos copias del guion de marionetas de hoy (CD-ROM-maestro)
- Mini espada (palo grande de artesanía cubierto con papel aluminio)
- Póster del reino de la luz y reino de las tinieblas (kit de recursos del maestro)
- Póster de resumen diario (Kit de recursos para el maestro)

PREPARACION PREVIA

1. Pega un guion dentro del escenario de marionetas y adjunta otro a un portapapeles para referencia.
2. Haz la mini espada.

♣ El títere puede ser vestido con un traje medieval (una capa, una corona, un traje de caballero o con una pequeña camiseta de la EBV. Para hacer una pequeña camiseta, fotocopia, recorta y lamina una copia en color del logotipo y pégalo en una camiseta para bebé.

♣ Para una mejor presentación, usa una corta introducción musical para la salida y entrada de la marioneta.

Día 1: Verdad o error

✦ Hemos usado el ejemplo de Luke Skywalker y Darth Vader porque la historia de Star Wars retrata un ejemplo clásico de la lucha entre el bien y el mal. Si no te sientes cómodo con el uso de este ejemplo debido a los matices de Nueva Era en la historia, elije otro para usar en esta sección.



- Opcional: guías y suministros para estudiantes para la parte 1 a parte 2
- Opcional: tarjeta de armadura de Dios del día 1, una por niño.
- Pósters del versículo principal y de versículos a memorizar (Kit de recursos para maestros)

✦ La portada de la guía para estudiantes de cada día es una descripción general de la lección de hoy. La última página de la guía del estudiante coincide con esta sección en la guía del maestro.

Maestro: ¿Es una batalla entre un reino bueno y un reino malo, entonces?

Marioneta: ¡Sí!

Maestro: ¿Sabías que Star Wars es solo una historia falsa?

Marioneta: lo sé.

Maestro: ¿Sabías que en la vida real existen dos reinos: el reino de la luz, de Dios; y el reino de las tinieblas, de Satanás?

Marioneta: ¿Qué quieres decir?

Maestro: solo les estaba diciendo a los niños acerca de un evento verdadero en la Biblia. La Escritura nos dice que todo solía ser bueno. Había solo un reino.

Marioneta: ¿Qué pasó?

Maestro: un enemigo, llamado Satanás, logró que el primer hombre desobedeciera el mandato de Dios (pecara), lo que arruinó el reino bueno de la Tierra. Entonces, ahora tenemos dos reinos. El bueno es gobernado por Dios, y el malo es dirigido por el enemigo, Satanás. Sostén el póster de reino de la luz / reino de las tinieblas.

Marioneta: ¿Y están en batalla?

Maestro: sí. Ustedes juegan, pero se está librando una batalla real. No pueden verla, pero realmente está sucediendo.

Marioneta: ¡Oh! ¿Debería estar asustado?

Maestro: ¡No, en lo absoluto, si estás del lado de Dios, porque tú ganas! ¡Nadie puede vencer a nuestro Dios todopoderoso! Solo mantente fiel a Dios y al reino de la luz, porque de los dos, solo uno es verdad. Levanta el póster del resumen diario. Digamos eso juntos. Háganlo.

Marioneta: ¡De un par, solo uno es verdad! Voy a recordar eso. Bueno, tengo que irme ahora, así que nos vemos luego.

Maestro: ¡Adiós, Christian! Te veo pronto.

¡Aplicalo!

En cualquier tiempo de clase restante, completa una o más de las siguientes ideas. Estas también se encuentran en la parte posterior de la Guía del Alumno Pre-primaria y se pueden hacer en casa con un padre o tutor, si ya no tienes tiempo. Si los envías a casa, motiva a los niños a que las hagan, porque ¡están llenas de cosas buenas! Deja que los líderes de tropa verifiquen con los niños al día siguiente cómo les fue, y considera darles puntos de bonificación del concurso a los grupos por su arduo trabajo.

Los suministros para esta sección no están incluidos en la lista de suministros en la contraportada, ya que variarán según las actividades que elijas; así que, decide qué harás y agrégalos a tu lista de suministros según corresponda.

Parte 1: versículo de victoria

Versículo de hoy: revestíos con toda la armadura de Dios. Efesios 6:11

Muestra la tarjeta del día 1 de la armadura de Dios con el versículo de la Biblia en la parte posterior. Entrega a los niños este coleccionable al final del día. Luego, prueba el siguiente desafío, usando los pósteres del versículo principal y el versículo a memorizar como referencias.

Desafío: practica el versículo varias veces, actuando como que te pones la armadura mientras lo dices.

Versículo de mañana: eñidos con el cinturón de la verdad. Efesios 6:14, NVI

Practica el versículo de mañana, si el tiempo lo permite. Di el versículo nuevo varias veces y vuelve a intentarlo.

Parte 2: ve y hazlo

1. Alaba a Dios por todas las cosas buenas en las que puedes pensar, porque todo lo bueno nos es dado por el gobernante del reino de la luz: Dios.
2. Juega un juego de contrarios que muestre las diferencias entre los dos reinos. Un adulto dice una, luego el niño dice lo contrario. Ejemplos: Dios-Satanás; bueno-malo; riendo-llorando; verdad-mentira; amable-grosero; para nosotros-contranosotros; luz-oscuridad.
3. Dibuja de un castillo bueno y uno malo. Ponte frente al que deseas pertenecer.

Pregúntale: ¿de qué reino quiero ser ciudadano?

Canción opcional: estoy en el ejército del señor

Si te gusta usar canciones en tu enseñanza, aquí hay una divertida para incorporar en cualquier parte de tu día.

Aunque no marche en la infantería (Marcha en el lugar)

Caballería (Haz como que cabalgas a caballo)

Artillería (Haz un tiro simulado)

Aunque en avión no ande volando (Haz como que vuelas un avión)

Soldado soy (Saludo militar)

Soldado soy de Jesús, ¡de Jesús! (Saludo militar)

Soldado soy de Jesús, ¡de Jesús! (Saludo militar)

Aunque no marche en la infantería (Marcha en el lugar)

Caballería (Haz como que cabalgas a caballo)

Artillería (Haz un tiro simulado)

Aunque en avión no ande volando (Haz como que vuelas un avión)

Soldado soy de Jesús, ¡de Jesús! (Saludo militar)



✦ Coloca el póster del versículo a memorizar principal antes de la clase. Luego, cada día, coloca el póster del versículo de ese día alrededor del póster del versículo principal.

✦ Usamos la versión NVI de la Biblia para el versículo del día 2, porque usa la frase «cinturón de la verdad», que es más consistente con el vocabulario usado para las otras piezas de la armadura en este pasaje.

