

ESTUDIOS BÍBLICOS PARA NIÑOS

MATEO



Estudios Bíblicos para Niños

M A T E O

© 2011 Nazarene Publishing House

ISBN 978-1-56344-713-6

Directora del ministerio entre los niños: Leslie M. Hart
Editora de la versión en inglés: Kimberly D. Adams
Editora jefe del esgrima infantil: Allison Southerland
Comité editorial: Dan Harris, Nate Owens, Beula Postlewait

Traductora: Gladys Aparicio

Portada: Greg White

Originalmente publicado en inglés con el título:
Children's Bible Studies in Matthew
Copyright © 2010
Publicado por Beacon Hill Press de Kansas City

Una División de Nazarene Publishing House
Esta edición se publicó mediante un acuerdo
con Nazarene Publishing House
Kansas City, Missouri, EUA

Derechos reservados.
Publicaciones Niños Primero
17001 Prairie Star Parkway
Lenexa, KS 66220 (EUA)

En cooperación con Ministerios de Niños Internacional y Publicaciones Nazarenas Globales.
Todas las citas bíblicas en esta publicación son de la Santa Biblia, Reina Valera 1960.

El primer Esgrima Bíblico Infantil, creado por el Rdo. William Young, se presentó en la Convención General de la Sociedad de Jóvenes Nazarenos de 1968 en Kansas City, Missouri (EUA). Se realizó con tres equipos de demostración del Distrito Kansas City: Kansas City First, Kansas City St. Paul's y Overland Park.

Índice

¡Bienvenido!	5
Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil	9
Lección 1	18
Lección 2	24
Lección 3	30
Lección 4	36
Lección 5	42
Lección 6	48
Lección 7	54
Lección 8	60
Lección 9	66
Lección 10	72
Lección 11	78
Lección 12	84
Lección 13	90
Lección 14	96
Lección 15	102
Lección 16	108
Lección 17	114
Lección 18	120
Lección 19	126
Lección 20	132
Versículos para Memorizar	138
Actividades para Enseñar el Versículo para Memorizar	140
Hoja de Asistencia	142
Tabla de Puntaje del Esgrima Infantil	143
Patrocinadores	144

¡Bienvenido!

¡Bienvenido a los *Estudios Bíblicos para Niños: Mateo!* En esta colección de estudios bíblicos, los niños aprenden acerca de la santidad de Dios y su fidelidad hacia su pueblo, aun cuando éste hacía una mala decisión.

Estudios Bíblicos para Niños: Mateo es uno de seis libros de la serie *Estudios Bíblicos para Niños*. Con la ayuda de estas lecciones, los niños empiezan a comprender la cronología bíblica y el significado de los eventos bíblicos. A medida que los niños aprenden acerca de la vida de los personajes en estos estudios, descubren el amor de Dios por toda la gente y el lugar que ellos ocupan en el plan divino. Dios a veces usa milagros para cumplir su propósito. A menudo Él trabaja por medio de personas para realizar lo que desea hacer.

La filosofía de los *Estudios Bíblicos para Niños* es ayudarles a entender lo que dice la Biblia, aprender cómo Dios ayudaba a la gente, y conocer a Dios por medio de una relación con él. Esto incluye la lección bíblica, la memorización de versículos y la aplicación de las enseñanzas bíblicas a situaciones reales de la vida.

En los *Estudios Bíblicos para Niños* usamos la versión Reina Valera 1960 de la Biblia.

LIBROS

Veremos a continuación una breve descripción de los libros de esta serie y la forma en que interaccionan entre sí.

Génesis proporciona el fundamento. Este libro relata cómo Dios de la nada creó el mundo, formó al hombre y a la mujer, y creó un hermoso huerto como hogar para ellos. Estas personas pecaron y Dios los castigó por sus pecados. Génesis presenta el plan divino para reconciliar la relación rota entre Dios y la gente. Presenta a Adán, Eva, Noé, Abraham, Isaac y Jacob. Dios hizo un pacto con Abraham (en Génesis 15), y renovó ese pacto con Isaac y Jacob. Génesis concluye con la historia de José, quien salva a la civilización de la hambruna. Esa hambruna compele al pueblo de Dios a trasladarse a Egipto.

Éxodo narra cómo Dios continuó manteniendo la promesa que le hizo a Abraham en Génesis 15. Dios rescató a los israelitas de la esclavitud en Egipto. Jehová escogió a Moisés para que guiara a los israelitas. Dios estableció su reinado sobre los israelitas. Él los guió y gobernó mediante el establecimiento del sacerdocio y el tabernáculo, los Diez Mandamientos y otras leyes, los profetas y los jueces. Al final de Éxodo, sólo una parte del pacto de Jehová se había cumplido.

Josué/Jueces/Rut relatan cómo Dios cumplió su pacto iniciado en Génesis 15. Finalmente los israelitas conquistaron la tierra que Dios le prometió a Abraham y se establecieron en ella. Los profetas, los sacerdotes, la ley y los rituales de adoración declaraban que Dios era el Señor y el Rey de los israelitas.

Las 12 tribus de Israel se establecieron en la tierra prometida. Este estudio resalta a los siguientes jueces: Débora, Gedeón y Sansón.

En **1 y 2 Samuel**, los israelitas quisieron un rey porque las otras naciones tenían rey. Estos libros relatan acerca de Samuel, Saúl y David. Jerusalén llegó a ser el centro de la nación unida de Israel. Este estudio muestra cómo la gente reacciona en diferentes maneras cuando es confrontada por sus pecados. Mientras que Saúl culpaba a otros o daba una excusa, David admitió su pecado y pidió perdón a Dios.

Mateo es el punto central de toda la serie. Se enfoca en el nacimiento, la vida y el ministerio de Jesús. Todos los libros previos de la serie apuntaban a Jesús, como el Hijo de Dios y el Mesías. Jesús marcó el inicio de una nueva era. Los niños aprenden acerca de esta nueva era en varios eventos: las enseñanzas de Jesús, su muerte, su resurrección, y la instrucción a sus discípulos. Por medio de Jesús, Dios proveyó una manera para que la gente pudiera tener una relación con él.

En el principio de **Hechos**, Jesús ascendió al cielo, y Dios envió al Espíritu Santo para que ayudara a la iglesia. Las buenas nuevas de salvación por medio de Jesucristo se difundieron a muchas partes del mundo. Los creyentes predicaron el evangelio a los gentiles, y empezó la obra misionera. El mensaje del amor de Dios transformaba tanto a judíos como a gentiles. Hay una conexión directa entre los esfuerzos evangelísticos de los apóstoles Pablo y Pedro con la vida de la gente hoy en día.

CICLO

Se sugiere el siguiente ciclo de estudios específicamente para los que participarán en el aspecto opcional del Esgrima de los *Estudios Bíblicos para Niños*.

Mateo (2011-2012)

* Hechos (2012-2013)

Génesis (2013-2014)

Éxodo (2014-2015)

Josué/Jueces/Rut (2015-2016)

* 1 y 2 Samuel (2016-2017)

Mateo (2017-2018)

**Indica un año cuando se realiza el Esgrima Bíblico Mundial.*

HORARIO

Los *Estudios Bíblicos para Niños* tienen 20 lecciones. Designe de 60 a 120 minutos para el tiempo de clase. El siguiente horario es una sugerencia para cada estudio:

- 15 minutos para la Actividad.
- 30 minutos para la Lección Bíblica
- 15 minutos para el Versículo Para Memorizar
- 30 minutos para Actividades Adicionales (opcional)
- 30 minutos para las Preguntas para la Competencia (opcional)

PREPÁRESE

Una buena preparación de cada estudio es importante. Los niños prestan más atención y entienden mejor el estudio si el maestro lo prepara bien y lo presenta bien. En cada lección, el texto que aparece en letras negritas indica las palabras sugeridas para que el maestro diga a los niños. Los siguientes pasos son directrices para el maestro al preparar cada estudio.

Paso 1: Panorama Rápido. Lea el Versículo para Memorizar, la Verdad Bíblica, el Propósito y la Sugerencia para la Enseñanza.

Paso 2: Pasaje Bíblico y Comentario Bíblico. Lea los versículos del pasaje bíblico para la lección y la información del Comentario Bíblico, además de las Palabras Relacionadas con Nuestra Fe, Personajes, Lugares y Objetos que se incluyan.

Paso 3: Actividad. Esta sección incluye un juego u otra actividad a fin de preparar a los niños para la lección bíblica. Familiarícese con la actividad, las instrucciones y los materiales. Lleve a la clase los materiales que necesite. Antes que lleguen los niños, prepare la actividad.

Paso 4: Lección Bíblica. Repase la lección y apréndala de manera que pueda relatarla como una historia. Los niños quieren que el maestro narre la historia en vez de que lea del libro. Use las Palabras Relacionadas con Nuestra Fe, Personajes, Lugares y Objetos de cada lección, proporcionando así información adicional a medida que relate la historia. Después de ésta, use las preguntas de repaso. Éstas ayudarán a los niños a comprender la historia y luego aplicarla a sus vidas.

Paso 5: Versículo para Memorizar. Aprenda el versículo para memorizar antes de enseñarlo a los niños. En las páginas 140 encontrará una lista de los versículos para memorizar y actividades sugeridas para la memorización. Escoja de allí actividades para ayudar a los niños a aprender los textos bíblicos. Familiarícese con la actividad que elija. Lea las instrucciones y prepare los materiales. Lleve a la clase los materiales que necesitará.

Paso 6: Actividades Adicionales. Éstas son una parte opcional del estudio. Estas actividades reforzarán el estudio bíblico de los niños. Muchas de ellas requieren materiales, recursos y tiempo adicionales. Familiarícese con las actividades que elija. Lea las instrucciones y prepare los materiales. Lleve a la clase los materiales que necesitará.

Paso 7: Práctica para el Esgrima. El esgrima es la parte de competencia de los *Estudios Bíblicos para Niños*. Es una parte opcional del estudio. Si deciden participar en el Esgrima, dedique tiempo para preparar a los niños. Se proveen preguntas de práctica para cada estudio. Las primeras 10 preguntas son para el nivel básico de competencia. Hay tres posibles respuestas para cada pregunta y estas preguntas son más simples. Las siguientes 10 preguntas son para el nivel avanzado de competencia. Hay cuatro posibles respuestas para cada pregunta y estas preguntas son más extensas. Con la ayuda de su maestro, los niños eligen su nivel para la competencia. En base al número de niños y los recursos disponibles, usted puede decidir si ofrecerá sólo el nivel básico o sólo el nivel avanzado. Antes de leerles las preguntas de práctica, léales a los niños el pasaje bíblico.

ESGRIMA BÍBLICO INFANTIL

El Esgrima Bíblico Infantil es una parte opcional de los *Estudios Bíblicos para Niños*. Cada iglesia, y cada niño o niña, decide si participará en una serie de eventos competitivos.

Las competencias de Esgrima siguen las reglas que se describen en este libro. Los niños no compiten entre sí para determinar a un

ganador. Las iglesias no compiten entre sí para determinar a una ganadora.

El propósito del Esgrima es que ayude a los niños a determinar lo que aprendieron acerca de la Biblia, disfrutar de los eventos de competencia, y crecer en su capacidad para mostrar actitudes y conductas cristianas durante los eventos competitivos.

En el Esgrima, cada niño o niña se desafía a sí mismo o a sí misma a fin de alcanzar un nivel digno de premio. En este acercamiento, los niños compiten contra una base de conocimiento, no unos contra otros. El Esgrima usa un acercamiento de opciones múltiples, permitiendo que cada participante responda todas las preguntas. Las preguntas con opciones múltiples ofrecen varias respuestas, y el niño escoge la correcta. Este acercamiento hace posible que todos los niños resulten ganadores.

MATERIALES PARA EL ESGRIMA

Cada niño necesita números en el Esgrima para responder las preguntas. Los números para el Esgrima son cuatro cuadrados de cartón, cada uno de los cuales tiene una etiqueta en el extremo superior con los números 1, 2, 3 y 4 respectivamente. Los números entran en una caja de cartón.

Las cajas y los números de cartón para el Esgrima, como se ven aquí, se pueden comprar del Nazarene Publishing House en Kansas City, Missouri, Estados Unidos.

Si en su área no consigue las cajas y los números para el Esgrima, puede hacer sus pro-

prios números usando cartulina, platos de cartón, madera o el material que tenga disponible. Cada niño necesita un juego de números para el Esgrima.

Cada grupo de niños necesitará a una persona para que anote los puntos por sus respuestas. En la página 140 hay una hoja para puntaje de la cual pueden hacer copias. Use esta hoja para puntaje para mantener registro de las respuestas de cada niño.

Si es posible, entregue algún tipo de premio por el desempeño de los niños en cada competencia de Esgrima. Los premios que sugerimos son: certificados, ilustraciones adhesivas (pegatinas), cintas, trofeos o medallas.

Por favor, sigan estas reglas. Las competencias que no se realicen de acuerdo con las *Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil* no calificarán para otros niveles de competencia.



Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil

EDADES Y GRADOS ESCOLARES

Los niños del 1° al 6° grado* pueden participar en las competencias de Esgrima Infantil. Los que estén en 7° grado, no importa su edad, participan en el Esgrima de Adolescentes.

ESGRIMA – NIVEL BÁSICO

Este nivel de competencia es para los esgrimistas menores o los que recién empiezan. Los esgrimistas mayores que prefieran un nivel más fácil de competencia también pueden participar en el Nivel Básico. Las preguntas del Nivel Básico son más simples. Hay tres respuestas para cada pregunta, con un total de 15 preguntas en cada vuelta. El director distrital o regional de Esgrima Infantil determina las preguntas y el número de vueltas en cada competencia. La mayoría de las competencias tienen dos o tres vueltas.

ESGRIMA – NIVEL AVANZADO

Este nivel de competencia es para esgrimistas mayores o con experiencia. Los esgrimistas menores que deseen un desafío mayor pueden participar en el Nivel Avanzado. Las preguntas para el Nivel Avanzado son más extensas. Hay cuatro posibles respuestas para cada pregunta, con un total de 20 preguntas

en cada vuelta. El director distrital o regional de Esgrima Infantil determina las preguntas y el número de vueltas en cada competencia de Esgrima.

CAMBIO ENTRE NIVELES

Los niños pueden cambiar entre el Nivel Básico y el Nivel Avanzado sólo para las competencias de Esgrima por Invitación. Esto ayuda a los líderes y a los niños a determinar cuál es el mejor nivel para cada niño.

Para las competencias de zona/área, distrital y regional, el director local debe inscribir a cada niño ya sea para el Nivel Básico o el Nivel Avanzado. El niño tiene que participar en el mismo nivel durante las competencias de zona/área, distrital y regional.

TIPOS DE COMPETENCIA

Competencia por Invitación

Una competencia por invitación se realiza entre dos o más iglesias. Los directores locales de Esgrima Infantil, directores de zona/área de Esgrima Infantil, o directores distritales de Esgrima Infantil pueden organizar competencias por invitación. Las personas que organicen una competencia por invitación tienen la responsabilidad de preparar las preguntas para la competencia.

*Información para otros países: En los Estados Unidos, los grados 1°-6° corresponden generalmente a 6-12 años de edad.

Competencia de Zona/Área

Cada distrito puede tener agrupaciones más pequeñas de iglesias que se denominan zonas. Si una zona tiene más esgrimistas que otra, el director distrital de Esgrima Infantil puede separar o combinar las zonas para crear áreas con una distribución más equitativa de esgrimistas. El término “área” significa que las zonas se han combinado o dividido.

Las iglesias ubicadas en cada zona/área compiten en esa zona/área. El director distrital de Esgrima Infantil organiza la competencia.

En las competencias de zona/área se usan las preguntas oficiales. Envíe un mensaje electrónico a ChildQuiz@nazarene.org para solicitar estas preguntas a la Oficina General de Esgrima Infantil.

Competencia Distrital

Los niños avanzan de la competencia de zona/área a la competencia de distrito. El director distrital de Esgrima Infantil determina las cualificaciones para la competencia y la organiza.

En las competencias distritales se usan las preguntas oficiales. Envíe un mensaje electrónico a ChildQuiz@nazarene.org para solicitar estas preguntas a la Oficina General de Esgrima Infantil.

Competencia Regional

La competencia regional se realiza entre dos o más distritos.

Cuando hay un director regional de Esgrima Infantil, él o ella determina las cualificaciones para la competencia y la organiza. Si no hay un director regional, los directores de los distritos participantes organizan la competencia.

En las competencias regionales se usan las preguntas oficiales. Envíe un mensaje electrónico a ChildQuiz@nazarene.org para solicitar estas preguntas a la Oficina General de Esgrima Infantil.

Competencia Mundial de Esgrima

Cada cuatro años, la Oficina de Ministerios de Niños Internacional patrocina un Esgrima Mundial. Ministerios de Niños Internacional determina las fechas, los lugares, los costos, las fechas de las eliminatorias, y el proceso eliminatorio general para todas las competencias de Esgrima Mundial. Si desea más información, envíe un mensaje electrónico a ChildQuiz@nazarene.org.

DIRECTOR DISTRITAL DE ESGRIMA INFANTIL

El director distrital de Esgrima Infantil realiza todas las competencias de acuerdo con las *Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil*. Él o ella tiene la autoridad para agregar procedimientos adicionales de Esgrima en el distrito, siempre y cuando no estén en conflicto con las *Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil*. Cuando es necesario, el director distrital de Esgrima Infantil se pone en contacto con la Oficina General de Esgrima Infantil, en Ministerios de Niños Internacional, para solicitar un cambio específico en las *Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil* para un distrito. El director distrital de Esgrima Infantil hace decisiones y resuelve problemas dentro de las directrices de las *Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil*. Si es necesario, el director distrital de Esgrima Infantil se pone en contacto con la Oficina General de Esgrima Infantil para

solicitar una decisión oficial respecto a una situación específica.

DIRECTOR REGIONAL DE ESGRIMA INFANTIL

El director regional de Esgrima Infantil crea un equipo regional de liderazgo de Esgrima Infantil, que consiste de todos los directores distritales de Esgrima Infantil en la región. El director regional de Esgrima Infantil permanece en contacto con este equipo para que los procedimientos se mantengan consistentes en toda la región. Él o ella realiza y organiza las competencias regionales de acuerdo con las *Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil*. El director regional de Esgrima Infantil se pone en contacto con la Oficina General de Esgrima Infantil, en Ministerios de Niños Internacional, para solicitar cualquier cambio en las *Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil* para una región específica. Ante cualquier conflicto que pudiera surgir, él o ella lo resuelve aplicando las directrices de las *Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil*. Si es necesario, el director regional de Esgrima Infantil se pone en contacto con la Oficina General de Esgrima Infantil para solicitar una decisión oficial respecto a una situación específica. Él o ella se pone en contacto con la Oficina General de Esgrima Infantil para incluir la fecha del esgrima regional en el calendario de la iglesia general.

En los Estados Unidos y Canadá, el cargo de director regional de Esgrima Infantil es un puesto en desarrollo. Actualmente esa persona no preside sobre los directores distritales de Esgrima Infantil en la región.

MODERADOR DEL ESGRIMA

El moderador lee las preguntas en la competencia de Esgrima. El moderador lee dos veces la pregunta y las respuestas de opción múltiple antes que los niños respondan la pregunta. Él o ella sigue las *Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil* establecidos por la Oficina General de Esgrima Infantil y el director distrital/coordinador regional de Esgrima Infantil. En caso de un conflicto, la autoridad final es el director distrital/regional de Esgrima Infantil, quien consulta las *Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil*. El moderador puede participar en diálogos con los anotadores del puntaje y el director distrital/regional de Esgrima Infantil respecto a un cuestionamiento. El moderador puede establecer un receso.

ANOTADOR DEL PUNTAJE

El anotador del puntaje lleva registro de las respuestas de un grupo de niños. Él o ella puede participar en diálogos con los anotadores del puntaje y el director distrital/regional de Esgrima Infantil respecto a un cuestionamiento. Todos los anotadores del puntaje deben usar el mismo método y los mismos símbolos para asegurar el conteo correcto de los puntos.

PREGUNTAS OFICIALES DEL ESGRIMA

El director distrital de Esgrima Infantil es la única persona en el distrito que puede obtener una copia de las preguntas oficiales de la competencia de zona/área y distrito.

El director regional de Esgrima Infantil es la única persona en la región que puede

obtener una copia de las preguntas oficiales de la competencia regional. Si no hay un director regional de Esgrima Infantil, un director distrital de Esgrima Infantil, cuyo distrito esté participando, puede obtener una copia de las preguntas oficiales de la competencia regional.

Cada año se enviarán por correo electrónico los formularios para solicitar las preguntas oficiales anuales. Contacte la Oficina General de Esgrima Infantil en ChildQuiz@nazarene.org para actualizar su dirección electrónica. A quienes las soliciten, las preguntas oficiales les llegarán por correo electrónico.

MÉTODOS DE COMPETENCIA

Hay dos métodos de competencia.

Método Individual

En el método individual de competencia, los niños compiten como individuos. El puntaje de cada niño está separado de todos los demás puntajes. Los niños de una misma iglesia pueden sentarse juntos, pero los puntajes individuales no se suman para obtener un puntaje como iglesia o equipo. No hay preguntas adicionales para los esgrimistas individuales.

El método individual es el único que se puede usar para la competencia de Nivel Básico.

Método Combinado

El método combinado une la competencia de esgrima individual y la de equipo. En este método, las iglesias pueden enviar esgrimistas individuales, equipos o una combinación a la competencia.

El director distrital de Esgrima Infantil determina el número de niños que se necesitan

para formar un equipo. Todos los equipos deben tener el mismo número de esgrimistas. El número de niños que se recomienda para un equipo es cuatro o cinco.

Los niños de iglesias que no tienen suficientes esgrimistas para formar un equipo, pueden competir como esgrimistas individuales.

En el método combinado, los equipos califican para preguntas adicionales. Los puntos adicionales, otorgados por una respuesta correcta a una pregunta adicional, llegan a ser parte del puntaje total del equipo en vez de contarse como puntaje individual de un esgrimista. Hay preguntas adicionales con las preguntas oficiales para las competencias de zona/área, distrital y regional. Generalmente las preguntas adicionales consisten en decir un versículo de memoria.

El director distrital de Esgrima Infantil selecciona ya sea el método individual o el método combinado para la competencia de Nivel Avanzado.

EMPATES

Cuando esgrimistas individuales o equipos obtienen el mismo puntaje final, nunca se hace el desempate. Todos los esgrimistas individuales o equipos que empaten reciben el mismo reconocimiento, el mismo premio, y avanzan igualmente al siguiente nivel de competencia.

PREGUNTAS ADICIONALES

Las preguntas adicionales son parte del Nivel Avanzado, pero solamente con equipos, no individuos. Los equipos deben calificar para una pregunta adicional. Las preguntas adicionales se hacen después de las preguntas 5, 10, 15 y 20.

A fin de calificar para una pregunta adicional, un equipo sólo puede tener tantas respuestas incorrectas como el número de miembros que hay en el equipo. Por ejemplo, un equipo de cuatro miembros puede tener cuatro o menos respuestas incorrectas. Un equipo de cinco miembros puede tener cinco o menos respuestas incorrectas.

Los puntos adicionales por una respuesta correcta llegan a ser parte del puntaje total del equipo, no del puntaje individual del niño.

El director distrital de Esgrima Infantil determina la manera en que los niños responden las preguntas adicionales. En la mayoría de los casos, el niño da la respuesta oralmente al anotador del puntaje.

Antes que se lea la pregunta adicional, el director local de Esgrima Infantil escoge a un miembro del equipo para que responda la pregunta adicional. El mismo niño puede responder todas las preguntas adicionales en una competencia, o un niño diferente puede responder cada pregunta adicional.

RECESOS [TIEMPO MUERTO]

El director distrital de Esgrima Infantil determina el número de recesos para cada iglesia. Cada iglesia recibe el mismo número de recesos, sin importar el número de esgrimistas individuales o equipos que tenga esa iglesia. Por ejemplo, si el director distrital decide dar un receso, cada iglesia recibe un receso.

El director distrital de Esgrima Infantil determina si habrá un receso automático durante la competencia, y el momento específico en que se dará el receso en cada competencia.

El director local de Esgrima Infantil es la única persona que puede pedir un receso para el equipo de una iglesia local.

El director distrital de Esgrima Infantil o el moderador puede pedir un receso en cualquier momento.

El director distrital de Esgrima Infantil, antes que empiece la competencia, determina la duración de los recesos para la competencia. Todos los recesos deben tener la misma duración.

PUNTAJE

Hay dos métodos para ganar puntos. El director distrital de Esgrima Infantil selecciona el método.

Cinco Puntos

- Dar cinco puntos por cada respuesta correcta. Por ejemplo, si un niño responde correctamente 20 preguntas en una vuelta de Nivel Avanzado, el niño gana un total de 100 puntos.
- Dar cinco puntos por cada respuesta adicional correcta en una vuelta de Nivel Avanzado de Esgrima en equipo. Por ejemplo, si cada miembro de un equipo de cuatro personas responde correctamente 20 preguntas en una vuelta de Nivel Avanzado, y el equipo responde correctamente cuatro preguntas adicionales, el equipo gana un total de 420 puntos.

En el Nivel Básico se ganan menos puntos porque sólo hay 15 preguntas en cada vuelta, y solamente es una competencia individual.

Un Punto

Dar un punto por cada respuesta correcta de la siguiente manera:

- Dar un punto por cada respuesta correcta. Por ejemplo, si un niño responde correctamente 20 preguntas en una vuelta de Nivel Avanzado, el niño gana un total de 20 puntos.
- Dar un punto por cada respuesta adicional correcta en una vuelta de Nivel Avanzado de Esgrima en equipo. Por ejemplo, si cada miembro de un equipo con cuatro personas responde correctamente 20 preguntas en una vuelta de Nivel Avanzado, y el equipo responde correctamente cuatro preguntas adicionales, el equipo gana un total de 84 puntos.

En el Nivel Básico se ganan menos puntos porque sólo hay 15 preguntas en cada vuelta, y solamente es una competencia individual.

CUESTIONAMIENTOS

Los cuestionamientos deben ser una excepción y no son comunes durante una competencia.

Presente un cuestionamiento sólo cuando la respuesta marcada como correcta en las preguntas es realmente incorrecta de acuerdo con la referencia bíblica dada para esa pregunta. Los cuestionamientos presentados por cualquier otra razón son inválidos.

Un esgrimista, un director de Esgrima Infantil, o cualquier otro participante en la competencia no puede presentar un cuestionamiento porque le desagrade la redacción de una pregunta o respuesta, o porque piense que una pregunta es demasiado difícil o confusa.

El director local de Esgrima Infantil es la única persona que puede presentar el cuestionamiento de una pregunta de la competencia.

Si una persona, que no sea el director local de Esgrima Infantil, intenta presentar un cuestionamiento, éste automáticamente se considera como “inválido”.

Las personas que presentan cuestionamientos inválidos interrumpen la competencia y causan que los niños pierdan la concentración. Las personas que continuamente presenten cuestionamientos inválidos, o creen problemas discutiendo acerca de la decisión respecto a un cuestionamiento, perderán su privilegio de cuestionar preguntas por el resto de la competencia.

El director distrital de Esgrima Infantil, o el moderador en caso de ausencia del director distrital de Esgrima Infantil, tiene la autoridad para quitar el privilegio de cuestionar preguntas a alguna persona o a todas las personas que abusen de ese privilegio.

El director distrital de Esgrima Infantil determina cómo cuestionar una pregunta de la competencia antes del inicio de la competencia.

- ¿Será el cuestionamiento escrito o verbal?
- ¿Cuándo puede una persona cuestionar (durante una competencia o al final de ésta)?

En el inicio del año de esgrima, el director distrital de Esgrima Infantil debe explicar a los directores locales de Esgrima Infantil el procedimiento para presentar cuestionamientos.

El moderador y el director distrital de Esgrima Infantil seguirán los siguientes pasos para decidir respecto al cuestionamiento:

- Determinen si el cuestionamiento es válido o inválido. Para hacerlo, escuchen la razón del cuestionamiento. Si la razón es válida, es decir, la respuesta dada como la respuesta correcta es incorrecta de acuerdo con la referencia bíblica, sigan los procedimientos para cuestionamientos que el distrito ha formulado.
- Si la razón del cuestionamiento es inválida, anuncien que el cuestionamiento es inválido y la competencia continúa.

Si más de una persona cuestiona la misma pregunta, el moderador o el director distrital de Esgrima Infantil selecciona a un director local de Esgrima para que explique la razón del cuestionamiento. Después que una pregunta tiene un cuestionamiento, otra persona no puede cuestionar la misma pregunta.

Si un cuestionamiento es válido, el director distrital de Esgrima Infantil, o el moderador en caso de que esté ausente el director, determina cómo proceder con la pregunta cuestionada. Elija una de las siguientes opciones:

Opción A: Eliminar la pregunta y no remplazarla. El resultado es que una competencia de 20 preguntas será sólo de 19 preguntas.

Opción B: Dar a cada niño los puntos que él o ella recibiría por una respuesta correcta a la pregunta cuestionada.

Opción C: Remplazar la pregunta cuestionada. Hacer una pregunta nueva a los esgrimistas.

Opción D: Dejar que los niños que dieron la respuesta que aparecía como la respuesta correcta en las preguntas oficiales conserven sus puntos. Dar otra pregunta a los niños que dieron una respuesta incorrecta.

NIVELES DE PREMIOS

El Esgrima Infantil tiene la filosofía de que todo niño tiene una oportunidad de responder a todas las preguntas, y que todo niño recibe reconocimiento por todas las respuestas correctas que da. Por tanto, el Esgrima Infantil usa la competencia de opciones múltiples, y los empates nunca se deshacen.

Los niños y las iglesias no compiten entre sí. Compiten para alcanzar un nivel de premiación. Todos los niños y todas las iglesias que alcanzan el mismo nivel de premiación, reciben el mismo premio. Los empates quedan como puntajes empatados.

Niveles de Premios que se Recomiendan:

- Premio de Bronce= 70-79% de respuestas correctas
- Premio de Plata= 80-89% de respuestas correctas
- Premio de Oro= 90-99% de respuestas correctas
- Premio Estelar de Oro= 100% de respuestas correctas

Hagan todas las decisiones sobre puntajes y cuestionamientos antes de entregar los premios. El moderador y los anotadores de puntaje deben estar seguros de que todos los puntajes finales son correctos antes de la entrega de premios.

Nunca le quiten el premio a un niño después que éste lo haya recibido. Si hay un error, los niños pueden recibir un premio superior, pero no un premio inferior. Esto se aplica a los premios individuales y a los premios de equipos.

ÉTICA EN LA COMPETENCIA

El director distrital de Esgrima Infantil es la persona en el distrito que tiene la responsabilidad de realizar las competencias de acuerdo con las *Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil*.

Escuchar las Preguntas Antes de la Competencia. Puesto que las competencias usan las mismas preguntas, no es apropiado que los niños y trabajadores asistan a otra competencia de zona/área, distrital o regional antes de participar en su propia competencia del mismo nivel. Si un trabajador adulto de Esgrima asiste a otra competencia, el director distrital de Esgrima Infantil puede hacer la decisión de descalificar a la iglesia de participar en su competencia. Si un padre y/o niño asiste a otra competencia, el director distrital de Esgrima Infantil puede hacer la decisión de descalificar a la iglesia de participar en su competencia.

Conducta y Actitudes del Trabajador.

Los adultos deben comportarse en una manera profesional y cristiana. Los diálogos respecto a desacuerdos con el director distrital de Esgrima Infantil, el moderador o los anotadores de puntaje deben realizarse en privado. Los trabajadores adultos de Esgrima no deben compartir con los niños información acerca del desacuerdo. Una actitud de cooperación y buen espíritu deportivo son importantes. Las decisiones y los fallos del director distrital de Esgrima Infantil son finales. Comunique estas decisiones en un tono positivo a los niños y adultos.

TRAMPA

Hacer trampa es algo serio. Trátele seriamente.

El director distrital de Esgrima Infantil, en diálogo con el Concilio de Ministerios de Niños del distrito, determina el procedimiento a seguir en caso de que un niño o un adulto haga trampa durante una competencia.

Asegúrese de que todos los directores locales de ministerios de niños, los pastores de niños y los directores locales de Esgrima Infantil reciban las reglas y procedimientos del distrito.

Antes de acusar a un adulto o a un niño de haber hecho trampa, tenga pruebas o un testigo de que hubo trampa.

Asegúrese de que la competencia de esgrima continúe y que la persona acusada de hacer trampa no sea avergonzada delante de otros. El siguiente es un modelo de procedimiento.

- Si sospecha que un niño hizo trampa, pida a alguien que actúe como juez para observar las áreas, pero no señale a algún niño de quien se sospeche. Después de algunas preguntas, pida la opinión del juez. Si el juez no vio ninguna trampa, continúe con la competencia.
- Si el juez vio a un niño haciendo trampa, pídale al juez que lo confirme. No tome ninguna acción hasta que todos estén seguros.
- Explique el problema al director local de Esgrima Infantil, y pida al director que hable en privado con la persona acusada.

- El moderador, el juez y el director local de Esgrima Infantil deben observar si se continúa haciendo trampa.
- Si continúa haciendo trampa, el moderador y el director local de Esgrima Infantil deben hablar en privado con la persona acusada.
- Si continúa haciendo trampa, el moderador debe comunicar al director local de Esgrima Infantil que eliminará el puntaje del niño de la competencia oficial.
- En el caso de que un anotador de puntaje haya hecho trampa, el director distrital de Esgrima Infantil le pedirá al anotador que se retire, y otro anotador de puntaje ocupará su lugar.
- En el caso de que alguien de la audiencia haga trampa, el director distrital de Esgrima Infantil se hará cargo de la situación en la manera más apropiada.

DECISIONES NO RESUELTAS

Consulte con la Oficina General de Esgrima Infantil respecto a decisiones que no se hayan resuelto.

Versículo para Memorizar

“Y dará a luz un hijo, y llamarás su nombre JESÚS, porque él salvará a su pueblo de sus pecados”
(Mateo 1:21).

Verdad Bíblica

Jesús es Dios el Hijo, el Salvador que Dios nos prometió.

Propósito

En esta lección, los niños aprenderán que Dios cumple sus promesas.

Sugerencias para la Enseñanza

Al dirigir el estudio bíblico, recuérdelos a los niños que Jesús es el Hijo de Dios. Él es completamente Dios y completamente humano. En esta lección explique que una virgen es una mujer que no se ha casado.

Lección 1

Mateo 1:18—2:23

COMENTARIO BÍBLICO

En el Antiguo Testamento, muchas veces Dios pidió a su pueblo que recordaran lo que Él les había enseñado y lo que había hecho por ellos. Dios quería que lo que habían aprendido, basado en la historia de la interacción con Él, guiara sus vidas. El pueblo aprendió que Dios es consistente, tanto en sus acciones como en su carácter.

Si un profeta declaraba que Dios lo había enviado, pero su mensaje no concordaba con lo que aprendieron acerca de Dios, entonces ese profeta era falso. Por tanto, para Mateo era muy importante decirle a la comunidad judeocristiana que Jesús había cumplido las profecías del Antiguo Testamento. Jesús era el Mesías prometido, y su misión, la continuación del plan de Dios.

¿Qué significa que Jesús cumplió esas profecías? La analogía entre la vida de Jesús y los eventos previos en la historia de salvación (como el Éxodo) era una prueba notable de que Dios había participado personalmente.

CARACTERÍSTICAS DE DIOS

- Dios envió a su Hijo, Jesús, para salvarnos de nuestros pecados.
- Dios cumple sus promesas.

PERSONAS

El **Espíritu Santo** es el Espíritu de Dios.

Jesús es el único Hijo de Dios y es el Salvador del mundo. **Jesús** es completamente Dios y completamente humano.

Los **magos** eran hombres sabios del oriente que fueron a visitar a Jesús.

El **rey Herodes** era el rey de Judea en el tiempo del nacimiento de Jesús.

Un **profeta** es alguien a quien Dios escoge para que reciba mensajes especiales de Él y los comunique a otros.

LUGARES

Belén es la ciudad donde nació Jesús.

Jerusalén es la ciudad principal a donde los judíos iban a adorar a Dios.

Nazaret es la ciudad de Galilea donde vivió Jesús.

OBJETOS

Incienso es una sustancia aromática que la gente quemaba como ofrenda a Dios.

Mirra es un líquido que la gente usaba en aceites y perfumes, y para preparar los cuerpos antes de sepultarlos.

ACTIVIDAD

Antes de la clase, señale límites claros en el área (interior o exterior) donde se reunirán.

Escoja a tres niños que serán los “magos”. Explique que en el tiempo cuando nació Jesús, los magos eran hombres sabios del oriente. En este juego, los “magos” cerrarán o se cubrirán los ojos, y contarán hasta 50. Mientras los “magos” cuentan, los otros participantes deben encontrar lugares donde esconderse. Luego los “magos” los buscarán. Los últimos tres niños que los “magos” encuentren, serán los nuevos “magos”. Si hay tiempo, repita el juego hasta que todos los niños tengan la oportunidad de ser uno de los “magos”.

Diga: **Hoy aprenderemos acerca de unos magos que buscaron un regalo especial.**

LECCIÓN BÍBLICA

Antes de relatarla a los niños, estudie la siguiente historia adaptada de Mateo 1:18—2:23.

María y José anunciaron públicamente que se casarían. Pero, antes de su matrimonio, María se dio cuenta de que “había concebido del Espíritu Santo”.

José quiso dejarla en secreto. Sin embargo, un ángel se le apareció a José en un sueño. El ángel le dijo: “José, hijo de David, no temas recibir a María tu mujer. Ella dará a luz un hijo, y llamarás su nombre Jesús, porque él salvará a su pueblo de sus pecados”.

Así se cumplió lo que el Señor había dicho por medio del profeta: “La virgen concebirá, y dará a luz un hijo, y llamará su nombre Emanuel”, que significa “Dios con nosotros”.

Entonces José se despertó e hizo lo que el ángel le había dicho. Cuando María dio a luz al niño, José le puso el nombre Jesús al bebé.

Después del nacimiento de Jesús en Belén de Judea, unos magos fueron del oriente a Jerusalén para adorar al recién nacido Rey de los judíos. Los magos le preguntaron al rey: “¿Dónde está el rey de los judíos, que ha nacido? Porque su estrella hemos visto en el oriente, y venimos a adorarle”.

Al oír esto, el rey Herodes se preocupó. Los principales sacerdotes y escribas le dijeron que el bebé nacería en Belén. En-

tonces el rey Herodes pidió a los magos que cuando encontraran al bebé Cristo, volvieran para decirle dónde lo habían hallado.

Los magos siguieron la estrella hasta que ésta se detuvo sobre el lugar donde vivía el niño. Cuando los magos lo vieron, se postraron y le adoraron. Después le entregaron a Jesús sus regalos de oro, incienso y mirra. Sin embargo, Dios les advirtió en un sueño que no volvieran para hablar con Herodes. Así que regresaron a su tierra por otro camino.

Después que se fueron los magos, un ángel del Señor se le apareció a José en un sueño. El ángel le dijo a José que tomara al niño y a su madre, y que huyeran a Egipto. José hizo lo que dijo el ángel. Se quedaron en Egipto hasta que el rey Herodes murió.

Cuando el rey Herodes supo lo que habían hecho los magos, se enojó mucho. Entonces ordenó que en Belén, y en todos sus alrededores, mataran a todos los niños menores de dos años.

Después que murió el rey Herodes, un ángel se le apareció a José otra vez y le dijo que llevara al niño y a su madre a la tierra de Israel. Y José lo hizo. Luego Dios le dio otra advertencia a José en un sueño. Así que José y su familia se fueron a la región de Galilea, a la ciudad de Nazaret. Así se cumplieron las palabras del profeta de que Jesús sería nazareno.

Pida a los alumnos que respondan las siguientes preguntas. No hay respuestas correctas o erradas. Estas preguntas ayudarán a los niños a entender la historia y aplicarla a sus vidas.

1. ¿Alguna vez alguien les prometió algo? ¿Cumplió su promesa esa persona? ¿Qué opinan de la persona que no cumple una promesa?
2. Jesús es completamente Dios y completamente humano. ¿Por qué es verdadera esta declaración? ¿Cómo afecta esto nuestras vidas?
3. ¿Creen que José necesitó valor y fe para seguir las instrucciones de los ángeles? ¿Por qué sí o por qué no?
4. ¿Por qué el rey Herodes quería que Jesús muriera?
5. ¿En qué forma se relaciona con esta historia el versículo para memorizar, Mateo 1:21? ¿De qué manera este versículo les da esperanza?

Diga: Piensen en una promesa que alguien les hizo. ¿Esperaron mucho tiempo para recibir lo que les prometió? Dios prometió enviarle a su pueblo un Mesías, un Salvador. Ellos esperaron mucho tiempo para que llegara ese Mesías.

Israel esperaba que su Mesías viniera como un rey que los salvaría de sus enemigos. Más bien, Dios les envió al Mesías prometido como un bebé —un bebé que era Dios y también era hombre. Jesús es Dios, el Hijo.

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR

Enseñe el versículo para memorizar de esta lección. Encontrará sugerencias de Actividades para Enseñar el Versículo para Memorizar en las páginas 140-141.

ACTIVIDADES ADICIONALES

Elija una de las siguientes opciones para que los niños mejoren su estudio de la Biblia.

1. Diga: **Pretendan que ustedes son uno de los magos. ¿Obedecerían al rey Herodes o a Dios?** Haga una gráfica para comparar las ventajas y desventajas de cada decisión.
2. Anime a los niños a imaginar el viaje a Egipto con María y José. Jesús era muy pe-

queño, y la familia tuvo que hacer un largo viaje para proteger a Jesús. Use un mapa y la escala del mapa para calcular la distancia que viajaron María y José. Reúna dibujos y objetos para ilustrar lo que ellos necesitaron en su viaje.

PREGUNTAS PARA LA COMPETENCIA – NIVEL BÁSICO

A fin de preparar a los niños para la competencia, léales Mateo 1:18—2:23.

1 ¿Quién estaba desposada con José? (1:18)

1. Elisabet
2. **María**
3. Raquel

2 ¿Qué le dijo un ángel a José cuando éste pensaba dejar a María? (1:19-20)

1. Que no temiera recibirla
2. Que la dejara secretamente
3. Que se casara con ella en secreto

3 ¿Por qué José debía llamar el nombre del bebé Jesús? (1:21)

1. Era un buen nombre en su familia.
2. **Jesús salvaría a su pueblo de sus pecados.**
3. Toda la gente importante se llamaba Jesús.

4 Después que Jesús nació, ¿quiénes vinieron del oriente a Jerusalén? (2:1)

1. **Los magos**
2. El rey Herodes
3. Algunos primos de Jesús

5 ¿Por qué habían venido los magos del oriente? (2:2)

1. Para adorar al rey Herodes
2. Para adorar a María y José
3. **Para adorar al rey de los judíos que había nacido**

6 ¿Qué hicieron los magos cuando vieron a Jesús? (2:11)

1. Se postraron y lo adoraron.
2. Le dieron regalos.
3. **Ambas respuestas son correctas.**

7 ¿Quién buscaba al niño (Jesús) para matarlo? (2:13)

1. El faraón de Egipto
2. **El rey Herodes**
3. El rey de Persia

8 ¿Hasta cuándo estuvieron María, José y Jesús en Egipto? (2:15)

1. Hasta que Jesús cumplió 12 años
2. Hasta que José murió
3. **Hasta la muerte del rey Herodes**

9 Después que murió el rey Herodes, ¿qué le dijo un ángel a José? (2:19-20)

1. “Toma al niño y a su madre a Israel”.
2. “Toma al niño y a su madre a Belén”.
3. “Toma al niño y a su madre al templo”.

10 Según los profetas, ¿cómo llamaría la gente a Jesús? (2:23)

1. Hacedor de milagros
2. Nazareno
3. El hombre más grandioso que haya vivido

PREGUNTAS PARA LA COMPETENCIA – NIVEL AVANZADO

A fin de preparar a los niños para la competencia, léales Mateo 1:18—2:23.

1 ¿Qué sucedió antes que María y José se juntasen? (1:18)

1. María decidió no casarse con José.
2. José se casó en secreto con otra joven.
3. Los padres de María rompieron el compromiso.

4. María había concebido del Espíritu Santo.

2 ¿Qué clase de hombre era José? (1:19)

1. Arrogante
2. Pecador
3. Un comerciante importante en Nazaret

4. Justo

3 ¿Cómo llamó José el nombre del bebé? (1:25)

1. Jesús
2. José
3. Juan
4. Moisés

4 Cuando el rey Herodes oyó lo que dijeron los magos, ¿qué hizo él? (2:4, 7)

1. Convocó a los principales sacerdotes y escribas.
2. Preguntó a los sacerdotes y escribas dónde nacería el Cristo.
3. Llamó en secreto a los magos y les preguntó cuándo había aparecido la estrella.

4. Todas las respuestas son correctas.

5 ¿Por qué los magos regresaron a su tierra por otro camino, en vez de volver al rey Herodes? (2:12)

1. Querían llegar más rápido a su tierra.
2. Se les advirtió en un sueño que no volvieran a Herodes.
3. Querían conocer otros lugares del mundo.
4. Se les olvidó volver a Herodes.

6 Después que se fueron los magos, ¿qué le dijo un ángel del Señor a José? (2:13)

1. Toma al niño y a su madre a Egipto.
2. Permanece en Egipto hasta que Dios te diga.
3. El rey Herodes buscará a Jesús para matarlo.
4. Todas las respuestas son correctas.

7 Cuando el rey Herodes supo que los magos lo habían burlado, ¿qué hizo él? (2:16)

1. Él mismo fue a Belén.
2. Envió soldados para que capturaran a los magos.
- 3. Mandó matar a todos los niños menores de dos años en Belén y sus alrededores.**
4. Fue a Egipto para buscar a Jesús.

8 ¿Qué pasó después que murió Herodes? (2:19-20)

- 1. Un ángel le dijo a José que volviera a Israel con María y Jesús.**
2. Un rey de Egipto trató de encontrar y matar a Jesús.
3. María y José decidieron quedarse en Egipto para siempre.
4. Algunos profetas fueron a visitar a Jesús en Egipto.

9 ¿Cuando María, José y Jesús fueron a Nazaret, ¿de qué manera cumplieron una profecía? (2:23)

1. Todos los profetas verdaderos eran de Nazaret.
- 2. A Jesús lo llamarían nazareno.**
3. Jesús tendría una niñez feliz en Nazaret.
4. Todas las respuestas son correctas.

10 Terminen este versículo: “Y dará a luz un hijo, y llamarás su nombre JESÚS, porque...” (Mateo 1:21)

1. “... él salvará a su pueblo de sus pecados”.
2. “... yo lo ordeno”.
3. “... los profetas dijeron que le dieran ese nombre”.
4. “... es un buen nombre”.

Versículo para Memorizar

“Él respondió y dijo: Escrito está: No sólo de pan vivirá el hombre, sino de toda palabra que sale de la boca de Dios”
(Mateo 4:4).

Verdad Bíblica

Jesús usó la Palabra de Dios para vencer la tentación.

Propósito

En esta lección, los niños aprenderán acerca de Juan el Bautista. Él enseñó a la gente a arrepentirse y prepararse para la llegada del Mesías. Juan bautizó a Jesús. Después de este evento, Satanás tentó a Jesús en el desierto.

Mientras Jesús caminaba junto al mar de Galilea, llamó a sus primeros discípulos.

Sugerencia para la Enseñanza

Al dirigir el estudio bíblico, enfoque la enseñanza en lo que significa ser discípulo de Jesús.

Lección 2

Mateo 3:1—4:12, 17-25

COMENTARIO BÍBLICO

La Palabra de Dios desempeña un papel en la forma en que se comporta la gente, sean ellos justos o malvados. En esta lección aprenderemos cómo eso es posible.

Juan el Bautista cumplió la profecía de Isaías acerca del heraldo de Dios. El escrito de Mateo muestra que Dios, quien hizo su obra en el Antiguo Testamento, también estaba obrando en el tiempo del Nuevo Testamento.

Los fariseos y saduceos eran expertos eruditos de la ley, pero Juan los reprendió. Ellos interpretaban mal la Escritura y muchos judíos seguían sus enseñanzas. De modo que los fariseos y saduceos desviaban al pueblo, alejándolo de Dios.

Cuando Jesús estaba en el desierto, Satanás citó la Escritura para tentarlo a pecar. Sin embargo, Jesús respondió a Satanás con otras citas de la Escritura. Las enseñanzas del Antiguo Testamento aún nos ayudan a conocer a Dios y su voluntad para nuestra vida. Al enfrentar tentaciones, podemos resistirlas cuando usamos la guía de la Escritura.

Debemos ir a la Biblia con la actitud correcta. Tenemos que comprender lo que leemos y aplicar el mensaje apropiadamente.

CARACTERÍSTICAS DE DIOS

- Dios nos envía el Espíritu Santo para ayudarnos.
- Dios nos ayuda a resistir la tentación.

PALABRAS RELACIONADAS CON NUESTRA FE

El **Espíritu Santo** es el Espíritu de Dios. El Espíritu Santo nos da poder para vivir para Dios cuando confiamos en Jesús como nuestro Salvador.

PERSONAS

Los **fariseos** eran un grupo religioso judío que seguía estrictamente la ley de Moisés. Ellos agregaron muchas otras reglas y costumbres a la ley.

Los **saduceos** eran líderes judíos de familias sacerdotales que sólo creían en seguir la ley de Moisés. No creían en la resurrección de los muertos ni en los ángeles.

OBJETOS

Bautismo es una ceremonia pública que simboliza el nuevo nacimiento de una persona en Cristo.

Ayunar es privarse por un tiempo de algo, generalmente alimentos. Cuando la persona hace esto, usa el tiempo para orar y enfocarse en Dios.

Arrepentirse es alejarse del pecado y volver a Dios.

Tentación es el deseo de hacer algo que uno sabe que no debería hacer.

ACTIVIDAD

Para esta actividad necesitará lo siguiente:

- Una venda para los ojos
- Sillas u otros objetos que se puedan usar como obstáculos
- Un rollo de cinta adhesiva protectora

Antes de la clase, coloque obstáculos por el salón. Planee la ruta que un niño seguirá

alrededor o a través de los obstáculos. Con la cinta adhesiva protectora, marque el camino en el suelo.

Seleccione a un voluntario y pídale que salga del salón. Mientras el voluntario esté afuera, diga a los otros niños: **Hoy aprenderemos cómo la Palabra de Dios nos ayuda a evitar las tentaciones. Yo le daré instrucciones al voluntario que tendrá los ojos vendados. Mientras le dé las instrucciones, ustedes gritarán dándole direcciones incorrectas. Traten de desviarlo del camino correcto.**

Traiga al voluntario de regreso al salón. Haga que se pare en el principio del camino y véndele los ojos. Dígale: **Yo te daré instrucciones para que avances por el camino. ¡Escucha sólo mi voz!**

Comience a dirigir al niño con un tono de voz normal. Él debe seguir sus instrucciones y llegar al final del camino. Si tienen tiempo, repita la actividad con otros voluntarios.

Diga: **Dios nos da instrucciones por medio de la Biblia. Cuando estudiamos la Biblia, aprendemos cómo evitar las tentaciones. Hoy estudiaremos acerca de una ocasión cuando Satanás tentó a Jesús.**

LECCIÓN BÍBLICA

Antes de relatarla a los niños, estudie la siguiente historia adaptada de Mateo 3:1—4:12, 17-25.

Juan el Bautista empezó a predicar en el desierto. Le decía a la gente: “Arrepentíos, porque el reino de los cielos se ha acercado”. Juan cumplió la profecía de Isaías de que alguien predicaría en el

desierto y prepararía el camino para Jesús.

Juan usaba ropa hecha con pelo de camello. También usaba un cinto de cuero. Se alimentaba con langostas y miel silvestre. La gente venía desde lejos para ver a Juan. Después de escucharlo, muchos se arrepentían de sus pecados. Juan bautizaba a esas personas.

Cuando Juan vio a los fariseos y saduceos, les dijo: “¡Generación de víboras! ¿Quién les enseñó a huir de la ira venidera? Muestran que se arrepienten de sus pecados. Ustedes son descendientes de Abraham, pero ese linaje no los salvará. Dios puede levantar hijos a Abraham incluso de estas piedras. Todo árbol que no da buen fruto es cortado y echado en el fuego”.

Juan dijo: “Yo bautizo a la gente con agua. Sin embargo, alguien vendrá después de mí. Él los bautizará con el Espíritu Santo”.

Después Jesús vino a Juan y quiso que Juan lo bautizara. Juan le dijo: “Tú deberías bautizarme. ¿Por qué vienes a mí?”

Jesús dijo: “Esto es lo que debo hacer”.

Cuando Juan bautizó a Jesús, el Espíritu de Dios descendió del cielo como paloma. La paloma vino sobre Jesús. Y una voz del cielo dijo: “Este es mi Hijo amado, en quien tengo complacencia”.

Después de ser bautizado por Juan, Jesús se fue al desierto. Allí ayunó cuarenta días y cuarenta noches, y tuvo hambre. Entonces Satanás vino a Jesús y le dijo: “Si eres Hijo de Dios, di que estas piedras se conviertan en pan”.

Jesús le respondió: “Escrito está: No sólo de pan vivirá el hombre, sino de toda palabra que sale de la boca de Dios”.

Satanás llevó a Jesús a Jerusalén, y lo puso sobre el pináculo del templo. Satanás dijo: “Si eres Hijo de Dios, salta del templo. Está escrito que Dios mandará a sus ángeles para protegerte”.

Jesús dijo: “Escrito está también: No tentarás al Señor tu Dios”.

Después Satanás llevó a Jesús a un monte muy alto y le mostró todos los reinos del mundo. Satanás dijo: “Póstrate y adórame, y te daré todos los reinos del mundo”.

Jesús le dijo: “Vete, Satanás, porque escrito está: Al Señor tu Dios adorarás, y a él sólo servirás”. Entonces el diablo se fue, y unos ángeles vinieron y sirvieron a Jesús.

Después de un tiempo, Jesús oyó que Juan estaba preso, así que regresó a Galilea. Mientras caminaba, vio a dos hermanos: Simón, llamado Pedro, y Andrés. Ellos usaban redes para pescar. Jesús les dijo: “Vengan y síganme. Ahora serán pescadores de hombres en vez de peces”. Así que dejaron sus redes y siguieron a Jesús.

Jesús vio a otros dos hermanos. Se llamaban Jacobo y Juan. Estos hombres eran los hijos de Zebedeo. Ellos también eran pescadores. Jesús los llamó y ellos dejaron la barca para seguirlo.

Jesús fue por toda Galilea. Enseñaba en las sinagogas y predicaba a la gente. También sanaba enfermos. Las noticias acerca de Jesús llegaron a Siria, y la

gente de ese país traía a sus enfermos a Jesús. También traían a personas endemoniadas y a paralíticos. Jesús los sanó a todos. Grandes multitudes se reunían alrededor de Jesús dondequiera que iba.

Pida a los alumnos que respondan las siguientes preguntas. No hay respuestas correctas o erradas. Estas preguntas ayudarán a los niños a entender la historia y aplicarla a sus vidas.

1. **¿Cómo piensan que se sintió Juan el Bautista cuando bautizó a Jesús?**
2. **¿Por qué fue tentado Jesús? ¿Cuáles son algunas de las tentaciones que ustedes han experimentado en su vida?**
3. **En su opinión, ¿por qué Jesús escogió a Simón Pedro, Andrés, Jacobo y Juan para que fueran sus discípulos?**

Diga: **Fue difícil para Jesús estar en el desierto. Hacía mucho calor. Jesús ayunó cuarenta días y cuarenta noches; por eso tuvo mucha hambre.**

Satanás tentó a Jesús en tres maneras diferentes. Sin embargo, Jesús resistió las tentaciones de Satanás. Jesús nos demostró cómo usar la Escritura para defendernos de la tentación. Nosotros

también podemos usar la Escritura cuando nos tienta Satanás.

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR

Enseñe el versículo para memorizar de esta lección. Encontrará sugerencias de Actividades para Enseñar el Versículo para Memorizar en las páginas 140-141.

ACTIVIDADES ADICIONALES

Elija una de las siguientes opciones para que los niños mejoren su estudio de la Biblia.

1. Lea Mateo 3:13-17. Usando crayolas, marcadores o lápices, pida que cada niño haga un dibujo del bautismo de Jesús. Como clase, dialoguen sobre los diferentes eventos que sucedieron cuando Juan bautizó a Jesús.
2. Como clase, escriban una lista de tentaciones que los niños enfrentan. Después lean 1 Corintios 10:13. Escriba este versículo en una pancarta o cartulina grande; póngala donde la clase pueda verla todos los días. Den gracias a Dios por su promesa de que “no os dejará ser tentados más de lo que podéis resistir”. Permita que los niños decoren la pancarta o cartulina.

PREGUNTAS PARA LA COMPETENCIA – NIVEL BÁSICO

A fin de preparar a los niños para la competencia, léales Mateo 3:1—4:12, 17-25.

1. ¿Quién predicaba en el desierto de Judea? (3:1)

1. Santiago, el hermano de Jesús
2. José
3. Juan el Bautista

2. ¿Cuál era el mensaje de Juan el Bautista? (3:2)

1. “Arrepentíos, porque el reino de los cielos se ha acercado”.
2. “Arrepentíos, o mañana moriréis”.
3. “Jesús es el Salvador. Confíen en él”.

3 ¿Qué anunció el profeta Isaías acerca de Juan el Bautista? (3:3)

1. Juan sería una voz que clama en el desierto.
2. Juan diría: “Preparad el camino del Señor”.

3. Ambas respuestas son correctas.

4 ¿Quién vino de Galilea para ser bautizado por Juan el Bautista? (3:13)

1. Los fariseos
2. Jesús
3. Todos los familiares de Juan

5 ¿Qué sucedió cuando Juan bautizó a Jesús? (3:16)

1. Los cielos le fueron abiertos.
2. El Espíritu de Dios descendió como paloma.

3. Ambas respuestas son correctas.

6 ¿Cuánto tiempo ayunó Jesús antes que Satanás lo tentara? (4:2)

1. 30 días y 30 noches
2. 40 días y 40 noches
3. 40 días y 30 noches

7 ¿Qué dijo Jesús cuando Satanás lo tentó a saltar del templo? (4:7)

1. “No tentarás al Señor tu Dios”.
2. “Me da miedo”.
3. “Yo no puedo ser tentado”.

8 ¿Qué le prometió Satanás a Jesús si se postraba y lo adoraba? (4:8-9)

1. Todo el reino del rey Herodes
2. El reino de Jerusalén

3. Todos los reinos del mundo

9 ¿Qué dijo Jesús cuando llamó a Pedro y Andrés? (4:19)

1. “Os haré pescadores de hombres”.
2. “Os haré mis discípulos”.
3. “Os haré fuertes”.

10 ¿A dónde fue Jesús para enseñar, predicar y sanar toda enfermedad? (4:23)

1. Todo Jericó
2. Todo Egipto
3. Toda Galilea

PREGUNTAS PARA LA COMPETENCIA – NIVEL AVANZADO

A fin de preparar a los niños para la competencia, léales Mateo 3:1—4:12, 17-25.

1 ¿Dónde predicaba Juan el Bautista? (3:1)

1. En la orilla del río Jerusalén
2. En el templo de Jerusalén
3. En el desierto de Judea
4. En Egipto

2 ¿Qué comía Juan el Bautista? (3:4)

1. Langostas y jabalí
2. Miel silvestre y panales
3. Langostas y miel silvestre
4. Langostas y flores silvestres

3 ¿Que le dijo Jesús a Juan antes que Juan lo bautizara? (3:15)

1. “Así conviene que lo hagamos; Dios lo ordenó”.
2. “Si no lo haces, nadie lo hará”.
3. “De esta manera debe realizarse mi bautismo”.
4. **“Así conviene que cumplamos toda justicia”.**

4 Después que Juan bautizó a Jesús, ¿qué dijo una voz del cielo? (3:17)

1. **“Este es mi Hijo amado, en quien tengo complacencia”.**
2. “Este es mi Hijo, el Salvador”.
3. “Este es mi Hijo; trátenlo con justicia”.
4. “Este es Jesucristo, Hijo del Dios vivo”.

5 ¿Quién llevó a Jesús al desierto? (4:1)

1. Jesús mismo
2. El diablo
3. **El Espíritu**
4. Juan el Bautista

6 ¿Qué le pasó a Jesús después que el diablo le dejó? (4:11)

1. Vinieron ángeles y tentaron a Jesús.
2. **Vinieron ángeles y le servían.**
3. El diablo volvió para tentar a Jesús otra vez.
4. Dios consoló a Jesús.

7 ¿A quiénes vio Jesús cuando caminaba junto al mar de Galilea? (4:18)

1. A Felipe y Natanael
2. A Judas y Jacobo
3. **A Pedro y Andrés**
4. A Bartolomé y Judas

8 ¿Qué hicieron Jacobo y Juan cuando Jesús les pidió que lo siguieran? (4:21-22)

1. **Dejaron la barca y a su padre, y siguieron a Jesús.**
2. Hablaron con Pedro y Andrés, y luego siguieron a Jesús.
3. Pidieron permiso a Zebedeo para seguir a Jesús.
4. Rehusaron seguir a Jesús.

9 Al difundirse la fama de Jesús por toda Siria, ¿a quiénes le llevaba la gente? (4:24)

1. A todos los afligidos por diversas enfermedades
2. A los que tenían dolencias
3. A los endemoniados y paralíticos
4. **Todas las respuestas son correctas.**

10 Terminen este versículo: “Él respondió y dijo: Escrito está: No sólo de pan vivirá el hombre...” (Mateo 4:4)

1. “... sino de todo mandamiento del Señor en el cielo”.
2. “... sino de todas las palabras que le he hablado”.
3. **“... sino de toda palabra que sale de la boca de Dios”.**
4. “... sino de toda la ley y los profetas”.