

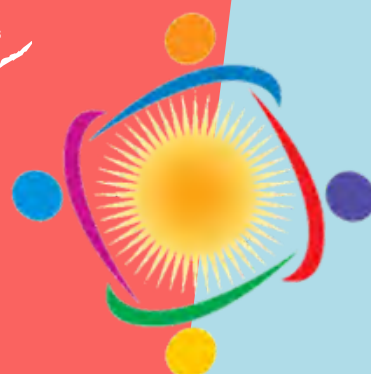


IGLESIA DEL
NAZARENO

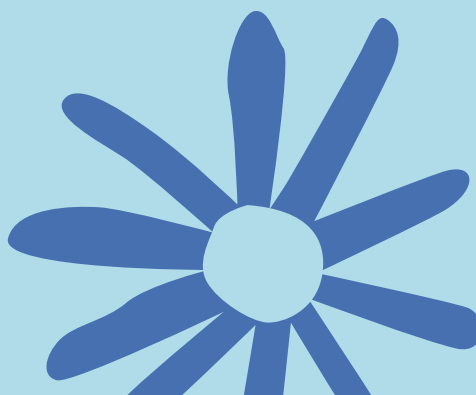


ÉXODO

*Ministerio de
Esgrima
Bíblico
Infantil*



VERSIÓN RVR 1960



Bienvenido al Maravilloso Ministerio de Esgrima Bíblico Infantil

APLICADO A LA MODALIDAD VIRTUAL

Segunda Edición

En este libro usted encontrará:

- 1. ¿Qué es MEBI?**
- 2. Instrucciones para llevar a cabo los encuentros de MEBI por iglesia local, zonal, distrital, nacional y de área.**
- 3. Instructivo de los juegos a realizar en todos los niveles de encuentros del MEBI VIRTUAL, (local, zonal, distrital, nacional, de área)**
- 4. Generalidades de la nueva modalidad virtual**
- 5. Capítulos delimitados del libro de Éxodo**

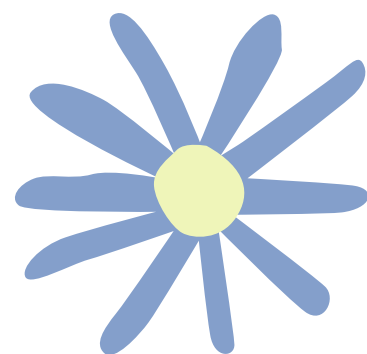
INTRODUCCIÓN



La Iglesia del Nazareno siempre ha cedido un espacio especial a la infancia, Jesucristo mismo lo hizo cuando dijo enérgicamente a sus discípulos que no apartaran a los niños porque de ellos es el reino de los cielos; creyendo firmemente que “Instruir al niño en su camino”-Proverbios 22:6, es un mandato apremiante que el Señor nos da, especialmente en nuestras sociedades tan convulsionadas, en las que fácilmente nuestros niños/as están muriendo física y espiritualmente, surge el Ministerio de Esgrima Bíblico Infantil, conocido por sus siglas como MEBI, derivado de la necesidad de profundizar y dinamizar el estudio bíblico para niños/as, por lo que se considera como una herramienta poderosa y efectiva para el evangelismo y discipulado infantil en las iglesias locales.



¿QUÉ ES MEBI?



1

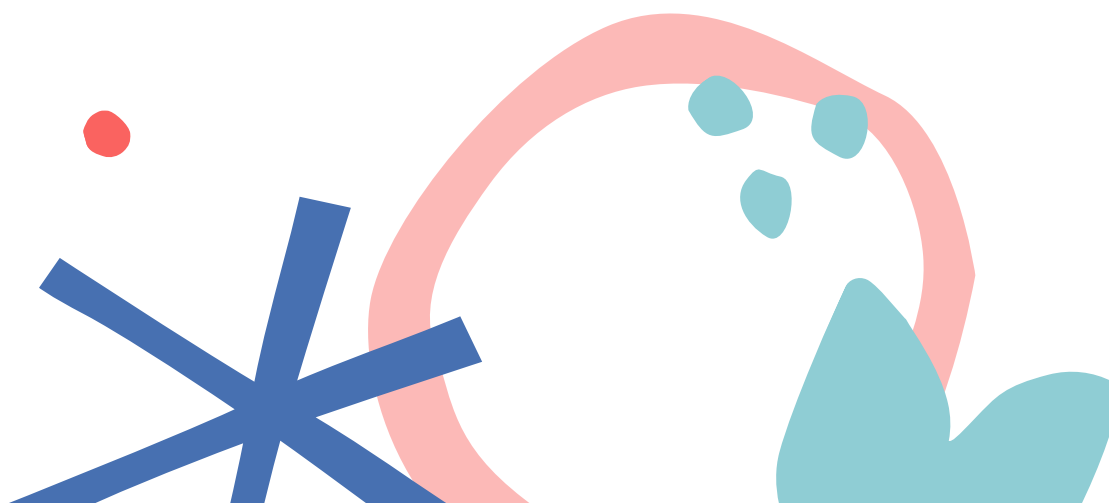
PARTE DEL PRINCIPIO LÚDICO (APRENDER JUGANDO) Y POR ELLO EL MEBI CONSISTE EN UNA SERIE DE JUEGOS

2

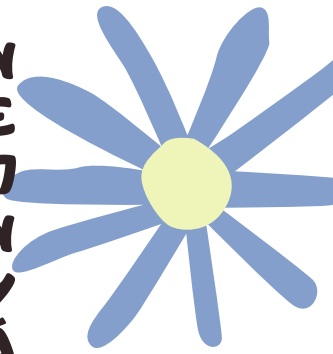
SE DIVIDE EN LAS CATEGORÍAS DE MEMORIZACIÓN, REFLEXIÓN, ARTE MANUAL, ACTUACIÓN Y MÚSICA

3

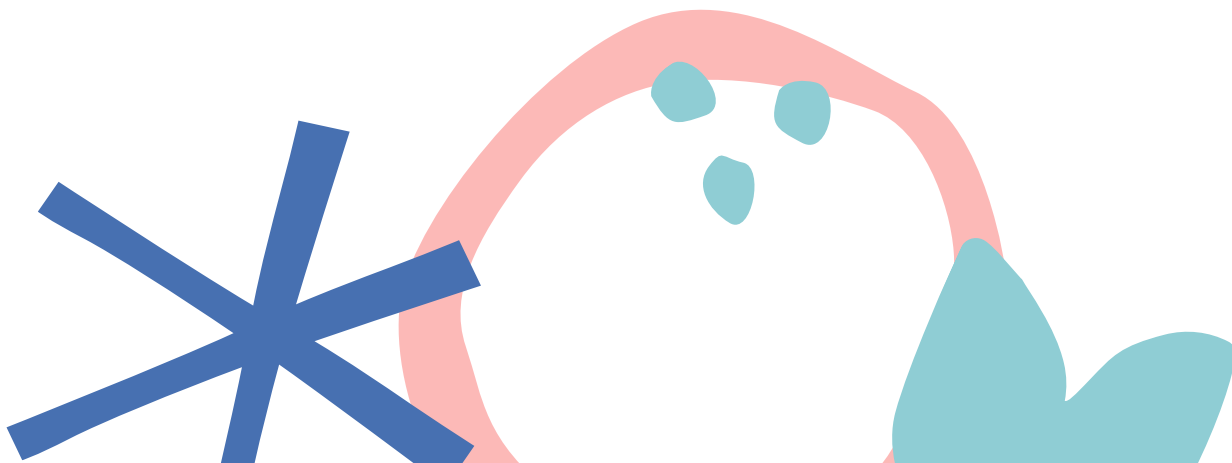
CADA UNO DE LOS JUEGOS SE RELACIONA O ADAPTA AL TEMA DE ESTUDIO, EN ESTE CASO ÉXODO



4 LAS IGLESIAS LOCALES FORMAN UN EQUIPO CON 10 INTEGRANTES DE ENTRE 7 Y 11 AÑOS (PUEDEN SER MENORES DE 7 AÑOS, PERO SE RECOMIENDA QUE SEAN NIÑOS/AS QUE YA SEPAN LEER Y ESCRIBIR) ESTE EQUIPO SERÁ PREPARADO POR UN COACH A LO LARGO DEL AÑO



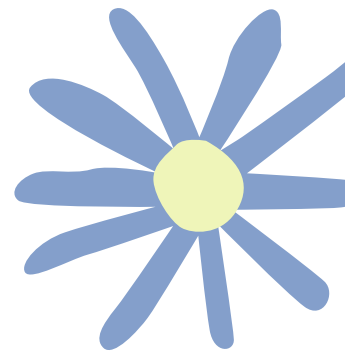
5 EL ENCARGADO DEL MINISTERIO ENTRE NIÑOS DE UN DISTRITO PLANIFICA UN ENCUENTRO EN EL QUE CADA EQUIPO DEMUESTRE LO QUE HA APRENDIDO DE LA BIBLIA A TRAVÉS DE LOS JUEGOS QUE SE PLANTEAN, EL EQUIPO QUE DEMUESTRE MAYOR PREPARACIÓN ACUMULANDO PUNTOS, REPRESENTARÁ A SU DISTRITO EN UN ENCUENTRO NACIONAL Y DE ÁREA, SIN EMBARGO, DEBE TENERSE EN CLARO QUE EL OBJETIVO ES APRENDER LA PALABRA DE DIOS, NO COMPETIR





Misión

PREPARAR A LOS NIÑOS Y NIÑAS COMO DISCÍPULOS DE JESÚS ESTUDIANDO Y ATESORANDO LA PALABRA EN SUS CORAZONES.



Visión

SER UN MEDIO EFICAZ DE EVANGELISMO Y UNA HERRAMIENTA DINÁMICA DE DISCIPULADO.



Valores

NOS MUEVEN LOS VALORES CRISTIANOS COMO EL AMOR, LA COMUNIÓN Y EL COMPROMISO, ESTE MINISTERIO ADEMÁS PROMUEVE ENTRE LOS NIÑOS/AS EL TRABAJO EN EQUIPO, COLABORACIÓN, RESPETO, ENTRE MUCHOS OTROS.

¿Qué Recursos Necesito?

Para poder llevar a cabo el MEBI debe contar sin falta con los siguientes recursos.

- a UNA BIBLIA RV 1960
- b UN MANUAL DE MEBI ACORDE AL AÑO Y LIBRO DE ESTUDIO
- c MATERIAL DIDÁCTICO (HOJAS, PEGAMENTO, TIJERAS, LÁPICES, CRAYONES, PAPEL DE COLORES, ETC.)
- d UN CARÁCTER EJEMPLAR DELANTE DE LOS NIÑOS

COMO PREPARAR AL EQUIPO

Presidente local de MIEDD:

- Debe adquirir el material que está disponible para MEBI (proporcionado por el área).
- Seleccionar a un hermano/a que sea servicial, dinámico, que ame la labor con niños y que sea responsable en programara reuniones con los niños, para que trabaje como coach del equipo.

Coach:

- Prepara al equipo, motivándoles a estudiar la Palabra.
- Dando o coordinando las lecciones bíblicas, actividades de aprendizaje de los juegos y programar reuniones de estudio con los niños.

Equipo:

Estará formado por un máximo de 10 niños/as en edades y un mínimo de 6 de 6 a 11 años (pueden ser menores, aunque lo conveniente es que ya puedan leer y escribir).

NOTA: Si un niño/a cumple 12 años entre los meses de julio-diciembre, aun puede participar.

Como preparar a los niños

- * Establecerse un tiempo de ensayo y estudio
- * puede dividirse en capítulos o en eventos
*
específicos
- * Inicie con la lectura de eventos, discútalos
haciendo preguntas de memoria sobre situaciones,
personajes, lugares y nombres
- * Elabore listados de palabras, nombres, lugares,
objetos, animales.

Guía de estudio

ESTA GUÍA DE ESTUDIO PUEDE AYUDAR
EN LOS SIGUIENTES TEMAS

*

¿Cómo surge este(s) personaje(s)?

*

¿Dónde se desarrolla la historia?

*

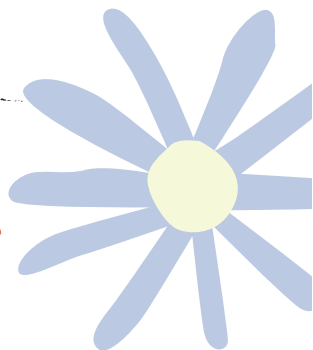
¿Cómo obra Dios en sus vidas?

*

¿Qué valores se encuentran en la historia?

*

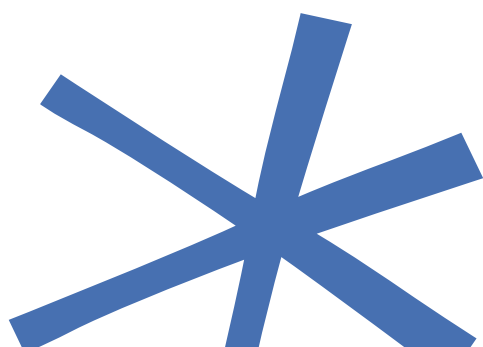
¿Qué cosas se destacaban en la cultura y se necesitan investigar (animales, artesanías, ritos o costumbres)?





¡NOTA IMPORTANTE!

Recuerde que es importante establecer las habilidades en las que mejor se desenvuelve el niño o niña.



¿QUIÉNES PARTICIPAN EN UNA DEMOSTRACIÓN DE MEBI?

Moderador:

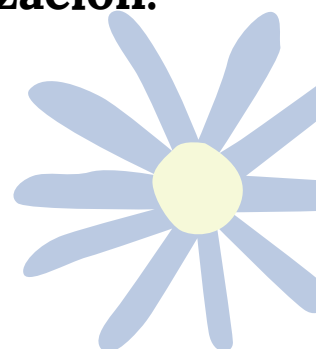
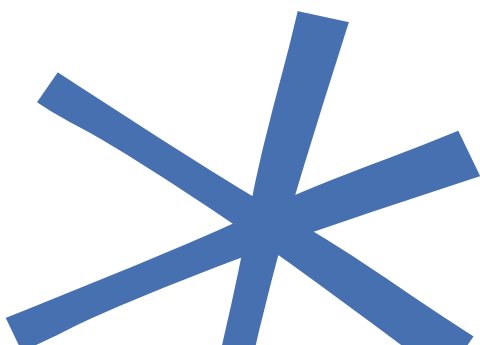
Preferiblemente debe ser una persona imparcial, puede ser un invitado de otro distrito o que su iglesia local no esté participando.

- **Es quien elige los juegos que se harán en una demostración y prepara el material para los mismos.**
- **Dirige la demostración**
- **Lee las instrucciones de cada categoría o juego.**
- **Arma el equipo de jueces.**

Jueces:

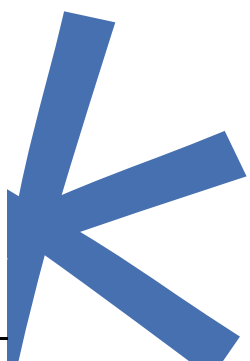
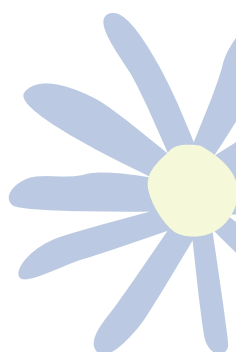
Deben ser imparciales, pueden ser invitados de otro distrito o que su iglesia no esté participando.

- **Velar porque se cumplan las reglas de cada juego.**
- **Llevan el punteo del equipo que le correspondió.**
- **Hacen saber al moderador cuando se infrinjan las reglas.**
- **Juez de tiempo, deberá llevar el tiempo para cada demostración, dando la señal de inicio y de finalización.**



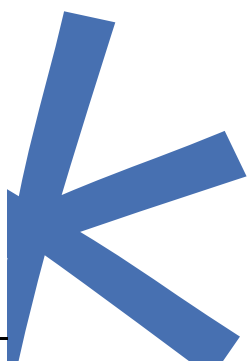
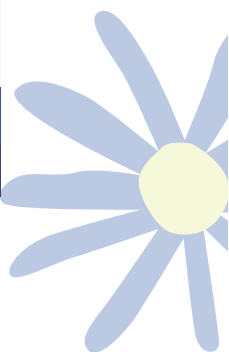
Encuentro de MEBI a nivel Distrital

El encuentro distrital es programado por el Director de MEBI Distrital o el Director de Ministerios entre Niños Distrital, en el que todas las iglesias de un mismo distrito se encuentran para demostrar todo lo aprendido en el periodo de preparación y estudio de la palabra de Dios, destacando entre ellos al equipo con mayor punteo durante la demostración y así poder representar a su distrito en un encuentro a nivel nacional



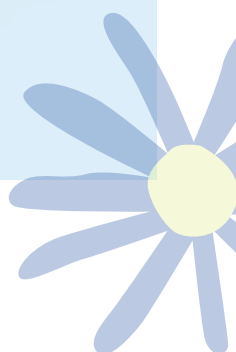
Encuentro de MEBI a nivel Nacional

Campeonizando el encuentro distrital, el equipo avanzara al encuentro de nivel nacional, en este encuentro participaran todos los distritos capeones y demostraran todo lo aprendido a lo largo de esta larga trayectoria, y así poder avanzar a la demostración de mas alto nivel, el encuentro a nivel de área



Encuentro de MEBI a nivel de Área

Quando un equipo haya campeonizando el encuentro a nivel nacional virtual, estará listo para participar en un encuentro a nivel de área que también será virtual, en donde la demostración se reducirá únicamente a cuatro equipos, ya que solamente cuatro países forman parte del área Nor-Central (Guatemala, El Salvador, Honduras y Nicaragua) y entre ellos demostraran cuantos conocimientos han adquirido de la palabra de Dios y el equipo que obtenga el mayor puntaje será el campeón de MEBI a nivel de Área.



¿QUE NECESITA MI EQUIPO PARA PODER PARTICIPAR?

UN CAPITAN DE EQUIPO

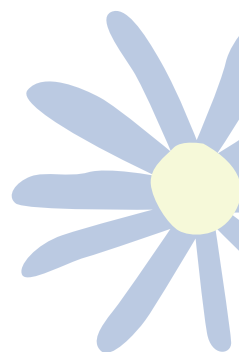
NOMBRE DE EQUIPO

DISTINTIVO DE EQUIPO

PORRA

MASCOTA DEL EQUIPO

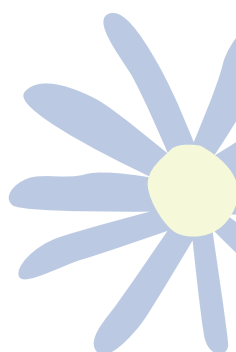
LOGOTIPO





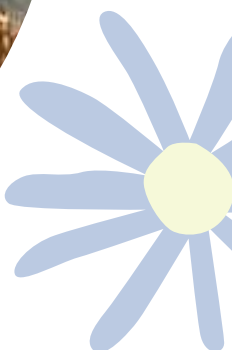
Aspectos Importantes

- **La puntualidad es un aspecto que se pondera.**
- **Todo el equipo debe estar completo, incluyendo a los encargados.**
- **Tener en cuenta que en cualquier encuentro es necesario cancelar una cuota de inscripción**



ÉXODO

Éxodo explica cómo Dios continuó cumpliendo su promesa a Abraham. Describe cómo Faraón esclavizó a los israelitas. Revela cómo Dios usó a Moisés para rescatar a los israelitas de la esclavitud. En Éxodo, Dios establece su autoridad sobre los israelitas. Los guía a través del sacerdocio, el Tabernáculo, los Diez Mandamientos y otras leyes. Dios prepara a los israelitas para ser su pueblo y entrar en la Tierra Prometida. Cuando el Éxodo termina, solo una parte del pacto de Dios con Abraham está completa.





*
*
CICLO DE 6 AÑOS

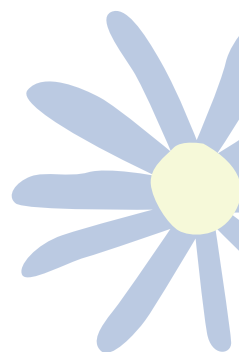
*
*
*
Éxodo (2020-2021)

*
*
*
Josué, Jueces y Rut
(2021-2022)

*
*
*
1 y 2 Samuel (2022-2023)

*
*
*
Mateo (2023-2024)

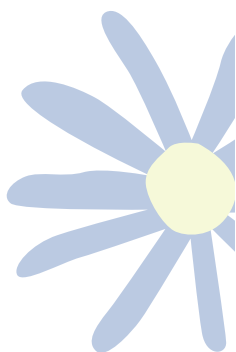
*
*
*
Hechos (2024-2025)



PREPARACIÓN

Del MAESTRO

Es importante prepararse a fondo para cada lección. Los niños están más atentos y obtienen una mejor comprensión cuando el estudio se presenta bien. Si un maestro se prepara bien, también presentará bien la lección.



COMO ES UNA ESCUELA DOMINICAL MEBI



ELEMENTOS DE LA LECCIÓN MEBI

a

Versículo para memorizar: Cada lección incluye pasajes de las Escrituras para que los niños las memoricen. Estos versículos apoyan la “Verdad acerca de Dios”. Los niños conocerán al Dios de la Biblia a través de su Palabra.

b

Verdades acerca de Dios: estas verdades ayudan al maestro a reconocer y enfatizar cómo las acciones de Dios revelan su carácter y amor por todas las personas. El maestro debe enfatizar las “verdades acerca de Dios” mientras enseña la lección.

c

Enfoque y resumen de la lección: esta sección destaca las principales ideas, eventos y pasajes de las Escrituras que cubre la lección.





d

Contexto bíblico: Esta sección proporciona al maestro más información sobre la historia bíblica. Ayudará al maestro a comprender mejor el pasaje de las Escrituras. La información enriquece los conocimientos y las habilidades del profesor.



e

¿Lo Sabías?: Esto proporciona un dato interesante sobre el contexto de la historia.



f

Vocabulario: Estas palabras y definiciones ayudarán al maestro a explicar el significado de las palabras utilizadas en la Biblia



g

La hora de la historia — actividad: Esta sección sugiere un método de narración para conectar a los niños con la historia bíblica.



h

Lección bíblica: se centra en la lectura de las Escrituras y las preguntas de discusión. Esto ayudará a los niños a aplicar la historia a sus vidas.



i

Práctica del versículo para memorizar: Esta actividad ayuda a los niños a memorizar el versículo de cada lección.





SECUENCIA DE PREPARACIÓN

*

REVISIÓN DE LA LECCIÓN

*

PASAJE DE LA BIBLIA Y ANTECEDENTES
BÍBLICOS

*

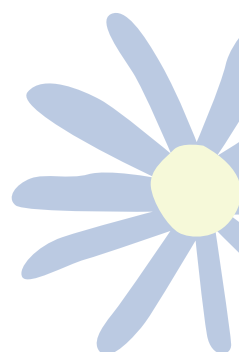
NARRACIÓN DE HISTORIAS

*

LECCIÓN BÍBLICA

*

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR



HORARIO SUGERIDO

Debe planificar una o dos horas de clase. El siguiente es un horario sugerido para cada lección con opciones de 90 minutos y 2 horas, con un máximo de 3 horas. Puede ajustar el horario según sea necesario.

- **5 minutos**

Debe repasar la lección de la semana anterior con los niños que lleguen temprano. También puede optar por obtener una vista previa de los versículos de memoria, historias o palabras de vocabulario para la lección de hoy.

- **5 minutos 10 minutos**

Actividad de apertura de narración de cuentos

- **5 minutos 10 minutos**

Historia bíblica

- **5 minutos 10 minutos**

Repaso

- **10 minutos 15 minutos**

Actividad opcional

- **10 minutos 15 minutos**

Lección bíblica

- **10 minutos 15 minutos**

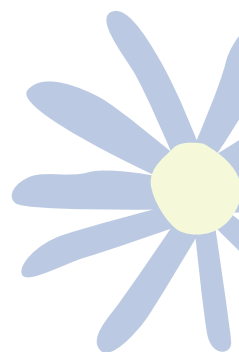
Actividad de versículo para memorizar

- **30 minutos**

Práctica del MEBI o Esgrima Bíblico

- **5 minutos**

Repaso de los puntos principales y oración



CATEGORÍA DE MEMORIZACIÓN

La memorización y el razonamiento son fundamentales para el aprendizaje, la repetición es una de las claves para la memorización; el objetivo de esta categoría es ayudar a los niños/as a memorizar y comprender la biblia de una forma dinámica y atractiva.



CONTESTE Y AVANCE

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación, presenta en la pizarra virtual de zoom un dibujo para unir con puntos, el cual debe tener 10 puntos a unir. (ver el ejemplo).
2. El primer equipo en participar se coloca frente a su cámara en la sesión de zoom, un participante al lado del otro, el moderador les permite elegir un número, el cual será el listado de preguntas que se le realizarán.
3. El moderador lee la primera pregunta, inmediatamente después empiezan a correr los cinco minutos, cada participante tiene 30 segundos para dar su respuesta, si es correcta, el moderador traza una línea del dibujo con color negro, si no fuera correcta la deberá trazar con color rojo, seguidamente el moderador le cede el turno al otro participante y le lee la siguiente pregunta.
4. Si en 30 segundos no responde el juez lo indica y deberá trazar una línea de color rojo, el moderador dirá la respuesta.
5. El tiempo no se detiene ni se pueden repetir las preguntas.

Puntaje

- 5 puntos por respuesta correcta

Tiempo

- 5 minutos

Participantes

- 2 por equipo

Modalidad

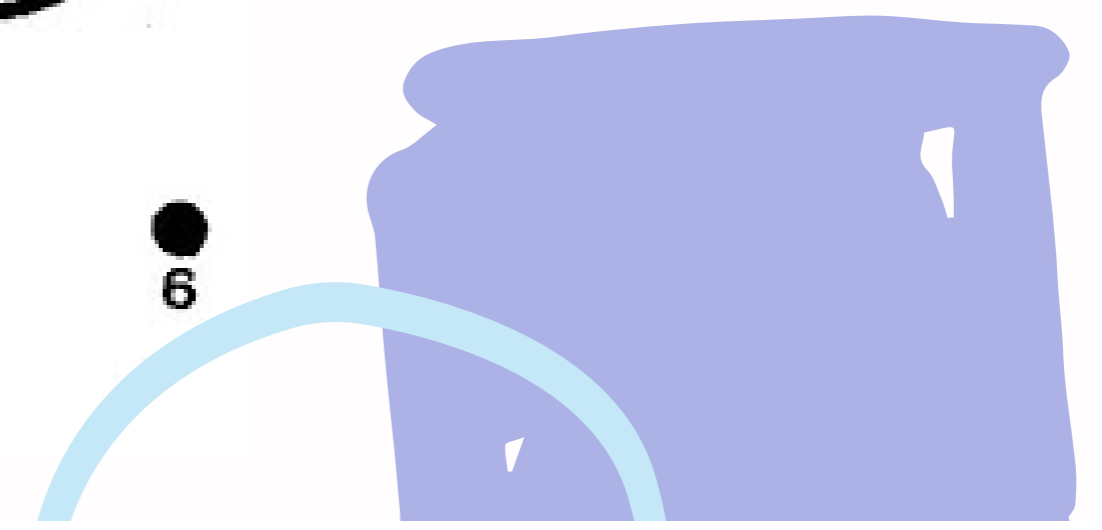
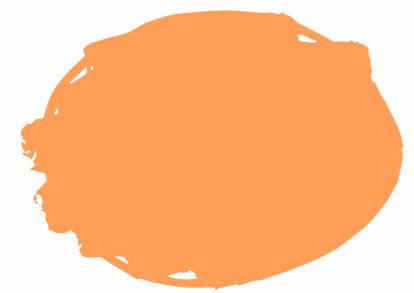
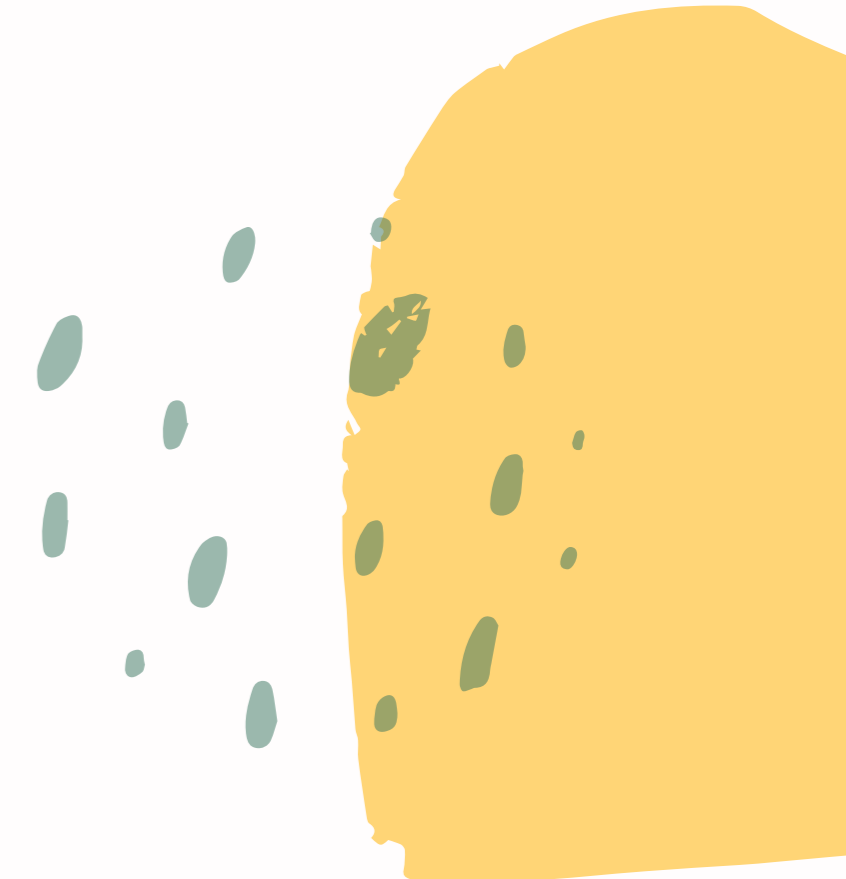
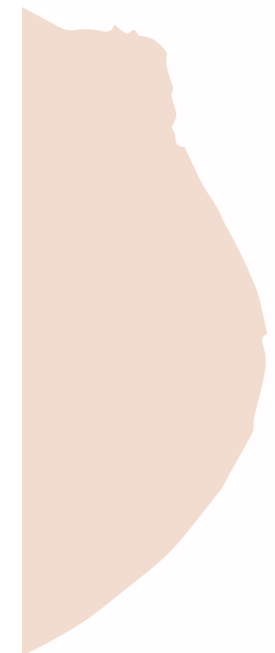
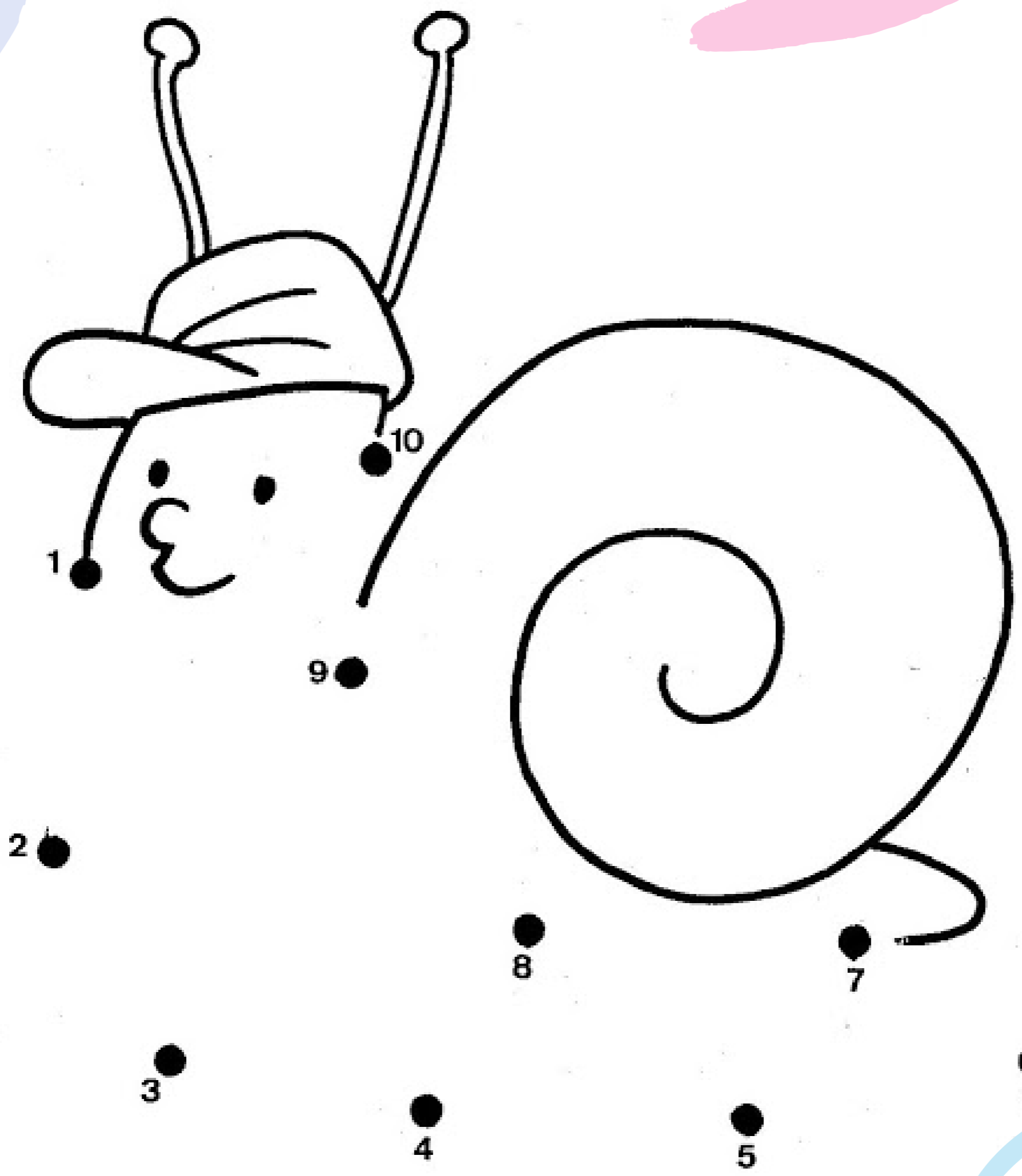
- Un equipo a la vez

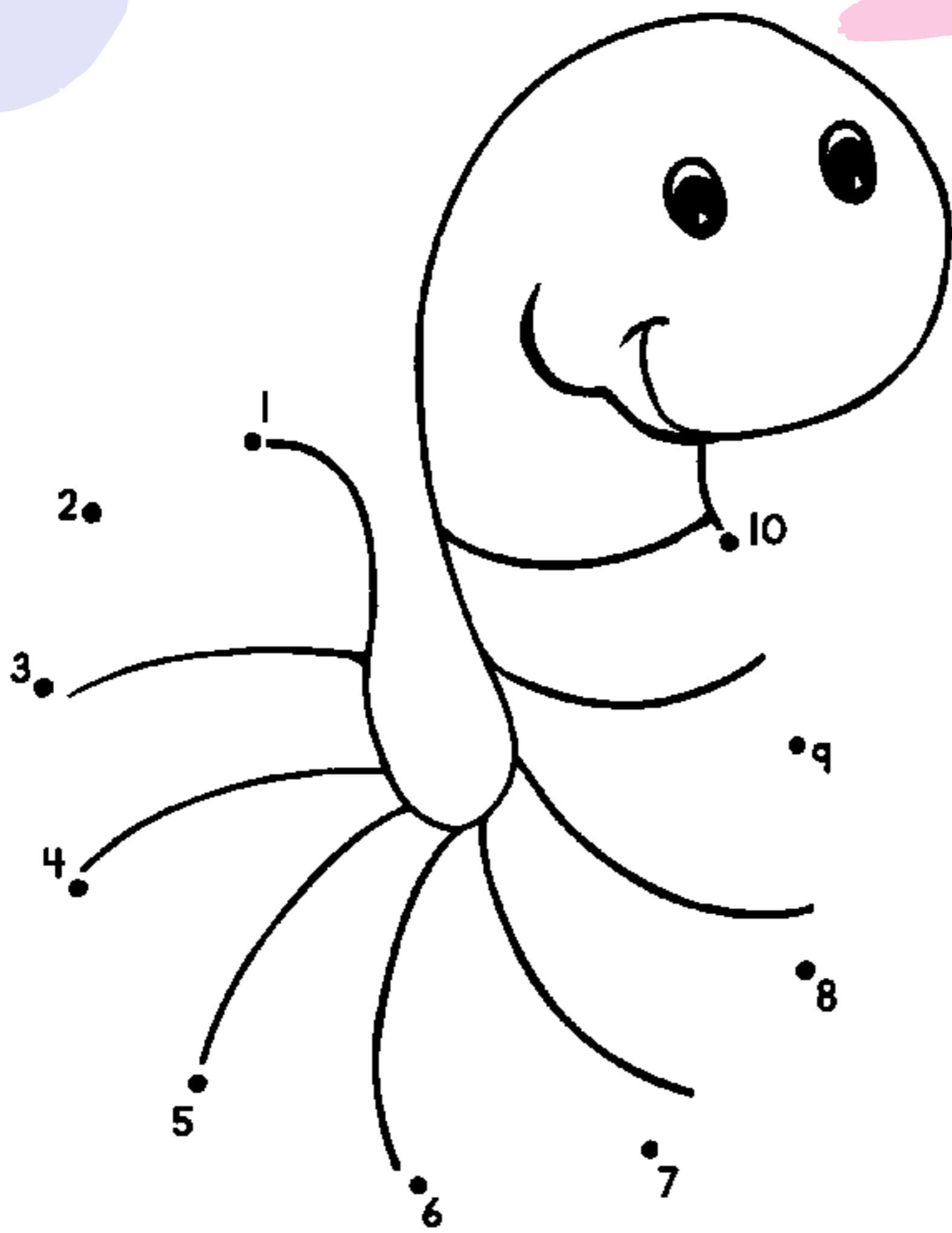
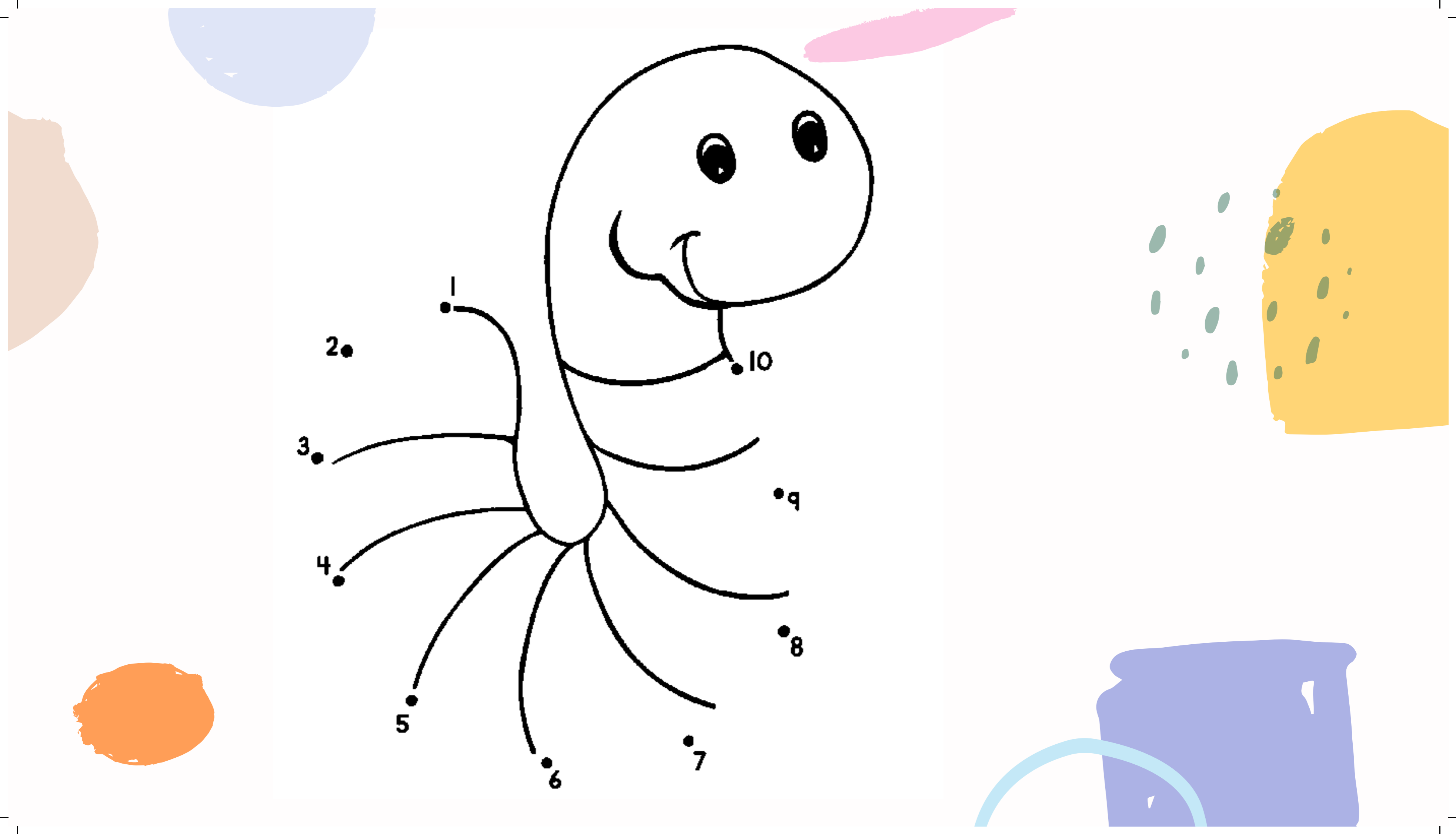
Materiales

- Un dibujo con 10 puntos a unir para cada equipo.
- listados de 10 preguntas. (diferentes para cada equipo)
- Dos marcadores virtuales, uno negro (correcto), uno rojo (incorrecto)

Consultas: No se permiten

Infracción: Si uno de los participantes pasa dos veces seguidas, el juez lo indica y les anula una pregunta. Si el público dice alguna respuesta en voz alta, el juez lo indica y se deberá trazar una línea roja. Tomar en cuenta que el tiempo no se detiene en ningún momento.





PALABRA MÁGICA

Desarrollo:

La palabra a descifrar es diferente para cada equipo, únicamente se debe procurar que tengan la misma cantidad de letras (máximo 8).

1. El moderador sorteá el orden de participación para que cada equipo participe, seguidamente, cada equipo en el debido orden elegirá un número en la pantalla, el cual indicará la palabra a jugar.

2. Al dar la señal de inicio, el moderador abre la palabra que le corresponde y el niño o niña debe comenzar con la búsqueda a partir de la flecha indicada, seleccionando la opción ANOTAR en zoom, y luego de eso la opción DIBUJAR, allí encontrara el icono de una flecha, la cual ira dibujado para encontrar la palabra escondida, puede dirigir la flecha hacia arriba, abajo, derecha, izquierda e incluso en diagonal, para unir las letras y encontrar la palabra.

3. Al encontrarla, al lado de la cuadrícula, seleccionando la opción TEXTO y automáticamente se le presentara un cuadro de texto donde escribira

4. Gana el primer equipo que la descubra correcta y completamente. Si hubiera empate, se le otorga puntaje igual a cada equipo. Si un equipo la descubre, pero está incorrecta, el juez que revisa lo indica y este equipo pierde inmediatamente y se continúa el juego con el resto de los participantes. Si ninguno de los equipos logra descubrirla se quedan sin puntos.

Puntaje 20 puntos

- Tiempo 1 minuto

Participantes 1 por equipo

- Un equipo a la vez

Materiales

- Una presentación con la palabra a descifrar por equipo.
- Flechas digitales de la plataforma zoom

Consultas: No se permiten.

Infracción: Si los presentes dicen la palabra en voz alta, el juez lo indica. Este juego se anula, y ningún equipo obtiene puntos.

T O
R D E
E I S

M

S

O

I

E

S



NOTA IMPORTANTE

Para una demostración local,
distrital, de zona, nacional y de área
en la modalidad virtual el moderador
elegirá

2 juegos de memorización



Categoría de Reflexión

El coach facilita la lección considerando el objetivo o propuesta de la enseñanza y dialoga con los niños/as del equipo permitiendo que formulen sus dudas. El objetivo de esta categoría es motivar al niño y a la niña a la lectura reflexiva de la Biblia, en cuanto a las enseñanzas espirituales que contiene y el contexto (histórico, cultural, idiomático, etc.) en el que se desenvuelve. Hágale saber a los niños que aprender es fruto de un esfuerzo personal.



ENUNCIADOS

Desarrollo:

1 El moderador sorteará el orden de participación, para cada equipo.

2. El moderador coloca la presentación con los enunciados y las respuestas cada uno en la pizarra virtual, frente a cada equipo.

2. Al dar la señal de inicio, los participantes tendrán 1 minutos para enlazar los lugares o personajes con los enunciados.

3. Al finalizar el tiempo, los equipos entregan ya no pueden seguir enlazando, se otorgan 5 puntos por casilla correcta

Puntaje:

- 5 puntos por casilla correcta

Tiempo

- 1 minuto

Participantes

- 2 por equipo

Modalidad

- Un Equipo a la vez

Materiales

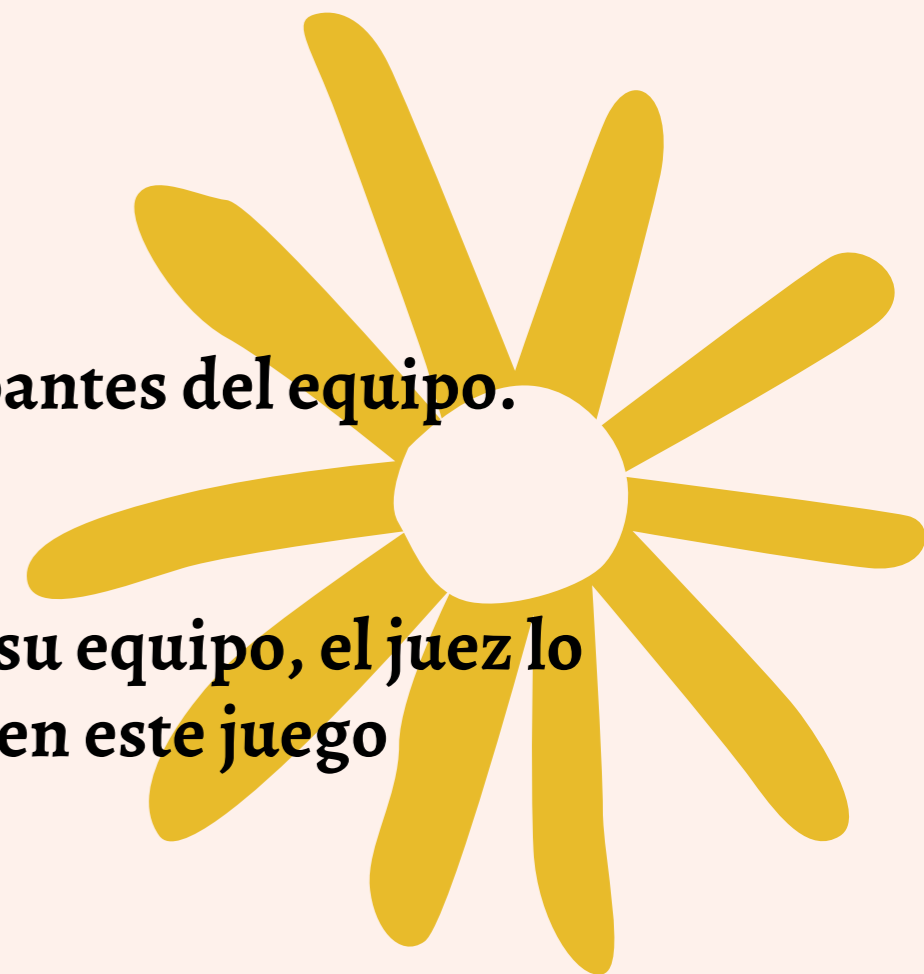
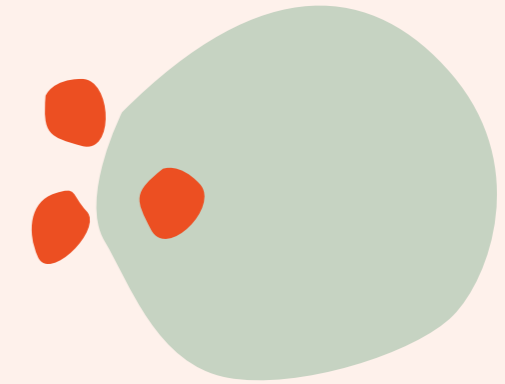
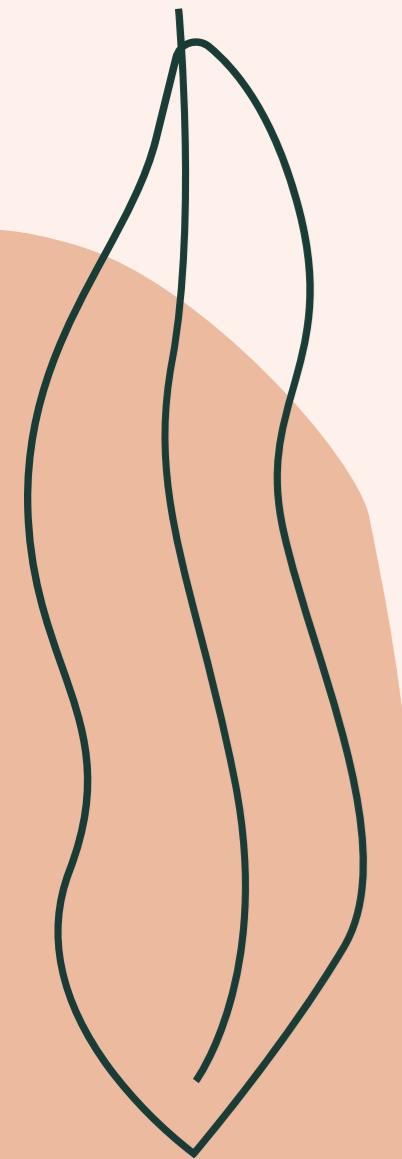
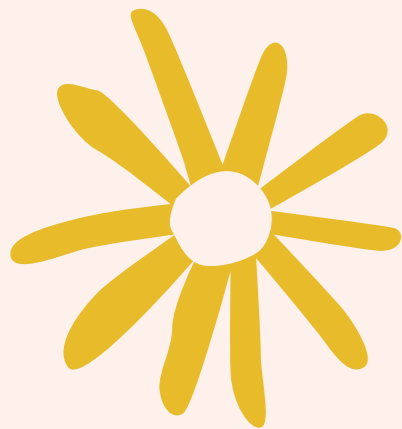
- Una presentación para cada equipo (igual para todos). -
Un lapicero.

Consultas:

Únicamente entre los dos participantes del equipo.

Infracción:

Si los coaches intentan ayudara a su equipo, el juez lo indica y se anula su participación en este juego únicamente.



Mi nombre significa:
Porque de las aguas lo saqué

Endurecí mi corazón
para no dejar ir al
pueblo de Israel a
adorar a Dios

Fui a encontrar a Moisés
cuando volvió a Egipto

Fui llamado por el Angel de
Jehová que se me apareció
en medio de una zarza
ardiendo

Nos quejábamos de la
forma en la que los egipcios
nos trataban

Estaba en el río cuando Aarón
extendió su vara y las aguas se
convirtieron en sangre

Moisés me dijo que extendiera
mi vara sobre los ríos,
arroyos y estanques para
que subieran ranas

Cruzamos el mar rojo en seco
mientras los egipcios nos
perseguían

Pedimos a Aarón que nos
hiciera un becerro de oro
para adorarlo, fue un gran
error

MOISÉS

FARAÓN

AARÓN

ISRAELITAS



NOTA IMPORTANTE

Para una demostración local, distrital, de zona, nacional, etc. el moderador elegirá 1 juego de reflexión

CATEGORIA DE ARTE MANUAL

Las manualidades también pueden ser utilizadas como herramientas didácticas, por lo regular buscan el avance personal, el desarrollo de la creatividad y son una forma de esparcimiento. Se recurre a las manualidades en la etapa temprana de aprendizaje pues permiten el desarrollo de la motricidad gruesa y fina. Esta categoría les permitirá a los niños/as representar conocimientos bíblicos a través de diferentes expresiones manuales.



Títere

Desarrollo:

1. El moderador sortea los personajes y el orden en el que los equipos darán su explicación.
2. En esta ocasión cada equipo deberá tener con anticipación sus materiales a la mano, y una mesa para poder trabajar cómodamente.
3. Tendrán 5 minutos para la elaboración del títere.
4. Pasados los 5 minutos, de acuerdo al orden sorteado, cada equipo hará una presentación creativa de su títere.
5. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:
 - Limpieza en la elaboración del títere 5-10 puntos
 - Creatividad de la presentación 5-10 puntos
 - Adecuación de los materiales 5-10 puntos

Puntaje

- 30 puntos

Tiempo

- 5 minutos para elaborar el títere y 1 minuto para la presentación

Participantes

- 2 por equipo

Modalidad

- Simultánea para la elaboración, un equipo a la vez para la presentación

Materiales

- presentaciones con los nombres de los personajes.
- Bolsas medianas de papel craft, calcetines, royos de carton, etc.
- Papel de diferentes colores y texturas.
- Marcadores, tijeras, pegamento, lana, ojos móviles, etc.

Consultas:

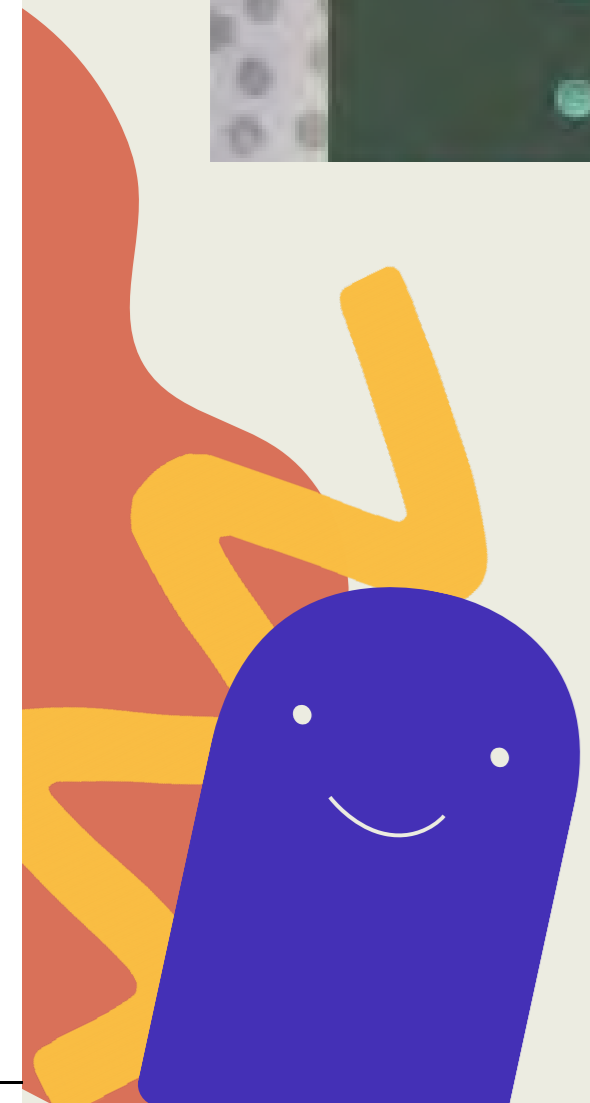
Se permiten únicamente entre los dos miembros del equipo.

Infracción:

Se le descuentan 5 puntos al equipo que esté hablando entre si cuando otro equipo este haciendo su presentación.



CRAFTS BY AMANDA FOR







NOTA IMPORTANTE

Para una demostración local, distrital, de zona, nacional, etc. el moderador elegirá 1 juego de arte manual.



CATEGORIA DE ACTUACIÓN

La actuación consiste en representar un personaje de forma integral, para ello es necesario que el actor, el niño/a, conozca el personaje y lo pueda evocar con su expresión corporal y voz. En esta categoría el objetivo es el de desarrollar en el niño y la niña la habilidad de expresar con su cuerpo un mensaje espiritual que conlleva el estudio de la Palabra de Dios.



ÚLTIMA HORA

Desarrollo:

1. A cada equipo se le asignara un pasaje del libro de Éxodo desde el momento en que confirme su participación.
2. Lo que cada equipo debe realizar es traer la historia que se le asignó al tiempo actual, y presentarlo en forma de noticia.
3. Esta noticia deben grabarla con anticipación, de manera que sea lo mas similar posible a un noticiero de ultima hora. Uno o mas participantes del equipo pueden ser los presentadores del suceso y los demás pueden actuar el acontecimiento

Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:

- Creatividad
- Contenido relacionado con el tema de estudio
- Fluidez del discurso
- Calidad y originalidad del video
- Edición y similitud a un noticiero real



Puntaje

- 30 puntos

Tiempo

- 4 minutos

Participantes

- 4 por equipo

Infracción:

Se descuentan 10 puntos al equipo que interrumpa mientras otro equipo se presenta.

Nota:

Los equipos que llegaran a participar deben enviar sus videos comprimidos en un link al equipo organizador del MEBI, ya sea distrital, nacional o de area.

Modalidad

- Un equipo a la vez

Materiales

- Una cámara para grabar
- Un programa para editar el video





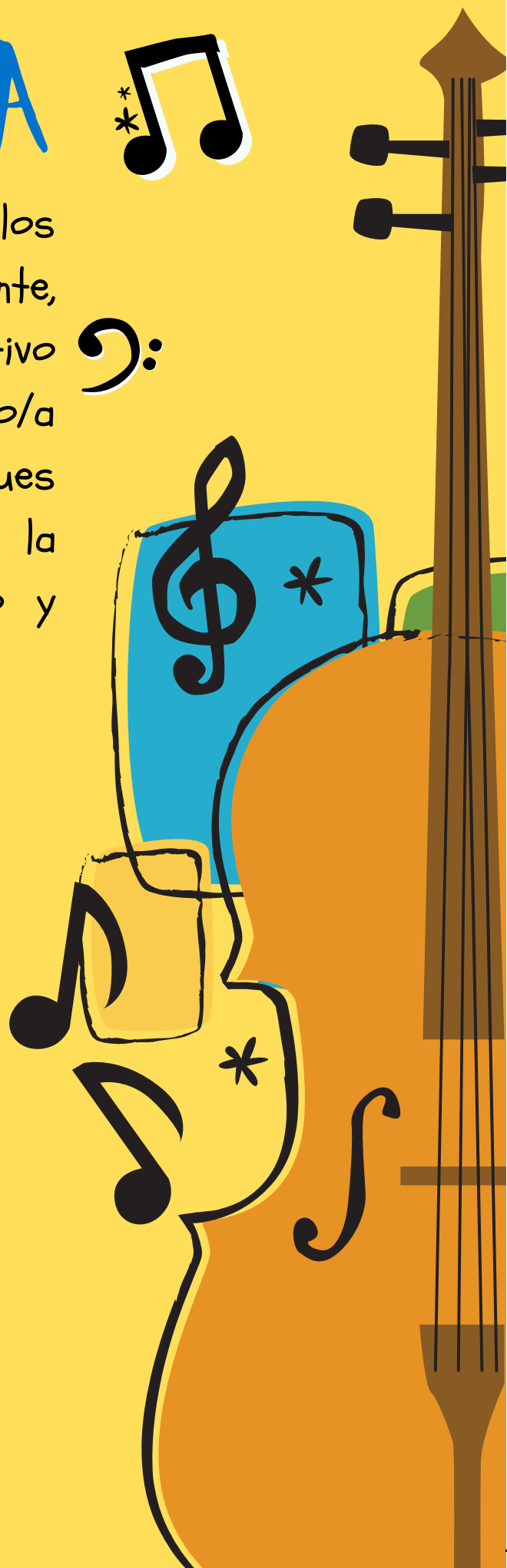
NOTA IMPORTANTE

Para una demostración local, distrital,
de zona, nacional, etc. el moderador
elegirá 1 juego de actuación

CATEGORÍA DE MÚSICA



La música es el arte de organizar los sonidos de forma sensible y coherente, con armonía, melodía y ritmo; el objetivo de esta categoría es enseñar al niño/a alabar de forma inteligente a Dios, pues lo harán con el conocimiento de la Palabra, con un fundamento bíblico y conocimiento espiritual.



Canto Inédito *



Desarrollo:

1. Cada equipo deberá escribir un canto relacionado al tema de estudio, esto lo deben hacer con anticipación y ayuda de su coach, también pueden solicitar ayuda a miembros del ministerio de alabanza.



2. Luego deberá enviar el link de su videoclip al equipo organizador de MEBI sea distrital, nacional o de área una semana antes del día del encuentro.



3. El día del encuentro se reproducirá a la vista de todos los equipos presentes.



Tiempo

3 minutos

Participantes

Todo el equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Materiales

Los que cada equipo vaya a utilizar

Se deben tomar las siguientes consideraciones:

- Letra inédita (inventada por el equipo)
- Letra relacionada con el tema de estudio.
 - Música no necesariamente inédita, (utilizada en el medio cristiano)
- Dos estrofas como mínimo, cuatro como máximo.
- Tiempo máximo de duración tres minutos.





NOTA IMPORTANTE

Para una demostración local, distrital, de zona, nacional, etc. el moderador elegirá 1 juego de música

GENERALIDADES DEL MEBI EN LA MODALIDAD VIRTUAL

Como se menciona con anterioridad la forma en la que se llevarán a cabo los encuentros de MEBI, será por medio de una plataforma virtual, incluyendo todos los niveles de demostraciones, desde el nivel local hasta el nivel de área.

Cada encargado de equipo, deberá obtener por medio de los padres de familia de los niños que conforman el equipo, una copia de la partida de nacimiento de cada niño, los cuales al tenerlo reunidos y completos los escaneará y guardará en un documento PDF o un archivo Word, identificándolo con el nombre del equipo y distrito que representa, separando cada palabra con guiones bajos, enviándolo una semana antes del encuentro al Equipo Organizador de MEBI de Área para el encuentro a nivel nacional.

Ejemplo: Equipo_Moisés_Distrito_Franja_Oriental


Ahora bien si un equipo representara a su distrito en una competencia de área, deber hacer el mismo proceso, pero esta vez agregando a la identificación del documento el país que representará.

Ejemplo: Equipo_Moisés_Distrito_Franja_Oriental_Guatemala

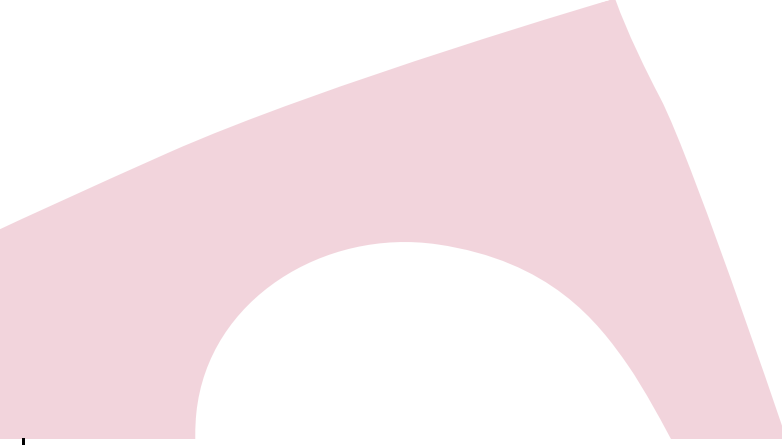

Recomendaciones: realizar este proceso con anticipación y tiempo, para evitar algún retraso .



NOTA IMPORTANTE

- Los documentos con las partidas de nacimiento de los niños, los videos que se les solicite en alguna categoría o aspecto del equipo como la porra, la imagen digital del logotipo del equipo, favor hacerlo llegar una semana antes del encuentro por correo electrónico a la siguiente dirección:
- 

charitoxuc@gmail.com

- Se ponderara la puntualidad
 - Cada equipo debe cancelar Q.50.00 para poder participar en los encuentros nacionales y de área a las siguientes cuentas:
 - 30-4009371-6 ACONAZ BAM QUETZALES
 - 3415055776 ACONAZ BANRURAL QUTZALES
- 
- 

Modalidad del puntaje :

La modalidad escogida por el equipo de MEBI de área, para todas las demostraciones de es:

Estilo tablero de puntajes de futbol:

por medio de esta forma se les dará a conocer los puntos que cada equipo lleva obteniendo a lo largo de la demostración.

Ejemplo:



MATCH STATISTICS		
75%	POSSESSION	25%
44	ATTEMPTS	13
17	ON TARGET	2
6	CORNERS	2
3	OFFSIDES	0
250	PASSES	46
212	COMPLETED	31
12	FOULS COMMITTED	9
1	YELLOW CARDS	3
0	RED CARDS	0



Team name	VS	Team name
1. Player name		1. Player name
2. Player name		2. Player name
3. Player name		3. Player name
4. Player name		4. Player name
5. Player name		5. Player name
6. Player name		6. Player name
7. Player name		7. Player name
8. Player name		8. Player name
9. Player name		9. Player name
10. Player name		10. Player name
11. Player name		11. Player name

Esto es únicamente una idea de como se mostraran los punteos de cada equipo durante el encuentro

TEXTOS A MEMORIZAR



1 Dijo luego Jehová: "Bien, he visto la aflicción de mi pueblo que está en Egipto, y he oído su clamor a causa de sus exactores; pues he conocido sus angustias." Éxodo 3:7

2 Mi escudo está en Dios, que salva a los rectos de corazón. Salmos 7:10

3 Y respondió Dios a Moisés: YO SOY EL QUE SOY. Y dijo: Así dirás a los hijos de Israel: YO SOY me envió a vosotros. Éxodo 3:14

4 En ti confiarán los que conocen tu nombre, por cuanto tú, oh Jehová, no desamparaste a los que te buscaron. Salmos 9:10

5 Asimismo yo he oído el gemido de los hijos de Israel, a quienes hacen servir los egipcios, y me he acordado de mi pacto. Éxodo 6:5

6 De Jehová es la tierra y su plenitud; el mundo y los que en él habitan. Salmos 24:1

7 Sabed, pues, que Jehová ha escogido al piadoso para sí; Jehová oirá cuando yo a él clamare. Salmos 4:3

8 Todo camino del hombre es recto en su propia opinión; pero Jehová pesa los corazones. Proverbios 21:2

9 Tu diestra, oh Jehová, ha sido magnificada en poder; tu diestra, oh Jehová, ha quebrantado al enemigo. Éxodo 15:6

10 Jehová es mi fortaleza y mi cántico, y ha sido mi salvación. Este es mi Dios, y lo alabaré; Dios de mi padre, y lo enalteceré. Éxodo 15:2



11 Jehová peleará por vosotros, y vosotros estaréis tranquilos. Éxodo 14:14

12 ¿Quién como tú, oh Jehová, entre los dioses? ¿Quién como tú, magnífico en santidad, terrible en maravillosas hazañas, hacedor de prodigios? Éxodo 15:11

13 Ahora pues, si diereis oído a mi voz, y guardareis mi pacto, vosotros seréis mi especial tesoro sobre todos los pueblos; porque mía es toda la tierra. Y vosotros seréis un reino de sacerdotes y gente santa. Éxodo 19:5-6

14 No tendrás dioses ajenos delante de mí. No te harás imagen, ni ninguna semejanza de lo que esté arriba en el cielo, ni abajo en la tierra, ni en las aguas debajo de la tierra. Éxodo 20:3-4

15 No tomarás el nombre de Jehová tu Dios en vano; porque no dará por inocente Jehová al que tomare su nombre en vano. Acuérdate del día de reposo para santificarlo. Éxodo 20:7-8

16 Honra a tu padre y a tu madre, para que tus días se alarguen en la tierra que Jehová tu Dios te da.

17 No matarás. No cometerás adulterio. No hurtarás. No hablarás contra tu prójimo falso testimonio. Éxodo 20:13-16.

18 No codiciarás la casa de tu prójimo, no codiciarás la mujer de tu prójimo, ni su siervo, ni su criada, ni su buey, ni su asno, ni cosa alguna de tu prójimo. Éxodo 20:17.

19 Y pasando Jehová por delante de él, declaró: ¡Jehová! ¡Jehová! fuerte, misericordioso y piadoso; tardo para la ira, y grande en misericordia y verdad. Éxodo 34:6

20 Y él contestó: He aquí, yo hago pacto delante de todo el pueblo; haré maravillas que no han sido hechas en la tierra, ni en nación alguna. Éxodo 34:10

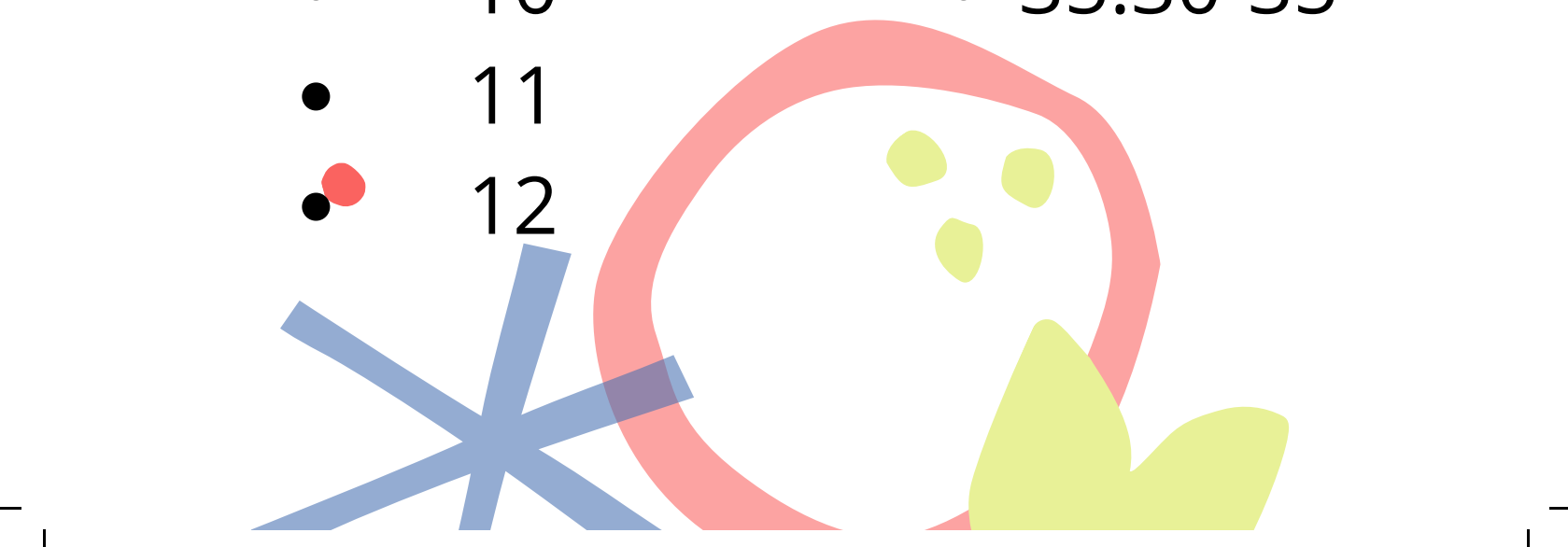



CAPÍTULOS A ESTUDIAR DEL LIBRO DE ÉXODO, PARA ENCUENTROS LOCALES, ZONALES, DISTRITALES, NACIONALES Y DE ÁREA

CAPTULOS:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12

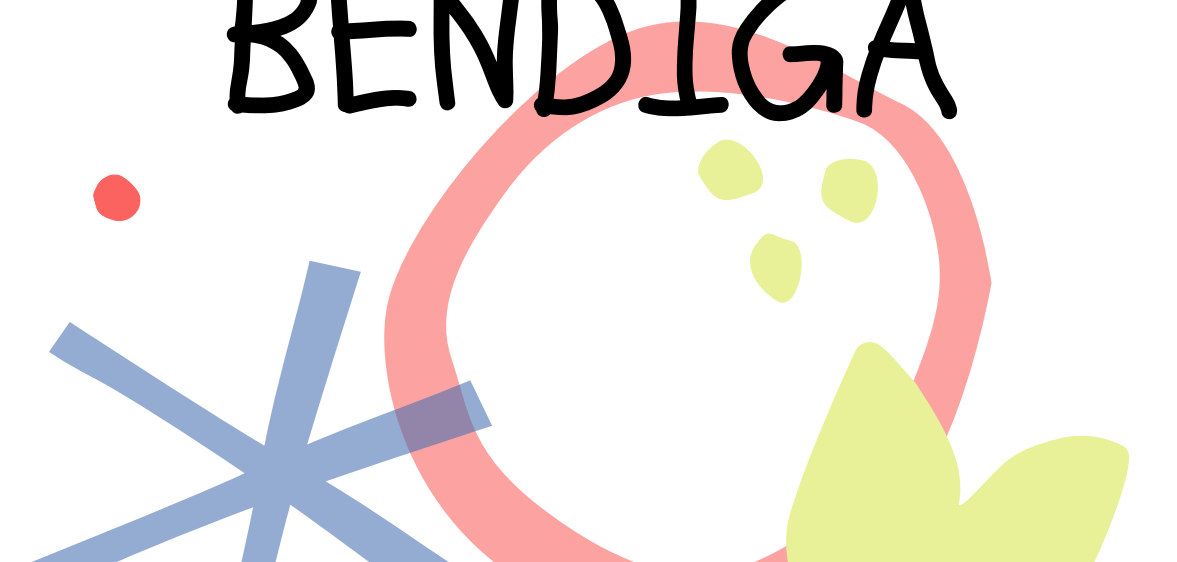
CAPTULOS:

- 13:17-22
 - 14
 - 15:22-27
 - 16
 - 17:1-7
 - 18:1-12
 - 20
 - 32
 - 35:30-35
- 



GRACIAS POR SU
ÁRDUA LABOR EN
EL MEBI

DIOS LE
BENDIGA



CONTESTE Y AVANCE

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación, presenta en la pizarra virtual de zoom un dibujo para unir con puntos, el cual debe tener 10 puntos a unir. (ver el ejemplo).
2. El primer equipo en participar se coloca frente a su cámara en la sesión de zoom, un participante al lado del otro, el moderador les permite elegir un número, el cual será el listado de preguntas que se le realizarán.
3. El moderador lee la primera pregunta, inmediatamente después empiezan a correr los cinco minutos, cada participante tiene 30 segundos para dar su respuesta, si es correcta, el moderador traza una línea del dibujo con color negro, si no fuere correcta la deberá trazar con color verde, seguidamente el moderador le cede el turno al otro participante y le lee la siguiente pregunta.
4. Si en 30 segundos no responde el juez lo indica y deberá trazar una línea de color verde, el moderador dirá la respuesta.
5. El tiempo no se detiene ni se pueden repetir las preguntas.

Puntaje

- 5 puntos por respuesta correcta

Tiempo

- 5 minutos

Participantes

- 2 por equipo

Modalidad

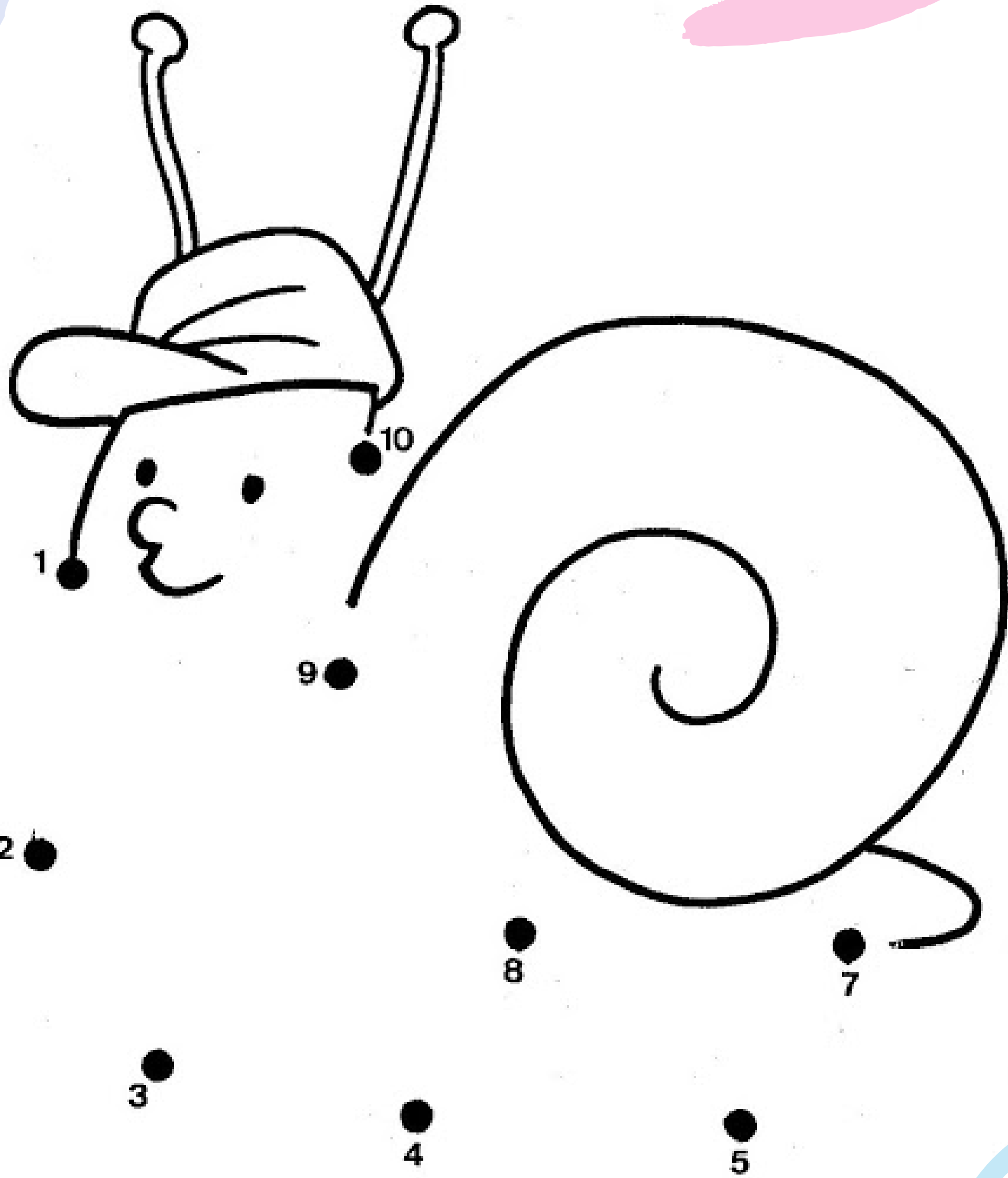
- Un equipo a la vez

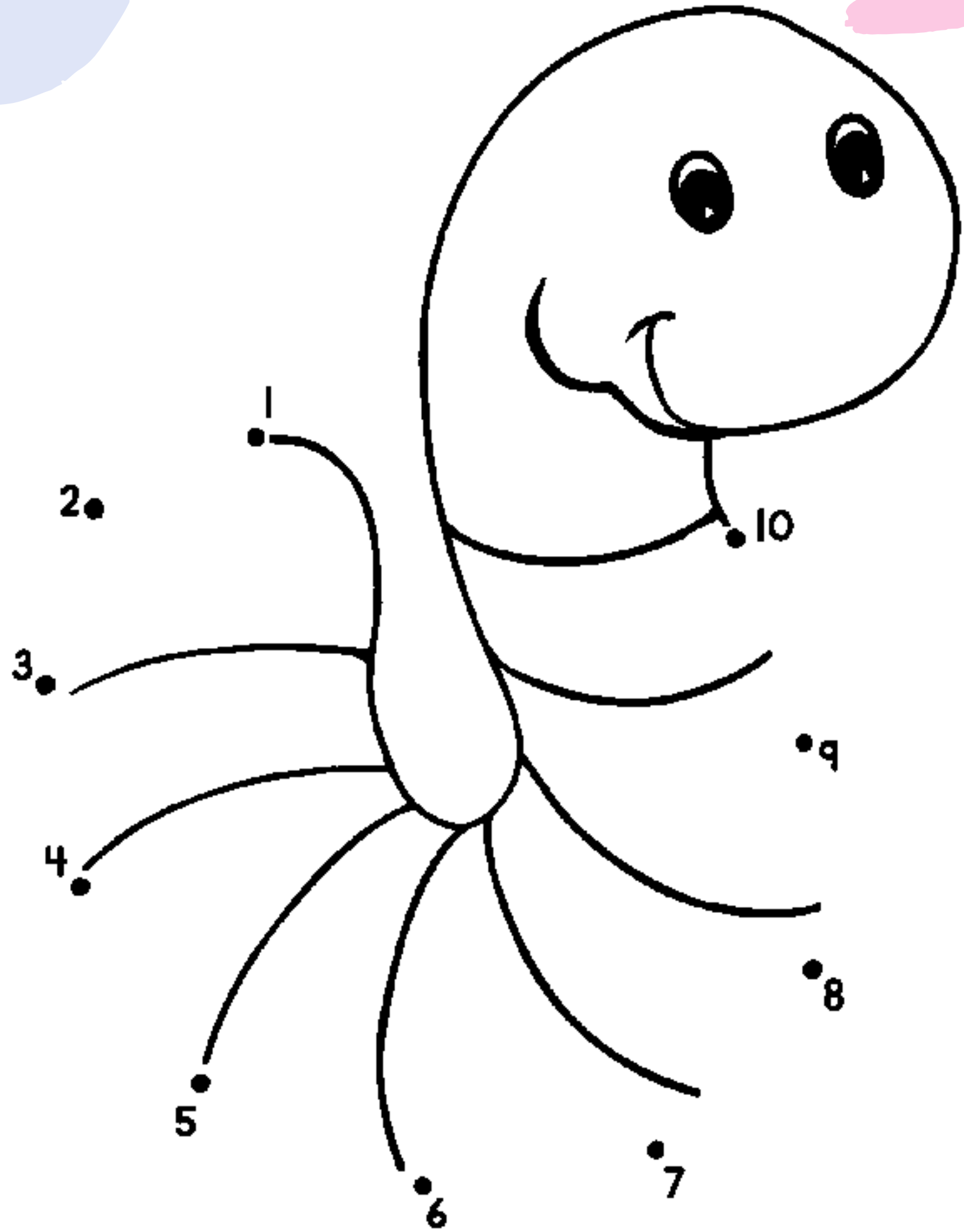
Materiales

- Un dibujo con 10 puntos a unir para cada equipo.
- listados de 10 preguntas. (diferentes para cada equipo)
- Dos marcadores virtuales, uno negro (correcto), uno verde (incorrecto)

Consultas: No se permiten

Infracción: Si uno de los participantes pasa dos veces seguidas, el juez lo indica y les anula una pregunta. Si el público dice alguna respuesta en voz alta, el juez lo indica y se deberá trazar una línea verde. Tomar en cuenta que el tiempo no se detiene en ningún momento.





PALABRA MÁGICA

Desarrollo:

La palabra a descifrar es diferente para cada equipo, únicamente se debe procurar que tengan la misma cantidad de letras (máximo 8).

1. El moderador sortea el orden de participación para que cada equipo participe, seguidamente, cada equipo en el debido orden elegirá un número en la pantalla, el cual indicará la palabra a jugar.

2. Al dar la señal de inicio, el moderador abre la palabra que le corresponde y el niño o niña debe comenzar con la búsqueda a partir de la flecha indicada, seleccionando la opción ANOTAR en zoom, y luego de eso la opción DIBUJAR, allí encontrara el icono de una flecha, la cual ira dibujado para encontrar la palabra escondida, puede dirigir la flecha hacia arriba, abajo, derecha, izquierda e incluso en diagonal, para unir las letras y encontrar la palabra.

3. Al encontrarla, al lado de la cuadrícula, seleccionando la opción TEXTO y automáticamente se le presentara un cuadro de texto donde escribira

4. Se le otorga puntos al equipo que descubra la palabra correcta y completamente. Si hubiera empate, se le otorga puntaje igual a cada equipo. Si un equipo la descubre, pero no es correcta, el juez que revisa lo indica y no se le otorgan puntos, y se continúa el juego con el resto de los participantes. Si ninguno de los equipos logra descubrirla se quedan sin puntos.

Puntaje 20 puntos

- Tiempo 1 minuto

Participantes 1 por equipo

- Un equipo a la vez

Materiales

- Una presentación con la palabra a descifrar por equipo.
- Flechas digitales de la plataforma zoom

Consultas: No se permiten.

Infracción: Si los presentes dicen la palabra en voz alta, el juez lo indica. Este juego se anula, y ningún equipo obtiene puntos.

t

o

R

D

e

e

i

s

m

s

o

i

e

s

NOTA IMPORTANTE

Para una demostración local,
distrital, de zona, nacional y de área
en la modalidad virtual el moderador
elegirá

2 juegos de memorización

Categoría de Reflexión

El coach facilita la lección considerando el objetivo o propuesta de la enseñanza y dialoga con los niños/as del equipo permitiendo que formulen sus dudas. El objetivo de esta categoría es motivar al niño y a la niña a la lectura reflexiva de la Biblia, en cuanto a las enseñanzas espirituales que contiene y el contexto (histórico, cultural, idiomático, etc.) en el que se desenvuelve. Hágale saber a los niños que aprender es fruto de un esfuerzo personal.



ENUNCIADOS

Desarrollo:

1 El moderador sorteará el orden de participación, para cada equipo.

2. El moderador coloca la presentación con los enunciados y las respuestas cada uno en la pizarra virtual, frente a cada equipo.

2. Al dar la señal de inicio, los participantes tendrán 1 minutos para enlazar los lugares o personajes con los enunciados.

3. Al finalizar el tiempo, los equipos entregan ya no pueden seguir enlazando, se otorgan 5 puntos por casilla correcta

Puntaje:

- 5 puntos por casilla correcta

Tiempo

- 1 minuto

Participantes

- 2 por equipo

Modalidad

- Un Equipo a la vez

Materiales

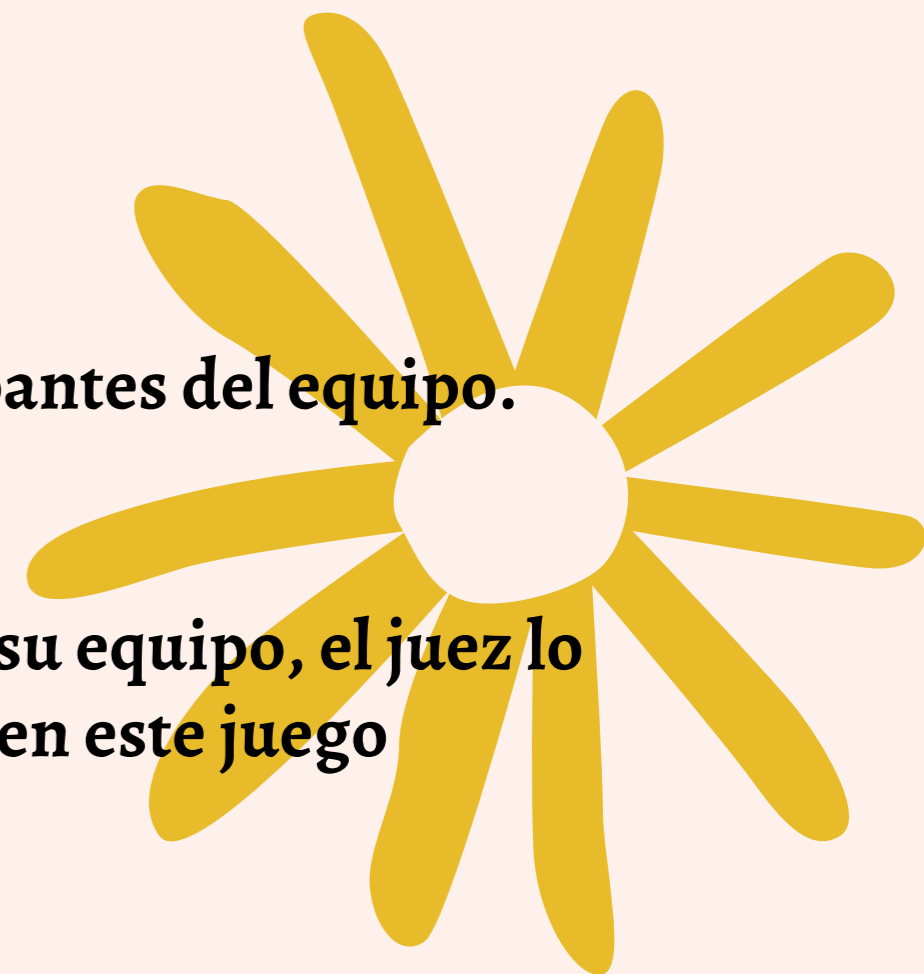
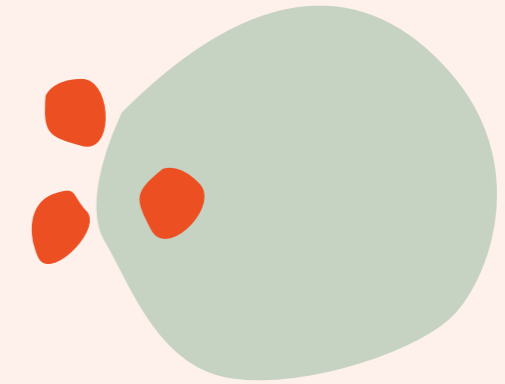
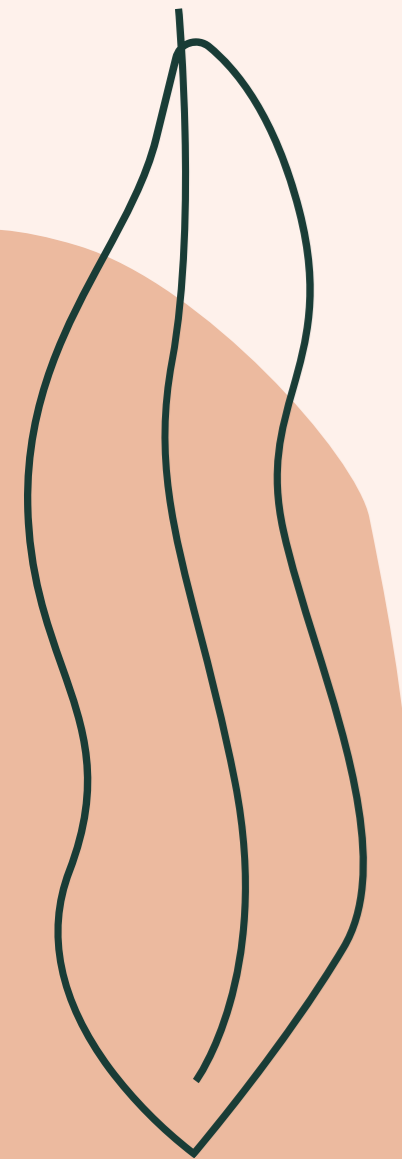
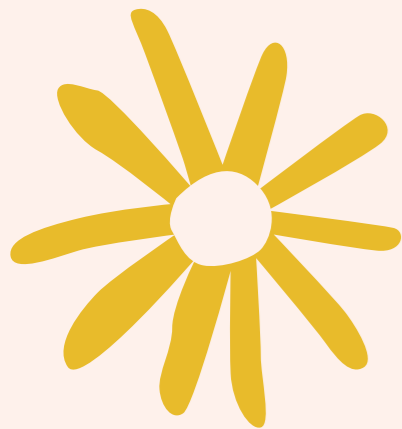
- Una presentación para cada equipo (igual para todos). -
Un lapicero.

Consultas:

Únicamente entre los dos participantes del equipo.

Infracción:

Si los coaches intentan ayudara a su equipo, el juez lo indica y se anula su participación en este juego únicamente.



Mi nombre significa:
Porque de las aguas lo
saqué

Endurecí mi corazón
para no dejar ir al
pueblo de Israel a
adorar a Dios

Fui a encontrar a Moisés
cuando volvió a Egipto

Fui llamado por el Angel de
Jehová que se me apareció
en medio de una zarza
ardiendo

Nos quejábamos de la
forma en la que los egipcios
nos trataban

Yo estaba en el río cuando Aarón
extendió su vara y las aguas se
convirtieron en sangre

Moisés me dijo que extendiera
mi vara sobre los ríos,
arroyos y estanques para
que subieran ranas

Cruzamos el mar rojo en seco
mientras los egipcios nos
perseguían

Pedimos a Aarón que nos
hiciera un becerro de oro
para adorarlo, fue un gran
error

MOISÉS

FARAÓN

AARÓN

ISRAELITAS



NOTA IMPORTANTE

Para una demostración local, distrital, de zona, nacional, etc. el moderador elegirá 1 juego de reflexión

CATEGORIA DE ARTE MANUAL

Las manualidades también pueden ser utilizadas como herramientas didácticas, por lo regular buscan el avance personal, el desarrollo de la creatividad y son una forma de esparcimiento. Se recurre a las manualidades en la etapa temprana de aprendizaje pues permiten el desarrollo de la motricidad gruesa y fina. Esta categoría les permitirá a los niños/as representar conocimientos bíblicos a través de diferentes expresiones manuales.



Títere

Desarrollo:

1. El moderador sortea los personajes y el orden en el que los equipos darán su explicación.
2. En esta ocasión cada equipo deberá tener con anticipación sus materiales a la mano, y una mesa para poder trabajar cómodamente.
3. Tendrán 5 minutos para la elaboración del títere.
4. Pasados los 5 minutos, de acuerdo al orden sorteado, cada equipo hará una presentación creativa de su títere.
5. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:
 - Limpieza en la elaboración del títere 5-10 puntos
 - Creatividad de la presentación 5-10 puntos
 - Adecuación de los materiales 5-10 puntos

Puntaje

- 30 puntos

Tiempo

- 5 minutos para elaborar el títere y 1 minuto para la presentación

Participantes

- 2 por equipo

Modalidad

- Simultánea para la elaboración, un equipo a la vez para la presentación

Materiales

- presentaciones con los nombres de los personajes.
- Bolsas medianas de papel craft, calcetines, royos de carton, etc.
- Papel de diferentes colores y texturas.
- Marcadores, tijeras, pegamento, lana, ojos móviles, etc.

Consultas:

Se permiten únicamente entre los dos miembros del equipo.

Infracción:

Se le descuentan 5 puntos al equipo que esté hablando entre si cuando otro equipo este haciendo su presentación.



CRAFTS BY AMANDA FOR







NOTA IMPORTANTE

Para una demostración local, distrital, de zona, nacional, etc. el moderador elegirá
1 juego de arte manual.



CATEGORIA DE ACTUACIÓN

La actuación consiste en representar un personaje de forma integral, para ello es necesario que el actor, el niño/a, conozca el personaje y lo pueda evocar con su expresión corporal y voz. En esta categoría el objetivo es el de desarrollar en el niño y la niña la habilidad de expresar con su cuerpo un mensaje espiritual que conlleva el estudio de la Palabra de Dios.



ÚLTIMA HORA

Desarrollo:

1. A cada equipo se le asignara un pasaje del libro de Éxodo desde el momento en que confirme su participación.
2. Lo que cada equipo debe realizar es traer la historia que se le asignó al tiempo actual, y presentarlo en forma de noticia.
3. Cada equipo debe realizar dos videos, el primero es un video flash, en el que se debe evidenciar el proceso de redacción de la noticia y el segundo video es la presentación narrada de la noticia. Esta noticia deben grabarla con anticipación, de manera que sea lo mas similar posible a un noticiero de ultima hora.

Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:

- Creatividad
- Contenido relacionado con el tema de estudio
- Fluidez del discurso
- Calidad y originalidad del video
- Edición y similitud a un noticiero real



Puntaje

- 30 puntos

Tiempo

- 4 minutos

Participantes

- 4 por equipo

Infracción:

Se descuentan 10 puntos al equipo que interrumpa mientras otro equipo se presenta.

Nota:

Los equipos que llegaran a participar deben enviar sus videos comprimidos en un link al equipo organizador del MEBI, ya sea distrital, nacional o de area.

Modalidad

- Un equipo a la vez

Materiales

- Una cámara para grabar
- Un programa para editar el video





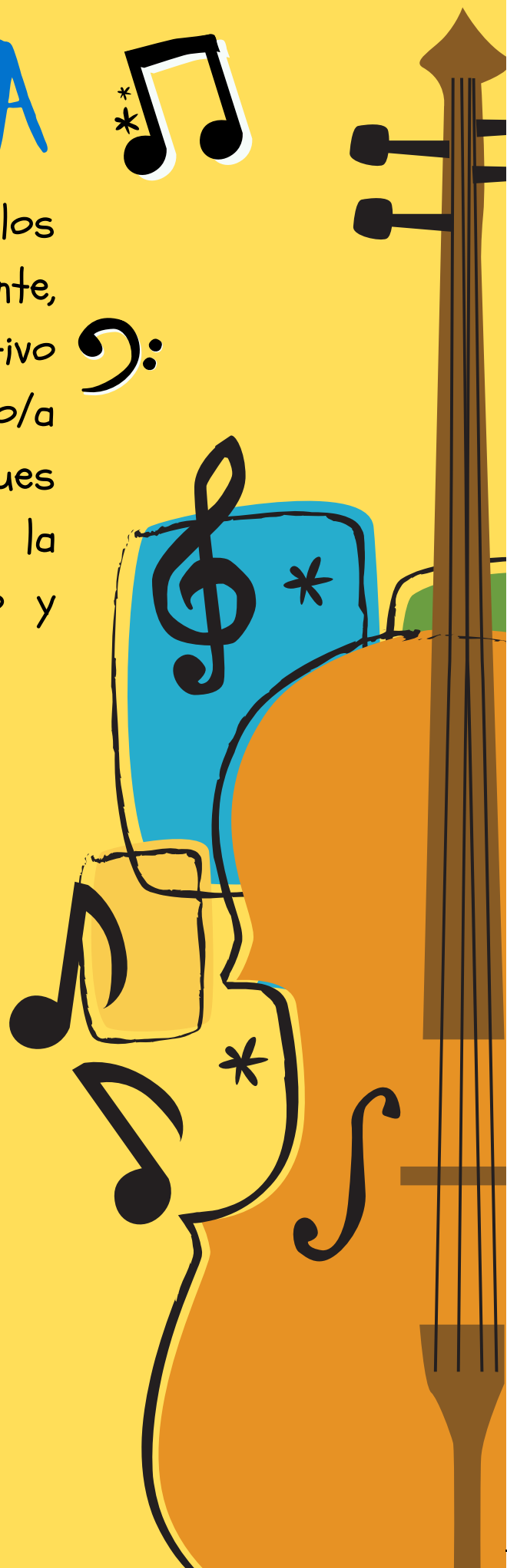
NOTA IMPORTANTE

Para una demostración local, distrital,
de zona, nacional, etc. el moderador
elegirá 1 juego de actuación

CATEGORÍA DE MÚSICA



La música es el arte de organizar los sonidos de forma sensible y coherente, con armonía, melodía y ritmo; el objetivo de esta categoría es enseñar al niño/a alabar de forma inteligente a Dios, pues lo harán con el conocimiento de la Palabra, con un fundamento bíblico y conocimiento espiritual.



Canto Inédito *



Desarrollo:

1. Cada equipo deberá escribir un canto relacionado al tema de estudio, esto lo deben hacer con anticipación y ayuda de su coach, también pueden solicitar ayuda a miembros del ministerio de alabanza.



2. Luego deberá enviar el link de su videoclip al equipo organizador de MEBI sea distrital, nacional o de área una semana antes del día del encuentro.



3. El día del encuentro se reproducirá a la vista de todos los equipos presentes.



Tiempo

3 minutos

Participantes

Todo el equipo

Modalidad

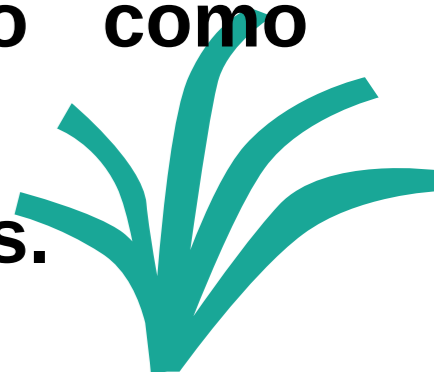
Un equipo a la vez

Materiales

Los que cada equipo vaya a utilizar

Se deben tomar las siguientes consideraciones:

- Letra inédita (inventada por el equipo)
- Letra relacionada con el tema de estudio.
 - Música no necesariamente inédita, (utilizada en el medio cristiano)
- Dos estrofas como mínimo, cuatro como máximo.
- Tiempo máximo de duración tres minutos.





NOTA IMPORTANTE

Para una demostración local, distrital, de zona, nacional, etc. el moderador elegirá 1 juego de música

GENERALIDADES DEL MEBI EN LA MODALIDAD VIRTUAL

Como se menciona con anterioridad la forma en la que se llevarán a cabo los encuentros de MEBI, será por medio de una plataforma virtual, incluyendo todos los niveles de demostraciones, desde el nivel local hasta el nivel de área.

Cada encargado de equipo, deberá obtener por medio de los padres de familia de los niños que conforman el equipo, una copia de la partida de nacimiento de cada niño, los cuales al tenerlos reunidos y completos los escaneará y guardará en un documento PDF o un archivo Word, identificándolo con el nombre del equipo y distrito que representa, separando cada palabra con guiones bajos, enviándolo una semana antes del encuentro al Equipo Organizador de MEBI de Área para el encuentro a nivel nacional.

Ejemplo: Equipo_Moisés_Distrito_Franja_Oriental


Ahora bien si un equipo representara a su distrito en una competencia de área, deberá hacer el mismo proceso, pero esta vez agregando a la identificación del documento el país que representará.

Ejemplo: Equipo_Moisés_Distrito_Franja_Oriental_Guatemala

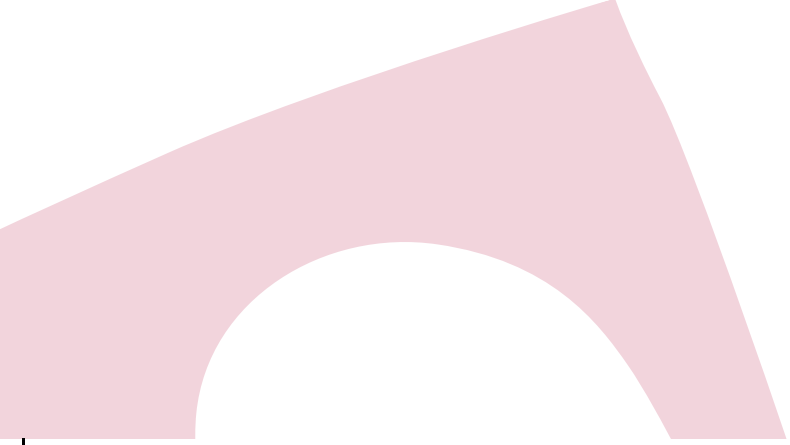

Recomendaciones: realizar este proceso con anticipación y tiempo, para evitar algún retraso .



NOTA IMPORTANTE

- Los documentos con las partidas de nacimiento de los niños, los videos que se les solicite en alguna categoría o aspecto del equipo como la porra, la imagen digital del logotipo del equipo, favor hacerlo llegar una semana antes del encuentro por correo electrónico a la siguiente dirección:
- 

charitoxuc@gmail.com

- Se ponderara la puntualidad
 - Cada equipo debe cancelar Q.50.00 para poder participar en los encuentros nacionales y de área a las siguientes cuentas:
 - 30-4009371-6 ACONAZ BAM QUETZALES
 - 3415055776 ACONAZ BANRURAL QUTZALES
- 
- 

Modalidad del puntaje :

La modalidad escogida por el equipo de MEBI de área, para todas las demostraciones de es:

Estilo tablero de puntajes de futbol:

por medio de esta forma se les dará a conocer los puntos que cada equipo lleva obteniendo a lo largo de la demostración.

Ejemplo:



MATCH STATISTICS		
75%	POSSESSION	25%
44	ATTEMPTS	13
17	ON TARGET	2
6	CORNERS	2
3	OFFSIDES	0
250	PASSES	46
212	COMPLETED	31
12	FOULS COMMITTED	9
1	YELLOW CARDS	3
0	RED CARDS	0



Team name	VS	Team name
1. Player name		1. Player name
2. Player name		2. Player name
3. Player name		3. Player name
4. Player name		4. Player name
5. Player name		5. Player name
6. Player name		6. Player name
7. Player name		7. Player name
8. Player name		8. Player name
9. Player name		9. Player name
10. Player name		10. Player name
11. Player name		11. Player name

Esto es únicamente una idea de como se mostraran los punteos de cada equipo durante el encuentro

TEXTOS A MEMORIZAR



1 Dijo luego Jehová: "Bien, he visto la aflicción de mi pueblo que está en Egipto, y he oído su clamor a causa de sus exactores; pues he conocido sus angustias." Éxodo 3:7

2 Mi escudo está en Dios, que salva a los rectos de corazón. Salmos 7:10

3 Y respondió Dios a Moisés: YO SOY EL QUE SOY. Y dijo: Así dirás a los hijos de Israel: YO SOY me envió a vosotros. Éxodo 3:14

4 En ti confiarán los que conocen tu nombre, por cuanto tú, oh Jehová, no desamparaste a los que te buscaron. Salmos 9:10

5 Asimismo yo he oído el gemido de los hijos de Israel, a quienes hacen servir los egipcios, y me he acordado de mi pacto. Éxodo 6:5

6 De Jehová es la tierra y su plenitud; el mundo y los que en él habitan. Salmos 24:1

7 Sabed, pues, que Jehová ha escogido al piadoso para sí; Jehová oirá cuando yo a él clamare. Salmos 4:3

8 Todo camino del hombre es recto en su propia opinión; pero Jehová pesa los corazones. Proverbios 21:2

9 Tu diestra, oh Jehová, ha sido magnificada en poder; tu diestra, oh Jehová, ha quebrantado al enemigo. Éxodo 15:6

10 Jehová es mi fortaleza y mi cántico, y ha sido mi salvación. Este es mi Dios, y lo alabaré; Dios de mi padre, y lo enalteceré. Éxodo 15:2



11 Jehová peleará por vosotros, y vosotros estaréis tranquilos. Éxodo 14:14

12 ¿Quién como tú, oh Jehová, entre los dioses? ¿Quién como tú, magnífico en santidad, terrible en maravillosas hazañas, hacedor de prodigios? Éxodo 15:11

13 Ahora pues, si diereis oído a mi voz, y guardareis mi pacto, vosotros seréis mi especial tesoro sobre todos los pueblos; porque mía es toda la tierra. Y vosotros seréis un reino de sacerdotes y gente santa. Éxodo 19:5-6

14 No tendrás dioses ajenos delante de mí. No te harás imagen, ni ninguna semejanza de lo que esté arriba en el cielo, ni abajo en la tierra, ni en las aguas debajo de la tierra. Éxodo 20:3-4

15 No tomarás el nombre de Jehová tu Dios en vano; porque no dará por inocente Jehová al que tomare su nombre en vano. Acuérdate del día de reposo para santificarlo. Éxodo 20:7-8

16 Honra a tu padre y a tu madre, para que tus días se alarguen en la tierra que Jehová tu Dios te da.

17 No matarás. No cometerás adulterio. No hurtarás. No hablarás contra tu prójimo falso testimonio. Éxodo 20:13-16.

18 No codiciarás la casa de tu prójimo, no codiciarás la mujer de tu prójimo, ni su siervo, ni su criada, ni su buey, ni su asno, ni cosa alguna de tu prójimo. Éxodo 20:17.

19 Y pasando Jehová por delante de él, declaró: ¡Jehová! ¡Jehová! fuerte, misericordioso y piadoso; tardo para la ira, y grande en misericordia y verdad. Éxodo 34:6

20 Y él contestó: He aquí, yo hago pacto delante de todo el pueblo; haré maravillas que no han sido hechas en la tierra, ni en nación alguna. Éxodo 34:10

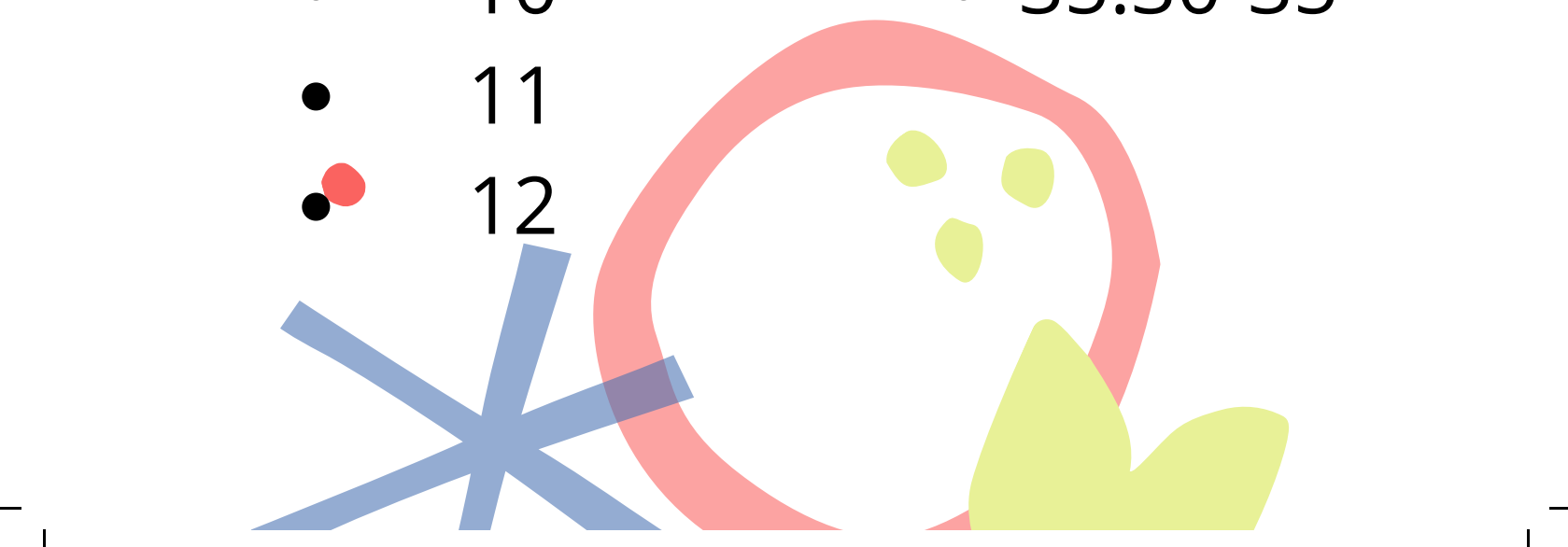



CAPÍTULOS A ESTUDIAR DEL LIBRO DE ÉXODO, PARA ENCUENTROS LOCALES, ZONALES, DISTRITALES, NACIONALES Y DE ÁREA

CAPTULOS:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12

CAPTULOS:

- 13:17-22
 - 14
 - 15:22-27
 - 16
 - 17:1-7
 - 18:1-12
 - 20
 - 32
 - 35:30-35
- 



GRACIAS POR SU
ÁRDUA LABOR EN
EL MEBI

DIOS LE
BENDIGA

