



IGLESIA DEL NAZARENO

Escuela de vacaciones #3

Nacidas y nacidos para gobernar



Libro de Maestros

Nacidas y nacidos para gobernar



Escuela de Vacaciones 3
Iglesia del Nazareno Distrito Central de Guatemala

Licda. Claudia Noemí Monterroso
Autora y editora

Elizza Andrea Sac Ramirez
Ilustraciones

Danilo Montenegro Cortez
Diagramación y diseño

Priscila de Noriega, Karla Monterroso
y Pastor Mardoqueo Monterroso
Revisión



El presente material es producción y propiedad del Ministerio entre Niños del Distrito Central de la Iglesia del Nazareno, Guatemala. No es permitida su reproducción sin autorización. Para obtener autorización solicítela a: dc.escola.dominical.peques@gmail.com

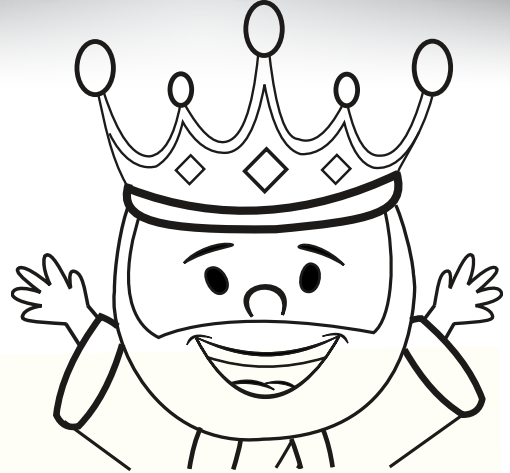
Indice

Carta a los maestros.....	4
Principios teológicos	5
Principios pedagógicos.....	5
Ejes curriculares	5
En este libro encontrará.....	5
Lección 1 lectura Nacidos para gobernar sobre la naturaleza.....	6
Lección 1 actividades para niños 3 a 6 años	7
Lección 1 actividades para niños 7 a 12 años	7
Lección 2 lectura Nacidos para gobernar sobre los animales.....	8
Lección 2 actividades para niños 3 a 6 años	9
Lección 2 actividades para niños 7 a 12 años	10-11
Lección 3 lectura Nacido para gobernar sobre mí mismo.....	12
Lección 3 actividades para niños 3 a 6 años	13
Lección 3 actividades para niños 7 a 12 años	13
Lección 4 lectura Nacidos para gobernar sobre otras personas.....	14
Lección 4 actividades para niños 3 a 6 años	15
Lección 4 actividades para niños 7 a 12 años	15
Lección 5 lectura Nacidos para gobernar sobre el pecado.....	16
Lección 5 actividades para niños 3 a 6 años	17
Lección 5 actividades para niños 7 a 12 años	17

Sugerencia de horario

A continuación se presenta un horario, como sugerencia. Cada iglesia debe revisar y definir el horario que más se adapte a sus necesidades y características.

Hora	Actividad	Duración
8:30	Recepción y bienvenida individual. Todos juntos	30 minutos
9:00	Devocional: cantos, oración	15 minutos
9:15	Todos a sus clases	10 minutos
9:25	Canto, Indagación de conocimientos previos y motivación	15 minutos
9:40	Historia y texto	20 minutos
10:00	Refacción	20 minutos
10:20	Juegos	10 minutos
10:30	Trabajo en el libro	20 minutos
10:50	Trabajo manual	20 minutos
11:10	Pongamos en práctica lo aprendido	10 minutos
11:20	Reflexión y Oración	5 minutos
11:25	Juegos de mesa (memoria, lotería, serpientes y escaleras)	20 minutos
11:45	Devocional, canto, preguntas, oración	15 minutos
12:00	Despedida	



Sres. maestros y maestras

Les saludo y felicito por aceptar este reto. Está demostrado que el elemento más importante en el aprendizaje, después de los estudiantes, es el docente. Jesús fue el mejor maestro de quien podemos aprender y su principal virtud fue el amor.

El presente libro presenta todas las actividades y provee la información necesaria para el desarrollo de la Escuela de Vacaciones. Esta es la versión para el maestro, en ella encontrará algunos juegos para hacer y 5 lecciones.

Además de este libro para maestros, el CD contiene un libro de actividades para niños de 3 a 6 años y otro de 7 a 12 años, varios cantos en formato MP3 y juegos de mesa: memorias y serpientes y escaleras. Todas las actividades para niños y niñas son adecuadas para su edad y contribuyen al desarrollo de la destreza o habilidad (competencia) que se espera alcanzar. Les recomiendo leer, revisar, escuchar, observar y analizar todo el material con anticipación. Si les es posible, reúnanse en grupos de maestros para analizar el contenido de esta Escuela de Vacaciones.

El tema de esta Escuela de Vacaciones es "Nacidas y nacidos para gobernar". Buscamos que los niños y niñas comprendan que Dios nos ha puesto como gobernadores sobre: la naturaleza, los animales, sobre nosotros mismos, sobre otras personas y sobre el pecado. Sin embargo, es importante especificar que la palabra gobernar NO ES aprovechar, maltratar, abusar, mandar. Gobernar es un sinónimo de administrar. Gobernar significa cuidar, proteger, ser responsables, tomar buenas decisiones. Es importante que ustedes tengan presente que, al ser maestra o maestro, Dios los está poniendo a gobernar sobre los niños y niñas. Ustedes deben ser responsables con esa labor, cuidar a sus alumnos y velar porque ellos estén bien, sean felices y aprendan lo que deben aprender.

Su trabajo, como maestros o maestras, es facilitar o ayudar a los niños y niñas a construir un aprendizaje que los guíe hacia querer ser buenos gobernadores. Su trabajo contribuirá a que tengamos gobernadores que actúan conforme a lo que Dios manda, con sabiduría, con respeto, con amor, con determinación.

Necesitamos que las niñas y niños dirijan sus acciones conforme a lo que Dios pide, conforme al corazón de Dios. Por ello, es importante resaltar la parte de la lección en donde se hace la reflexión y transmisión de la enseñanza a la vida de cada niño o niña. Al final de cada día, evalúen su trabajo indagando si de verdad sus estudiantes hacen lo que dice la competencia.

Por favor, preparen su clase con suficiente anticipación, no se conformen con leer este libro, indaguen más, sean creativos y busquen elementos que les apoyen en su labor, preparen materiales y, principalmente, modelen las características de un buen gobernador. Recuerden que los niños y niñas los observan y aprenderán más de lo que ustedes hacen que de lo que usted dice.

Dios les bendiga y llene de Sabiduría.

La Autora.

Principios teológicos

Como principios teológicos, estas lecciones buscan demostrar a los niños y niñas para qué los puso Dios sobre la tierra. Todos hemos pensado alguna vez, cuál es el motivo o la razón de nuestra vida aquí en la tierra. La Biblia nos da muchas respuestas. En esta Escuela de Vacaciones se busca que los niños y niñas reconozcan 5 de las varias razones por la que Dios nos dio vida y 5 responsabilidades que tenemos ante Dios.

Este material se basa en la realidad bíblica de que Dios nos puso como gobernadores o administradores desde la creación del primer hombre sobre la tierra. Recordemos el pasaje de la creación del hombre en Génesis. Dios le ordenó cuidar y enseñorear sobre la naturaleza.

Como seres humanos, creados por Dios, tenemos la labor de gobernar. En estas 5 lecciones se abordará qué es gobernar y qué implica ser gobernador. Se busca que el niño y la niña reconozcan que el rol de un gobernador es primordialmente de cuidado y responsabilidad. Utilizaremos el término gobernar como sinónimo de administrar. Es importante que los niños comprendan que un buen gobernador no es el que se sirve de los recursos, se hace rico haciendo pobres a otros o se aprovecha y no trabaja. Un buen gobernador es el que toma buenas decisiones, con la sabiduría que sólo viene de Dios. 4 de las historias son del Antiguo Testamento y 1 del Nuevo.

Cada historia tiene un pasaje bíblico en donde está la historia que sirve de base para la lección. Sin embargo, para elaborar la lección que se narra, se tomaron en cuenta los pasajes anteriores para tener el contexto completo en el que se desarrolla la historia.

Este material requiere de docentes que no se conformen con leer su manual. Es necesario que los maestros escudriñen las escrituras y ayudas teológicas sobre los pasajes.

Principios pedagógicos

Este material tiene un enfoque constructivista y parte de los conocimientos previos de los niños y niñas. Además, busca acercar la lección a sus vidas para que todos y todas tengan claridad de que Dios quiere que practiquemos y vivamos como buenos gobernadores.

Para su desarrollo se requiere de maestros creativos que comprendan que el centro del aprendizaje está en el niño y niña. Además, de docentes que aprovechen lo que los niños ya saben para aprender juntos sobre la administración y a gobernar sobre lo que Dios nos encomendó, según la Biblia.

Ejes curriculares

El presente libro se enfoca en tres ejes transversales. Tal como lo describe Efesios 4:17-24, tres son las formas en que se manifiesta una vida diferente a causa del reconocimiento de Jesús como Señor:

1. Justicia
2. Amor
3. Santidad

Es tarea del docente, relacionar todas las enseñanzas con estos tres ejes. El material en sí, busca el fomento de ellos, pero el énfasis depende del docente.

Componentes curriculares

En este libro encontrará 5 lecciones. Cada una de ellas con varios elementos que debe considerar al preparar, desarrollar y evaluar su lección:

Competencia: Explica la destreza que las niñas y niños alcanzarán al finalizar el día de la escuela de vacaciones. Tenga en mente esta habilidad o destreza todo el tiempo para poder ayudar a los niños y niñas a realizarlo.

Título de la lección: Como el nombre de la Escuela de Vacaciones es Nacidas y nacidos para gobernar, los títulos de las lecciones nos dicen para gobernar sobre qué: la naturaleza, los animales, mí mismo, otros y el pecado. Gobernar es sinónimo de administración. Muchas veces se entiende gobernar como mandar, pero no es así. Gobernar es administrar. La administración lleva implícita una responsabilidad de quien lo hace y hacia quienes lo hace. Es decir, gobernar es cuidar con responsabilidad, aprovechar con inteligencia, tomar buenas decisiones. Es necesario que usted tenga presente el concepto de gobernar para hacer ver a los niños y niñas la responsabilidad que Dios encomendó al ser humano.

Pasaje Bíblico: Describe el lugar en donde se encuentra el pasaje base de la lección. Es importante que lea el pasaje y, además, es recomendable leer algunos capítulos anteriores para comprender bien lo que sucedía.

Adquiero sabiduría: Es el versículo para memorizar. Lo más importante, antes de memorizar, es que los niños y las niñas comprendan lo que nos enseña el texto. Relacione el texto con lo que quiere lograr con sus

alumnos y alumnas. Es bueno que los niños memoricen. Si el texto es muy grande para la edad de los niños y niñas que atiende, ayúdelos a memorizar solo la parte principal y la cita.

Indagación de conocimientos previos: Son actividades que se sugiere realizar antes de contar la historia. Antes de contar la historia es importante saber qué saben y qué no saben nuestros alumnos sobre el tema. Realice, además, alguna actividad de motivación relacionada con el tema. También, recuerde que el CD se incluyen algunos cantos que puede enseñar y cantar con los niños y niñas.

Para reflexionar después de la lección: Este es el momento más importante de la lección. Es la parte que NO DEBE FALTAR. Los niños y las niñas deben aprender algo de la historia bíblica. En esta sección se presentan algunas preguntas generadoras para poder conversar con los niños y niñas. Motive que participen y busquen ellos mismos de qué manera pueden aplicar la lección a su vida. Recuerde que tendrá diferentes formas de lograrlo, porque cada niño y niña es diferente y le encontrará diferente aplicación a la lección.

Actividades, algunas ideas: Se presentan ideas de algunos trabajos manuales para realizar con los niños y niñas. Seleccione la que más se adecue a sus alumnos y a sus necesidades. Allí podrá encontrar algunas direcciones electrónicas para entrar y ver el procedimiento. Estas actividades manuales complementan las que se presentan en los libros de niños de 3 a 6 años y de 7 a 12.

El juego

El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños y niñas aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho más allá y sucede durante toda la vida. Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva “pérdida de tiempo” propia de la infancia. El juego es de gran importancia para el sano desarrollo de la personalidad infantil.

El juego forma parte de los seres humanos desde el comienzo de la vida. De hecho, cuando hablamos de la cultura de un pueblo, siempre debemos incluir los juegos típicos de la zona, ya que en cada zona del mundo se han desarrollado diferentes juegos que se han convertido en una parte importante de su cultura. Llega un momento en la vida en el que los juegos, parece que pasan a un segundo plano en el ámbito de la diversión y el tiempo libre.

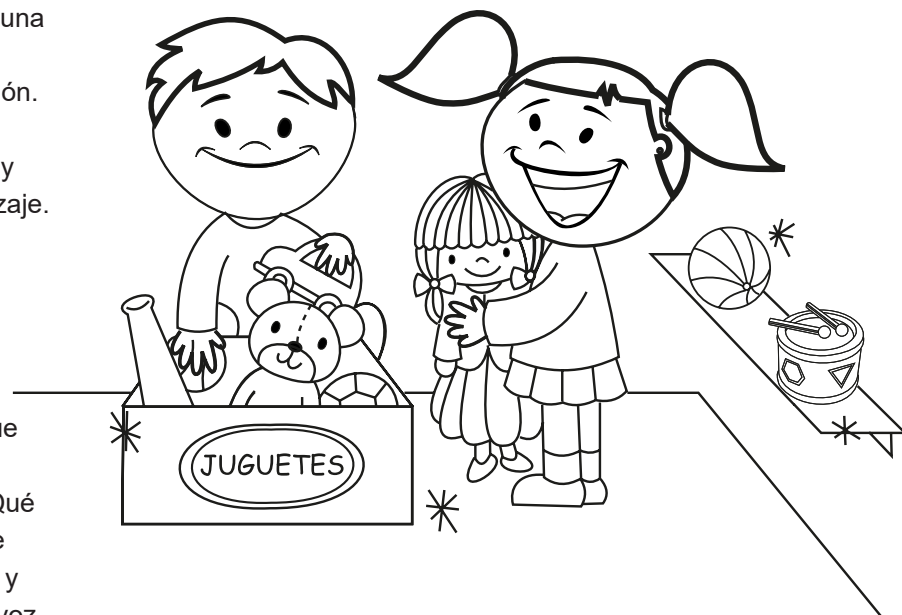
Para los niños es diferente, ya que el juego son las primeras experiencias del niño que consiguen que aprenda y que conozca todo su entorno, de una forma distendida ya adaptada a sus necesidades y la mejor forma de que el niño vaya formando su cerebro, creando una realidad que es la que le rodeará el resto de su vida. Por eso el juego se considera la actividad más importante durante toda la infancia.

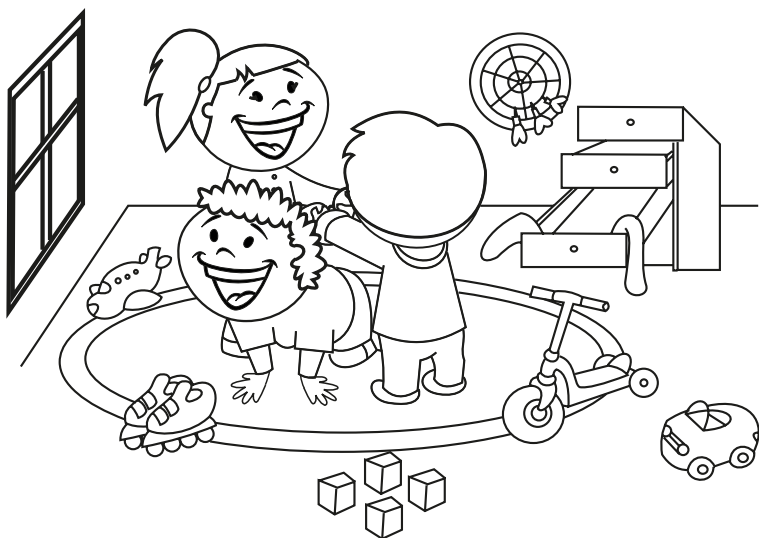
Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente, debido a que el juego bien orientado es una fuente de grandes provechos ya que este nos apoyara a favorecer varios campos formativos dentro de la educación.

Siguiendo la teoría de PIAGET podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y construcción. Los juegos son la mejor fuente de aprendizaje.

VENIMOS DE JERUSALÉN

Se reparte a los miembros en dos bandos, o en más si son muchas personas. Cada equipo debe ir preparando la mímica de un pasaje o historia de la Biblia conocida, para que el otro pueda descubrir de qué se trata. Los que van a representar llegan y los otros les preguntan: ¿De dónde vienen? Respuesta: De Jerusalén. Pregunta: ¿Qué oficio traen? Respuesta: Ya lo verán. E inmediatamente comienzan a representar su mímica. Los otros observan y cuando crean que ya saben de qué se trata, lo dicen en voz alta. Si está correcto, ahí se termina y pasa a actuar el otro grupo. Si no lograron saber, pierden un miembro y el equipo





que actuó dice a quién deben dar. Se pueden dar una, dos, o tres posibilidades de "adivinar", según el grupo. Los equipos siguen actuando en forma alterna. Cuando el tiempo termine, gana el equipo que tenga mayor número de miembros.

RELÉVAME

OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipo y remarcar la cooperación

DESARROLLO: Hay tantas botellas como grupos (pueden ser cartones de leche con la parte superior cortada). Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Los grupos dispondrán de algún recipiente con agua para poderse ir a llenar la boca (debe ser agua potable). Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo. En cuanto ha llegado a donde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo. Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.

LA CAZA DE LA CULEBRA

OBJETIVOS: Fomentar la agilidad y la atención.

DESARROLLO: En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas (puedes cortar lazo, corta en pedazos de 1.5 m.) como número de participantes haya menos uno. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 participantes toman la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por el animador a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren hacia ella ganando quien la tome primero.

LA BIBLIA INCOMPLETA

Distribuyen entre los participantes los nombres de los libros de la Biblia, o de una parte de la Biblia, por ejemplo: los profetas. El que inicia dice: Esta Biblia está incompleta porque le falta el libro de Jeremías. El que tiene asignado ese libro dice: El libro de Jeremías no le falta, el que le falta es el libro de Amós. El otro dice: El libro de Amós no le falta, el que le falta es el libro de Sofonías. Y así se continúa. Entregue una estrella al jugador que consigue averiguar qué libro no está. Gana quien junte más estrellas.

Este también se puede jugar con nombres de personajes bíblicos.



Juegos de mesa

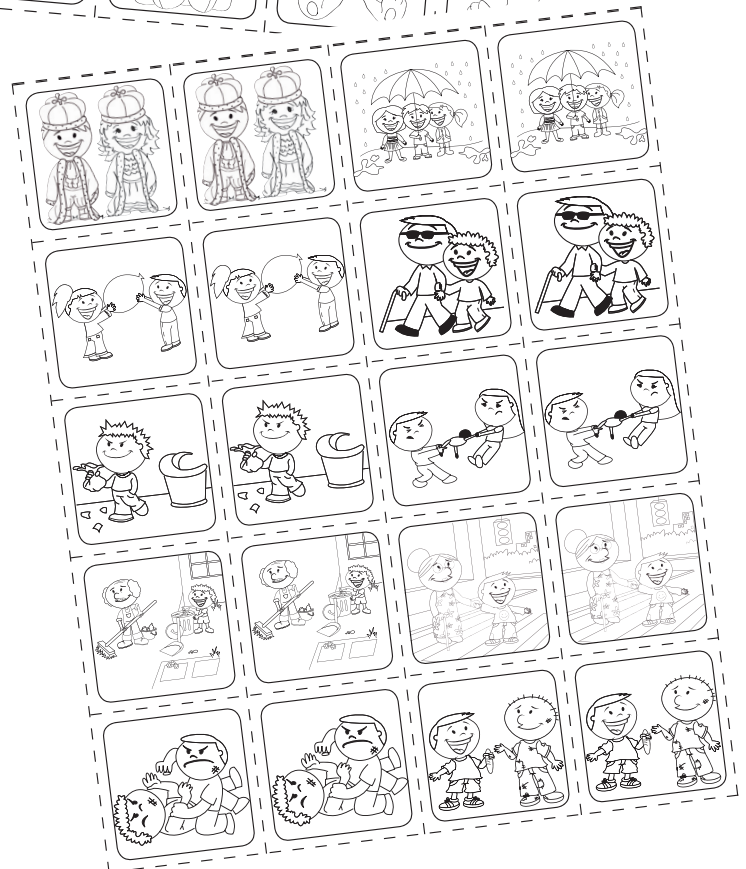


Juego de Memoria

Instrucciones para jugar

Para empezar el juego, se colocan diferentes cartas boca abajo sobre una mesa (no importa la superficie donde se coloquen las cartas), luego se revuelven, cada jugador, por turnos, deberá poner boca arriba dos cartas al azar, si las dos cartas tienen la misma figura el jugador tomará esas dos cartas las cuales le sumarán puntos y podrá automáticamente repetir el turno, pero si las dos cartas tienen diferentes figuras el jugador deberá volver a colocar las cartas boca abajo y el próximo jugador deberá levantar nuevamente dos cartas. Las últimas dos cartas que queden al final podrán ser recopiladas por cualquiera de los jugadores. Una vez que las cartas se acaben cada jugador deberá contar las cartas acumuladas en el desarrollo del juego, solo el que tenga más cartas será el ganador del juego.

Usted tendrá dos juegos de memoria: el primero con animales. Aproveche a conversar con los niños y niñas sobre cómo cuidarnos de los animales y cómo cuidar a los animales. El segundo, un juego sobre cómo gobernar sobre nosotros mismos haciendo lo correcto. Allí tendrá cartas con imágenes de actitudes correctas y actitudes incorrectas (marcadas con una diagonal). Conversen sobre cómo deben actuar y cómo evitar realizar acciones negativas.



Serpientes y escaleras

Instrucciones para jugar

Se juega entre dos o más personas en un tablero numerado y dividido en casilleros, que posee además un número determinado de casillas con instrucciones específicas que pueden indicar avanzar, retroceder o perder turnos. El objetivo del juego es lograr que la ficha del jugador llegue desde el inicio, hasta el final. Se juega con un dado. Cada jugador avanza las casillas que indica el dado y sigue las instrucciones de la casilla a la que llega.

Usted tendrá dos juegos de serpientes y escaleras: el primero sobre cómo gobernar sobre la naturaleza. Aproveche a conversar con los niños y niñas sobre cómo la naturaleza y vivir en armonía con ella. El segundo, un juego sobre cómo gobernar sobre nosotros mismos haciendo lo correcto. Converse sobre cómo deben actuar y cómo evitar realizar acciones.

Gobierno sobre la naturaleza

The board is a winding path of 40 numbered spaces. It starts at 'Inicio' (space 1) and ends at space 40. The path includes several loops and turns. Illustrations include a person with a magnifying glass (space 32), a person with a bicycle (space 18), a person with a shovel (space 14), a person with a net (space 10), a person with a camera (space 26), and a person with a telescope (space 3). There are also trees and a landscape background.

- 3 Instrucción:** Ayudas a los pobres. Como en lugar de sentir lástima, sientes misericordia y ayudas con lo que tienes, no con lo que te sobra, avanzas una casilla.
- 7 Instrucción:** Tienes una mala actitud. Empujas a otros niños o niñas no es correcto. Tomaste una mala decisión. Retrocede dos espacios.
- 10 Instrucción:** Ayudar a los ancianos es una buena acción. Eres un buen gobernador de tus acciones. Avanza 2 espacios.
- 13 Instrucción:** Las peleas no nos ayudan a resolver los problemas. Hubiera sido mejor idea conversar y llegar a acuerdos. Por pelear pierdes un turno.
- 17 Instrucción:** Golpear a otros no es correcto. Esa no es una sabia actitud. Ahora debes pedir perdón, pierdes dos turnos.
- 23 Instrucción:** Apoyar a quienes lo necesitan es una buena acción. Estás aprendiendo a tomar decisiones sabias. Avanza 2 espacios.
- 31 Instrucción:** Tirando la basura afuera del bote dañas el ambiente. Un buen gobernador también cuida su ambiente. Tendrás que quedarte a limpiar, pierdes dos turnos.
- 34 Instrucción:** ¡Felicidades! Participaste en una actividad comunitaria de limpieza. Eso es muy bueno. Se nota que estás preocupado por llegar a ser un buen gobernador. Avanza 3 espacios.
- 41 Instrucción:** Aprender a compartir es algo muy importante. Es más alegre compartir que jugar solo y sin amigos. Avanzas una casilla.
- 43 Instrucción:** Compartir y ayudar son dos cosas muy buenas. Por ayudar a los demás, avanzas dos espacios.

Gobierno sobre mí. Hago lo correcto

The board is a winding path of 45 numbered spaces. It starts at 'Inicio' (space 1) and ends at space 45. The path includes several loops and turns. Illustrations include a person with a magnifying glass (space 43), a person with a speech bubble (space 41), a person with a camera (space 23), a person with a telescope (space 13), a person with a net (space 7), a person with a shovel (space 31), a person with a bicycle (space 32), a person with a magnifying glass (space 34), a person with a magnifying glass (space 33), a person with a magnifying glass (space 17), a person with a magnifying glass (space 13), a person with a magnifying glass (space 7), a person with a magnifying glass (space 3), and a person with a magnifying glass (space 1). There are also trees and a landscape background.

- 3 Instrucción:** Ayudas a los pobres. Como en lugar de sentir lástima, sientes misericordia y ayudas con lo que tienes, no con lo que te sobra, avanzas una casilla.
- 7 Instrucción:** Tienes una mala actitud. Empujas a otros niños o niñas no es correcto. Tomaste una mala decisión. Retrocede dos espacios.
- 10 Instrucción:** Ayudar a los ancianos es una buena acción. Eres un buen gobernador de tus acciones. Avanza 2 espacios.
- 13 Instrucción:** Las peleas no nos ayudan a resolver los problemas. Hubiera sido mejor idea conversar y llegar a acuerdos. Por pelear pierdes un turno.
- 17 Instrucción:** Golpear a otros no es correcto. Esa no es una sabia actitud. Ahora debes pedir perdón, pierdes dos turnos.
- 23 Instrucción:** Apoyar a quienes lo necesitan es una buena acción. Estás aprendiendo a tomar decisiones sabias. Avanza 2 espacios.
- 31 Instrucción:** Tirando la basura afuera del bote dañas el ambiente. Un buen gobernador también cuida su ambiente. Tendrás que quedarte a limpiar, pierdes dos turnos.
- 34 Instrucción:** ¡Felicidades! Participaste en una actividad comunitaria de limpieza. Eso es muy bueno. Se nota que estás preocupado por llegar a ser un buen gobernador. Avanza 3 espacios.
- 41 Instrucción:** Aprender a compartir es algo muy importante. Es más alegre compartir que jugar solo y sin amigos. Avanzas una casilla.
- 43 Instrucción:** Compartir y ayudar son dos cosas muy buenas. Por ayudar a los demás, avanzas dos espacios.

Nacidos para gobernar sobre la naturaleza

Lección

1

Adquiero Sabiduría:

Entonces el Señor Dios tomó al hombre y lo puso en el huerto del Edén, para que lo cultivara y lo cuidara. Génesis 2:15

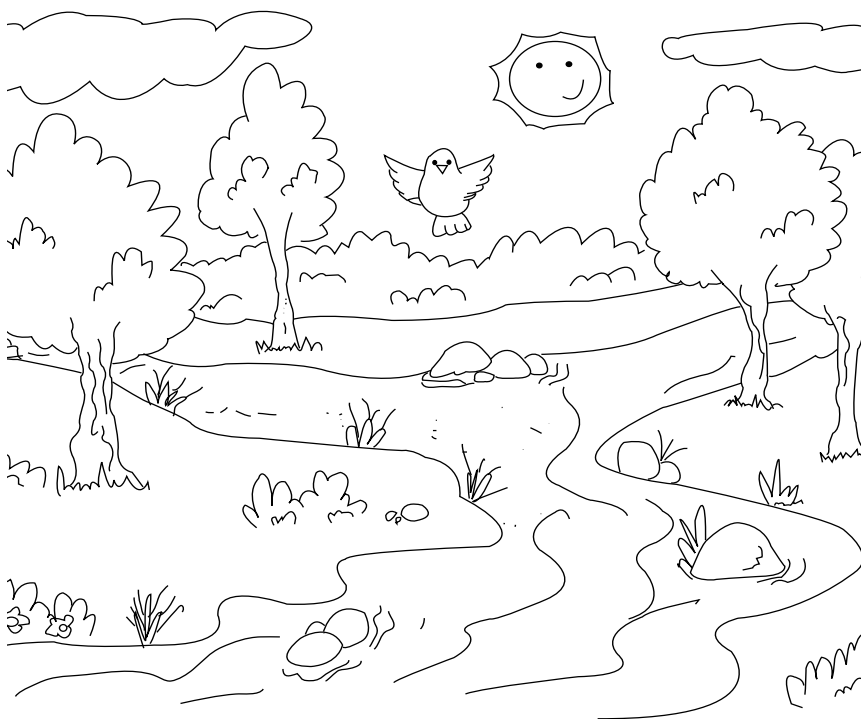
Pasaje bíblico: Jueces 9:7-15

Competencia:

Reconoce que Dios le encomendó administrar y cuidar la naturaleza.

Indagación de conocimientos previo

- Mostrar algunas láminas de la naturaleza.
- Preguntar a quiénes les gusta la naturaleza.
- Preguntar qué saben sobre la naturaleza.
- Conversar sobre qué es naturaleza.
- Preguntar si saben a quién puso Dios como el gobernador o administrador de la naturaleza.



Analícemos el pasaje

En Jueces se narra una parábola ⁽¹⁾. Esta parábola cuenta algo que ocurrió entre varias plantas. Cuenta la parábola que los árboles querían escoger un rey para reinar sobre ellos. Entonces, le dijeron al olivo que él fuera el rey.

El olivo ⁽²⁾ respondió que no. Él explicó que no dejaría de dar su aceite como una ofrenda a Dios y a los hombres solo por ser rey de los árboles. Entonces le pidieron a la higuera que fuera ella la reina de los árboles.

La higuera ⁽³⁾ dijo a los árboles que ella no iba a dejar de dar su dulzura y buen fruto solo por ser su reina. Fueron, entonces a hablarle a la vid ⁽⁴⁾ y le pidieron lo mismo.

La vid respondió: no dejaré de alegrar a Dios y a los hombres por ser la reina de los árboles. Entonces buscaron a la zarza para pedirle lo mismo.

Ante la solicitud, la zarza ⁽⁵⁾ respondió: Si yo soy su rey, tendrán que venir a abrigarse bajo mi sombra y si no lo hacen sacaré fuego hasta devorarlos.

La parábola fue contada para mostrar cómo algunas veces nos equivocamos al seleccionar a nuestras autoridades. Pero además, nos enseña cómo las plantas, los árboles reconocen el poderío de Dios y de los hombres sobre ellas. Cuando Dios formó la tierra y creó al hombre, lo nombró administrador de la naturaleza. Pero gobernar sobre ella no significa aprovecharse de ella, implica ser responsables y cuidarla.

1 Una Parábola es un relato simbólico. Es una historia que narra algo que puede ser cierto o no, con el objetivo de enseñar algo importante. Jesús usó muchas parábolas para explicar de una forma en que todos pudieran entender. La parábola siempre tiene una enseñanza.

2 Olivo es la planta de la que nacen las aceitunas. De las aceitunas se hace el aceite de oliva. Este aceite es muy saludable para el ser humano.

3 La higuera es la planta de la que nacen los higos, una fruta muy dulce y rica.

4 La vid es la planta que da como fruto las uvas.

5 La zarza es un arbusto con espinos. No es un árbol. Es bajo.

Para reflexionar después de la lección.

Conversen sobre:

- ¿Qué significa ser gobernador sobre la naturaleza?
- ¿Cómo podemos ser buenos gobernadores de la naturaleza?
- ¿Qué acciones podemos hacer para cuidar la naturaleza?

Actividades para niños de 7 a 12 años

Algunas ideas

- 1.- Elaborar hojas de papel. Llevar hojas bond ya utilizadas. Pedir a los niños y niñas que las rompan con sus manos en pequeños pedazos. Poner los pedacitos de papel en un recipiente con mucha agua. Cuando ya todo esté mojado con las manos, deshagan más el papel. Cuando el papel esté bien deshecho, tomar el papel y arman hojas de diferentes formas. Aquí hay un video que lo explica mejor:



<https://www.youtube.com/watch?v=WeiTOqjGRul>

- 2.- Elaborar una billetera con bolsitas vacías de chuchería. Observar el video.

<https://www.youtube.com/watch?v=pQr-MBQIhwE>



- 3.- Elaborar carteles sobre el cuidado del medio ambiente. Motivar a los niños y niñas a hacer carteles que inviten a todos a cuidar la naturaleza.

Actividades para niños de 3 a 6 años

Algunas ideas

- 1.- Si tienen cerca o dentro de su iglesia plantas, salir a observar las plantas, el cielo y toda la naturaleza.
- 2.- Hacer un terrario: llevar una maseta larga y baja. Invitar a los niños y niñas a revolver tierra negra y arena blanca. Llenar la maseta y siembren pequeñas plantas. Llevar pequeñas plantas para poder sembrar varias, por lo menos una por niño o niña. Conversar sobre los cuidados que tendrán con su terrario.
- 3.- Utilizar envases vacíos de agua gaseosa para elaborar masetas. Recortar un agujero en el envase. Llénelo con tierra negra y arena blanca mezcladas. Sembrar plantas pequeñas. Ponerlas en donde les de la luz del sol. Conversar sobre los cuidados que tendrán con ellas.



Nacidos para gobernar sobre los animales

Lección
2

Competencia:

Reconoce que Dios le encomendó gobernar de forma correcta sobre los animales.

Pasaje bíblico: Números 22:21-33

Adquiero Sabiduría:

Y dijo Dios: Hagamos al hombre a nuestra imagen, conforme a nuestra semejanza; y ejerza dominio sobre los peces del mar, sobre las aves del cielo, sobre los ganados, sobre toda la tierra, y sobre todo reptil que se arrastra sobre la tierra. Génesis 1:26

Analicemos el pasaje

¡Esta historia te gustará! Cuenta la Biblia que El rey de Moab, Balac, quería agradecer al profeta Balaam porque por él habían vencido a sus enemigos en una pelea. Por eso mandó a los príncipes a invitarlo a ir a sus tierras. Sin embargo, Dios le había ordenado a Balaam no ir. Cuando el rey se enteró de que Balaam había rechazado su invitación, envió nuevamente a los príncipes para invitarlo a una fiesta en su honor. Balaam les dijo nuevamente que aunque le hicieran una fiesta él no iría porque Dios le había ordenado que no fuera. Pero después de eso, Dios le dijo a Balaam que si podía ir pero que tendría que esperar sus instrucciones y hacer todo lo que Él le indicara. A pesar de que Dios no le había dado aún la instrucción de empezar el viaje para Moab, Balaam se levantó en la mañana y preparó a su asna⁽¹⁾ para ir hasta donde estaban los príncipes de Moab.

Salió con su asna y dos de sus criados. Él iba montado en el asna. Entonces Dios se molestó porque Balaam no había esperado sus instrucciones, así que mandó a un ángel a detener a Balaam. El ángel, que llevaba una espada en la mano, se paró frente al asna, Balaam no lo vio, pero el asna sí pudo verlo. Por eso, se apartó del camino. Balaam muy enojado azotó al asna para hacerla volver al camino.

Entonces, el ángel caminó y se colocó adelante, en el camino, cerca a una pared. Al verlo, el asna se pegó a la pared y apretó contra la pared a Balaam. Entonces el profeta, molesto porque le apretó su pierna, volvió a regañar y azotar a el asna.

Caminó nuevamente el ángel y el asna avanzó, pero ahora le apareció en la parte angosta. En donde no podía salirse del camino, ni por la derecha, ni por la izquierda. Cuando el asna lo vio, se echó debajo de Balaam y no caminó más. El profeta muy enojado, volvió a azotarla con un palo.

Cuando Dios vio lo que pasaba, abrió

la boca del asna y le permitió hablar. El asna le dijo: -¿Qué te he hecho para que me pegues? Ya me has golpeado tres veces- Balaam le respondió: -Porque te has burlado de mí. ¡Ojalá tuviera una espada en mi mano porque así te mataría!-

El asna le respondió: -¿No soy tu asna? Te he llevado a muchos diferentes lugares, siempre te he obedecido, ¿o he hecho lo que he hecho hoy otras veces? Balaam respondió: ¡No!

Entonces Dios abrió los ojos de Balaam y pudo ver al ángel con su espada en la mano. Balaam se inclinó ante él para mostrarle respeto. El ángel le dijo: -¿Por qué has golpeado a tu asna? Todo este tiempo yo he estado frente a ella para detenerte porque Dios no te indicó aún poder ir a las tierras de Moab. Si el asna no te hubiera apartado y detenido, yo te hubiera matado. Ella estaría viva y tú muerto.- Entonces Balaam dijo al ángel: He pecado porque no sabía que tú estabas frente a ella. Pero si tú me lo permites, me regresaré. El ángel de Dios dijo a Balaam: -Dios ordena que continúes tu camino a Moab, pero que al llegar no hables más que lo que Él te ordenará decir. Balaam aprendió su lección e hizo lo que Dios le ordenó.

De esta historia podemos aprender dos cosas: La primera es a obedecer a Dios. La segunda es que Dios no nos puso sobre los animales para tratarlos mal. Balaam golpeó tres veces a su asna. Dios nos puso sobre ellos para gobernarlos, y ¿qué es gobernar? Recordemos que gobernar es administrar, cuidar, hacer uso racional (uso correcto). Claro que Dios

puso los animales en la tierra para que nos ayuden en algunos trabajos y para que nos alimentemos de algunos.

Pero también están para que sean nuestra compañía, nuestras mascotas. Pero lo más importante es que a nosotros nos puso para que cuidemos de ellos, así como Dios cuida de nosotros. Muchas personas tratan mal a los animales....¡ten cuidado! No sea que el ángel de Jehová esté con su espada delante de él y seamos nosotros los lastimados. No olvides que un gobernador antes de tener quienes le sirvan, tiene que servir y cuidar a otros.

Indagación de conocimientos previo

- Si le es posible lleve algún animal. También puede usar peluches, muñecos o láminas.
- Conversen sobre los animales.
- Pregunte cuántos tienen alguna mascota.
- Pregunte sobre los tipos de animales que conocen.
- Pregunte cuántos han visto un asno.
- Pregunte sobre los beneficios de los animales para el hombre.

1 ¿Sabes qué es una asna? La hembra del asno. El asno es un animal más pequeño que el caballo. Se usa especialmente para el trabajo de campo y para la carga.



Para reflexionar después de la lección.

Conversen sobre:

1. ¿Qué significa ser gobernador sobre los animales?
2. ¿En qué forma debes gobernar sobre los animales?
3. ¿Qué acciones puedes realizar para cuidar a los animales?

Actividades para niños de 7 a 12 años

Algunas ideas

1. Elaborar animales con limpia pipas. Aquí hay algunos ejemplos:



2. Jugar mímica. Hacer dos grupos y decir que no podrán hablar. Solo hacer ruidos de animales y mímicas. Pasar un representante de cada grupo, asignar un animal sin que los demás escuchen. Él intentará que el resto del grupo adivine qué animal es. Gana el equipo que adivine más animales.

3. Elaborar animales con hojas de árboles. Observar los ejemplos:



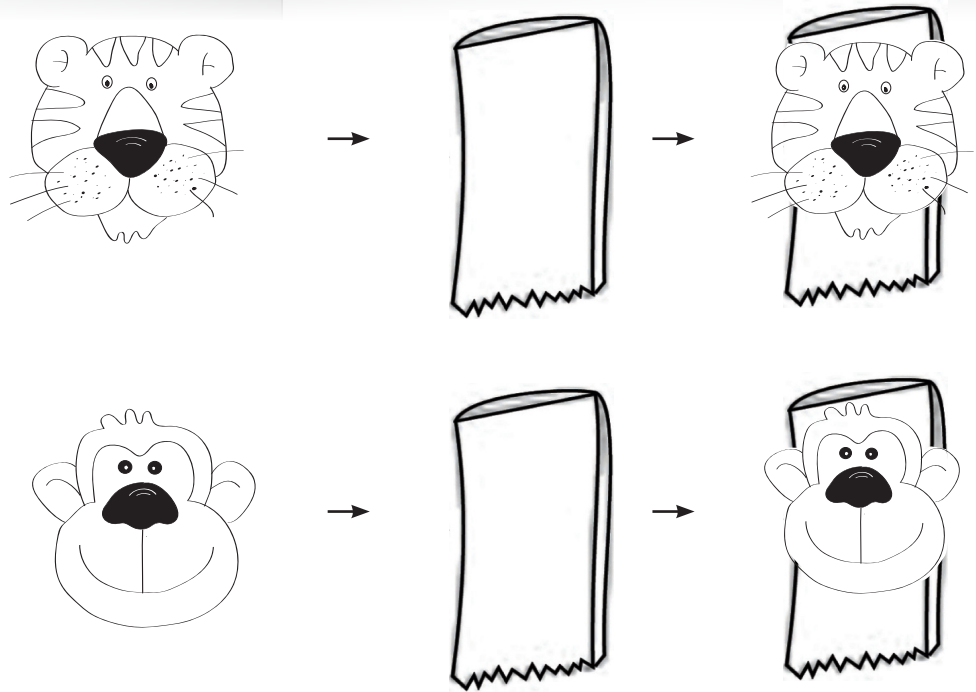
4. Elaborar un capirucho de fondo del mar. Necesitará fommy, silicón, un envase vacío de agua pura, dos tapas de gaseosa (unirlas para hacer el pecesito que entra al mar), hilo plástico o de pescar. Observar el dibujo.



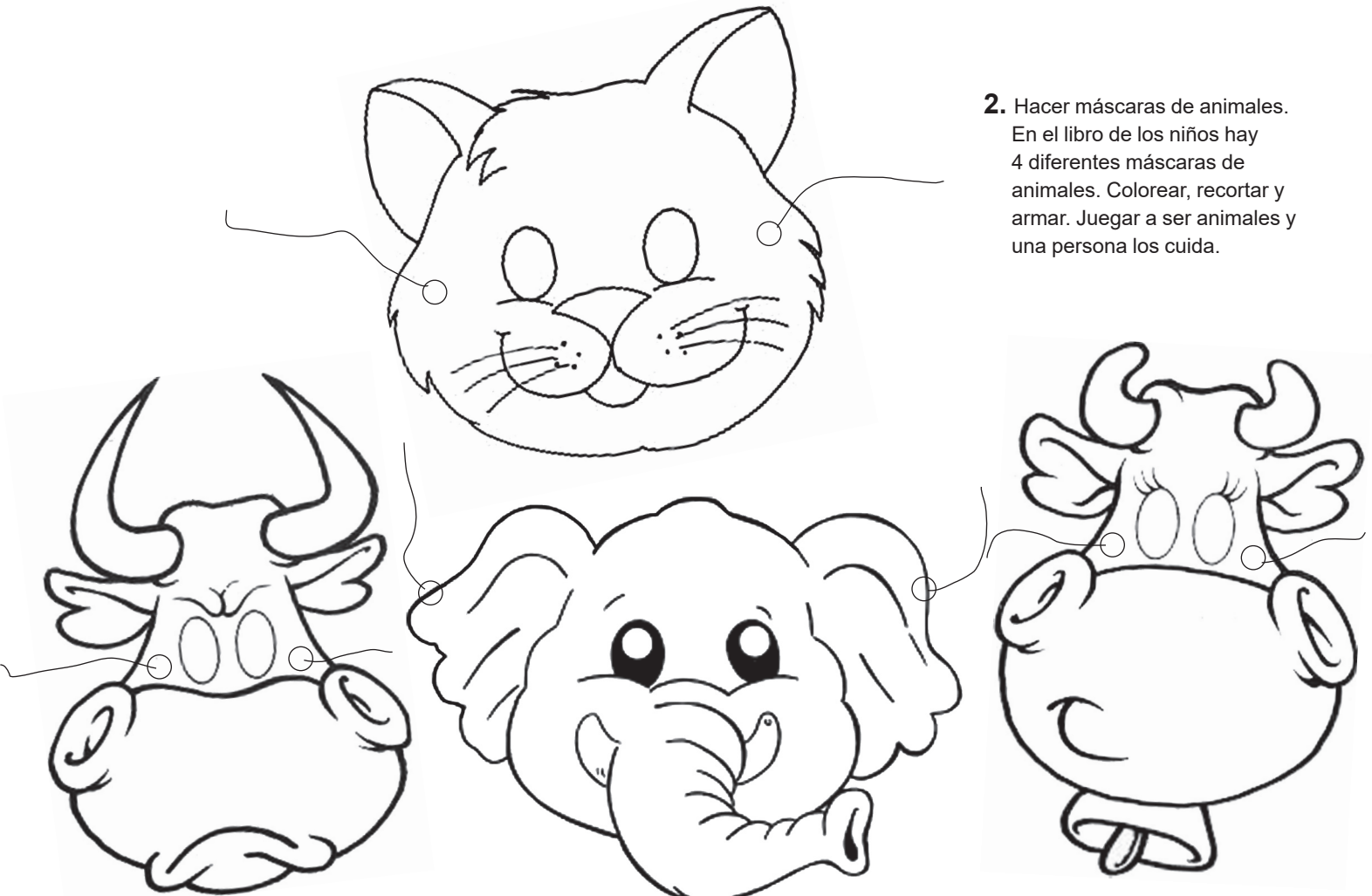
Actividades para niños de 3 a 6 años

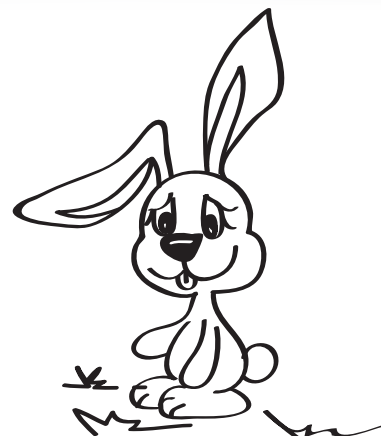
Algunas ideas

1. Hacer títeres de animales. En el libro de los niños hay piezas de dos animales para pegar en una bolsa de papel craft. Colorear, recortar y formar sus títeres.



2. Hacer máscaras de animales. En el libro de los niños hay 4 diferentes máscaras de animales. Colorear, recortar y armar. Jugar a ser animales y una persona los cuida.





3. Jugar mímica. Hacer dos grupos y decir que no podrán hablar. Solo hacer ruidos de animales y mímicas. Pasar a un representante de cada grupo, se le asigna un animal sin que los demás escuchen. Él intenta que el resto del grupo adivine qué animal es. Gana el equipo que adivine más animales.

4. Hacer un móvil de pecesito. Necesitará papel construcción o cartulinas, lana, pajillas de colores, goma.



Nacido para gobernar sobre mí mismo

Lección

3

Adquiero Sabiduría:

Si vieres el asno del que te aborrece caído debajo de su carga, ¿le dejarás sin ayuda? Antes bien le ayudarás a levantarlo. Éxodo 23:5

Pasaje bíblico:
1ra. Samuel 24:1-12

Competencia:

Describe la importancia de gobernar sobre sí mismo.

Indagación de conocimientos previo

- Coloque algunas sillas altas y ponga sobre ellas chamarras gruesas y oscuras para simular una cueva. Pida a todos los niños y niñas que entren en la cueva para contar la historia.
- Conversen sobre las cuevas.
- Pregunte sobre alguna vez que alguien les haya dicho que hagan algo malo pero ellos no lo han hecho.
- Recuerden la historia de David y Goliat. Pregúnteles quién era David, cómo era, qué hacía.

Analícemos el pasaje

¿Recuerdas a David? ¿El que mató al gigante? ¿El que era pastor y lo mató usando su honda? Esta historia es sobre él. Después de que David logró la proeza de matar a ese gigante sin usar armas especiales, ni escudo, ni ejércitos, David se hizo famoso en Israel. Eso no le gustó al rey Saúl. Saúl se puso celoso porque sabía que Dios iba a poner de rey a David. Los celos hicieron que Saúl se portara mal con Dios y con David. Debido a esto, David tuvo que huir y esconderse del rey.

En una ocasión, sus hombres dijeron a Saúl que sabían que David estaba en el desierto de En-gadi. Saúl tomó a más de tres mil hombres y fue a buscar a David. Saúl quería matarlo. Caminaron mucho y en la noche, el rey Saúl encontró una cueva y se metió a descansar. Lo que el rey no sabía era que entre las partes oscuras de la cueva estaba escondido David con unos pocos hombres que lo acompañaban. Mientras Saúl

descansaba, los hombres se acercaron a David y le dijeron que era su oportunidad de matar a Saúl. David, se acercó, tomó la sábana con la que se había cubierto Saúl y con su espada cortó un pedazo. Después, dijo a Saúl: -¡Mi señor el rey!- Saúl se despertó asustado y cuando lo miró, David hizo una reverencia para saludarlo y mostrarle respeto. Saúl seguía asustado. David le dijo: -Todos me dijeron que era mi oportunidad para matarte como tú lo quieres hacer conmigo. Pero yo sé que tu eres el que Dios mandó a coronar como rey de Israel. Mira, he cortado tu sábana mientras dormías, lo mismo pude hacer contigo, pero yo sé que no debo hacerte daño aunque tú estés enojado conmigo. Yo no te traicionaré, no te haré daño. Reconozco que tú eres el rey. Quiero que Dios vea que yo no pecaré haciéndote daño. Es Dios el que hará Justicia y me libra de hacer el mal y de que tú me hagas mal.- Saúl entonces, tomó a su ejército y volvió al palacio. Nunca más lo persiguió.

Algunas veces nos pasa como le pasó a David: tenemos la posibilidad de hacer cosas malas. Sin embargo, Dios nos pide que seamos gobernadores de nuestra propia vida, de nuestras acciones. Dios, nuestros padres y nuestros maestros solo pueden aconsejarnos y orar por nosotros, pero somos nosotros mismos los que debemos tomar las buenas o malas decisiones. Dios nos creó para que gobernemos sobre la naturaleza, las plantas, los animales, pero además, sobre nosotros mismos. Además, nos manda al Espíritu Santo para que nos advierta qué cosas no debemos hacer. Por eso es que cuando se te ocurre la idea de hacer algo malo, pareciera que hay alguien que te dice que no lo hagas e incluso te empieza a doler el estómago. Cuando dices que sientes "carga de conciencia" o cuando dudas de hacer algo.



Para reflexionar después de la lección.

Conversen sobre:

1. La forma en que David gobernó sobre su propia vida para actuar haciendo el bien, a pesar de que su vida corría peligro.
2. La forma en la que ellas y ellos pueden administrar su vida para no hacer cosas malas.
3. La responsabilidad que cada uno tenemos sobre nuestra vida ante Dios.



Actividades para niños de 3 a 6 años y de 7 a 12 años

Algunas ideas

1. Hacer muñecos con migajón. Esta actividad les encantará. Necesitan varios paquetes de pan sándwich. Pedir a los niños y niñas que hagan pequeños pedacitos de pan. Entregar un recipiente para que no lo tiren en el suelo. Cuando esté casi en miga todo el pan, echar goma blanca. Amasar. Cuando tengan una masa que ya no se pega en el recipiente y en la mano, echar témpera o añelina, hacer diferentes colores. Con esa masa, hacer a David, a Saúl y la cueva. Cuando hayan hecho sus figuras, ponerlas a secar en un lugar sin que les dé el sol de forma directa y donde no se mojen.
2. Elaborar a Saúl y a David. Para ello necesitan rollos de cartón del papel higiénico, goma y papeles de colores.



Nacidos para gobernar sobre otras personas

Lección
4

Competencia:

Explica el significado de gobernar sobre otros.

Pasaje bíblico: Jeremías 40:1-12

Adquiero Sabiduría:

La misericordia y la verdad sostienen al rey; su trono se afirma en la misericordia. Proverbios 20:28

Indagación de conocimientos previo

1. Si le es posible lleve algunas ilustraciones de guerra. Conversen sobre lo que saben de las guerras.

2. Para los niños de 7 a 12, lleve juegos de ajedrez y explique cómo se juega. Haga la relación del juego con la guerra. Hablen de estrategias de Guerra.

3. Pregunte a los niños y niñas ¿qué es un gobernador?

4. Pregúnteles si alguien sabe ¿quién era Jeremías?

5. Conversen sobre el trabajo de los profetas. Los profetas tenían la responsabilidad de decir el mensaje de Dios a los hombres. Dios hablaba al pueblo por medio de los profetas. Era difícil porque Dios le pedía que dijera cosas lindas, pero también feas y complicadas.

6. Conversen sobre los reyes y los ejércitos.



Antecedentes.

¿Qué había pasado antes?

Sedequías había sido rey de Judá por 9 años. Sin embargo, Dios le había ordenado por medio del profeta Jeremías que se rindiera y entregara al poder de Nabucodonosor, rey de Babilonia. Pero Sedequías no había querido hacerlo. Por esa razón, Dios pidió a Jeremías que advirtiera a las personas de que se debían ir de la ciudad porque si se quedaban corrían riesgos porque la ciudad iba a ser atacada por los caldeos. Muchas personas se fueron para Babilonia y eso hizo enojar a muchos de los príncipes de Judá. Entonces, ellos mandaron a apresarse a Jeremías y lo metieron en un pozo de la cárcel, sin agua y sin comida. Una persona que estaba allí, se preocupó mucho porque Jeremías iba a morir si se quedaba allí, por eso, habló con el rey Sedequías y le pidió que lo dejara sacarlo. Sedequías estuvo de acuerdo y le pidió a Jeremías que le explicara lo que Dios ordenaba. El profeta le indicó que si no se entregaba a Babilonia, ellos tomarían la ciudad y lo matarían. Pero a pesar de la advertencia de Jeremías, el rey no quiso obedecer. Jeremías fue dejado en el patio de la cárcel, encadenado.

La historia.

Analícemos el pasaje

En el décimo mes de ese año, Nabucodonosor y todo su ejército llegaron a Jerusalén y la rodearon. Como Jerusalén estaba rodeada por una muralla, el ejército de Babilonia estuvo fuera de la ciudad e intentando entrar por un año y medio aproximadamente. Todo ese tiempo hubo batallas. Dice la Biblia que en el año 11avo del reinado de Sedequías, en el 4to mes, lograron abrir un espacio en el muro de la ciudad y pudieron entrar a Jerusalén. Cuando Sedequías y sus príncipes vieron entrar a los caldeos (los del ejército de Nabucodonosor) salieron huyendo de la ciudad. Esto lo hicieron en la noche. Pero el ejército de Nabucodonosor los siguió, los capturó y los mató. Los caldeos, también, derribaron los muros de Jerusalén.

Entre los caldeos que vencieron a Jerusalén estaba Nabuzaradán. Él era el capitán de la guardia. Cuando habían vencido, tomó a todas las personas que estaban allí y que no habían salido a escuchar la advertencia de Jeremías y se las llevó presas a Babilonia, pero a los pobres del pueblo, a los que no tenían casas, ni propiedades, no se los llevó; sino más bien les dio tierras y viñas para que las cultivaran y vivieran allí.

Para reflexionar después de la lección.

Conversen sobre:

1. ¿Cuál debe ser nuestra actitud al estar en autoridad sobre otros?
2. ¿En qué formas Dios nos puede poner a gobernar sobre otras personas?
3. ¿Cuál debe ser nuestra forma de gobernar sobre otras personas?
4. La diferencia entre el gobierno de Sedequías y Gedalías fue que el primero no escuchó la advertencia de Dios, Gedalías sí.

Antes de saquear la ciudad, el rey Nabucodonosor le pidió a Nabuzaradán que sacara de la cárcel al profeta Jeremías y que no le hiciera algún mal, sino que, más bien, hiciera todo lo que él le indicara. Nabucodonosor sabía que el profeta era un enviado de Dios para transmitir su palabra en la tierra.

Cuando Nabuzaradán encontró a Jeremías le quitó las cadenas y lo liberó. También, le dijo que si él quería podía ir con él a Babilonia o a donde él quisiera. Además, le explicó que Nabucodonosor había nombrado a Gedalías para que él gobernara sobre todos los judíos que permanecerían en esas tierras. El rey le había ordenado que cuidara de los hombres, las mujeres y los niños que no fueran llevados a Babilonia. Jeremías decidió quedarse. El capitán le dejó alimentos y cosas que necesitaría, un regalo y se despidió de él.

Muchas fueron las personas que quedaron a cargo de Gedalías. Incluso algunos jefes del ejército que habían logrado huir y que estaban en el campo. Gedalías los organizó para vivir y trabajar en paz y así poder disfrutar de los frutos de esa tierra.

Gedalías fue nombrado gobernador, es importante que notemos que él era parte de los conquistadores, de los que vencieron; sin embargo, cuando fue puesto como gobernador, él no trató mal a la gente conquistada, a los vencidos, más bien cuidó de ellas. Dice la Biblia que Gedalías dijo a todas las personas: No tengan miedo, porque si alguien más, incluyendo a los de mi pueblo, vienen a atacarlos, yo los defenderé. Ustedes coman y vivan tranquilos.

Algunas veces, Dios nos encomienda, también, gobernar sobre los hombres como lo hizo con Gedalías. Por ejemplo, los padres deben gobernar sobre sus hijos. Deben cuidar de ellos y velar porque tengan lo necesario y que cumplan con sus deberes. A otros les toca ser jefes en sus trabajos. Allí deben dar indicaciones y hasta órdenes, pero también son responsables por sus trabajadores, deben velar porque tengan todo lo que necesitan y estén bien. ¿Alguna vez te ha tocado ser el que manda el juego, o quedarte a cargo de la casa mientras salen tus papás, o ser el jefe de un grupo de trabajo en la escuela? Eso ha significado que te toca velar porque todo suceda de forma correcta. Recuerda que gobernar no solo significa mandar. Significa cuidar, dar lo necesario. Gedalías no solo los mandaba, sino que su principal trabajo era cuidar de que tuvieran todo lo que necesitaban. Si Dios te pone como gobernador sobre otras personas, tú debes cuidar de que ellos estén bien.

Actividades para niños de 3 a 6 años

Algunas ideas

1. Hacer una corona para un "Gobernador como Dios manda". Marcar la corona en una cartulina o cartón delgado. Los niños y niñas podrán decorarla de diferentes formas: papel de china, crayones, marcadores, papeles de colores, brillantina, lentejuelas, etc. Recortar y pegar de acuerdo a la medida de cada uno. Escribir en la corona "Gobernador como Dios manda".



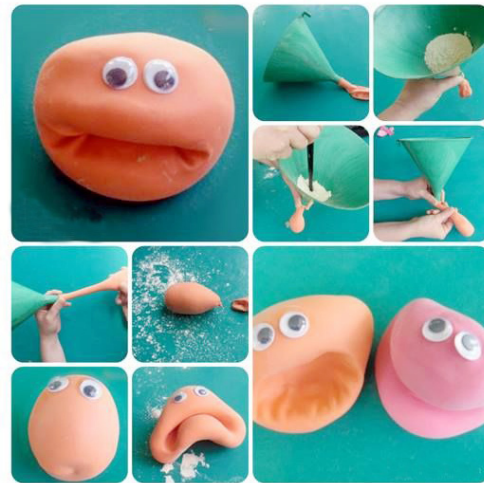
2. Elaborar un rey. Necesitarán cucharas plásticas desechables, papelitos, perlas, botones, lentejuelas, silicón. Observar el ejemplo:



3. Elaborar un rey. Necesitarán envases plásticos de agua, vacíos y limpios, papelitos, perlas, botones, lentejuelas, silicón.



Actividades para niños de 7 a 12 años Algunas ideas



1. Hacer un rey flexible. Necesitará globos, harina, pegamento, ojos móviles, papeles de colores. Llenar el globo con harina, con un embudo. Amarrar el globo y decorar. No olvidar la corona. Observar los ejemplos o mira el video:

<https://www.youtube.com/watch?v=3P7wZK2iJ1M>



2. Elaborar un recipiente con forma de corona. Necesitará cola blanca de madera, globo, botones de diferentes colores. Inflen el globo y amarren. Llenar la parte de abajo del globo, con forma de corona, de cola blanca. Dejar secar un poco. Pegar los botones sobre la cola. Echar cola blanca sobre los botones que se pegaron. Dejar secar y quitar el globo. Vean el video o el ejemplo:

<https://kristentool.wordpress.com/2012/06/09/create-a-unique-bowl-using-old-buttons/>



Nacidos para gobernar sobre el pecado

Lección

5

Competencia:

Reconoce que tiene el deber de gobernar sobre el pecado.

Pasaje bíblico: Hechos 8:17-25

Adquiero Sabiduría:

Porque el pecado no se enseñoreará de vosotros; pues no estáis bajo la ley, sino bajo la gracia. Romanos 6:14

Indagación de conocimientos previo

- Pregunte cuántos han visto a algún mago.
- Conversen sobre lo que hace el mago. Asegúrese de que los niños y niñas sepan que los magos hacen trucos. Nada es sobrenatural.
- Conversen sobre los discípulos de Jesús. Pídales que nombren a algunos.
- Indague si saben ¿quién es el Espíritu Santo y qué hace?



Analicemos el pasaje

Todos tenemos la capacidad de decir que sí o no al pecado. Todos podemos decidir si hacemos el bien o hacemos el mal. Esta es la historia de un mago que decidió hacer lo malo.

Simón era un mago. Hacía trucos para que la gente fuera a verlo y le pidiera que hiciera cosas. Los apóstoles, los discípulos que estuvieron con Jesús mientras él estuvo vivo, se enteraron que en Samaria muchas personas estaban reconociendo sus pecados y aceptando a Jesús como su Salvador y se bautizaban. Sin embargo, ninguno había recibido al Espíritu Santo. Entonces, enviaron a Pedro y a Juan para orar por ellos. Cuando Pedro o Juan ponían sus manos sobre las personas, ellos y ellas recibían el Espíritu Santo.

La Biblia no dice de qué forma se veía que recibían al Espíritu Santo. Sin embargo, debemos recordar que en Hechos se mencionan varias manifestaciones como: llamas de fuego, hablar en otros idiomas y otras formas.

Cuando el mago Simón vio que con solo poner sus manos sobre ellos el Espíritu Santo se manifestaba, se acercó y les pidió que le pasaran de ese poder que tenían para que él pudiera poner las manos y dar al Espíritu Santo y les ofreció dinero. Sin embargo, Dios mostró a los apóstoles que lo que en verdad quería Simón era ganar dinero con ese poder. A él no le interesaba que las personas estuvieran cerca

de Dios. Entonces Pedro le dijo: -Tu dinero morirá contigo porque has pensado que el regalo que Dios nos da al enviar al Espíritu Santo, se puede comprar con dinero. Tú no puedes tener este poder porque tu corazón está sucio y no es reto delante de Dios. Arrepiéntete de tu pecado, de tu maldad y pide a Dios que te perdone por eso que se te ha ocurrido. Esto asustó al mago y le pidió que le rogara a Dios que no lo castigara.

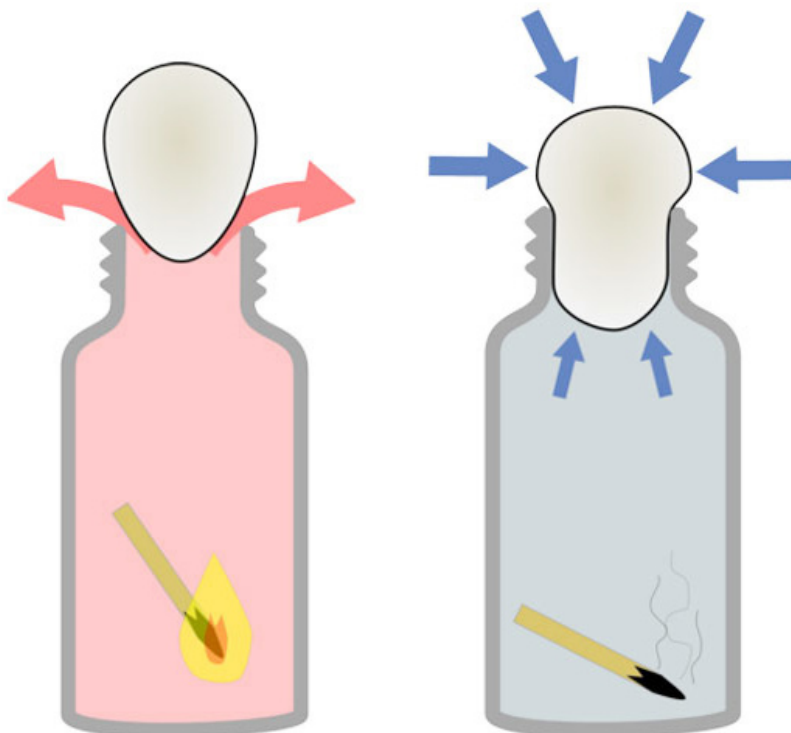
Simón se atrevió a pensar que el poder del Espíritu Santo podía comprarse. Simón se equivocó pensando que la manifestación del Espíritu Santo era magia o trucos. Este mago necesitaba saber que el Espíritu Santo nos ayuda a ver lo malo, nos da la fuerza para rechazarlo y el poder para salir triunfantes sobre el pecado. Por esa razón, por la falta del Espíritu Santo, Simón no pudo resistir al pecado.

Simón, igual que todos y todas, tenía la opción de tener buenos o malos pensamientos, de hacer el bien o hacer el mal. Simón decidió no detener la maldad en su vida y hacer lo malo. Simón pudo haber gobernado sabiamente sobre el pecado y eliminar los malos pensamientos de su cabeza, pero no lo hizo. Nosotros también podemos olvidar los mandatos de Dios y hacer el mal. Pero Dios nos pide que aprendamos sobre lo que Dios quiere de nosotros y que aprendamos a no obedecer a lo malo. Por eso es que debemos pedir a Dios que el Espíritu Santo esté en nuestra vida y nos guíe para vencer.

Para reflexionar después de la lección.

Conversen sobre:

- Algunos ejemplos en los que han tenido que decidir entre hacer lo malo y lo bueno.
- ¿Qué espera Dios de nosotros en cuanto a gobernar sobre el pecado?
- Gobernar es poder decir no o decir sí al pecado. ¿De qué forma podemos aprender a decir no al pecado?
- ¿Cómo podemos recibir el Espíritu Santo para poder vencer al pecado?



Actividades para niños de 3 a 6 años y para niños de 7 a 12 años

Algunas ideas

- 1.- Hacer un títere para jugar a ser magos. Necesitará un rollo de cartón de papel higiénico, una paleta de madera, cartón papel lustre negro y blanco, fieltro y silicón. Observar el ejemplo y vea más detalles en la siguiente página: http://www.bloglovin.com/blogs/handmade-charlotte-1451323?post=3583385807&blog=1451323&frame_type=a&viewer=true
- 2.- Enseñar a los niños cómo es que los magos hacen los trucos. Hacer que un huevo duro entre en una botella. Necesitará una botella, fósforos y un huevo duro. Vea las ilustraciones y el video <https://www.youtube.com/watch?v=9zWWAF1-VV8>
- 3.- Aquí hay otra página en donde se puede encontrar más experimentos para que los niños vean cómo funcionan los trucos de los magos: <http://www.discoveryfamilia.com/actividades/experimentos/>