



IGLESIA DEL NAZARENO
MESOAMÉRICA

ÉXODO

MINISTERIO DE ESGRIMA BÍBLICO INFANTIL
Estudio Bíblico para Niños de 7 a 11 años
Versión Reina Valera 1960

El Señor es mi fuerza y mi cántico; él es mi salvación. Él es mi Dios, y lo alabaré; es el Dios de mi padre, y lo enalteceré
Éxodo 15:2.



DESCUBRAMOS JUNTOS
LAS AVENTURAS DE

MOISÉS



¿Qué es MEBI?

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.

Partiendo del principio lúdico (aprender jugando) el MEBI consiste en una serie de juegos divididos en las categorías de memorización, reflexión, arte manual, actuación y música; cada uno de los juegos está relacionado o ha sido adaptado al tema de estudio, 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; 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, sin embargo, debe tenerse en claro que el objetivo es aprender la Palabra de Dios, no competir.

Confiamos que esta enseñanza atractiva y vivencial permitirá a los niños/as atesorar la Palabra de Dios en sus corazones y que “no se apartarán del camino correcto” aun cuando dejen la infancia atrás.

Misión:

Preparar a los niños/as 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, el compromiso y la inclusión, este ministerio además promueve entre los niños/as el trabajo en equipo, colaboración, respeto, entre muchos otros.

¿Qué recursos necesito?

- ✓ Biblia Nueva Versión Internacional
- ✓ Manual de MEBI
- ✓ Puede visitar la página www.regionmesoamerica.org, para este y otros recursos.
- ✓ Material didáctico (hojas, pegamento, tijeras, lápices, crayones, papel de colores, etc.)

¿Cómo formo un equipo en mi iglesia local?

Presidente local de MIEDD, debe adquirir el material que está disponible para MEBI, seleccionar a un hermano/a que sea servicial, dinámico y que ame la labor con niños para que trabaje como coach del equipo.

Coach, su función es preparar al equipo, motivándoles a estudiar la Palabra, dando o coordinando las lecciones bíblicas, actividades de aprendizaje de los juegos, debe acompañar al equipo a todas las demostraciones que organice el distrito, etc.

Equipo, estará formado por un mínimo de 6 niños/as y un máximo de 10 niños/as en edades de 7 a 11 años (pueden ser menores, aunque lo conveniente es que ya puedan leer y escribir). Si un niño/a cumple 12 años entre los meses de julio-diciembre, aun puede participar.

¿Cómo preparo a los niños?

Debe establecerse un tiempo de ensayo y estudio con el equipo. El estudio debe considerar el tema asignado para el esgrima bíblico.

Para estudiar mejor el tema puede dividirse en capítulos o en eventos específicos, para ello utilice la guía de lecciones que se incluye en este folleto. Inicie con la lectura de eventos, discútalos haciendo preguntas de memoria sobre situaciones, personajes, lugares y nombres. Explique datos que motiven la curiosidad del equipo en cuanto a costumbres, significado de objetos o ritos y otras características interesantes que complementen y aclaren el texto y contexto leído. Elabore listados de palabras, nombres, lugares, objetos, animales. Averigüe en cuáles otros libros de la Biblia se mencionan los personajes principales. Haga que los niños memoricen exactamente los textos principales. Ayude a los niños a memorizar eventos y secuencias de las historias, en forma no textual, así lo podrán relatar lo más completo posible. Es necesario ayudarles a recordar datos importantes. Guiarlos para que descubran individualmente y en equipo la enseñanza de Dios para su vida y realice los juegos que tengan relación con la lección estudiada.

Esta guía de estudio puede ayudar en los siguientes temas:

- ¿Cómo surge este(os) personaje(s)?
- ¿Con quiénes se relaciona?
- ¿Dónde se desarrolla la historia?
- ¿Cómo obra Dios en sus vidas?
- ¿Cuál es el motivo por el cual se encuentra esta historia en la Biblia?
- ¿Cómo se relaciona este pasaje a Cristo y por ende a la salvación?
- Toma cada historia y tráela al tiempo actual. ¿Cómo lo harías?
- ¿Qué valores se encuentran en la historia?
- ¿Qué lugares se mencionan? Ubícalos en un mapa.
- ¿Cómo son los personajes?
- ¿Qué características tienen?
- ¿Qué cosas se destacaban en la cultura y se necesitan investigar (animales, artesanías, ritos o costumbres)?

Además:

- Invite a maestros de Escuela Dominical y/o personas que tengan estudios teológicos para que impartan lecciones respecto al tema y aclaren dudas.
- Motive a los hermanos de la iglesia para que apoyen al equipo, en la composición de la letra y música del canto, porra, poema, distintivo y en los ensayos.
- Practique cada juego únicamente después de haber estudiado y aclarado el tema considerablemente.
- Recuerde que es importante establecer las habilidades en las que mejor se desenvuelve el niño/a.

¿Quiénes participan en una demostración?

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. Se asignará un juez a cada equipo participante, es decir, si hay 5 equipos participando, debe haber 5 jueces.

- Velar porque se cumplan las reglas de cada juego.
- Llevan el punteo del equipo que le correspondió.
- Hacen saber al moderador cuando se infringen las reglas.

Juez de tiempo, deberá llevar el tiempo para cada demostración, dando la señal de inicio y de finalización.

Ciclo de estudio anual

- GENESIS - 2020
- ÉXODO - 2021
- JOSUÉ, JUECES Y RUT - 2022
- 1 Y 2 SAMUEL - 2023
- MATEO - 2024
- HECHOS - 2025

Carta al coach (Testimonio)

Hola, Dios te bendiga, que gusto saludarte en nuestro segundo año del ciclo de estudio, alistémonos para entregarnos al servicio de los más pequeños; cuando trabajamos con niños, las recompensas son las más dulces, amorosas y sinceras, ellos nos entregan su afecto sin reparos, es como tener el cielo frente a nosotros; trabajar con ellos siempre implica desafíos, retos y aplicar mucha creatividad y más en este tiempo; ¡vaya abatida la que nos dio la pandemia del sars-cov-19!, nunca nos imaginamos ni en nuestros sueños más locos tener que estar congregados de forma virtual, o trabajar con los niños a distancia, creo que cada iglesia local, pastor/a, maestro/a y miembros, demostraron que la iglesia de Cristo está más activa que nunca, que nada puede detener la obra de nuestro Señor y que siempre habrán maneras de perseverar y tener cuidado del redil.

Sabemos que hubo algunos sin los recursos necesarios para conectarse a cultos virtuales y eso es lamentable pero también sabemos que Dios ha tenido cuidado de su iglesia alrededor del mundo, él es nuestro pastor y nada nos faltará, sigamos orando y pidiendo que sane nuestra tierra y que traiga paz a los corazones afligidos o enlutados; depositemos en él toda ansiedad, Dios conoce nuestras necesidades incluso antes de que se las exponamos en oración, así que sigamos confinado, esto también pasará y podremos retomar nuestras actividades presenciales y el uso de nuestros templos, solamente seamos pacientes.

En la misión tenemos un tiempo para trabajar con niños el día sábado, lo llamamos "Club Infantil Los Niños Primero"; estábamos muy contentas porque se agregaban nuevos niños, los veíamos motivados y participativos, cuando el gobierno inicio la cuarentena, suspendimos las reuniones y una de las primeras acciones que tomamos fue generar un grupo de WhatsApp e incluir a algunos contactos que teníamos, empezamos a enviar por ese medio hojas de trabajo, videos, manualidades y otras actividades, posteriormente empezamos a reunirnos de forma virtual a través de la plataforma Google Meet, los chicos con los que pudimos seguir estaban muy contentos y entusiasmados, pero nuestro corazón anhelaba verlos a todos, perdimos contacto con unos 8 o 10 niños que no pertenecían a la misión pero asistían sin falta al club, así que nuestra oración ha sido verles de nuevo y seguir sembrando la Palabra en sus corazones. ¡Sigamos adelante, pronto veremos los frutos!

En Cristo
Pamela Vargas
pdepamela@gmail.com

LECCIÓN 1

¿Qué fue lo que sucedió?

Éxodo 1:1-22

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR

"Y los hijos de Israel fructificaron y se multiplicaron, y fueron aumentados y fortalecidos en extremo, y se llenó de ellos la tierra."
Éxodo 1:7

VERDADES ACERCA DE DIOS:

*Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.*

1. Dios mostró su bondad al pueblo cuando estaban en problemas. (*)
2. Dios siempre cumple sus promesas.
3. El tiempo de Dios a menudo es diferente al nuestro.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En este estudio los niños aprenderán que Dios cumple sus promesas y que provee para su pueblo escogido.

1. El final de Génesis se conecta con el comienzo de Éxodo.
2. En Éxodo vemos cómo se cumple una parte de la promesa que Dios le hizo a Abraham en Génesis 15.
3. Dios estuvo profundamente preocupado por el sufrimiento que el faraón causó a los israelitas.

CONTEXTO BÍBLICO:

El libro de Éxodo trata sobre la obediencia y la desobediencia, el valorar la vida y no respetarla, la sumisión y el obstinado egoísmo, el perdón y la amargura. El libro de Éxodo cuenta los detalles de la vida de Moisés, un siervo poderoso de Dios y líder del pueblo de Israel. Por medio de Moisés, Dios sacó a los israelitas de la esclavitud de Egipto, los ayudó a convertirse en una nación, y los preparó para entrar a la Tierra Prometida.

Al final de Génesis, vemos el contraste entre Israel y Egipto. Todos los hijos de Israel vivieron en Egipto. Adoraron a Dios y llegaron a ser una familia muy extensa. Los egipcios pensaban que su rey, a quien llamaban faraón, era su Dios. Lo adoraban. También adoraron a otros dioses falsos y practicaron la magia negra. Éxodo comienza con un nuevo faraón. Este rey no conocía a José o a su Dios. Había muchos israelitas viviendo en Egipto; el faraón pensó que se volverían en su contra. Los esclavizó; los forzó a trabajar muy duro construyendo ciudades. No quería dejarlos salir de Egipto.

Génesis termina con algunas preguntas por responder.

¿Qué hizo que los israelitas llegaran a estar tan incómodos en Egipto y que desearan ansiosamente salir de ahí?

¿Qué medios usó Dios para sacar a los israelitas de Egipto hacia la tierra que le prometió a Abraham cuatrocientos años antes?

Éxodo responde a estas preguntas. Sus niños aprenderán que Dios es fiel. Dios se involucra. Dios obra para acercar al pueblo hacia él. El Dios del Éxodo es el Dios de hoy.

¿LO SABÍAS?

Los israelitas construyeron las ciudades de Pitón y Ramsés, llamadas ciudades de almacenamiento, donde el faraón guardaba suministros para sus soldados.

VOCABULARIO:

Palabras de fe:

Prometer significa que te comprometes a hacer algo. Dios siempre hace lo que dice que hará; siempre cumple sus promesas.

Personas:

Abraham fue el padre de los israelitas, a quienes también se les conoció como los hebreos. Él fue el primer patriarca hebreo.

Isaac fue hijo de Abraham.

Jacob, también conocido como Israel, fue hijo de Isaac y nieto de Abraham.

Faraón era el título que se le asignaba al rey de Egipto.

Sifra y Fúa fueron parteras hebreas.

Hebreos e israelitas son dos términos que se usan para referirse a los descendientes de Jacob, también conocido como Israel.

Lugares:

Egipto es un país que se encuentra al noreste de África. En el tiempo del Éxodo, Egipto fue una nación poderosa.

Gosén fue una zona al noreste de Egipto donde vivieron los hebreos.

El río Nilo es el más largo de Egipto.

Conceptos:

Se llama descendientes a los hijos de una persona, sus nietos, bisnietos, y a todas las generaciones que le suceden.

Se llama parteras a las mujeres que ayudan a otras a dar a luz a sus hijos.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Cada semana necesitará:

1. Algo para transportar como un pequeño bolso de viaje.
2. Un lugar para guardar los elementos de la historia de cada semana (Puede ser una bolsa, una canasta o caja).

Usará estos dos objetos en cada lección.

3. Objetos para la historia de hoy:

Doce cosas similares como crayones, canicas o piedritas que sean lo

suficientemente pequeñas para llevarlas en su bolso de viaje.

4. Un ladrillo o bloque
5. Un muñeco

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 1:1-22.
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Siga al líder

Pida que los niños hagan una fila, uno detrás del otro. escoja a un niño como líder. Dígales a los niños que deben mirar al líder e imitar todo lo que él haga.

La hora de la historia:

Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que le sugerimos.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.
3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.
4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.
5. Diga, estamos en una expedición. Empaqué nuestro bolso de viaje con herramientas que nos ayudarán a explorar el libro de Éxodo. Cada semana buscaremos dentro del bolso de herramientas lo que necesitaremos para nuestro viaje. Hoy comenzaremos con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Levante los doce objetos similares. Diga, al final del libro de Génesis, Jacob (también conocido como Israel) tenía muchos hijos. Su hijo José llegó a ser un líder importante en Egipto. Durante una gran hambruna, José llevó a su padre, hermanos y todas sus familias a Egipto. Ellos vivieron en Gosén y se convirtieron en un pueblo muy numeroso.
2. Un ladrillo - Diga, después de que José murió, un nuevo rey que no lo conocía llegó a ser el faraón. El faraón tuvo miedo de que los israelitas se confabularan con sus enemigos y pelearan en contra de Egipto. Por esto obligó a los israelitas a ser sus esclavos; los obligó a hacer ladrillos y a construir sus ciudades.
3. Gesto para recordar - Eslabón de cadena - Muestre a los niños cómo unir sus dedos índices para representar la esclavitud de los israelitas en Egipto. O puede invitar a los niños a pensar en otro gesto.
4. Muñeco - Diga, aun cuando fueron esclavos, Dios bendijo a los israelitas con muchos hijos. Para impedir que las familias se hicieran más numerosas, el faraón mandó a las parteras hebreas a matar a los bebés varones cuando nacieran. Pero las parteras temieron a Dios y se rehusaron a matar a los niños. Después de esto, el faraón ordenó a los egipcios a arrojar a los bebés varones hebreos al río Nilo.
5. Diga, ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídales que expliquen lo que significa o que repasen el gesto para recordar. Después de haber sacado todos los objetos, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Sugerencias didácticas:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas.

- Revise Génesis 15:12-14 y 46:2-7.
- Diga en sus propias palabras cómo llegaron los israelitas a Egipto. Esto proveerá el contexto para el estudio de Éxodo.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 1:1-22.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas. Recuerde que podría no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Cuál fue la causa por la que los israelitas salieron a Egipto? (Génesis 15:12-15; 46:2-7)
2. ¿Cómo se sentirían si fueran un esclavo israelita en Egipto?
3. ¿Piensan que los israelitas se sintieron abandonados por Dios? ¿Por qué?
4. ¿Por medio de quién obró Dios para ayudar a su pueblo que sufría? ¿De qué maneras piensan que Dios ayuda a la gente que sufre hoy?
5. ¿Cómo saben que Dios obra constantemente en sus vidas?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan.

Diga, Dios mostró su bondad al pueblo cuando estaban en problemas.

Los israelitas llegaron a Egipto como invitados de honor, pero luego se convirtieron en esclavos. El Señor nunca olvidó a los israelitas o la promesa que hizo de darles un territorio propio. El Señor les mostró su bondad a los israelitas aun cuando les sucedieron cosas terribles. Estuvo con ellos cuando sufrieron. Salvó a los bebés varones de la muerte

El Señor nunca te dejará. Él mira tus luchas. Él está contigo cuando suceden cosas malas. El Señor tenía un plan para los israelitas y tiene un plan para ti también.

LECCIÓN 2

Nace un Líder

Éxodo 2:1-22

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR

Cuando la abrió, vio al niño; y he aquí que el niño lloraba. Y teniendo compasión de él, dijo: De los niños de los hebreos es éste. Éxodo 2:6

VERDADES ACERCA DE DIOS

*Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.*

1. Dios siempre estuvo presente en la vida de Moisés. Dios salvó la vida de Moisés y lo ayudó aun cuando Moisés pecó. (*)
2. Dios protege y cuida a la gente.
3. Dios obra en nuestra vida, aunque a veces no podemos ver lo que hace.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En este estudio, los niños aprenderán que Dios siempre está obrando aún cuando no podemos ver el resultado de lo que él hace.

1. Para salvar su vida, la madre de Moisés lo escondió, luego de tres meses lo puso en una canasta y lo dejó en el río Nilo.
2. La hija del faraón encontró esa canasta. Llamó al bebé Moisés y lo crió cómo si hubiera sido su propio hijo.
3. De adulto, Moisés mató a un egipcio que estaba maltratando a un esclavo hebreo.
4. Moisés escapó a Madián, se casó con Zéfora y tuvo un hijo.

CONTEXTO BÍBLICO:

La madre de Moisés, su hermana y la valerosa hija del faraón no obedecieron la orden del faraón de matar a los bebés varones hebreos. Debido a que su vida fue salvada, Moisés pudo ser educado y enseñado como un príncipe egipcio. Dios utilizó las experiencias de Moisés y su conocimiento del gobierno y la cultura egipcia.

De joven Moisés se identificó con los hebreos. Pecó cuando mató a un egipcio y lo escondió porque tuvo miedo. Cuando faraón se enteró quiso matarlo. Moisés huyó de Egipto y escapó a Madián. En Madián, Moisés continuó defendiendo a los que fueron maltratados. Protegió a las hijas de Reuel de un grupo de pastores. Reuel, también conocido como Jetro, invitó a Moisés a ser parte de su familia y casarse con su hija Zéfora. Moisés se convirtió en un pastor y comenzó una nueva vida, pero se sentía como extranjero en una tierra extraña.

Dios protegió a Moisés. Cuando Moisés pecó, Dios no lo abandonó. Dios utilizó todo lo que pasó en la vida de Moisés. Escogió a Moisés para rescatar a los israelitas.

¿Lo sabías?

Los hijos de una persona, sus nietos, bisnietos y todos los que les siguen son llamados descendientes. Abraham y Sara tuvieron un hijo llamado Jacob, también conocido como Israel. A los descendientes de Israel se les llamó israelitas.

Los israelitas no tenían un territorio propio. A menudo se les llamó hebreos, lo que significa errantes. Después de que Sara murió, Abraham se casó con Cetura. Su hijo fue llamado Madián. Los madianitas son descendientes de Abraham y Cetura. Los madianitas y los israelitas o hebreos fueron parientes. Lea Génesis 25:2.

VOCABULARIO:

Palabras de Fe:

La fe es confiar en la dirección de Dios, creer lo que Dios dice, depender de él y obedecerlo.

Personas:

Moisés fue un hebreo hijo de esclavos levitas. Su madre lo ocultó cuando nació. Él fue criado por la

hija del faraón y llegó a ser un príncipe egipcio. Dios escogió a Moisés para sacar a los israelitas de la esclavitud.

La hija del faraón fue miembro de la familia real egipcia. Ella desafió el decreto de su padre de matar a los bebés hebreos y trató a Moisés como si hubiese sido su propio hijo.

Un levita era alguien que nació en la familia de Leví. Leví fue uno de los hijos de Jacob, a quien también se lo conoce como Israel. Leví fue un israelita.

Reuel también fue conocido como Jetro. Él fue el sumo sacerdote de Madián, quien se convirtió en el suegro de Moisés.

Zéfora fue una pastora. Fue la hija mayor de Reuel y se casó con Moisés.

Lugares:

Madián estuvo localizado en la Península Arábiga a lo largo de la costa este del Golfo de Aqaba.

Conceptos:

El papiro fue una forma antigua de papel hecho con el tejido esponjoso de la planta de papiro. Alguna vez esta planta fue muy abundante en el Delta del Nilo. Crece hasta una altura de dos o tres metros.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. Una caja (bolso, canasta o cartón)

Objetos para la historia de hoy:

3. Una canasta
4. Una barra de jabón o un paño
5. Bolas de algodón

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 2:1-22.
2. Consiga los objetos para la historia de hoy. Reemplace los elementos que no consiga con una imagen o dibujo.
3. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar donde se contarán las historias.

4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Lleve el bolso de viaje al lugar donde se contarán las historias.

Actividad de apertura: Revisión de la lección

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que le sugerimos.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden que indica la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.
3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.
4. Para repasar la historia, saque el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea vuelta a contar.
5. Repase el gesto para memorizar que se describe abajo. Haga este gesto cada vez que mencione lo que representa.
6. Diga, continuamos en nuestra expedición del libro de Éxodo. Prepare el bolso de viaje con las herramientas que vamos a necesitar. Hoy comenzaremos con... Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Gesto para memorizar - Acunar al bebé - Muestre a los niños cómo acunar a un bebé en sus brazos. Este movimiento representa a Moisés el bebé.
2. Una canasta - Diga, Una familia levita tuvo un bebé varón. La madre lo escondió cuando el faraón ordenó que todos los bebés varones hebreos debían ser asesinados. Cuando el

bebé creció, tanto que no podía ser escondido, su madre hizo una canasta de papiro y la colocó entre las cañas que había en el Nilo.

3. Una barra de jabón o un paño para limpiar - Diga, La hija de faraón salió a bañarse al río Nilo. Ella vio la canasta y mandó a su sirviente a traérsela. Tuvo compasión por el bebé y decidió adoptarlo como su hijo. Lo llamó Moisés. Durante un tiempo, ella pagó a la madre de Moisés para que lo cuidara.
4. Bolas de algodón (lana de oveja) - Diga, Cuando Moisés era joven fue parte de la familia real. Aunque vivió y fue educado como un egipcio, tuvo compasión de los hebreos. Cuando Moisés llegó a la edad adulta, vio a un egipcio maltratando a un hebreo. Mató al egipcio y escondió el cuerpo. El faraón se enteró de esto y quiso matar a Moisés, pero él escapó a Madián. Él se sentó junto a un pozo en el que los pastores daban de beber a sus rebaños. Así conoció a las hijas de un hombre llamado Reuel, quien le dio un lugar para vivir y un trabajo. Moisés se casó con Zéfora, hija de Reuel, y se convirtió en un pastor.
5. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar.

Sugerencias didácticas:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas.

- Recuérdeles a los niños que Dios siempre está obrando en sus vidas. Dios obra constantemente para ayudarles aun cuando no pueden ver lo que él está haciendo. Su presencia está siempre con nosotros.
- Si fuera posible, comparta una experiencia personal que ilustre esto.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 2:1-22.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas. Recuerde que podría no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. El decreto del faraón, o su orden, fue que la gente echara a los bebés al río Nilo. ¿Obedeció la madre de Moisés esta orden? ¿Por qué actuó de esta manera? Explique su respuesta.
2. Moisés creció como un príncipe en un palacio egipcio. ¿Por qué se preocupó él cuando vio a un egipcio golpeando a un hebreo?
3. A Dios no se le menciona en Éxodo 2. ¿Cómo sabemos que Dios obró constantemente para ayudar a Moisés?
4. Imaginen que conocían a Moisés y observaron estos acontecimientos. ¿Cómo describirían la forma en que el Señor protegió y preparó a Moisés para que fuera un gran líder? ¿Por qué creen que Dios no lo hizo de otra manera?
5. ¿Todavía prepara Dios a personas para que sean líderes? ¿De qué maneras podemos ver esto en la vida de las personas?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan.

Diga, Dios salvó la vida de Moisés y lo ayudó, aun cuando Moisés pecó y mató al egipcio.

Dios obró para salvar la vida de Moisés por medio de muchos eventos emocionantes. ¿Se han preguntado si Dios obra en sus vidas? A menudo nosotros no experimentamos rescates dramáticos como el que experimentó Moisés. No siempre podemos ver a Dios, pero él obra constantemente en nuestras vidas. Él nos guía y nos ayuda para que lleguemos a ser aquello para lo que él nos creó. Dios nos ama y nos ayuda aun cuando hacemos cosas incorrectas.

Dios tenía grandes planes para Moisés y también tiene planes para ustedes. Él obra constantemente en tu vida.

LECCIÓN 3

¡Cuidado donde te paras!

Éxodo 2:23 - 3:1-22

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR

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

VERDADES ACERCA DE DIOS:

*Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.*

1. Dios escogió obrar por medio de Moisés para rescatar a su pueblo de la esclavitud. (*)
2. Dios es santo.
3. Dios se preocupa por lo que le sucede a su pueblo.
4. Dios escoge a personas para que trabajen en con él para cumplir sus propósitos.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En este estudio los niños aprenderán que Dios cumple sus propósitos llamando a personas para que trabajen con él.

1. El Señor recordó su pacto con Abraham y sintió compasión por su pueblo esclavizado.
2. El Señor se apareció a Moisés en una zarza ardiente.
3. El Señor le compartió su plan de rescatar a los Israelitas.
4. El Señor le dijo a Moisés que les entregara este mensaje a los ancianos de Israel.

CONTEXTO BÍBLICO:

Éxodo 3 nos ayuda a entender el carácter de Dios y su misión de salvación.

Dios buscó a Moisés mientras él vivía una vida ordinaria y pastoreaba ovejas. Dios se le apareció como fuego en una zarza y le pidió que se quitara sus sandalias. La presencia de Dios hizo santo al

suelo. Se convirtió en lugar sagrado, separado solamente para Dios.

Dios quiere que experimentemos una relación personal con él. Nos invita a trabajar con él para salvar a todas las personas. Cuando Moisés preguntó, "¿Quién soy yo para que vaya al faraón, y saque de Egipto a los hijos de Israel?" Dios respondió, "yo estaré contigo" (3:12). Moisés debía confiar en la fuerza de Dios y no en sus propias fuerzas. Cuando Dios nos envía, nunca estamos solos. Él siempre va con nosotros. Nos da habilidad para hacer lo que nos pide que hagamos.

En las culturas antiguas los nombres tenían mucho significado. El nombre de una persona revelaba su verdadera identidad y carácter. En 3:13, Moisés le dijo a Dios, "He aquí que llego yo a los hijos de Israel, y les digo: El Dios de vuestros padres me ha enviado a vosotros. Si ellos me preguntaren: ¿Cuál es su nombre?, ¿Qué les responderé? Moisés estaba preguntando cómo le presentaría a Dios a personas que no lo conocían.

Dios le respondió, "YO SOY EL QUE SOY. Di a los israelitas, Yo soy me ha enviado a ustedes." Esto enfatiza que la presencia de Dios está siempre aquí y ahora. Dios es eterno. No tiene principio. No tiene final. Solo Él es aquél que siempre es.

¿Lo sabías?

En la Biblia, el Señor a menudo se revela a sí mismo como fuego.

VOCABULARIO:

Palabras de Fe:

Santo significa completo y puro. También significa que algo o alguien está apartado para Dios. Dios es santo. Él es diferente a todos los otros seres porque solo él es completamente bueno y perfecto.

Personas:

A Jetro también se lo conoce como Reuel, el sumo sacerdote de Madián. Él era el suegro de Moisés.

Los cananitas fueron personas que vivieron en Canaán.

Yo soy el que soy es el nombre personal de Dios. Este es el nombre que él usa para referirse a sí mismo.

Los ancianos son los líderes varones de una tribu de Israel. Los ancianos usualmente eran hombres mayores.

Lugares:

Horeb es el monte donde Dios se apareció a Moisés en la zarza ardiente. La zarza ardía, pero no se consumía.

Conceptos:

Las maravillas o señales son milagros hechos por Dios.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
 2. Una caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.
- Objetos para la historia de hoy:
3. Un fósforo o una vela
 4. Una pequeña rama o una pequeña planta
 5. Una sandalia o zapato
 6. Una hoja de papel de construcción y un marcador
 7. Joyas de color dorado o plateado y un pedazo pequeño de tela

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 2:23-3:22.
2. Consiga los objetos para la historia de hoy. Reemplace los elementos que no consiga con una imagen o dibujo.

3. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar donde se contarán las historias.
5. Imprima esta frase en el papel de construcción: "YO SOY EL QUE SOY." Coloque dicho papel boca abajo en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Repaso de la lección

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones con suficiente tiempo de anticipación.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que se provee.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.
3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.
4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que vuelvan a contar la historia.
5. Repase la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.
6. Diga, continuamos en nuestra expedición del libro de Éxodo. Empaqué nuestro bolso de viaje con las herramientas que vamos a necesitar. Hoy comenzaremos con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Un fósforo o una vela, una planta o una rama. Diga, Mientras Moisés pastoreaba las ovejas,

vio una zarza que ardía. Aunque se quemaba no se consumía. Moisés fue a ver esa visión extraña.

2. Una sandalia o un zapato - Diga, Dios llamó a Moisés desde la zarza ardiente y dijo, "No te acerques. Quita tu calzado de tus pies, porque el lugar en el que tú estás, tierra santa es" (3:5). Dios había visto la miseria de su pueblo en Egipto. Él estaba preocupado por su sufrimiento. Vino a rescatarlos y guiarlos a una tierra buena y espaciosa.
3. Cartel "Yo soy" - Diga, Moisés se opuso al llamado de Dios. Preguntó, "¿Quién soy yo para que vaya al faraón, y saque de Egipto a los hijos de Israel?" (3:11). Moisés también quería saber qué debería decir si la gente le preguntaba quién le había enviado. Dios respondió, "YO SOY EL QUE SOY. Y dijo: Así dirás a los hijos de Israel: YO SOY me envió a vosotros." (3:14).
4. Señal para Recordar - Las manos a los lados de la boca. Esto representa que Dios llamó a Moisés para que fuera..
5. Joyería de color dorado o plateado y ropa - Diga, Dios le compartió más sobre su plan de rescate. Le dijo a Moisés que el pueblo no saldría de Egipto con las manos vacías. Los egipcios les darían a los israelitas oro, plata y vestidos (3:22).
6. Diga, Ahora es su turno de contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídales que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar.

Sugerencias didácticas:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas.

- Diga con sus propias palabras cómo el Señor cumplió la promesa que le hizo a Abraham en Génesis 15.

- Recuérdale a los niños que Dios a menudo obra por medio de personas ordinarias para cumplir sus propósitos.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 2:23-3:22.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas. Recuerde que podría no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Cuál fue el pacto que Dios hizo con Abraham, Isaac y Jacob?
2. ¿Qué quiso decir Dios cuando dijo que el suelo cerca de la zarza ardiente era tierra santa?
3. Dios dijo que iba a rescatar a los israelitas. Envío a Moisés a sacar al pueblo de Egipto. ¿Quién realmente rescató a los israelitas?
4. ¿Cómo responderían si Dios les pidiera que rescataran a toda una nación de esclavos?
5. ¿Qué promesas le hizo Dios a Moisés? Si Dios les hubiera dado un trabajo similar y les hubiera hecho esas promesas, ¿tendrían el valor de hacer lo que les pide? ¿Por qué?, o ¿por qué no?

Pensamientos de cierre:

Este es el principio que queremos que los niños aprendan.

Diga, Dios escogió obrar por medio de Moisés para rescatar a su pueblo de la esclavitud. ¿Se han preguntado alguna vez cómo Dios cumple sus propósitos en el mundo? Hay veces en que Dios obra solo para hacer algo que solo él puede hacer. Muchas veces, Dios involucra a personas en su obra. Dios podría haber rescatado a su pueblo de Egipto sin ayuda. Nada es demasiado difícil para él. Sin embargo, Dios llamó a Moisés para obrar con él.

Dios puede llamarlos para que trabajen con él. La Biblia cuenta muchas historias de cómo Dios obró por medio de personas de todas las edades, ¡incluyendo a niños! Si Dios los llama a hacer algo para él, pueden confiar en él completamente.

LECCIÓN 4

Moisés... ¡Tú puedes hacerlo!

Éxodo 4:1-21, 27-31

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR

Ahora pues, ve, y yo estaré con tu boca, y te enseñaré lo que hayas de hablar. Éxodo 4:12

VERDADES ACERCA DE DIOS:

*Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.*

1. Dios le mostró a Moisés que él tiene poder para cumplir sus promesas. (*)
2. Dios tiene poder para hacer milagros.
3. Dios promete ayudar a aquellos que les ha confiado una tarea.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En este estudio, los niños aprenderán que Dios tiene poder para cumplir sus promesas y para hacer milagros.

1. El Señor llamó a Moisés para que lo sirviera yendo a Egipto.
2. El Señor dio a Moisés la capacidad de hacer señales milagrosas para que los israelitas supieran que el Señor lo había enviado.
3. El Señor envió a Aarón para que ayudara a Moisés.
4. Al comienzo lo que sucedió en Egipto desanimó a Moisés y al pueblo. Dios siempre estuvo llevando a cabo su plan.

CONTEXTO BÍBLICO:

Los israelitas fueron liberados, pero aún tuvieron que enfrentar dificultades. ¿Qué fue lo que les sucedió? El Señor había realizado señales milagrosas para revelar su presencia y poder. Su plan fue gobernar al pueblo de Israel como Dios y Rey.

En este estudio bíblico, Dios creó las funciones del

sacerdote y profeta para que lo sirvieran como sus representantes. Los profetas hablan en nombre de Dios. Moisés, profeta de Dios, recibe y comunica los mensajes de Dios al pueblo. También realiza señales y milagros. Aarón, sacerdote de Dios, representa a Dios en la adoración. Un sacerdote guía al pueblo a experimentar la presencia de Dios por medio de la adoración. Hoy, El pastor de la iglesia o el predicador es el guía espiritual.

Moisés tuvo temor de hablar en nombre de Dios. Cuando él rogó a Dios que enviara a alguien más, Dios se enojó. (Éxodo 4:13-14) No está mal hacerle preguntas a Dios. Es más, Dios nos anima a preguntar para conocer la verdad. Cuando encontramos la respuesta a nuestras preguntas, necesitamos actuar. No nos debemos sentir mal por sentir temor. Este estudio muestra la reacción de los israelitas ante el mensaje de Dios y sus mensajeros.

¿Lo sabías?

Moisés realizó señales o milagros. Cada señal tenía un significado especial. Por ejemplo, cuando Moisés sacó su mano leprosa de su vestimenta, estuvo completamente sana. Dios tuvo la intención de advertir al faraón que Dios podía obrar poderosamente por medio de Moisés, sus palabras y sus acciones.

VOCABULARIO:

Palabras de Fe:

Obediencia es hacer lo que sabemos que Dios nos pide que hagamos. Dios quiere que le obedezcamos y que hagamos lo que nos dice en la Biblia.

Personas:

Aarón, el Levita, fue hermano mayor de Moisés. El Señor dijo que Aarón le ayudaría a Moisés a hablar con el faraón y con el pueblo.

Conceptos:

La vara de Dios fue la vara de pastor de Moisés, una herramienta usada para guiar a las ovejas. Dios lo usó para hacer señales milagrosas.

Se dice leproso a una persona que tiene una enfermedad en la piel llamada lepra. Esta enfermedad era muy contagiosa en los tiempos bíblicos.

Se dice sordo a una persona que no puede oír.

Se dice muda a una persona que no puede hablar.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

3. Una serpiente de juguete
4. Una vara
5. Un mapa, preferentemente de la Tierra Santa
6. Marcadores mágicos

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 4:1-21, 27-31
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias. Coloque esto junto al lugar de contar historias.
4. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Repaso de la lección

Pida a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la Historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que le sugerimos.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.
3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.
4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.
5. Repase el gesto para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.
6. Diga, continuamos en nuestra expedición del libro de Éxodo. Empaqué nuestro bolso de viaje con las herramientas que vamos a necesitar. Hoy comenzaremos con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Una serpiente de juguete - Diga, El Señor le dio a Moisés la habilidad para realizar señales milagrosas de tal manera que los israelitas supieran que el Señor lo había enviado. Cuando Moisés colocó la vara en el suelo, se convirtió en una serpiente. Cuando la tomó de la cola, se volvió a convertir en una vara. Moisés metió su mano debajo de su manto, cuando la sacó tenía lepra; luego volvió a la normalidad. Si después de eso las personas aún no creían, Moisés llegó a convertir el agua en sangre.
2. Una vara - Diga, Moisés finalmente estuvo de acuerdo en hacer lo que Dios le había llamado

a hacer. Él se despidió de Jetro, también conocido como Reuel, y llevó a su esposa y su familia con él. También llevó la vara de Dios. Lea 4:20.

3. Señal para recordar - Pida que los niños señalen con sus dedos pulgares sobre sus hombros para representar que Moisés regresó a Egipto. O puede invitar a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia, hagan este gesto cuando escuchen lo que este representa.
4. Mapa - Diga, en el desierto, Moisés se encontró con Aarón como el Señor le había dicho previamente. Juntos fueron a Egipto. En Egipto, se encontraron con los ancianos de los israelitas y les contaron todo lo que Dios dijo. Moisés les mostró las señales milagrosas. El pueblo adoró a Dios.
5. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídales que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar. Después de haber sacado todos los objetos, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Consejos didácticos:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas.

- Recuérdeles a los niños que Moisés tenía miedo de regresar a Egipto. Esta fue una reacción humana normal. Moisés aprendió a confiar en Dios y en sus promesas de que le ayudaría.
- El Señor quería rescatar a los israelitas de una vida mala y darles una vida buena. Él era su Dios y Rey. Los protegería y cuidaría.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 4:1-21, 27-31.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas. Recuerde que podría no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Si Dios pidiera que fueran a un lugar donde saben que las personas no los quieren, ustedes obedecerían? ¿Por qué sí? o ¿por qué no?
2. ¿Cuáles fueron los tres milagros que el Señor le pidió hacer a Moisés? ¿Cómo se sentirían si Dios les diera la habilidad de realizar estos milagros?
3. Moisés dijo que "no era de fácil palabra y torpe de lengua". No pensó que podía hacer lo que el Señor le había pedido. ¿Alguna vez han sentido angustia o temor por hacer lo que el Señor les ha pedido hacer? Expliquen su respuesta.
4. ¿Qué palabras de ánimo le dio el Señor a Moisés en Éxodo 4:11-12? ¿Cómo los ha animado el Señor?
5. Lea Éxodo 4:31. ¿Qué hizo la gente cuando vio a Moisés realizar las señales y escuchó que el Señor se preocupaba por ellos? ¿Cómo creen que se sintieron? ¿Por qué?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan.

Dios le mostró a Moisés que él tiene poder para cumplir sus promesas.

Diga, ¿Quién tuvo el poder para rescatar a los israelitas, Dios o Moisés? ¡Dios! Sin embargo, Dios quiso utilizar a Moisés para rescatarlos. Moisés tuvo miedo de regresar a Egipto. Pero, el Señor prometió enseñarle y guiarle.

Dios no espera que lo sigamos sin su ayuda. Él conoce sus fortalezas y debilidades. Dios guió y ayudó a Moisés. Él los guiará y ayudará a ustedes también. Dios llamó a Moisés cuando Moisés tenía ochenta años de edad. ¡Ustedes pueden servir a Dios hoy!

LECCIÓN 5

Un trabajo duro que empeora

Éxodo 5:1-6:9

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR

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

VERDADES ACERCA DE DIOS:

*Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.*

1. Dios animó a su pueblo en tiempo de dificultad. (*)
2. Dios busca redimir a su pueblo.
3. Dios es más poderoso que los reyes y gobernadores humanos.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En este estudio, los niños aprenderán que Dios no siempre actúa tan rápido como nos gustaría, o en la forma en que esperamos, pero siempre obra para nuestro bien.

1. Moisés y Aarón se reunieron con el faraón.
2. El faraón no quería dejar ir a los israelitas.
3. Como castigo, el faraón decretó que los israelitas tenían que encontrar su propia paja y cumplir con su cuota de fabricación de ladrillos.
4. Los israelitas no escucharon a Moisés porque se desanimaron.

CONTEXTO BÍBLICO:

Los israelitas no habían adorado a su Dios por cientos de años. Escucharon a Aarón y Moisés y decidieron creen en Dios y adorarlo. Tenían esperanza por primera vez después de generaciones. Pero el faraón no creía en el Dios de los israelitas. Su respuesta destruyó su esperanza. Su demanda imposible de recoger su propia paja y de producir el mismo número de ladrillos desanimó a Moisés y a los israelitas. Dios le dijo a Moisés que el faraón se iba a resistir. La crueldad del faraón no permitió que los israelitas vieran la promesa de

libertad de Dios. Cuando la gente sufre, a menudo se desanima y no puede ver las promesas de Dios, su bondad y amor.

Si el faraón les hubiera dejado salir después de la primera demanda, el poder y la gloria de Dios no se hubiera revelado. Con el tiempo, los israelitas aprendieron a confiar en Dios completamente. Dios pacientemente moldeó su carácter. El carácter, como el acero, se forja con el tiempo. Ambos adquieren forma bajo fuerte presión y mucho calor. Dios enseñó, guió, disciplinó, cuidó y animó a los israelitas durante las dificultades dolorosas. Estas experiencias sirvieron para formarlos como el pueblo de Dios.

¿Lo sabías?

Los faraones a menudo tomaban el nombre de sus dioses favoritos combinados con el suyo propio. Luego se presentaban ante su pueblo como si fueran un dios.

VOCABULARIO:

Palabras de fe:

Redimir significa rescatar a alguien de sus sufrimientos o esclavitud y dejarlo en libertad.

Personas:

Los capataces o encargados de esclavos eran hombres israelitas y egipcios. Ellos obligaban a los esclavos a hacer su trabajo.

Lugares:

Canaán fue un territorio al este de Egipto. El Señor prometió entregar este territorio a los israelitas. Otros pueblos vivían ahí en el tiempo del Éxodo.

Conceptos:

Una Cuota es una cantidad fija de cosas que se demandan y deben ser cumplidas.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

3. Una agenda o calendario
4. Paja o pasto seco
5. Una cuerda
6. Un globo
7. Una imagen de una persona orando o una figura de manos orando

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 5:1-6:9.
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias. Lleve esto junto al lugar de contar cuentos.
4. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar donde se contarán las historias.

Actividad de apertura: Siga al líder

Pida que los niños hagan una fila, uno detrás del otro. Escoja a un niño como líder. Dígales a los niños que deben mirar al líder e imitar todo lo que él haga. El líder guía al grupo alrededor del salón. Él o ella hace diferentes gestos con sus manos, sonidos, o señales de viaje para que los niños lo imiten. Por ejemplo, el líder da pasitos, pasos grandes o saltos. El juego debe terminar en el lugar donde se contarán las historias.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos

principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que le sugerimos.

2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.

3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.

4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.

5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.

6. Diga, continuamos en nuestra expedición del libro de Éxodo. Empaqué nuestro bolso de viaje con las herramientas que vamos a necesitar. Hoy comenzaremos con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Agenda o calendario - Diga, Moisés y Aarón tuvieron su primer encuentro con el faraón. Pidieron que el faraón dejara ir al pueblo. El faraón se rehusó.
2. Paja o pasto seco - Diga, Después de que Aarón y Moisés se encontraron con el faraón, el faraón decretó que los israelitas buscaran su propia paja y se les demandó que entregaran el mismo número de ladrillos. El faraón se refirió a ellos como haraganes.
3. Señal para recordar - Muestre a los niños cómo proteger sus ojos del sol como si estuvieran buscando paja. O puede invitar a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia, hagan este movimiento cuando escuchen lo que éste representa.
4. Una cuerda - Diga, Los israelitas fueron esclavos. Fueron esclavos de los egipcios. Tuvieron que obedecer al faraón, los encargados de esclavos y los capataces. Si desobedecían, eran castigados o aún asesinados. Sin importar cuán injustas o

cruelles fueran las circunstancias, los israelitas fueron obligados a obedecer y trabajar sin paga. Ellos era prisioneros del faraón y de los egipcios.

5. Un globo - diga, Cuando Moisés les dijo que Dios los liberaría, los israelitas se emocionaron. Sople el globo, pero no lo amarre. Diga, Así como este globo se llena con aire, ellos fueron llenos de esperanza. Deje salir un poco de aire del globo. Diga, Cuando el faraón se rehusó a dejarlos ir, se desanimaron. Pero cuando el faraón les ordenó conseguir su propia paja y todavía cumplir con su cuota, ellos perdieron toda esperanza. Suelte el resto del aire.
6. La imagen o figura de oración - Diga, Moisés también se desanimó. Entonces moisés oró a Dios y Dios contestó su oración. Dios le aseguró a Moisés que cumpliría su promesa de liberar a su pueblo.
7. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídeles que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar. Luego de que todos los objetos hayan sido sacados, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Consejos didácticos:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas.

- Dios no siempre obra tan rápidamente como quisiéramos o en la forma en que esperamos. Cuando esto sucede, sentirse desanimados es una reacción humana.
- Cuando Moisés se desanimó, habló honestamente con Dios. Cuando hablamos honestamente con Dios podemos recibir su ánimo y ayuda.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 5:1-6:9

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas.

1. Si fueran israelitas, ¿Cómo se sentirían si tuvieran que juntar su propia paja y hacer el mismo número de ladrillos cada día?
2. ¿Hizo Moisés bien cuando se quejó con Dios por lo que estaba sucediendo? ¿Por qué sí? o ¿por qué no?
3. El versículo para memorizar de hoy dice que Dios escuchó el gemido de los israelitas. ¿Escucha Dios sus oraciones? ¿Cómo lo saben?
4. En Éxodo 6:9, los israelitas se desanimaron y no escucharon lo que Moisés dijo. ¿Sería difícil confiar en Dios en esta situación? ¿Por qué sí? o ¿por qué no?
5. Imaginen que son Moisés. ¿Les gustaría continuar como el vocero de Dios después de lo que sucedió en la lección de hoy? Expliquen su respuesta.

PENSAMIENTOS DE CIERRE:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan.

Diga, Dios animó a su pueblo en tiempo de dificultad.

¿Han tratado de hacer lo que es correcto y han tenido malos resultados? Moisés hizo exactamente lo que el Señor le pidió. Sus esfuerzos hicieron que una mala situación empeorara. Los israelitas sufrieron aún más. Después de eso, ¿Qué hizo Moisés? Él habló con Dios sobre sus problemas. El Señor le aseguró a Moisés que cumpliría su promesa. El faraón no podría arruinar los planes de Dios.

Cuando sirvan al Señor y se presenten malas circunstancias, hagan lo que hizo Moisés. Hablen con el Señor sobre la situación. Sentirán su presencia. ¡Él los animará!

LECCIÓN 6

Varas, serpientes y magos

Éxodo 6:28-7:24

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR

Y sabrán los egipcios que yo soy Jehová, cuando extienda mi mano sobre Egipto, y saque a los hijos de Israel de en medio de ellos. Éxodo 7:5

VERDADES ACERCA DE DIOS:

*Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.*

1. Dios usó las plagas para mostrar su poder. (*)
2. A menudo Dios da muchas oportunidades para que la gente haga lo correcto.
3. Dios espera que su pueblo lo obedezca.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En este estudio, los niños aprenderán cómo Dios usó las plagas para mostrar su poder.

1. El Señor dijo que el faraón no escucharía a Moisés y a Aarón.
2. Aarón arrojó su vara y esta se convirtió en una serpiente.
3. Cuando Aarón golpeó el agua del río Nilo, todas las aguas en Egipto se convirtieron en sangre.
4. Los magos del faraón también realizaron estas señales, pero la vara de Aarón se tragó a todas las varas de los magos.

CONTEXTO BÍBLICO:

Esta lección se enfoca en los dos primeros encuentros milagrosos entre el Señor y el faraón. Los hechiceros del faraón pudieron replicar los dos primeros milagros. La habilidad de los magos para imitar estos milagros hizo que el faraón creyera que el Señor solo era otro dios local y no el verdadero Dios.

En el primer milagro, la vara de Aarón se convirtió en una serpiente. Los magos del faraón también hicieron que sus varas se convirtieran en

serpientes, pero la serpiente de Aarón se comió a la de los magos. Esto probó que el milagro de Dios era más poderoso que su magia. Pero como Dios lo anticipó, el faraón tercamente rehusó admitir que el Señor Dios era más poderoso que él o sus dioses.

El segundo milagro fue el primero de diez plagas. Aarón golpeó el Nilo con su vara. Esto hizo que el agua se convirtiera en sangre. La vida en Egipto dependía del río Nilo. El dios egipcio del Nilo se llamaba Hapi, a quien se le atribuía la grandeza del río. El propósito de este milagro fue mostrar que Hapi era inferior a Dios el Señor. Pero una vez más, los hechiceros pudieron replicar el milagro de Dios con su magia. Una vez más, el faraón rehusó reconocer la superioridad y autoridad de Jehová.

¿Lo sabías?

Hapi fue el antiguo dios egipcio del Nilo. La gente creía que Hapi vivía en una cueva en la fuente del río Nilo; creían que los cocodrilos y los sapos lo alimentaban. Se representaba como un gran hombre gordo, cubierto de lodo del río, de color azul, negro o verde.

VOCABULARIO:

Palabras de fe:

Con la adoración le decimos y expresamos a Dios que lo amamos más que a cualquier persona o cosa.

Personas:

Los sabios, hechiceros y magos fueron hombres entrenados en la magia egipcia. Ellos tenían conocimiento de los dioses egipcios.

Conceptos:

Un profeta es alguien a quien Dios escogió para recibir su palabra. Un profeta también declara la palabra de Dios al pueblo.

Las artes secretas son poderes o actividades misteriosas que a menudo se conocen como magia.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

3. Arcilla o plastilina endurecida
4. Una serpiente de juguete
5. Un líquido de color rojo en un recipiente con tapa hermética
6. Una vara (para representar una vara mágica)

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 6:28-7:24.
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
4. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Siga al líder

Pida que los niños hagan una fila, uno detrás del otro. escoja a un niño como líder. Diga a los niños que deben mirar al líder e imitar todo lo que él haga. El líder guía al grupo alrededor del salón. Él o ella hace diferentes gestos con sus manos, sonidos, o señales de viaje para que los niños lo imiten. Por ejemplo, el líder da pasitos, pasos grandes o saltos. El juego debe terminar en el lugar donde se contará la historia.

Opcional - Repaso de la lección:

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que le sugerimos.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.
3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.
4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que terminen de contar la historia.
5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.
6. Diga, esta semana, nuestra expedición nos lleva al faraón mismo, el rey de una de las naciones más poderosas de ese tiempo. En nuestro bolso de viaje tengo tres objetos que se relacionan con el faraón, Dios y los israelitas. Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Arcilla o plastilina endurecida - Diga, el Señor dijo que el faraón no escucharía a Moisés y Aarón y que el corazón del faraón se endurecería. Esto es exactamente lo que sucedió.
2. Una serpiente de juguete - Diga, el Señor dio a Moisés la habilidad de hacer señales y maravillas. Permitted que Aarón, hermano de Moisés, le ayudara. Cuando Aarón arrojó su vara, ésta se convirtió en una serpiente. Los

magos del faraón también hicieron esto. El faraón no escuchó, aún cuando la vara de Aarón se comió a las serpientes de los magos.

3. Señal para recordar - Pida que los niños coloquen sus manos sobre sus orejas para representar que el faraón no escucharía. O puede invitar a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia, hagan éste movimiento cuando escuchen lo que este representa.
4. Líquido rojo en un envase con tapa hermética - Diga, luego, Aarón golpeó el agua del Nilo y esta se convirtió sangre.
5. Una vara - diga, el faraón tampoco escuchó porque sus magos y sabios hicieron lo mismo con sus artes secretas.
6. Diga, ahora es su turno de contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídales que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar. Después de sacar todos los objetos, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Sugerencias didácticas:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas.

- El Señor hizo los milagros, no Aarón o Moisés.
- Las cosas sucedieron exactamente como el Señor lo había dicho.
- Moisés y Aarón obedecieron cada nueva orden de Dios y lo hicieron tal como él se los mandó. (7:6,20)

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 6:28-7:24.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas. Recuerde que podría no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. Lea Éxodo 7:2. Imaginen que son Moisés y Aarón. ¿Tendrían miedo de decirle al faraón lo que el Señor les dijo? ¿Cómo creen que se sintieron Moisés y Aarón?

2. ¿Cuál fue el primer milagro que Aarón realizó? ¿Qué sucedió para mostrar que el Señor era más poderoso que los hechiceros egipcios?

3. ¿Qué dijo el Señor a Moisés en Éxodo 7:14? ¿Qué significaba esto?

4. Lea Éxodo 7:6 y 7:20. Dios hizo las señales y maravillas, pero él obró por medio de Moisés y Aarón. ¿Cuál fue la responsabilidad de ellos?

5. Lea Éxodo 7:22. Los hechiceros hicieron las mismas cosas que Dios hizo por medio de Moisés y Aarón. Después de eso, ¿cómo creen que se sintieron Moisés y Aarón? ¿Debió ser fácil o difícil para ellos seguir confiando en Dios? ¿Por qué?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan.

Diga, Dios usó las plagas para mostrar su poder.

¿Quién fue más poderoso, un mago humano o el Señor? Al comienzo, parecía que los magos egipcios fueron tan poderosos como Dios. Pero no lo eran. A veces, otras personas o cosas parecen ser más poderosas que Dios; pero esto es solo una ilusión. La verdad es que Dios es más grande y poderoso. Él sabe más que cualquiera y lo sabe todo. La Biblia dice en Éxodo 6:6 y 7:20, que Moisés y Aarón hicieron todo lo que el Señor se los ordenó. Ellos obedecieron y confiaron en Dios.

Dios puede mostrarte su poder también. No se parecerá a las plagas, pero si confían en él y lo obedecen, experimentarán el poder de Dios en sus vidas.

LECCIÓN 7

Sapos, Moscas y Mosquitos... ¡Oh!

Éxodo 7:25-8:32

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR:

Jehová dijo a Moisés: Levántate de mañana y ponte delante de Faraón, he aquí él sale al río; y dile: Jehová ha dicho así: Deja ir a mi pueblo, para que me sirva. Éxodo 8:20

VERDADES ACERCA DE DIOS:

*Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.*

1. Por medio de las plagas, Dios mostró que los dioses egipcios eran dioses falsos. (*)
2. Dios gobierna sobre toda su creación por medio de su poder.
3. Dios escucha las oraciones de sus siervos fieles.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En esta lección, los niños aprenderán que Dios mostró que los dioses egipcios eran falsos.

1. El Señor envió una plaga de sapos y los magos la imitaron.
2. El Señor envió una plaga de mosquitos y los magos no pudieron hacerlo.
3. El Señor envió una plaga de moscas que se posaron solo en Egipto y no en Gosén.
4. Aunque el Señor envió a Moisés y Aarón, una y otra vez para hablar con el faraón, él no dejó ir a los israelitas. El corazón del faraón se endureció.

CONTEXTO BÍBLICO:

En este sitio vemos que faraón comienza a cambiar sus respuestas a Jehová. La plaga de sapos fue la primera plaga que afectó personalmente al faraón. ¡Había sapos en el palacio, sapos en su dormitorio, sapos en su cama y sapos sobre él! Aunque sus hechiceros podían hacer aparecer sapos no podían eliminarlos. Por primera vez el faraón pidió ayuda

a Moisés. Moisés dejó que el faraón escogiera el tiempo para dejarlos salir para probar la grandeza de Dios. La plaga de mosquitos fue la primera que los hechiceros no pudieron imitar. Ellos admitieron que Dios era más grande que ellos y que todos sus dioses, pero el faraón continuó resistiendo a Dios. En la cuarta plaga, el Señor envió un enjambre de moscas a Egipto y controló a dónde iban. Jehová predijo el tiempo exacto y el lugar de la plaga. Él anticipó que los israelitas no serían afectados por las moscas. Lo hizo para probar su poder. Esta vez, el faraón trató de negociar con Moisés. Él quiso que los israelitas adoraran a Dios en Egipto, pero Moisés no lo aceptó. Cuando se fue la plaga, el faraón rompió su promesa.

A menudo esto ocurre cuando las personas que no conocen a Dios necesitan su ayuda. Ruegan a Dios y a otros por ayuda y prometen cambiar, pero, después que consiguen la ayuda y el problema pasa, rompen su promesa y vuelven a su vida antigua.

¿Lo sabías?

Los mosquitos y las moscas son muy peligrosos cuando hay grandes cantidades de ellos. Comen plantas y dañan las cosechas, especialmente el trigo. Contagian a animales y personas con enfermedades y ponen muchos huevos.

VOCABULARIO:

Palabras de fe:

El poder de Dios es más grande y poderoso que cualquier persona o cosa. Dios puede hacer cualquier cosa.

Conceptos:

Los mosquitos son insectos voladores muy pequeños parecidos a pequeños moscos.

Un amasador era un recipiente grande que se usaba para mezclar la masa del pan. Luego de que la masa se mezclaba con la levadura, se la dejaba en el amasador para que se inflara y levantara.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

3. Siete dulces rojos, pueden ser M&M
4. Un sapo de juguete o un sapo de peluche
5. Una mata moscas
6. Un poco de arcilla o plastilina

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 7:25-8:32.
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
4. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Repaso de la lección

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que le sugerimos.

2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.

3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.

4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.

5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.

6. Diga, Continuamos en nuestra expedición de exploración del libro de Éxodo. Tengo en mi bolso de viaje algunas herramientas que vamos a necesitar. Hoy nuestro viaje comienza con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Caramelos rojos o M&M - Diga, en la primera plaga, Dios convirtió el agua del Nilo en sangre.
2. Sapo de peluche o de juguete - Diga, siete días después que el Señor tocó el río Nilo, le dio otra oportunidad al faraón para que lo obedeciera. El faraón se rehusó y Dios envió una plaga de sapos. Los sapos subieron del Nilo y saltaron por todo el territorio. ¡Estaban por todas partes! Los magos también hicieron que sapos subieran del Nilo. El faraón decidió que el pueblo saliera y pidió a Moisés que orara a Dios para que quitara los sapos. Moisés lo hizo y todos los sapos murieron justo donde estaban. Pronto la tierra apestaba. Los sapos fueron recolectados en grandes cantidades pero el faraón rompió su promesa de dejar salir al pueblo.
3. Matamoscas - Diga, después de la plaga de sapos, el Señor envió la plaga de mosquitos. Aarón golpeó la tierra y el polvo se convirtió en mosquitos. Esta vez, los magos no pudieron replicar el milagro. En asombro dijeron, "Esta es la mano de Dios."

Luego que los mosquitos se fueron, Dios le ofreció al faraón otra oportunidad para que lo obedeciera. El faraón se rehusó y Dios envió la plaga de las moscas. Estuvieron por todo Egipto excepto en la tierra de Gosén donde vivían los israelitas. Dios protegió a los israelitas de las moscas.

4. Arcilla o plastilina endurecida - Diga, Aún así el faraón no hizo caso a lo que Moisés y Aarón dijeron. No iba a obedecer a Dios dejando salir al pueblo. Como la arcilla que se expone al sol y al viento, el corazón del faraón se había endurecido.
5. Señal para Recordar - Muestre a los niños cómo flexionar los músculos de su brazo. Esto representa que las plagas mostraron el poder de Dios. O puede invitar a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia hagan esta señal cuando escuchen lo que representa.
6. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídales que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar. Luego de que haya sacado todos los objetos, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Sugerencias didácticas:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas:

- Cada plaga destruyó algo en Egipto y debilitó a la nación.
- Los magos egipcios reconocieron que las plagas provenían del poder de Dios.
- La terquedad del faraón causó gran e innecesario sufrimiento para él y para los egipcios.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 7:25-8:32.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas. Recuerde que pueda que no haya respuestas correctas o incorrectas.

1. ¿Cómo creen que Moisés se sintió cuando él oró y el Señor detuvo las plagas de sapos y moscas?
2. Imaginen que ustedes fueran un israelita. ¿Qué pensarían si supieran que los magos egipcios no pudieron producir mosquitos del polvo?
3. Lea Éxodo 8:22. En esta plaga, ¿En qué manera el Señor trató de forma diferente a los israelitas? ¿Por qué lo hizo?
4. Imaginen a millones de sapos, mosquitos y moscas cubriendo de repente su ciudad, pueblo o aldea. ¿Cómo afectaría eso su vida?
5. ¿Qué le dirían al faraón si fueran un mago egipcio que vio a Dios hacer cosas que ni ustedes, ni sus dioses pudieran hacer?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan.

Diga, por medio de las plagas, Dios mostró que los dioses egipcios eran falsos.

Egipto fue una de las naciones más poderosas sobre la tierra. Contaban con el mejor ejército y la mayor riqueza de todos. Hasta pensaban que tenían a los mejores dioses. Los magos pensaron que podían hacer todo lo que Dios hacía. Se sorprendieron cuando no pudieron producir mosquitos a partir del polvo de la tierra. Solo Dios, el Señor, gobierna sobre toda la creación. Solo él puede hacer que cumpla su voluntad.

Cuando los mosquitos pulularon solo en Egipto y no en Gosén, fue evidente de que el Señor tenía el control de esta plaga. También fue evidente que él protegería a su pueblo. El Señor le mostró al faraón y a todos los egipcios que él era el único y verdadero Dios. Él fue, es y será siempre el único y verdadero Dios.

LECCIÓN 8

Faraón... Faraón... ¡Deja salir a mi pueblo!

Éxodo 9:1-35

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR:

Y a la verdad yo te he puesto para mostrar en ti mi poder, y para que mi nombre sea anunciado en toda la tierra. Éxodo 9:16

VERDADES ACERCA DE DIOS:

*Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.*

1. No hay nadie como el Señor en toda la tierra. (*)
2. Dios tiene poder sobre el clima, los animales y aún los reyes.
3. Dios tiene un propósito en cada cosa que hace.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En esta lección, los niños aprenderán que Dios es todo poderoso.

1. El Señor pudo haber destruido instantáneamente a Egipto y a todos los que lo habitaban.
2. En lugar de eso, el Señor intencionalmente envió a Moisés y Aarón para pedir que faraón diera el permiso para salir. Eso reconocía que el faraón tenía algo de autoridad en la tierra. Por medio del conflicto entre el faraón, sus magos, y Dios, el Señor mostró que era todo poderoso.
3. El faraón todavía se negaba a dejar salir a los israelitas de Egipto.
4. El Señor envió tres plagas más: la muerte de los animales, abscesos y granizo.

CONTEXTO BÍBLICO:

Éxodo 9:16 dice, "Y a la verdad yo te he puesto para mostrar en ti mi poder, y para que mi nombre sea anunciado en toda la tierra." Este versículo importante revela el plan maestro de Dios.

Al contrario de lo que los egipcios creían, no eran grandes a causa de sus dioses o de su faraón. Jehová había engrandecido a Egipto a pesar de su rechazo a él. Él quería probar a ellos y por medio de ellos a todos los demás que no hay nadie como él en toda la tierra. Había llegado el tiempo de que el mundo supiera que Jehová es el Dios supremo. No hay nada que él no pueda hacer. Él gobierna en toda la tierra y sobre todas las naciones. Su pueblo obediente experimentó su cuidado mientras que sus enemigos desobedientes enfrentaron terribles consecuencias.

Un versículo clave en esta lección es Éxodo 9:30. Es la primera vez que se usa la frase "temer al Señor" en toda la Biblia. Significa respetar a Dios y lo que él puede hacer, o enfrentar las consecuencias de la desobediencia. El faraón y sus oficiales no tenían temor al Señor. Eran orgullosos y desobedientes. El llamado de atención a temer al Señor es un recordatorio para responder a Dios respetuosamente. Él merece nuestra adoración, devoción, servicio y amor.

¿Lo sabías?

Haap, también conocido como Apis, fue el dios egipcio del toro. Los egipcios escogieron un toro real para representar a Haap. A este toro le dieron un cuidado súper especial porque pensaban que Apis protegía a sus ganados. La plaga de los ganados derrotó a este dios.

VOCABULARIO:

Palabras de Fe:

Pecado es desobedecer a Dios. Pecamos cuando hacemos algo que sabemos que Dios ha dicho que no hagamos. También pecamos cuando no hacemos lo que Dios ha dicho que hagamos.

Conceptos:

Los abscesos son bultos infectados que se encuentran bajo la piel y son muy dolorosos.

El hollín es el polvo que queda después de que el fuego se haya extinguido en un horno, tubo de chimenea o chimenea.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

3. Una vaca de juguete u otro animal
4. Una batería
5. Pegamento
6. Un jabón en barra
7. Bolas de algodón

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 9:1-35.
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
4. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Siga al líder

Pida que los niños hagan una fila, uno detrás del otro. escoja a un niño como líder. Diga a los niños que deben mirar al líder e imitar todo lo que él haga. El líder guía al grupo alrededor del salón. Él o ella hace diferentes gestos con sus manos, sonidos, o señales de viaje para que los niños lo imiten. Por ejemplo, el líder da pasitos, pasos

grandes o saltos. El juego debe terminar en el lugar de contar cuentos.

Opcional - Repaso de la lección:

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que le sugerimos.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.
3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.
4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.
5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.
6. Diga, Continuamos en nuestra expedición de exploración del libro de Éxodo. Tengo en mi bolso de viaje algunas herramientas que vamos a necesitar. Hoy nuestro viaje comienza con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Vaca de juguete - Diga, Después de la plaga de moscas, el faraón rompió su promesa de dejar salir a los israelitas. El Señor envió una plaga sobre los ganados. Cientos, quizás miles de vacas egipcias, caballos, camellos, ovejas y cabras murieron; pero ninguno que perteneciera a los israelitas.
2. Batería - Diga, Ésta es una fuente de poder. Hoy va a representar al poder del Señor. El Señor dijo al faraón, "Yo te podría haber eliminado a ti

y a tu pueblo de la faz de la tierra. Sin embargo, te he levantado para mostrar mi poder" (9:15-16).

3. Bolas de algodón - Diga, Luego, el Señor envió una plaga de abscesos para la gente y los animales. Finalmente, envió una fuerte tormenta de granizo. Los animales de Egipto estaban muertos, el pueblo enfermo de abscesos, y sus cosechas diezmadas por el granizo.
4. Pegamento - Diga, A pesar de estas plagas, el faraón rehusó escuchar. Parecía como si estuviera pegado (con pegamento) a una idea, "Sin importar lo que el Señor haga, o lo mal que podamos estar, no dejaré salir a los israelitas".
5. Señal para Recordar - Pida a los niños levantar tres dedos. Diga, Estos tres dedos representan que Dios envió tres plagas más. O, invite a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia haga esta señal cuando escuche lo que representa.
6. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídales que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar. Luego de que todos los objetos hayan sido sacados, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Consejos didácticos:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas:

- Dios es tanto poderoso como misericordioso. Dios dijo repetidamente al faraón lo que sucedería si no obedecía. Dios dio al faraón la oportunidad de evitar el desastre.
- En 9:14, parecía que el Señor sugirió que las plagas llegarían a su fin. La redención para los israelitas estaba a la vista.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 9:1-35

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas. Recuerde que podría no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. El Señor actuó en forma diferente con el ganado de los egipcios y el de los israelitas. ¿Qué nos enseña esto acerca de la relación del Señor con los israelitas?
2. ¿Qué dice Dios sobre sí mismo en 9:13-17? ¿Qué declaración te impresiona más? ¿Por qué?
3. ¿Cómo ésta descripción de Dios influencia en tu fe y tu confianza en él?
4. ¿Cuál fue el propósito de Dios al tratar con el faraón (9:15-16)?
5. Lea 9:33-34. ¿Qué sucedió cuando Moisés extendió sus manos hacia el Señor? ¿Qué dice esto sobre el poder de Dios?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan.

Diga, No hay nadie como el Señor en toda la tierra. Él tiene poder sobre el clima, los animales y aún los reyes.

A veces, es difícil entender o ver a Dios en nuestras circunstancias presentes. Podría parecer distante o alejado. En esta lección, los niños aprenderán que Dios obra constantemente en nuestras vidas. No fue por accidente que el faraón y Egipto llegaran a ser tan poderosos. Aunque parecía que el faraón tenía control sobre los israelitas, esto no era verdad. El faraón era parte del plan de Dios.

Dios es el mismo hoy como lo fue en los días del Éxodo. ¡No hay nadie como el Señor! Él conoce y tiene más poder que cualquiera o cualquier cosa. No hay nada en tu vida que esté más allá de su poder o de su alcance. Él puede derrotar a tus enemigos.

LECCIÓN 9

¡Egipto es arruinado!

Éxodo 10:1-11:10

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR:

Entonces Faraón hizo llamar a Moisés, y dijo: Id, servid a Jehová; solamente queden vuestras ovejas y vuestras vacas; vayan también vuestros niños con vosotros. Éxodo 10:24

VERDADES ACERCA DE DIOS:

*Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.*

1. Dios continuó dándole al faraón oportunidades para que se rindiera ante él. (*)
2. Dios tiene poder sobre la vida y la muerte.
3. Dios manifiesta su poder a todos.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En esa lección, los niños aprenderán que Dios tiene poder sobre todos y, sobre todo.

1. El Señor continuó hablándole al faraón por medio de Moisés.
2. El Señor envió una plaga de langostas. Nada verde se salvó.
3. El Señor envió una plaga de oscuridad que duró tres días.
4. El Señor dijo que enviaría una plaga en contra de los primogénitos de las familias y de los animales. Todos morirían.

CONTEXTO BÍBLICO:

En este sitio de nuestra Excavación, Jehová continúa demostrando su poder y autoridad. La plaga de langostas y la de oscuridad muestran su poder.

El Señor hizo que soplara un fuerte viento que llevó a un enjambre de langostas hacia Egipto que cubrió completamente el territorio. Comieron toda planta que sobrevivió a la plaga de granizo. Esto

eliminó todas las reservas de alimento de Egipto. No habría alimento en ningún lugar y la gente moriría de hambre. Los oficiales del faraón presionaron al faraón para que dejara salir a los israelitas de Egipto, pero él se rehusó. Cuando llegaron las langostas, el faraón confesó que había pecado en contra del Señor y en contra de Moisés. Pidió a Moisés que lo perdonara y que orara al Señor para que quitara la plaga. Moisés oró y Dios quitó la plaga, pero el faraón todavía no iba a dejar salir a los israelitas.

En la novena plaga, Jehová envió tres días de oscuridad sobre la tierra. Los egipcios estuvieron en completa oscuridad, pero los israelitas sí tenían luz. La oscuridad era más densa que la de la noche. Era como la oscuridad de una cueva profunda. Casi se podía tocar la oscuridad. Después de tres días de total oscuridad, el juicio, desesperación y temor sentido por los egipcios debió ser abrumador. Los egipcios y sus dioses estaban indefensos ante Jehová, pero el faraón todavía se resistía. Por eso Dios envió la décima y última plaga, la muerte de los primogénitos.

¿Lo sabías?

Los egipcios adoraban al sol. Ra, Horus y Osiris eran los dioses egipcios del sol. También creían que Sejmet, la diosa del fuego, podía destruir a los enemigos de los egipcios matándolos con los rayos del sol. La plaga de la oscuridad probó la supremacía de Jehová sobre los dioses del sol.

VOCABULARIO:

Palabras de Fe:

Los escogimientos son decisiones que hacemos. Escogemos bien cuando decidimos obedecer a Dios. Escogemos mal cuando desobedecemos a Dios.

Personas:

Los oficiales del faraón eran miembros de su corte real, quienes a menudo daban consejos al faraón.

Lugares:

El Mar Rojo estaba al Este de Egipto.

Conceptos:

Una langosta es un tipo de saltamontes. Las langostas viajan en enjambres, comiendo y destruyendo las cosechas.

Un gemido es un llanto fuerte y prolongado que se hace a causa del sufrimiento y la miseria.

Un primogénito es el primer hijo que nace en una familia.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

3. Una hoja de papel rayado con la palabra "Recordatorio" escrita en la parte superior
4. Repelente para insectos
5. Una linterna
6. Una muñeca de juguete y un animalito de peluche

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 10:1-11:10.
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. Entregue la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
4. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Repaso de la lección

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia:

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que le sugerimos.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.
3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.
4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.
5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.
6. Diga, Continuamos en nuestra expedición de exploración del libro de Éxodo. Tengo en mi bolso de viaje algunas herramientas que vamos a necesitar. Hoy nuestro viaje comienza con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Papel con el título "Recordatorio" - Diga, El Señor habló al faraón por medio de Moisés. Cuando Moisés habló con faraón fue como entregarle un recordatorio de parte de Dios. Todo lo que Moisés le dijo al faraón fue un mensaje directo de parte de Dios.
2. Repelente para insectos - Diga, El faraón se rehusó a obedecer por lo tanto el Señor envió una plaga de langostas. Las langostas comieron el resto de la cosecha que no murió con el granizo. Nada verde se salvó. Cuando Moisés oró, el Señor envió un viento del Oeste

que sacó a las langostas hacia el Mar Rojo. Todavía el faraón no obedecería.

3. Linterna - Diga, El Señor envió una plaga de oscuridad que duró por tres días. La oscuridad fue tan oscura que se la podía sentir. Los egipcios no podían ver a nadie ni salir de sus casas. Sin embargo, los israelitas tenían luz. Aun así, el faraón no dejaría salir al pueblo. Le dijo a Moisés que desapareciera de su vista y que nunca volviera ante él.
4. Muñeca de juguete y animalito de peluche - Diga, Antes de que Moisés se despidiera del faraón, le dio un mensaje más. El Señor le dijo a Moisés que enviaría una plaga en contra de todos los primogénitos, de las personas y de los animales. Ellos morirían. Las otras plagas arruinaron la tierra, pero ésta destruiría a las personas y a los animales.
5. Señal para Recordar - Pida que los niños se cubran la parte superior de su cabeza para representar a las langostas y la oscuridad que cubrió Egipto. O puede invitar a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia haga esta señal cuando escuche lo que representa.
6. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídeles que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar.

Consejos didácticos:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas:

- El Señor dio la razón por la que envió las plagas en 10:1-2.
- Algunos niños podrían expresar preocupación debido a que Dios endureció el corazón del faraón. Si este es el caso, miren la muchas veces en que el faraón endureció su propio corazón. Explique que cuando esto sucedió Dios estaba aceptando y fortaleciendo los escogimientos que el faraón ya había hecho

con firmeza. Si voluntariamente escogemos desobedecer a Dios, hay consecuencias.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 10:1-11:10.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas. Recuerde que podría no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. Lea éxodo 10:1-2. ¿qué quería el señor que los israelitas supieran e hicieran? ¿qué tan importante es para nosotros saber esto y hacerlo?
2. Durante la plaga de langostas el faraón dijo que había pecado y pidió perdón. ¿Fue realmente honesto con Dios? ¿Cómo lo sabes? (10:16-20)
3. ¿Cómo cambiaría tu vida si Dios enviara una plaga de oscuridad en dónde vives?
4. Imagina que eres un Egipcio viviendo en oscuridad. ¿Qué pensarías si supieras que los israelitas tenían luz donde vivían?
5. ¿Qué aprendemos del poder de Dios a partir de las tres plagas que hemos tratado en este estudio bíblico?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan.

Diga, Dios continuó dando oportunidades para que el faraón se rindiera ante él.

¡Dios da segundas oportunidades! La historia de las plagas es un ejemplo de cómo Dios da muchas oportunidades a las personas para que lo obedezcan. Antes de cada plaga, el Señor dio al faraón la oportunidad para que dejara salir al pueblo. Éxodo 34:6 dice, "¡Jehová! ¡Jehová! fuerte, misericordioso y piadoso; tardo para la ira, y grande en misericordia y verdad;"

La paciencia de Dios no es ilimitada. Él quiere que lo conozcamos, amemos y obedezcamos. Dios es un Dios de gracia, pero la gente debe aceptar su gracia y escoger obedecer antes de que sea demasiado tarde.

LECCIÓN 10

¡Libres al Fin!

Éxodo 12:1-42

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR:

Y Jehová dio gracia al pueblo delante de los egipcios, y les dieron cuanto pedían; así despojaron a los egipcios. Éxodo 12:36

VERDADES ACERCA DE DIOS:

*Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.*

1. Dios fue fiel a su promesa de liberar a su pueblo de la esclavitud. (*)
2. Dios cuida esmeradamente a su pueblo.
3. Dios siempre termina derrotando al mal.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

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

1. Dios envió la última plaga, la plaga de los primogénitos.
2. Los israelitas celebraron la primera Fiesta de los Panes sin Levadura, la Pascua.
3. El faraón dejó salir a los israelitas.
4. Los israelitas salieron de Egipto exactamente en la forma y en el tiempo que el Señor lo había dicho.

CONTEXTO BÍBLICO:

En esta lección conoceremos las instrucciones para la Pascua, la plaga de muerte de los primogénitos y la salida (éxodo) de Israel de Egipto. Estos eventos les enseñaron a los israelitas lecciones importantes acerca de Dios y de lo que Dios esperaba de ellos.

Los israelitas conocieron que Jehová es fiel. Cientos de años antes, Dios prometió a Abraham que sacaría de Egipto a sus descendientes con riquezas. Los descendientes de Abraham que se encontraban esclavizados en Egipto no sabían de

la promesa que Dios había hecho a Abraham. Dios vino a rescatarlos porque Dios siempre cumple sus promesas.

Los israelitas también conocieron que Dios desea su gratitud y fidelidad. Si querían ser liberados del faraón debían ser fieles a Dios. Tenían que realizar la Pascua si querían ser liberados de la plaga de la muerte. No podían salvarse por ellos mismos. Para ser salvos tenían que obedecer a Dios.

Los israelitas también aprendieron una tercera lección. Debían celebrar la Pascua cada año. En la comida de Pascua, debían enseñar a cada nueva generación, su historia, sus tradiciones y la bondad de Dios.

¿Lo sabías?

Los judíos continúan celebrando la Pascua hoy en día. Los niños judíos juegan un juego en el que buscan levadura por toda la casa.

VOCABULARIO:

Palabras de Fe:

Fiel significa confiable y digno de ser creído. Dios siempre es fiel. Él es confiable y siempre cumple sus promesas. Dios espera que su pueblo sea fiel a él y a los demás.

Conceptos:

El hisopo es un arbusto pequeño de tallo velludo. Estos tallos retienen bien el agua cuando están juntos con sus hojas y flores.

La Fiesta de los Panes sin Levadura es una celebración de siete días que incluye la Pascua. En esta fiesta, los israelitas solo comieron pan sin levadura. Esto les recuerda que salieron rápidamente de Egipto y que no pusieron ninguna levadura en el pan. Esto se hizo porque no podían esperar a que el pan se leudara.

La Pascua es una fiesta que celebra la liberación de los israelitas de la esclavitud en Egipto. Es un tiempo para recordar que Dios pasó de largo por las casas de los israelitas durante la última plaga y libró a los primogénitos de la muerte.

Una ordenanza es una regla o ley dada por el Señor a los israelitas.

Los clanes fueron grupos de personas, muy parecidos a las 12 tribus de Israel.

Una vigilia es un espacio de tiempo en el que una persona está en alerta. El Señor se mantuvo en vigilia al cuidar de la seguridad de los israelitas.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

3. Una vela de cumpleaños con la forma de un "1"
4. Pita o pan de matzo
5. Una hoja de papel de construcción con la palabra "¡¡¡Salgan!!!"
6. Un marcador verde
7. Una Biblia

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 12:1-42.
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
4. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.
5. Imprima "¡¡¡Salgan!!!" en la hoja de papel de construcción con el marcador verde. Coloque esta hoja boca abajo en el lugar de contar cuentos.

Actividad de apertura: Siga al líder

Pida que los niños hagan una fila, uno detrás del otro. escoja a un niño como líder. Diga a los niños que deben mirar al líder e imitar todo lo que él haga. El líder guía al grupo alrededor del salón. Él o ella hace diferentes gestos con sus manos, sonidos, o señales de viaje para que los niños lo imiten. Por ejemplo, el líder da pasitos, pasos grandes o saltos. El juego debe terminar en el lugar de contar cuentos.

Opcional - Repaso de la lección:

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que le sugerimos.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.
3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.
4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.
5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.
6. Diga, Continuamos en nuestra expedición de exploración del libro de Éxodo. Tengo en mi bolso de viaje algunas herramientas que vamos a necesitar. Hoy nuestro viaje comienza con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Vela don la forma de un "1" - Diga, Dios estaba a punto de enviar la décima y última plaga a los egipcios. A media noche, los hijos

primogénitos de los egipcios y de los animales morirían.

2. Pita o pan de matzo - Diga, El Señor dijo a los israelitas que preparen una comida especial. Comieron pan sin leudar que es un pan que no tiene levadura. Mataron un cordero y pusieron una parte de su sangre en los dinteles de sus casas. Dios pasó de largo por sus casas y ninguno de los primogénitos de los israelitas murió. Los israelitas comieron el cordero y el pan rápidamente para estar listos para salir de Egipto.
3. Hoja con la palabra "¡¡¡Salgan!!!" - Diga, Después de la plaga de los primogénitos, el faraón llamó a Moisés y Aarón, y les dijo que salieran. Los egipcios dieron a los israelitas regalos de oro, plata y vestidos.
4. Biblia - Diga, Los israelitas salieron de Egipto en el día exacto y en la forma exacta que el Señor le prometió a Abraham, cientos de años antes. (Génesis 15:12-14, Éxodo 40-41)
5. Señal para Recordar - Pida que los niños muevan sus manos en alto como si se despidieran para indicar que los israelitas eran libres. O puede invitar a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia haga esta señal cuando escuche lo que representa.
6. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídales que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar. Luego de que todos los objetos hayan sido sacados, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Consejos didácticos:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas:

- El Señor planeó cada detalle del Éxodo, el tiempo y las provisiones que llevarían. Aunque

podría parecer que el Señor no estaba involucrado al comienzo, en verdad estaba obrando todo el tiempo.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 12:1-42.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas. Recuerde que podría no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. Imagina que eres un Israelita en la primera Pascua. Describe lo que piensas y sientes.
2. Si fueras un Israelita, ¿cómo te sentirías si supieras que el Señor pasó de largo por tu casa?
3. ¿Por qué dijo Dios a su pueblo que celebren la Fiesta de la Pascua y de los Panes sin Levadura?
4. ¿Por qué crees que otras personas se fueron de Egipto junto a los israelitas?
5. ¿Cuán importante fue para los israelitas recordar lo que el Señor dijo? ¿Cuán importante es hacerlo hoy?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan.

Diga, Dios fielmente liberó a su pueblo de la esclavitud, exactamente como lo prometió.

¡Finalmente! Los israelitas eran libres. ¿Puedes imaginar cómo fue salir de Egipto en medio de la noche? El Señor les proveyó pan, vestido, oro, plata, y todo lo demás que necesitaban. Los egipcios los ayudaron y el Señor los cuidó.

Las promesas del Señor son confiables. Recuerda Éxodo 12:28 dice, "Los Israelitas fueron y lo hicieron así. Tal como el Señor había mandado" Él nos cuida. Es importante que nosotros lo obedezcamos, así como los israelitas lo hicieron.

LECCIÓN 11

Estad tranquilos... ¡el Señor peleará por ustedes!

Éxodo 13:17-14:31

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR:

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

VERDADES ACERCA DE DIOS:

Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.

1. Dios peleó por su pueblo y derrotó a los egipcios en el Mar Rojo. (*)
2. Dios pelea por su pueblo.
3. Dios sabe cuándo las personas son fuertes y cuándo no lo son.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En esta lección, los niños aprenderán que Dios defiende a su pueblo.

1. El Señor guió a los israelitas con una columna de nube y una columna de fuego.
2. El faraón cambió de parecer y persiguió a los israelitas.
3. El Señor hizo que el viento partiera el Mar Rojo.
4. Los israelitas cruzaron el Mar Rojo a salvo mientras que los egipcios se ahogaron.

CONTEXTO BÍBLICO:

Esta lección se enfoca en la salida de los israelitas de Egipto. Al comienzo todo iba bien. Marcharon valientemente, cargados con los regalos de los egipcios. Siguieron una columna de nube durante el día y una columna de fuego durante la noche. Confiando en la victoria total de Jehová sobre el faraón, finalmente fueron libres de la esclavitud, ¡libres para adorar al Señor!

Entonces las carrozas de los egipcios aparecieron. Los israelitas sabían que no eran rivales para el ejército del faraón. Atrapados frente al mar entraron en pánico. El faraón rehusó dejarlos salir

en libertad, aún a pesar de la décima plaga, la muerte de los primogénitos. ¿Podría Jehová derrotar al ejército más poderoso del mundo? ¿Los rescataría? Porque si Dios no peleaba la batalla por ellos, ellos sabían que estaban condenados.

Al momento, su mayor problema no era el ejército del faraón. Su mayor debilidad fue su falta de fe en Dios. ¿No les había probado la grandeza de su poder? ¿No les había probado la grandeza de su amor por ellos? ¿No les había probado su fidelidad para cumplir sus promesas? Parecía que la visión del ejército del faraón hubiese borrado de su memoria las obras milagrosas y maravillosas de Dios.

No. Dios lo había hecho todo antes y volvería a hacer todo ahora. Ellos solo tenían que estar quietos y confiar en Dios. La batalla era del Señor. Nada había por hacer solo confiar y obedecer. Todavía eso es verdad para el pueblo de Dios hoy.

¿Lo sabías?

A los Filisteos se les conocía como a la "gente del mar." Ellos se establecieron en Canaán aproximadamente 1.100 años antes de que Jesús naciera. Es posible que originariamente vinieran de la Isla de Creta. Los belicosos Filisteos se volvieron enemigos del pueblo de Dios.

VOCABULARIO:

Palabras de Fe:

Confiar significa creer que Dios es bueno y que siempre cumple sus promesas. El pueblo que confía en Dios depende de él y lo obedece.

Personas:

Los filisteos fueron un pueblo belicoso que vivieron al Este de Egipto, a lo largo de la costa de Canaán.

José fue el hijo de Jacob, también conocido como Israel. José llegó a ser el primer ministro de Egipto y salvó a su familia de la hambruna.

El Ángel de Dios fue el mensajero del Señor.

Lugares:

Pi-Hahiroth fue el último lugar en donde acamparon los israelitas antes de cruzar el Mar Rojo. La ubicación exacta es desconocida.

Conceptos:

Una carroza fue un vehículo de dos o cuatro ruedas que fue halada por caballos y se la usaba para la guerra.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

3. Bolas de algodón
4. Fósforos
5. Una trampa para ratas o ratones
6. Una peinilla
7. Una escoba

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 13:17-14:31.
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
4. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Repaso de la lección:

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que le sugerimos.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.
3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.
4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.
5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.
6. Diga, Continuamos en nuestra expedición de exploración del libro de Éxodo. Tengo en mi bolso de viaje algunas herramientas que vamos a necesitar. Hoy nuestro viaje comienza con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Bolas de algodón y fósforos - Diga, Por fin los israelitas fueron libres. El Señor los guió por medio de una columna de nube durante el día y una columna de fuego por la noche. Él no los guió por la ruta más corta. Feroces guerreros los esperaban adelante. En lugar de eso, los guió en un viaje más largo por el desierto.
2. Una trampa para ratas o ratones - Diga, El faraón cambió de parecer y persiguió a los israelitas con su ejército. El desierto estaba a un lado y el Mar Rojo al otro. Pero, los egipcios se estaban aproximando. Los israelitas estaban atrapados. Se quejaron con Moisés, "¿Por qué nos has traído a morir aquí?" Moisés respondió, "No tengan temor. Permanezcan firmes y verán la liberación que el Señor les dará hoy."

3. Una peinilla - Diga, El Señor envió un viento muy fuerte. Sopló durante toda la noche y partió el Mar Rojo.
4. Una Escoba - Diga, Los israelitas cruzaron el Mar Rojo en seco. Muros de agua estuvieron a su izquierda y derecha. Los egipcios los persiguieron. Cuando los israelitas cruzaron con seguridad, los muros de agua se vinieron abajo. Los egipcios fueron barridos dentro del mar y se ahogaron.
5. Señal para Recordar - Pida que los niños levanten las manos, los codos derechos, con las palmas una enfrente como si se fueran a juntar. Esto representa el espacio entre los muros de agua en el Mar Rojo. O puede invitar a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia haga esta señal cuando escuche lo que representa.
6. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídales que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar. Luego de que todos los objetos hayan sido sacados, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Consejos didácticos:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas:

- El Señor continuamente usó su asombroso poder para proteger a Israel de cada nuevo peligro.
- Dios dijo al pueblo que no trataran de salvarse a sí mismos, sino que esperaran a que él actuara. Cuando enfrentamos situaciones en las que no hay nada que podamos hacer, debemos confiar en Dios y esperar su ayuda.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 13:17-14:31.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas. Recuerde que podría no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Por qué el faraón cambió de parecer y persiguió a los israelitas?
2. ¿Cómo crees que sería ser guiado y protegido por una columna de nube y una columna de fuego?
3. Lea Éxodo 14:10. ¿Qué pensarías o cómo te sentirías si fueras un Israelita que está siendo perseguido por los egipcios? ¿Cuál de tus experiencias recientes te ayudan a confiar en el Señor?
4. Imagina que te encuentras viajando con los israelitas. Describe cómo te sientes mientras caminas en seco por el Mar Rojo, con la arena bajo tus pies y las paredes de agua a ambos lados.
5. Si fueras un Filisteo, ¿qué pensarías al enterarte de que Dios guió a los israelitas para que cruzaran con seguridad el Mar Rojo y luego destruyera los ejércitos de Egipto?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan.

Diga, Dios peleó por su pueblo y derrotó a los egipcios en el Mar Rojo.

Los israelitas aún enfrentaron peligros mayores. Cuando el ejército de los egipcios apareció, los israelitas entraron en pánico. Habían olvidado los milagros que el Señor había realizado por medio de Moisés y Aarón. Pero aprenderían que el poder de Dios no tiene límites. Él puede realizar su plan a pesar de lo terrible que parezca la situación. En el Mar Rojo, el Señor derrotó a los egipcios de una vez por todas.

¿Qué problemas enfrentas? ¿Te atemorizan? Vuélvete a Dios y confía en él. Recuerda lo que él ha hecho en el pasado y espera su ayuda para lo que necesitas.

LECCIÓN 12

Pero, ¿y yo?

Éxodo 16:1-31; 17:1-7

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR:

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

VERDADES ACERCA DE DIOS:

Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.

- * Dios suplió las necesidades de los israelitas.
- Dios quiere que su pueblo confíe en él y lo obedezca.
- Dios puede usar cosas ordinarias en forma extraordinaria.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En esta lección, los niños aprenderán que Dios quiere que la gente sepa que él es fiel, que confíen en él y lo obedezcan.

1. Cada vez que los israelitas enfrentaron un nuevo problema, protestaron y se quejaron.
2. Cuando necesitaron alimento, el Señor proveyó un pan especial llamado maná.
3. Cuando el Señor les dio el maná, les probó para ver si obedecerían sus instrucciones.
4. Los israelitas se quejaron porque no tenían agua. El Señor les dio agua.

CONTEXTO BÍBLICO:

Después de que Dios derrotó al ejército del faraón, las cosas cotidianas como la comida o el agua llegaron a ser su mayor preocupación. La reacción de los israelitas ante los desafíos de la vida cotidiana probó su fe y revelaron el nivel de su confianza en Dios.

Cuando tuvieron hambre y sed, protestaron y se

quejaron. Se pusieron enojados, impacientes y desagradecidos. Se pusieron irrespetuosos y resentidos con Moisés, Aarón y Dios. Dijeron que su vida como esclavos del faraón fue mejor que la vida de libertad bajo el liderazgo de Moisés y Aarón.

Dios misericordiosamente se detuvo al no castigarlos. En lugar de esto, les dio milagrosamente codornices y maná para que comieran. Sacó agua de la roca para que bebieran. Dios les probó que proveería para sus necesidades y que él era fiel. Pero, los israelitas continuaron protestando, quejándose y desobedeciendo. En lugar de confiar en Dios, el pueblo confió en sus pensamientos y sentimientos. Devolvieron infidelidad ante la fidelidad de Dios.

¿Lo sabías?

De acuerdo a la Biblia, esta es la única vez en que el maná, el pan del cielo, existió.

VOCABULARIO:

Palabras de Fe:

El Sabbath es el día que Dios separó para el descanso, la adoración y para hacer lo bueno.

Lugares:

El Desierto de Sin es una zona desértica al sureste de Egipto y a lo largo del Mar Rojo.

Masá Meriba es el nombre que Moisés dio al lugar donde el Señor sacó agua de la roca. Masá significa prueba. Meriba significa queja.

Conceptos:

Maná es el pan especial que Dios proveyó para los israelitas en el desierto. Maná significa "¿Qué es esto?"

La codorniz es un pequeño pájaro gordo con plumas grises y de color café.

La cresa son las larvas de gusanos que crecen a partir de los huevos de las moscas. Encontramos cresa en la comida podrida.

La Gloria del Señor significa la presencia del Señor.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.
3. Objetos para la historia de hoy:
 - Una hoja de papel de construcción y un marcador
 - Hojuelas de Cereales Congelados, galletas delgadas o pita
 - Botellas de agua selladas
 - Una almohada pequeña

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 16:1-31; 17:1-7.
2. Imprima estas palabras y frases en el papel: gemido, lloriqueo, protesta, gimoteo, queja, y también las frases "¡si solo hubiéramos muerto en Egipto!" y "¿Por qué nos trajiste aquí para morir?"
3. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
4. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
5. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Repaso de la lección

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar

un punto principal. Enfóquese en los puntos principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que le sugerimos.

2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.
3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.
4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.
5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.
7. Diga, Continuamos en nuestra expedición de exploración del libro de Éxodo. Tengo en mi bolso de viaje algunas herramientas que vamos a necesitar. Hoy nuestro viaje comienza con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Letreros con una palabra o frase - Entregue cada letrero a un niño diferente. Después, pida que cada niño, lea su letrero en voz alta. Diga, Mientras los israelitas iban por el desierto se les acabó el alimento. El pueblo protestó y se quejó contra Moisés. Dijeron, "Si solo hubiéramos muerto en Egipto." "Teníamos montones de comida ahí. Nos has traído al desierto para morir de hambre."
2. Hojuelas congeladas - Diga, Entonces, el Señor les dio un nuevo tipo de comida. Cada mañana, el suelo se cubrió con delgadas hojuelas que parecían congeladas. Los israelitas no sabían qué era, por lo que las llamaron maná, que significa "¿Qué es esto?"
3. Almohada pequeña - Diga, Dios probó al pueblo para ver si lo obedecerían. Dios dijo, que juntaran el maná para comer cada día, cinco días a la semana. No deberían guardar nada al

terminar la noche. Pero al sexto día, debían juntar suficiente para ese día y el siguiente, que era sábado. El séptimo día, el pueblo debía descansar y no trabajar. Algunas personas obedecieron a Dios. Otros no lo hicieron.

4. Botella de agua sellada - Diga, El agua de los israelitas casi se había acabado. Se quejaron de nuevo. El Señor pidió a Moisés que golpeará la roca, y salió agua de la roca para que la gente bebiera.
5. Señal para Recordar - Pida que los niños muevan sus manos en alto como si se despidieran para indicar que los israelitas eran libres. O puede invitar a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia haga esta señal cuando escuche lo que representa.
6. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídales que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar. Luego de que todos los objetos hayan sido sacados, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Consejos didácticos:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas:

- A pesar de todo lo que el Señor había hecho por ellos, los israelitas todavía no respondieron con confianza u obediencia.
- Cuando los israelitas se quejaron en contra de Moisés y Aarón, en realidad se quejaron contra Dios.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 16:1-31 y 17:1-7.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas. Recuerde que podría no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Estuvo bien que los israelitas se quejaron por no tener comida o alimento? ¿Por qué sí? o ¿por qué no?
2. Los israelitas se quedaron sin comida y sin agua. ¿Cómo reaccionaron? ¿Por qué crees que reaccionaron de esta manera?
3. Imagina que eres un Israelita y que tu alimento cae del cielo. ¿Qué pensarías, dirías, o harías la primera vez que hubieras visto el maná?
4. ¿Por qué el Señor quería que el pueblo recogiera alimento extra el sexto día? ¿Por qué este mandato era una bendición para ellos?
5. ¿Piensas que los israelitas pasaron o no pasaron en las pruebas que Dios les dio en el desierto? Conversen sobre esto.

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan.

Diga, Dios suplió las necesidades de los israelitas.

No estaba mal que los israelitas quisieran alimento y agua. Todos necesitamos esto para vivir y estar sanos. El problema fue que no confiaron en que Dios se ocuparía de estas necesidades. En su lugar, con enojo, protestaron y se quejaron. Olvidaron que en el pasado el Señor les proveyó. También, fueron descuidados y no lo obedecieron. Algunos guardaron maná al terminar la noche, y otros no descansaron el sábado.

Puedes aprender de los errores de los israelitas. Confía en la bondad de Dios, pide su ayuda y obedécelo completamente. Dios te ama. Él es sabio. Él provee para tus necesidades.

LECCIÓN 13:

Un ardiente resplandor de gloria

Éxodo 19:1-25

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR:

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

VERDADES ACERCA DE DIOS:

Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.

1. Dios reveló su santidad y poder en el Monte Sinaí. (*)
2. El poder de Dios es más grande que cualquier persona o cosa.
3. Dios es santo, por lo tanto, quienes se relacionan con él deben respetarlo y obedecerlo.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En esta lección, los niños aprenderán que Dios reveló su santidad y poder en el Monte Sinaí y que desea hacer de Israel un pueblo santo.

1. Después de tres meses, el pueblo de Dios llegó al Monte Sinaí.
2. El Señor deseó hacer de los israelitas su especial tesoro si lo obedecerían.
3. El Señor descendió al monte en fuego.
4. Moisés y Aarón subieron a la montaña para encontrarse con Dios en representación del pueblo.

CONTEXTO BÍBLICO:

La primera parte del viaje de Israel había terminado. Con humo y fuego, Jehová les llevó al lugar de la zarza ardiente. Este fue el lugar donde Dios se encontró primero con Moisés. El Señor

ofreció hacer un pacto con los israelitas. La aceptación de ese pacto cambió su relación con Dios para siempre.

Este pacto trajo nuevas bendiciones y responsabilidades. Israel se convirtió en el tesoro especial de Jehová. Por medio de esta nueva relación, pudieron conocerlo mejor y amarlo más. Se convertirían en un reino de sacerdotes. Reflejarían el carácter de Dios en sus vidas y compartirían su enseñanza con todo el mundo. Ellos habían sido liberados y ahora ayudarían a liberar al mundo. Israel siempre sería diferente por causa de su relación con Jehová. De esta nación del pacto Israel vendría, el Salvador del mundo, Jesucristo, a redimir a todos los pueblos.

¿Lo sabías?

En el Antiguo Testamento, un sacerdote intercedía o mediaba entre el pueblo y Dios. El sacerdote habló a Dios en nombre del pueblo. También habló al pueblo en nombre de Dios. El Nuevo Testamento nos dice que Jesús es nuestro sacerdote e intercesor. Ya que Jesús fue humano por algún tiempo, él entiende lo que sentimos. Ya que él también es Dios, cuando nos acercamos a Jesús, nos acercamos a Dios.

VOCABULARIO:

Palabras de Fe:

Un pacto es un acuerdo muy importante. Contiene promesas muy serias. En el Pacto que Dios hizo con los israelitas, él prometió amarlos, bendecirlos y protegerlos. Ellos a su vez prometieron amarlo, adorarlo y obedecerlo. Los pactos de Dios nos ofrecen una relación de amor con él.

Personas:

Un sacerdote es una persona que habla con Dios en nombre del pueblo y que entrega al pueblo la respuesta de Dios. En Éxodo, los sacerdotes ayudaron al pueblo a tener una relación con Dios.

Lugares:

El Monte Sinaí es un monte en la zona desértica de Sinaí.

Conceptos:

Consagrar significa hacer santo a algo o alguien, o dedicar un objeto o una persona al servicio de Dios.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

3. Un teléfono
4. Una pluma
5. Billetes de juguete de grandes cantidades
6. Un letrero de Prohibida la Entrada (o haga uno con papel de construcción)

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 19:1-25.
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
4. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Siga al líder

Pida que los niños hagan una fila, uno detrás del otro. Escoja a un niño como líder. Diga a los niños que deben mirar al líder e imitar todo lo que él haga. El líder guía al grupo alrededor del salón. Él o ella hace diferentes gestos con sus manos, sonidos, o señales de viaje para que los niños lo

imiten. Por ejemplo, el líder da pasitos, pasos grandes o. El juego debe terminar en el lugar de contar cuentos.

Opcional - Repaso de la lección:

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que le sugerimos.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.
3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.
4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.
5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.
6. Diga, Continuamos en nuestra expedición de exploración del libro de Éxodo. Tengo en mi bolso de viaje algunas herramientas que vamos a necesitar. Hoy nuestro viaje comienza con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Un Teléfono - Diga, Finalmente el pueblo de Dios llegó al Monte Sinaí. Moisés subió a la montaña; el mismo lugar donde Dios le habló por medio de la zarza ardiente. Dios llamó a Moisés y le dio un mensaje para los israelitas.
2. Una Pluma - Diga, Dios le recordó a Moisés lo que él había hecho por los israelitas. Dijo, "Vosotros visteis lo que hice a los egipcios, y

cómo os tomé sobre alas de águilas, y os he traído a mí." (19:4).

3. Dinero de juguete - Diga, Dios había salvado a los israelitas. Quería convertirlos en su especial tesoro si ellos obedecían sus mandamientos y guardaban su pacto. Cuando Moisés entregó este mensaje a los israelitas, ellos dijeron, "Haremos todo lo que el Señor ha dicho."
4. Un letrero "Prohibida la Entrada" - Diga, Tres días más tarde, las nubes cubrieron el Monte Sinaí y el trueno retumbó. Los rayos relampaguearon. El sonido de una fuerte trompeta se escuchó. Dios bajo al monte en fuego. Moisés subió a la cima del monte. Dios le advirtió que el pueblo no debería intentar subir al monte o morirían.
5. Señal para Recordar - Pida que los niños pongan sus manos sobre su cabeza, tocando las puntas de sus dedos para indicar que Moisés subió al Monte Sinaí. O, puede invitar a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia haga esta señal cuando escuche lo que representa.
6. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídeles que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar. Luego de que todos los objetos hayan sido sacados, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Consejos didácticos:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas:

- Afirme que la santidad de Dios se mostró en el Monte Sinaí.
- Era importante que el pueblo respetara la santidad de Dios y que se preparara cuidadosamente antes de aproximarse a él.
- En el Antiguo Testamento, Dios parecía

inaccesible cuando por primera vez les enseñó a respetarlo como su único Dios. Dios deseaba una relación saludable con su pueblo. Para hacerlo posible, él estaba dispuesto a enseñarles pacientemente.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 19:1-25.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas.

1. Lea en voz alta Éxodo 19:4-5. ¿Por qué crees que el Señor dijo esto a los israelitas?
2. ¿Cómo responderías después de escuchar el mandato del Señor a ser obedientes?
3. Los israelitas dijeron que harían todo lo que el Señor mandaba. ¿Crees que obedecieron? ¿Por qué o por qué no?
4. ¿En qué forma la escena del Señor descendiendo al monte cambia tu imagen de Dios?
5. En Éxodo 19:23, el Señor manda a Moisés a tener al monte como santo. ¿Qué lugar tenemos como lugar santo para honrar a Dios?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan.

¡Un monte temblando! ¡Truenos! ¡Relampagueo! Un fuerte sonido de trompeta, ¡Dios es santo y poderoso! No debemos acercarnos a él sin reverencia. También sabemos que Dios ama a la gente. ¿Entonces cómo debemos acercarnos a él?

Jesús, el Hijo de Dios, hizo posible que conociéramos a Dios como Padre. El conocer la santidad y el poder de Dios nos enseña a respetarlo. Jesús hizo posible que nos acercáramos a Dios y que disfrutáramos de una relación personal con él. Si Jesús es tu Salvador, agrádecele por lo que ha hecho por ti. Si no lo es, pregúntale a tu líder quién es Jesús y cómo podrías tener una relación con él.

LECCIÓN 14

¡R-E-S-P-E-T-O!

Éxodo 20:1-21

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR:

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

VERDADES ACERCA DE DIOS:

Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.

1. Dios dio a los israelitas sus mandamientos para que pudieran vivir en relación de pacto con él. (*)
2. Dios quiere que su pueblo lo respete y obedezca.
3. Dios quiere que la gente de su pueblo se trate bien.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En esta lección, los niños aprenderán que Dios les dio Los Diez Mandamientos para que puedan vivir en buena relación con él y entre ellos.

1. Dios personalmente habló con los israelitas.
2. Dios dio mandamientos a los israelitas para ayudarles a vivir correctamente con él y entre ellos.
3. Los israelitas tuvieron miedo cuando vieron el poder de Dios.
4. Solo Moisés se acercó a Dios.

CONTEXTO BÍBLICO:

Jehová mostró su gracia a Israel cuando los defendió del faraón y sus dioses, sacándolos de la esclavitud. Les dio agua y alimento y les invitó a tener una relación de pacto con él. En un pacto, ambas partes tienen responsabilidades. Ahora ellos necesitaban entender claramente sus

responsabilidades. Necesitaban saber lo que Dios esperaba de ellos. Era tiempo de recibir la ley de Dios, los Diez Mandamientos.

Jehová quería un pueblo santo a quien pudiera bendecir. Quería que su pueblo fuese una bendición para todo el mundo. Pero los israelitas solo habían conocido las enseñanzas del faraón y de los egipcios. Necesitaban reemplazar sus antiguas formas de pensar y actuar y aprender los caminos de Dios.

Por lo tanto, Jehová se acercó y habló con el pueblo. Cuando se dieron cuenta que Dios era completamente santo y poderoso, tuvieron miedo. Moisés les dijo que algo de su temor era bueno. Era mejor tener cuidado y guardar sabiamente el pacto que ser descuidados y romper el pacto tontamente. Su respeto y asombro los guardaría del pecado.

¿Lo sabías?

Muchos judíos continúan viviendo según Éxodo 16:29. Algunos viven suficientemente cerca de su sinagoga para ir caminando hacia ella el sábado. Ellos no manejan en sábado. Otros ni siquiera salen de sus casas.

VOCABULARIO:

Palabras de Fe:

Un Mandamiento es una ley dada por Dios que le dice a la gente cómo vivir.

Personas:

Un Siervo o una Criada fue una persona de confianza que servía a la familia con la cual vivía.

Un Extranjero fue una persona que no era Israelita.

Conceptos:

Un ídolo es cualquier cosa a quien se adora en lugar de Dios o algo a lo que se ama más que a Dios. Otras naciones adoraron a ídolos y a imágenes. Al pueblo de Dios se le prohibió adorarlos.

Celoso significa querer que alguien solo te amé a ti. Dios es un Dios celoso porque quiere que nosotros le amemos más que a cualquier persona o cosa.

Codiciar significa querer algo que le pertenece a alguien más al punto de estar dispuesto a desobedecer a Dios para tenerlo.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

3. Una hoja de papel con preguntas
4. Una regla
5. Un megáfono

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 20:1-21.
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
4. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.
5. Imprima el examen en la hoja con preguntas sencillas

Actividad de apertura: Repaso de la lección:

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que le sugerimos.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.
3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.
4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.
5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.
6. Diga, Continuamos en nuestra expedición de exploración del libro de Éxodo. Tengo en mi bolso de viaje algunas herramientas que vamos a necesitar. Hoy nuestro viaje comienza con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Puntos Principales:

1. Una Regla - Diga, Dios dio reglas a los israelitas para decirles cómo vivir. Estos fueron los Diez Mandamientos. Estas reglas ayudaron a los israelitas para amar, obedecer y respetar a Dios, y para mostrar amor y respeto a sus semejantes.
2. Hoja de Papel con preguntas - Diga, Dios probó a los israelitas. Él quería saber si ellos se acordarían que él era su Dios y que ellos eran su pueblo. Él les mostró su poder para que lo temieran y respetaran.
3. Un Megáfono - Diga, El pueblo no quiso que Dios hable con ellos porque lo temían. En lugar de eso, pidieron que Moisés hable con Dios. Por eso Moisés subió y habló con Dios.

4. Señal para Recordar - Pida que los niños alcen sus manos con los 10 dedos abiertos para indicar los Diez Mandamientos. O puede invitar a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia haga esta señal cuando escuche lo que representa.
5. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídeles que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar. Luego de que todos los objetos hayan sido sacados, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Consejos didácticos:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas:

- Dios no dio los Diez Mandamientos para hacer que los israelitas tuvieran una vida difícil. Los dio para que los israelitas pudieran servirle y para que juntos vivieran bien.
- No se enfoque demasiado en los mandamientos que no se aplican directamente a los niños de su grupo (adulterio, asesinato). Más bien, enfóquese en los que se pueden aplicar, tales como honrar padre y madre.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 20:1-21.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas. Recuerde que podría no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. Si decidimos obedecer a Dios, ¿qué cosas no debemos hacer? ¿qué cosas podemos empezar a hacer?
2. ¿Cuáles son algunas cosas específicas que debemos hacer y que no se hallan en los

Diez Mandamientos? ¿Cuáles son algunas cosas específicas que no debemos hacer y que no se hallan en los Diez Mandamientos? ¿Cómo nos ayuda Dios para saber cuáles cosas deberíamos o no hacer?

3. Escoja uno de los Diez Mandamientos. Diga dos o tres maneras en las que podemos obedecer este mandamiento.
4. Los primeros cuatro mandamientos nos dicen cómo tratar a Dios. Los últimos seis mandamientos nos dicen cómo tratar a nuestro prójimo. ¿La forma en que tratamos a Dios influencia en la forma en que tratamos a los demás? Explique.
5. ¿Por qué crees que los israelitas tuvieron miedo de acercarse a Dios? Si fueras un Israelita, ¿tuvieras miedo de acercarte a Dios? ¿Por qué sí? o ¿por qué no?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan.

Diga, Dios dio a los israelitas los mandamientos de su pacto

A donde quiera que vamos hay reglas que nos ayudan a saber cómo comportarnos. En la piscina, no debemos correr. En la biblioteca, no debemos hablar. En casa, debemos ir a dormir cuando llega la hora.

Dios nos dio reglas para que pudiéramos vivir en una relación amorosa y de pacto con él. Dios nos ama y quiere que lo amemos a él y a los demás. Mostramos amor cuando honramos a Dios y a los demás. Cuando obedecemos los Diez Mandamientos en nuestra vida cotidiana, le mostramos al mundo cómo es Dios. Cuando todos obedecemos sus mandatos, ¡nuestra vida juntos se hace más fácil y divertida!

LECCIÓN 15

Una Comida para Cerrar el Negocio

Éxodo 24:1-18

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR:

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

VERDADES ACERCA DE DIOS:

Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.

1. El pueblo de Dios acordó guardar el pacto. (*)
2. Dios le enseña al pueblo a obedecerlo.
3. Dios nos instruye para saber cómo adorarlo.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En esta lección, los niños aprenderán que Dios enseñó a su pueblo a vivir en una relación de pacto con él.

1. El pueblo aceptó obedecer al Señor en la ceremonia del pacto.
2. Los líderes de Israel subieron a la montaña a adorar al Señor.
3. Los líderes vieron al Dios de Israel. Luego comieron y disfrutaron de la compañía de Dios.
4. Moisés y Josué subieron al monte y permanecieron ahí por cuarenta días y cuarenta noches.

CONTEXTO BÍBLICO:

En esta lección aprendemos acerca de la ceremonia del pacto entre Jehová y los israelitas. Empezó con la construcción de un altar y ofrendas de sacrificio. Luego de los sacrificios, Moisés leyó al pueblo el Libro del Pacto. Israel acordó en obedecer al Señor. Moisés roció la sangre del pacto sobre el altar y sobre la gente para atarlos a sus votos. Finalmente, los ancianos de Israel se unieron a Moisés en el monte y vieron a Jehová.

Para concluir la ceremonia y confirmar el pacto entre Israel y Dios, compartieron la comida de pacto.

La aparición de Jehová a los ancianos de Israel fue muy significativa. Los terremotos, fuego, rayos, nubes oscuras, sonidos de trompeta y las advertencias del Señor hicieron que los israelitas temieran al monte. Sin embargo, a los ancianos se les permitió ver a Jehová y no sufrieron ningún daño. Qué evento más asombroso fue cuando los ancianos de Israel comieron juntos en la misma presencia de Jehová. Esto mostró que la gracia de Dios y la reverencia humana lograron que Dios y su pueblo tuvieran una relación cercana.

¿Lo sabías?

Por medio de los sacrificios del Antiguo Testamento, Dios hizo posible que su pueblo tuviera comunión con él, lo adorara y encontrara perdón por sus pecados.

VOCABULARIO:

Palabras de Fe:

Una ofrenda es un regalo del pueblo a Dios.

Personas:

Nadaba y Abiú fueron los dos hijos mayores de Aarón.

Josué fue el asistente de Moisés.

Conceptos:

El Libro del Pacto contenía las leyes que Dios dio a Moisés en el Monte Sinaí. Moisés leyó este libro a los israelitas.

El altar era un conjunto especial de rocas consagradas a Dios. Este era el lugar donde los israelitas sacrificaron animales y adoraron al Señor.

La ofrenda quemada se refiere al sacrificio de un animal sin defecto que era sacrificado a Dios y quemado completamente. Esta ofrenda representaba la entrega completa de la persona a Dios.

Una ofrenda de comunión era una ofrenda de un animal sin defecto o de varios tipos de pan. En esta ofrenda, el pueblo comía parte del sacrificio. Esta ofrenda representaba el deseo de comunión de la persona con Dios.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

3. Velas de cumpleaños con la forma de números: 7,0 y 4
4. 12 piedras pequeñas
5. Una botella rociadora
6. Una lonchera
7. Un larga vistas

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 24:1-18.
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
4. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Repaso de la lección

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.
3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.
4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.
5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.
6. Diga, Continuamos en nuestra expedición de exploración del libro de Éxodo. Tengo en mi bolso de viaje algunas herramientas que vamos a necesitar. Hoy nuestro viaje comienza con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Puntos Principales:

1. Las velas de números 7 y 0 - Diga, Dios pidió a Moisés que llevara a Aarón, Nadab, Abiú y setenta de los ancianos al Monte Sinaí para que lo vieran y adoraran.
2. Las doce piedras pequeñas - Diga, Antes de que se fueran, Moisés construyó un altar e hizo 12 columnas de piedra en las faldas del monte. Cada columna representaba a una de las tribus de Israel. Los jóvenes israelitas sacrificaron toros sobre el altar.
3. La botella rociadora - Diga, Moisés guardó toda la sangre del sacrificio de los toros. Él roció la mitad de la sangre en el altar y leyó el Libro del Pacto al pueblo. El pueblo acordó guardar el pacto y obedecer todo lo que el Señor había dicho. Luego Moisés roció el resto de la sangre sobre el pueblo. Llamó a esta la sangre del pacto para recordarles que su promesa de guardar el pacto era un asunto de vida o muerte. Esto fue parte de la ceremonia del pacto.

4. El larga vista - Diga, Moisés, Aarón, Nadab, Abiú y los 70 ancianos subieron al monte y vieron al Dios de Israel.
5. La lonchera - Diga, Dios no alzó su mano en contra de los ancianos de Israel. Después de ver a Dios, comieron en la montaña. Este fue un tiempo de comunión especial con Dios.
6. Las velas con forma de 4 y 0 - Diga, Moisés y Josué subieron más. Una nube cubrió el monte. Cuando Dios lo llamó desde la nube, Moisés subió a la cima del monte. Para los israelitas que estaban abajo, la gloria del Señor les pareció como fuego en la cima de la montaña. Se preguntaban cómo Moisés pudo sobrevivir dentro del fuego. Quizás olvidaron que la zarza ardiendo se quemaba, pero no se destruía. Moisés permaneció con Dios en el monte por largo tiempo. ¡Fueron cuarenta días y cuarenta noches! Considere encender las velas para representar el tiempo que Moisés pasó en la presencia de Dios.
7. Señal para Recordar - Pida que cada niño levante una mano, con los dedos juntos, como haciendo una promesa, para representar que los israelitas prometieron obedecer el pacto de Dios. Otra opción es darse la mano con otro niño. O, invite a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia haga esta señal cuando escuche lo que representa.
8. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídales que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar.

Consejos didácticos:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas:

- Señale las diferencias entre la forma de adoración sacrificial del Antiguo Testamento y la forma en que adoramos al Señor hoy.

- Explique que la vida, muerte y resurrección de Jesús cambió todo. Cuando Jesús puso su vida en sacrificio por nuestros pecados, los sacrificios de animales ya no fueron necesarios.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 24:1-18.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas.

1. Lea Éxodo 24:3. Imagina que eres un Israelita. ¿Cómo responderías al Señor después de que Moisés entregó las palabras y leyes de Dios?
2. Lea Éxodo 24:7. ¿Piensas que sería fácil para los israelitas responder con esta promesa a Dios?
3. Moisés escribió las leyes y mandamientos de Dios. ¿Dónde podemos encontrar los mandatos de Dios para nuestras vidas en forma escrita?
4. ¿Has pensado alguna vez que Dios te estaba pidiendo hacer algo? ¿Cómo respondiste?
5. ¿De qué forma habla Dios a la gente hoy en día?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan. Todo el pueblo de Dios acordó guardar el Pacto y dijo, "Haremos todas las palabras que Jehová ha dicho" (24:3). Los Israelita habían sufrido en Egipto. Ellos clamaron al Señor, y ahora eran libres, estaban seguros y listos para servir al Señor. Dios contestó sus oraciones y satisfizo todas sus necesidades. Pero un pacto tiene dos partes. Dios prometió bendecir y proteger a los israelitas, y ellos prometieron servirle y obedecerle. Los israelitas estaban a punto de descubrir que era más fácil hacer promesas que cumplirlas.

LECCIÓN 16

Quiero Vivir entre Ustedes

Éxodo 25:1-22

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR:

Y harán un santuario para mí, y habitaré en medio de ellos. Éxodo 25:8

VERDADES ACERCA DE DIOS:

Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.

1. Dios dio instrucciones para el lugar donde iba a residir. (*)
2. Dios desea estar cerca de su pueblo.
3. Dios no obliga a la gente a servirle o darle algo.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En esta lección, los niños aprenderán que Dios quiso tener un lugar para vivir entre su pueblo.

1. El Señor quiso vivir entre los israelitas.
2. El pueblo trajo cosas valiosas para construir su tabernáculo (lugar de residencia).
3. El Señor aceptaría ofrendas de las personas que daban voluntariamente.
4. El Señor dio instrucciones de cómo construir el Arca del Pacto.

CONTEXTO BÍBLICO:

Después de la ceremonia del pacto, Moisés ascendió al monte para encontrarse con Jehová y recibir las tablas de piedra. En estas tablas estaban las leyes escritas por Jehová mismo. Dios quiso vivir entre los israelitas. Las instrucciones de preparación para estar en su presencia revelaron mucho acerca de Dios y de sus expectativas para el pueblo con el que había hecho el pacto.

¡Dios en verdad moraría entre su pueblo ¡Esto dejó ver que el Señor quiso cerrar el abismo que el pecado creó entre él y su pueblo de pacto! Su presencia ayudaría para que los israelitas se

volvieron más santos y para asegurarles su cuidado y protección. Dios decidió que su presencia sea conocida, en el Tabernáculo, por medio del Arca del Pacto.

Mientras él se acercaba más a Israel, Jehová no rebajó sus estándares o aumentó su tolerancia al pecado. En lugar de aquello, su presencia incrementó las responsabilidades de los israelitas. Las reglas para una adoración apropiada tenían el propósito de enseñarles acerca de Dios. En este proceso, su amor y aprecio por Dios aumentaría. Para Dios era importante estar con su pueblo. Así mismo, era igualmente importante que ellos los respetaran grandemente y desearan servirle.

¿Lo sabías?

El oro y plata que los israelitas dieron fue el mismo oro y plata que los egipcios les dieron cuando salieron de Egipto.

VOCABULARIO:

Palabras de fe:

Sacrificio significa dar algo importante o hacer algo difícil para agradar a Dios. También puede significar un regalo especial que se lo ofrece a Dios.

Conceptos:

La madera de Acacia es una madera café-anaranjada de un árbol grande y espinoso. Esta madera es dura y difícil de ser destruida por insectos.

Un Efod es una vestimenta especial que el sumo sacerdote usaba cuando servía en el altar.

El Tabernáculo fue la tienda que sirvió como lugar de adoración para los israelitas. Dios se encontró con su pueblo en el Tabernáculo mientras lo adoraban.

Querubín o un Querub fueron ángeles que a menudo sirvieron como mensajeros de Dios.

Un Codo fue una unidad de medida en la Biblia. Un codo tenía aproximadamente cuarenta y cinco centímetros de largo (dieciocho pulgadas).

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

3. Un plato o sobre de ofrenda
4. Direcciones para el juego
5. Un cofre pequeño de juguete o caja de recuerdos
6. Una figura de ángel y un león o dibujos de ellos.

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 25:1-22.
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
4. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Repaso de la lección

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que le sugerimos.

2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.

3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.

4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.

5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.

6. Diga, Continuamos en nuestra expedición de exploración del libro de Éxodo. Tengo en mi bolso de viaje algunas herramientas que vamos a necesitar. Hoy nuestro viaje comienza con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Un plato o sobre de ofrenda - Diga, Dios le pidió a Moisés que tomara una ofrenda de todos los hombres que querían dar de corazón. Dios pidió que le dieran metales preciosos como el oro y la plata, vestidos hermosos y piedras preciosas. Estas ofrendas fueron usadas para construir el Tabernáculo.
2. Direcciones para un juego - Diga, Dios dio a Moisés instrucciones detalladas para que las siguiera al momento de construir el Tabernáculo y sus muebles.
3. Un cofre de juguete - Diga, Dios ordenó a Moisés construir el Arca del Pacto. Pero esta arca no fue un barco flotante. Más bien, fue una caja para guardar cosas importantes de la historia de Israel y su adoración. Una de estas cosas fue el Testimonio. Esta fue una tabla de piedra en la que estaban escritos los Diez Mandamientos.
4. Una figura de un ángel y un león o sus imágenes - Diga, El pueblo hizo dos querubines para colocarlos sobre el arca. Nadie sabe exactamente a qué se parecían los querubines. Algunos piensan que se parecían a un león con alas.

5. Señal para Recordar - Pida que los niños muevan su puño hacia adelante y atrás como si estuvieran aserrando madera para construir el Arca del Pacto. O puede invitar a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia haga esta señal cuando escuche lo que representa.
6. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídales que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar. Luego de que todos los objetos hayan sido sacados, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Consejos didácticos:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas:

- El Señor quiso vivir entre su pueblo. Quiso estar cerca de ellos.
- Las cosas que el Señor quiso para su Tabernáculo podrían parecernos extrañas, pero fue una lista de cosas muy preciosas y valiosas para los israelitas. Fue un gran sacrificio para un Israelita dar estas cosas para la construcción del Tabernáculo del Señor.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 25:1-22.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas. Recuerde que podría no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. Imagina que eres un Israelita. ¿Cómo te sentirías si supieras que el Señor quiere vivir cerca de ti en una casa especial?
2. ¿Qué es la cosa más valiosa que tienes?
¿Por qué es tan valiosa para ti?

3. En una escala de 1-10 (1 = no tan difícil y 10= extremadamente difícil), ¿Qué tan difícil sería para ti dar tus posesiones más valiosas al Señor si él te las pidiera?
4. Dios quería los obsequios de aquellos hombres que querían ofrecerlos de corazón. ¿Qué piensas que habría sucedido si los israelitas no hubieran dado sus ofrendas voluntariamente?
5. ¿Por qué piensas que sería importante que los israelitas siguieran exactamente las instrucciones del Señor para construir su Tabernáculo? ¿Qué tan fácil piensas que sería para los israelitas seguir exactamente las órdenes del Señor?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan.

Dios dio instrucciones para el lugar donde iba a residir.

¿Cómo puedes servir a Dios? ¡Piénsalo! En este estudio de la Biblia, aprendimos que Dios quiso vivir entre su pueblo. Él quiso una relación estrecha con los israelitas. Quiso que ellos le construyeran una casa para él con sus mejores tesoros, pero solo si ellos querían ofrecerlos voluntariamente. Dios dio instrucciones específicas para hacer el Tabernáculo.

El Señor también desea tener una relación estrecha contigo. No tienes que ser perfecto. Dios quiere que lo obedezcas porque lo amas con todo tu corazón. Dios quiere que lo obedezcas aún si es difícil hacerlo. Él no hará que lo obedezcas y ofrezcas algo. Si lo amas y obedeces, el Señor promete vivir contigo, tal como lo hizo con los israelitas.

LECCIÓN 17

Amueblando la Casa de Dios

Éxodo 25:23-28:6; 30:1-10, 17-21

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR:

Y conocerán que yo soy Jehová su Dios, que los saqué de la tierra de Egipto, para habitar en medio de ellos. Yo Jehová su Dios. Éxodo 29:46

VERDADES ACERCA DE DIOS:

Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.

1. Dios enseñó al pueblo cómo adorarlo. (*)
2. Dios enseñó al pueblo cómo seguirlo.
3. Dios da al pueblo sabiduría.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En esta lección, los niños aprenderán que Dios enseñó al pueblo cómo ser su pueblo santo.

1. Dios dijo a los israelitas exactamente cómo construir el Tabernáculo y todo el mobiliario.
2. Aarón y sus hijos fueron designados para ser los sacerdotes de Dios.
3. El Lugar Santo y el Lugar Santísimo fueron lugares especiales designados para Dios.
4. El Arca de la ley del Pacto fue la única cosa que se colocó en el Lugar Santísimo.

CONTEXTO BÍBLICO:

¿Por qué Dios fue tan específico acerca de la construcción del Tabernáculo, sus muebles, utensilios, y las formas de adoración? Los israelitas sabían muy poco sobre Jehová. Durante cientos de años, habían sido formados por la superstición, la brujería y la adoración a ídolos. Necesitaban mucha educación y entrenamiento. Las instrucciones de Dios tenían el propósito de generar un pensamiento y comportamiento piadoso.

Israel necesitaba conocer la naturaleza y carácter de Dios. Necesitaban conocer el camino del amor santo y de los límites sanos. Tenían que aprender obediencia, misericordia, honestidad, humildad, perdón y gracia. Necesitaban entender cómo Dios provee y cuida a su pueblo. Necesitaban aprender que la respuesta apropiada a la bondad de Dios es, ofrecernos a él, nosotros mismos y nuestros dones.

Necesitarían volver a aprender estas lecciones muchas veces. Esto todavía es verdad para nosotros hoy, por eso Dios continúa perdonándonos y dándonos forma, a su imagen.

¿Lo sabías?

El sumo sacerdote fue el único que podía entrar al Lugar Santísimo y en el tiempo en el que Dios le instruyó para hacerlo. Si fallaba en seguir las instrucciones, moriría.

VOCABULARIO:

Palabras de Fe:

La sabiduría es el uso de conocimiento bueno para tomar decisiones correctas. La sabiduría viene de Dios.

Personas:

Eleazar e Itamar fueron los hijos menores de Aarón que fueron sacerdotes.

Nadaba y Abiú fueron los hijos mayores de Aarón que fueron sacerdotes.

Conceptos:

El Lugar Santo fue la habitación en el Tabernáculo donde se guardaba el candelero, la mesa, y el incienso del altar. Solo los sacerdotes podían entrar al Lugar Santo.

El incienso es una sustancia que produce humo

cuando se quema y huele a dulce.

El Lugar Santísimo fue el espacio que se hallaba detrás de una cortina en el Lugar Santo. Tenía el Arca del Pacto. Representaba la habitación del trono de Dios.

La Tienda de Reunión fue otro nombre con el que se referían al Tabernáculo.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

3. Una pieza de pan
4. Una linterna
5. Una chaqueta de terno
6. Desinfectante de manos o jabón

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 25:23-28:5 y 30:1-10, 17-21.
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
4. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Repaso de la lección

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal.

2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.

3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.

4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.

5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.

6. Diga, Continuamos en nuestra expedición de exploración del libro de Éxodo. Tengo en mi bolso de viaje algunas herramientas que vamos a necesitar. Hoy nuestro viaje comienza con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Pieza de pan - Diga, En Éxodo 25:30, Dios continuó dando instrucciones a Moisés para construir el Tabernáculo y para hacer los muebles para decorarlo. Dijo que el pan de la Presencia debería estar sobre la mesa todo el tiempo.
2. Linterna - Diga, En Éxodo 25:31-40, Dios pidió que se haga un candelero con seis ramas y siete lámparas. Aproximadamente se usó 75 libras de oro puro para hacer el candelero y sus cortadores de mecha y las bandejas. Las lámparas estuvieron encendidas desde la noche hasta la mañana cada día.
3. Chaqueta de terno - Diga, Aarón y sus cuatro hijos, Nadab, Abiú, Eleazar e Itamar sirvieron como sacerdotes de Dios. El pueblo fabricó vestimentas especiales para que ellos las usaran. Estas vestimentas sagradas dieron honor y dignidad a los sacerdotes.
4. Desinfectante de manos o jabón - Diga, Dios requirió que Aarón y sus hijos se lavaran sus manos y pies cada vez que entraban al Tabernáculo u ofrecían un sacrificio. Se lavaban en un lavabo de bronce que estaba

lleno de agua y que fue hecho para este propósito.

5. Señal para Recordar - Pida que los niños levanten sus manos en frente de ellos, tocando sus dedos, formando una tienda para representar el Tabernáculo. O, puede invitar a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia haga esta señal cuando escuche lo que representa.
6. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídales que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar. Luego de que todos los objetos hayan sido sacados, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Consejos didácticos:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas:

- Haga notar que el Señor dio instrucciones específicas para la construcción del Tabernáculo y también para la fabricación de cada elemento que iría dentro de él y que sería usado para la adoración.
- Si fuera posible, entregue una copia del texto de Éxodo 25-30 para cada niño. Resalte las porciones de la Escritura de este estudio bíblico para ayudar a los niños a encontrar las respuestas más fácilmente.
- Haga un dibujo grande o consiga un cuadro grande del Tabernáculo. Cuélguelo y refiérase a él mientras enseña. Anime a los niños a dibujar lo que se describe.

Lea la Escritura con los niños:

Éxodo 25:23-30 Mesa, Platos, Platillos y Pan

Éxodo 25:31-32, 37 Candelero

Éxodo 26:1-13 Tabernáculo

Éxodo 26:14-33 Cubierta de la tienda

Éxodo 26:30-37 Lugar Santo y Lugar Santísimo

Éxodo 27:20-21 Aceite y Fuego

Éxodo 27:1-19 Patio

Éxodo 28:1-5 Vestimentas de Sacerdotes

Éxodo 30:1-10 Altar del incienso

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas. Recuerde que podría no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Por qué piensas que el Señor dio instrucciones tan detalladas para todo lo que se relacionaba con el Tabernáculo?
2. ¿Fue el Señor egoísta al pedir que el pueblo usara los mejores materiales para construir el Tabernáculo? ¿Por qué sí? o ¿por qué no?
3. ¿Cuál mueble del tabernáculo te parece el más interesante? ¿Por qué?
4. ¿Por qué piensas que los sacerdotes tenían que lavar sus manos y pies cada vez que entraban al Tabernáculo de Reunión?
5. El Tabernáculo fue la morada de Dios. ¿Cuál es la morada de Dios hoy?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan.

Altars, candeleros, y arcas ¿Qué tienen que ver estas cosas con nosotros? ¡Piénsalo! Los israelitas no sabían cómo adorar al Señor. Sabían más acerca de los dioses egipcios que de Jehová. El Señor hizo el Tabernáculo para que los israelitas tuvieran un lugar donde encontrarse con él y adorarlo. También designó sacerdotes para que dirigieran la adoración.

Hoy los edificios de las iglesias son un lugar donde adoramos a Dios. Dios nos ayuda a saber cómo adorarlo por medio de los pastores y líderes de alabanza. Esta semana, agradece al Señor por mostrarte cómo adorarlo y cómo acercarte más a él.

LECCIÓN 18

Una decisión muy mala

Éxodo 32:1-30

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR:

Entonces Jehová dijo a Moisés: Anda, desciende, porque tu pueblo que sacaste de la tierra de Egipto se ha corrompido. Éxodo 32:7

VERDADES ACERCA DE DIOS:

Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.

1. Dios no permitió que su pueblo continuara adorando a otros dioses. (*)
2. Dios ve lo que las personas hacen sin importar donde estén.
3. Dios responsabiliza a las personas por sus acciones.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En esta lección, los niños aprenderán que Dios espera que su pueblo le adore solo a él y que viva una vida de santidad.

1. Los israelitas pensaron que Moisés y Jehová los habían abandonado en el desierto. Antes de salir de Egipto, ellos adoraron a los dioses del faraón por muchas generaciones. En su miedo y enojo, volvieron a adorar a dioses falsos.
2. Exigieron que Aarón los guiara para adorar a los ídolos. Aarón aceptó. Él construyó un altar y un becerro de oro para que ellos lo adoraran.
3. El Señor le dijo a Moisés lo que el pueblo había hecho. Moisés bajó del monte.
4. Cuando Moisés vio que Aarón había dejado actuar a la gente sin control, Moisés tomó el control y restauró el orden.

CONTEXTO BÍBLICO:

Moisés estuvo con Dios en el monte por muchos días y noches. Mientras el Señor daba a Moisés instrucciones detalladas para construir el tabernáculo, los israelitas se volvieron impacientes y rebeldes. Pensaron que Moisés los había abandonado. Por eso se volvieron a los únicos dioses que habían conocido antes de conocer a Jehová. Sus familias habían adorado a los dioses del faraón por muchas generaciones. Exigieron a Aarón que construya un ídolo de los dioses egipcios. Aarón fue un líder débil; accedió a hacerlo aun cuando sabía que estaba mal.

El castigo por quebrantar el pacto con Dios era la muerte. Jehová le dijo a Moisés que él castigaría a aquellos que quebrantaron su pacto. Aunque Moisés estaba enojado con el pueblo, pidió a Dios que tuviera misericordia de ellos. Moisés no presentó excusas por su pecado. Más bien, confesó su pecado y pidió a Dios que los perdonara. Moisés le recordó a Dios de su promesa a Abraham. Le pidió a Dios que considerara que los egipcios dirían que Jehová habría sacado a los israelitas de la esclavitud para destruirlos completamente en el desierto. Las oraciones de Moisés persuadieron a Dios de tener misericordia de Israel. Dios pospuso su castigo por mucho tiempo para darles la oportunidad de arrepentirse. Perdonó a los que se arrepintieron, pero no a los que rehusaron arrepentirse.

¿Lo sabías?

El becerro de oro que Aarón hizo probablemente se parecía a Apis, el toro, ídolo de Egipto. Hacer este ídolo estuvo mal. Dios les dijo que no debían hacer ningún ídolo. Jesús es el único ejemplo visible de lo que Dios es y de lo que se parece.

VOCABULARIO:

Palabras de Fe:

Lo malo es cualquier cosa o persona que se opone a Dios. Dios es bueno y lo malo es lo opuesto a lo bueno.

Personas:

Los Levitas fueron personas de la tribu de Leví. Moisés y Aarón fueron Levitas.

Abraham, Isaac y Jacob, a quien también se le conoce como Israel, son las personas con quienes Dios hizo un pacto para dar la Tierra Prometida a los israelitas.

Conceptos:

Jolgorio es una forma desenfadada de celebrar que no agrada a Dios.

Un hazmerreír es una persona cuyo comportamiento imprudente hace que otros se burlen de él y lo ridiculicen.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

4. Una vaca de juguete
5. Decoraciones de fiesta
6. Una botella de agua

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 32:1-30.
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
4. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Repaso de la lección:

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.
3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.
4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.
5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.
6. Diga, Continuamos en nuestra expedición de exploración del libro de Éxodo.

Los puntos principales en orden:

1. Una vaca de juguete - Diga, Moisés permaneció en el monte más tiempo del que Los israelitas habían esperado. Ellos no sabían lo que le había pasado. Estaban con miedo y enojados. Pensaron que Jehová y Moisés los habían abandonado. Por eso quisieron volver a hacer las cosas que habían hecho antes de que Moisés les hiciera conocer a Jehová. Quisieron adorar a los dioses que habían adorado por generaciones antes de salir de Egipto. Dijeron a Aarón "Ven, haznos un dios que vaya delante de nosotros." Aarón no se resistió o rehusó. En lugar de eso, él hizo exactamente lo que ellos querían, aún cuando eso era malo. Aarón tomó sus aretes e hizo un ídolo de oro con la forma de un becerro. Ellos

adoraron al ídolo y dijeron, "Estos son tus dioses, Oh Israel, que te sacaron de Egipto."

- Decoraciones de fiesta - Diga, Los israelitas hicieron una fiesta para sus dioses egipcios. Ofrecieron ofrendas quemadas y de comunión al becerro de oro. Luego comieron y bebieron desenfrenadamente. Dios le dijo a Moisés lo que había ocurrido. Cuando Moisés bajo del monte y vio lo que estaban haciendo, arrojó las tablas de piedra en las que Dios había escrito los Diez Mandamientos. Las tablas se rompieron en pedazos.
- Una botella de agua - Diga, Moisés fundió el becerro de oro y lo hizo polvo. Mezcló el polvo de oro con agua e hizo que los israelitas lo bebieran. Más tarde, Moisés oró a Dios para que los perdonara.
- Señal para Recordar - Pida que los niños se jalen los lóbulos de sus orejas para indicar que los israelitas sacaron sus aretes para hacer el becerro de oro. O, puede invitar a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia haga esta señal cuando escuche lo que representa.
- Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídales que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar. Luego de que todos los objetos hayan sido sacados, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Consejos didácticos:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas:

- Los israelitas quebrantaron los dos primeros mandamientos cuando adoraron al becerro de oro.
- En lugar de ser un líder fuerte como Moisés, Aarón dio al pueblo lo que éste quiso. Las consecuencias de su cobardía y de su

liderazgo débil afectaron a los israelitas por mucho tiempo.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 32:1-30.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas. Recuerde que podría no haber una respuesta correcta o incorrecta.

- ¿Por qué el pueblo pidió a Aarón que hiciera un ídolo?
- En Éxodo 25, los israelitas llevaron a Moisés ofrendas de oro para Jehová. ¿En qué forma esas ofrendas fueron diferentes a ésta?
- ¿Por qué la adoración al becerro de oro fue tan terrible? Si fuera necesario, recuérdelos lo que se dijo acerca del dios egipcio Apis, en la sección "¿Lo sabías?"
- ¿Dio Aarón, a Moisés, buenas o malas razones o excusas por sus acciones? ¿Qué crees que hubiera sucedido si Aarón se hubiera rehusado a dar al pueblo lo que ellos querían?
- ¿Qué hizo Moisés con el becerro de oro? ¿Por qué crees que actuó de esta manera?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan. Dios no permitió que su pueblo adorara a otros dioses.

¿En qué estaban pensando los israelitas? El Señor había hecho tanto por ellos. Pero cuando su incipiente fe fue probada, ellos volvieron a adorar a sus dioses antiguos. Los israelitas tuvieron que aprender una lección difícil. El seguir a Dios implica aprender nuevas cosas y vivirlas. No se puede seguir a Dios y mantener las antiguas formas de pensar y actuar.

Los israelitas hicieron un becerro de oro. Pero un ídolo puede ser cualquier persona o cosa en la que confiemos, nos guste, o a la que demos más valor que a Dios.

LECCIÓN 19:

Una segunda oportunidad para hacer lo que es correcto

Éxodo 34:1-32

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR:

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

VERDADES ACERCA DE DIOS:

Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.

1. Dios perdonó el pecado de su pueblo. (*)
2. Dios es compasivo y misericordioso.
3. Dios no deja al culpable sin castigo.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En esta lección, los niños aprenderán que Dios es compasivo y que perdona a su pueblo.

1. Dios pidió a Moisés que hiciera otras dos tablas de piedra y que subiera al monte.
2. El Señor descendió y reveló su nombre a Moisés.
3. El Señor renovó su pacto y volvió a escribir los Diez Mandamientos en las tablas de piedra.
4. El rostro de Moisés se hizo radiante por haber estado en la presencia del Señor.

CONTEXTO BÍBLICO:

Jehová continuó encontrándose con Moisés aún cuando Israel pecó grandemente al quebrantar su pacto. Moisés pidió al Señor que perdonara a Israel y continuara guiándolos hacia la Tierra Prometida. Moisés también expresó su deseo de conocer al Señor y sus caminos. Jehová acordó renovar su pacto con Israel y mostrar a Moisés un destello de su gloria y bondad.

Jehová se reveló a Moisés. Este fue un evento increíblemente poderoso. No solo que Moisés experimentó la realidad de la gloria y la bondad de Dios sino que Jehová también se lo explicó. Dios le dijo que él es compasivo y que se preocupa profundamente por su pueblo. Dios es misericordioso. Le encanta bendecir a su pueblo. Dios es lento para la ira. Es paciente, comprensivo y tolerante con nuestras limitaciones humanas, aún cuando éstas nos hacen cometer errores. Dios rebosa de amor y fidelidad. Él es leal y comprometido con su pueblo de pacto.

Dios perdona la maldad, la rebelión y el pecado cuando la gente sinceramente lo confiesa y se arrepiente. Sin embargo, aún aquellos que se arrepienten tienen que experimentar las consecuencias de su mal comportamiento para que puedan aprender y cambiar. Dios es perdonador, misericordioso y justo, todo a la vez. Éxodo 32-34 nos relata de la misericordia de Dios hacia los israelitas arrepentidos. Se les permitió renovar el pacto que habían quebrantado. Aquellos que rehusaron arrepentirse recibieron el castigo apropiado por su actitud obstinada. Estos capítulos nos revelan que Dios no es mezquino o vengativo con los pecadores. Pero, él no tolerará o ignorará la rebeldía.

¿Lo sabías?

Génesis 2:3, Éxodo 20:8-11 y Éxodo 34:21, se refieren a los seis días de la creación y al séptimo día de descanso.

VOCABULARIO:

Palabras de Fe:

Misericordioso significa tratar a alguien con bondad, compasión y perdón, o compartir lo que se tiene para ayudar a otros.

Personas:

Amorreo, cananeo, heteo, fereseo, heveo y jebuseo son grupos de personas que vivieron en Canaán, la Tierra Prometida que el Señor les dio a los israelitas.

Conceptos:

La herencia es el dinero, tierra, u otras posesiones que una persona recibe si es heredera.

Un tratado es un acuerdo formal entre dos o más países o grupos de personas.

Los postes de Asera son postes de madera usados en la adoración a Asera, una diosa falsa, adorada por la gente de Canaán.

La Fiesta de las Semanas fue una celebración de un día, que se hacía al tiempo de la cosecha y se celebraba siete semanas después de la Pascua.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

1. Un martillo y un cincel
2. Hojas de papel de construcción y un marcador
3. Papel y bolígrafo
4. Un par de gafas

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 34:1-32.
2. En el papel de construcción escriba una proclamación en base de Éxodo 34:6, "ESCUCHA, ESCUCHA: "¡Jehová! ¡Jehová! fuerte, misericordioso y piadoso; tardo para la ira, y grande en misericordia y verdad;"
3. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.

4. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
5. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Repaso de la lección

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales. Si le parece bien, incluya más detalles. Si le hace falta, utilice el guion que le sugerimos.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.
3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.
4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.
5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.
6. Diga, Continuamos en nuestra expedición de exploración del libro de Éxodo. Tengo en mi bolso de viaje algunas herramientas que vamos a necesitar. Hoy nuestro viaje comienza con ...Saque los objetos mientras cuenta la historia.

Los puntos principales en orden:

1. Un martillo y un cincel - Diga, Dios pidió a Moisés que cincelara otras dos tablas y que subiera nuevamente al Monte Sinaí.
2. La proclama - Diga, Dios reveló a Moisés su nombre y el carácter que tiene. Esto es lo que él escuchó. Lea su proclamación: "¡Jehová!

¡Jehová! fuerte, misericordioso y piadoso; tardo para la ira, y grande en misericordia y verdad;" Moisés adoró al Señor.

3. Papel y bolígrafo - Diga, El Señor repitió el pacto que había hecho con los israelitas. Moisés escribió todos los mandamientos de Dios. Dios escribió de nuevo los Diez Mandamientos en las tablas de piedra.
4. Gafas - diga, Cuando Moisés descendió al campamento, su rostro estaba tan radiante por haber estado en la presencia de Dios que Aarón y los Israelita tuvieron miedo de aproximarse a él.
5. Señal para Recordar - Pida que los niños levanten una mano con dos dedos extendidos, representando la segunda parte de los Diez Mandamientos. O, puede invitar a los niños a pensar en otra señal. Diga, Mientras cuento la historia haga esta señal cuando escuche lo que representa.
6. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídales que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar. Luego de que todos los objetos hayan sido sacados, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Consejos didácticos:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas:

- Ayude a los niños a entender que el Señor se relacionó con los israelitas de acuerdo a cómo es su carácter.
- A pesar del pecado de los israelitas, Dios honró el pacto y preparó al pueblo para entrar en la Tierra Prometida.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 34:1-32.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas.

1. Lea 34:6. Converse alrededor de algunos ejemplos que muestran cómo el Señor mostró estas características en su relación con los israelitas.
2. ¿Cómo crees que se sintió Moisés cuando el Señor le dijo que haría maravillas entre los israelitas?
3. Moisés estuvo con el Señor durante 40 días y 40 noches, el mismo tiempo que estuvo en su primer encuentro. ¿En qué forma la reacción del pueblo fue diferente ante la ausencia de Moisés esta vez?
4. ¿Por qué crees que el rostro de Moisés estuvo radiante después de hablar con el Señor?
5. ¿Crees que los israelitas merecían una segunda oportunidad? ¿En qué forma nosotros somos como los israelitas?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan, Dios perdonó el pecado de su pueblo.

¿Merecían los israelitas una segunda oportunidad? Ellos cometieron un gran error cuando desobedecieron a Dios. ¿Te diste cuenta de la reacción del Señor? Él les responsabilizó por su pecado, y ellos experimentaron las consecuencias de sus acciones. Pero, él también los perdonó y no los rechazó. Continuaron siendo su especial tesoro. Es bueno saber esto. A veces es difícil para nosotros obedecer, especialmente cuando las personas que nos rodean toman malas decisiones y hacen cosas que sabemos están equivocadas. Este estudio de la Biblia muestra que Dios odia el pecado. Pero si desobedecemos al Señor y luego nos arrepentimos, todavía él es misericordioso, amoroso y perdonador.

LECCIÓN 20

Dios mora en el Tabernáculo

Éxodo 40:1-38

VERSÍCULO PARA MEMORIZAR:

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

VERDADES ACERCA DE DIOS:

Esta lección le enseñará las siguientes verdades acerca de Dios. El asterisco * indica la verdad principal que usted deberá enseñar a los niños.

1. Dios descendió en gloria para vivir entre su pueblo. (*)
2. Dios ayuda a la gente a terminar la obra que los ha llamado a hacer.
3. Dios siempre hace lo que dice que hará.

ENFOQUE Y RESUMEN DE LA LECCIÓN:

En esta lección, los niños aprenderán que Dios descendió para vivir entre los israelitas. Él es fiel en cumplir sus promesas.

1. El Señor pidió a Moisés que construyera el Tabernáculo y que ungiera a Aarón y a sus hijos como sacerdotes.
2. Moisés hizo todo lo que el Señor le ordenó hacer y terminó su trabajo.
3. La gloria del Señor vino y llenó el Tabernáculo.
4. Mientras los israelitas estuvieron en viaje, la presencia de Dios fue con ellos.

CONTEXTO BÍBLICO:

El Libro de Éxodo termina bien. Al comienzo, los israelitas están como esclavos sin esperanza en tierra extraña. Cuando termina, ellos son el pueblo de Dios que está en un viaje sorprendente hacia la Tierra Prometida. Ciertamente el viaje no dejó de tener sus desafíos. A causa de su impaciencia

y desobediencia, Dios casi los extermina excepto a Moisés.

Después de experimentar las consecuencias dolorosas de haber quebrantado el pacto, el pueblo estuvo extremadamente agradecido cuando Jehová decidió renovar su pacto y permanecer con ellos. Cuando Moisés pidió al pueblo que donara materiales para construir el tabernáculo, ellos respondieron voluntaria y generosamente. Sus actitudes habían cambiado. Dejaron de protestar y quejarse. De hecho, fueron tan generosos que Moisés les pidió que dejaran de hacer donaciones porque ¡los constructores tenían más de lo que necesitaban!

Su reacción agradó al Señor. Cuando se terminó de construir el tabernáculo, Dios lo llenó con su gloria en forma tan poderosa que aún Moisés, quien se había encontrado con Dios muchas veces, no pudo entrar en él. Dios declaró que habría una relación entre Jehová e Israel para siempre.

¿Lo sabías?

Josué fue el asistente personal de Moisés. Él llegaría a ser el próximo líder de los israelitas.

VOCABULARIO:

Palabras de Fe:

Consagrar significa apartar a algo o a alguien para servir a Dios solamente.

Conceptos:

Una túnica es una vestimenta suelta sin mangas.

Ungir significa poner aceite sobre la cabeza de una persona para mostrar que Dios la ha escogido

para hacer algo importante. En la Biblia, los reyes, sacerdotes y profetas fueron ungidos.

Lo sagrado se refiere a algo o a alguien que fue santificado o consagrado a Dios.

LA HORA DE LA HISTORIA - ACTIVIDAD:

Usted necesitará:

1. El bolso de viaje de la lección uno
2. La caja (bolso, canasta o cartón) con los objetos de la lección anterior.

Objetos para la historia de hoy:

3. Una gran letra "T" hecha de papel de construcción.
4. Aceite de olivo
5. Una pequeña bolsa de fósforos y arroz
6. Una toalla
7. Bolas de algodón

Antes de la clase:

1. Lea Éxodo 40.
2. Junte los objetos de la historia de hoy. Reemplace los objetos que no están disponibles con una imagen.
3. Haga la letra "T."
4. De la bolsa de viaje, pase todos los objetos de la lección anterior a la caja y colóquela junto al lugar de contar historias.
5. Ponga los objetos de la historia de hoy dentro del bolso de viaje. Coloque el bolso de viaje en el lugar de contar historias.

Actividad de apertura: Repaso de la lección

Pídale a un voluntario que seleccione un objeto de la caja y que explique lo que este representó en una lección anterior.

La hora de la historia: Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Cuente la historia con sus propias palabras. Vaya sacando un objeto de su bolso para ilustrar un punto principal. Enfóquese en los puntos principales.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en el orden de la lista. Colóquelo en un lugar visible para los niños.

3. Después de contar la historia, guarde los objetos dentro del bolso.

4. Para repasar la historia, quite el primer objeto. Pídale a un voluntario que diga lo que representa. Muestre este objeto. Repita este procedimiento hasta que la historia sea recontada.

5. Revise la señal para recordar qué se describe abajo. Haga esta señal cada vez que mencione lo que representa.

6. Diga, Continuamos en nuestra expedición de exploración del libro de Éxodo. Tengo en mi bolso de viaje algunas herramientas que vamos a necesitar.

Los puntos principales en orden:

1. Letra "T" - Diga, El Tabernáculo fue terminado por fin. Todo había sido hecho. Ahora era tiempo de instaurar el Tabernáculo.
2. Aceite de olivo - Diga, Dios le pidió a Moisés que ungiera a Aarón y a sus hijos para su nueva tarea como sacerdotes. Ellos usaron sus vestimentas sagradas por primera vez.
3. Bolsa con fósforos y arroz - Diga, Moisés siguió completamente las instrucciones de Dios. Después de instalar el altar de la ofrenda quemada, sacrificó ofrendas del todo quemadas y ofrendas de granos cerca de la entrada del Tabernáculo.
4. Toalla - Diga, El día del ungimiento, Aarón y sus hijos lavaron sus manos y pies en el lavabo de bronce. Lo hicieron cada vez que entraron al tabernáculo o se aproximaron al altar.
5. Bolas de algodón - Diga, Después que Moisés terminó su trabajo, una nube cubrió la Tienda del Encuentro, y la gloria del Señor llenó el Tabernáculo. La gloria de Dios fue tan grande que ni aún Moisés pudo entrar al Tabernáculo. Desde ese día en adelante, Dios vivió entre los israelitas, en una nube en el día y en fuego durante la noche. El viaje de la esclavitud a la libertad había terminado. Pero, ¡su aventura con Dios apenas había comenzado!

6. Señal para Recordar - Pida que los niños levanten sus brazos sobre sus cabezas, con las palmas hacia afuera, luego que las bajen lentamente hacia los lados para indicar la gloria de Dios llenando el Tabernáculo. Diga, Mientras cuento la historia, haga esta señal cuando escuche lo que representa.
7. Diga, Ahora es su turno para contar la historia. Regrese los objetos al bolso. Pida a los niños, por turnos, que escojan un objeto del bolso, sin mirar. Pídales que expliquen lo que significa o que repasen la señal para recordar. Luego de que todos los objetos hayan sido sacados, pida que los niños los coloquen en el orden correcto de la historia.

Consejos didácticos:

Mientras dirige el estudio bíblico, enfatice en estas ideas:

- Explique a los niños que el Señor vivió junto a su pueblo a través de su presencia en el Tabernáculo. Hoy él se halla aún más cerca por medio de su Espíritu Santo en nosotros.
- Moisés había completado mucho de lo que se le había pedido hacer y continuó liderando al pueblo de Dios. A su momento, su asistente Josué llegaría a ser el líder de los israelitas.
- El versículo para memorizar de hoy nos lleva al siguiente estudio, Estudios Bíblicos para Niños: Josué, Jueces, y Rut. Mientras aprenden acerca de la conquista de Canaán, los niños verán que Dios cumple sus promesas de hacer maravillas, que nunca habían sido vistas. Dios siempre cumple sus promesas.

Lea la Escritura con los niños:

Lea en voz alta Éxodo 40:1-38.

Preguntas de discusión:

A partir de la historia haga a los niños las siguientes preguntas.

1. Moisés siguió con precisión las órdenes del Señor. ¿Por qué fue esto importante?
2. ¿Cómo vive Dios entre nosotros hoy?
3. Los israelitas miraban hacia donde se dirigía la nube y así sabían lo que Dios quería que ellos hicieran. ¿Qué tan difícil es atender a Dios y seguirlo hoy?
4. Imagina que eres un israelita. Describe cómo te sentiste cuando viste la nube de gloria de Dios llenando el Tabernáculo.
5. Los israelitas siguieron a Dios al seguir a la nube. ¿Cómo seguimos a Dios?

Pensamientos de cierre:

Este es el pensamiento que queremos que los niños aprendan. Dios descendió en gloria para vivir entre su pueblo.

La gloria del Señor llenó el Tabernáculo. ¡Qué aventura! En el pasado, los israelitas, sirvieron en Egipto como esclavos. El Dios del universo, vivía entre ellos y siempre estaría con ellos. A través de muchas pruebas, los israelitas aprendieron a confiar en Dios completamente. Dios les dio libertad, comida, agua y seguridad. ¡Él los perdonó! Al final del Éxodo, Dios estuvo viviendo con ellos en su Tabernáculo. Cuando Jesús vino al mundo lo cambió todo. Mateo 1:22 nos dice, que Jesús se llama Emmanuel, lo que significa "Dios con nosotros". Cuando le pedimos a Jesús que sea nuestro Salvador, Dios vive en nosotros.

Pregunte a los niños, "¿Le gustaría a alguien que Jesús sea su Salvador? Si es así, diga: Admite que has pecado; Cree que Jesús es el Hijo de Dios que vino para salvarnos de nuestros pecados; y Confiesa a Jesús como Señor de tu vida." Si algunos niños muestran interés, Ore con los niños y guíelos en una oración de salvación. A aquellos que respondieron dígalos, si aceptaron a Jesús como su Salvador, Dios vive ahora en ustedes por medio de su Espíritu Santo. ¡Asegúrense de contar a sus papás las Buenas Noticias!

LISTA DE TEXTOS A MEMORIZAR

<p>Y los hijos de Israel fructificaron y se multiplicaron, y fueron aumentados y fortalecidos en extremo, y se llenó de ellos la tierra. 1:7</p>	<p>Y cuando la abrió, vio al niño; y he aquí que el niño lloraba. Y teniendo compasión de él, dijo: De los niños de los hebreos es éste. 2:6</p>	<p>Y se le apareció el Angel de Jehová en una llama de fuego en medio de una zarza; y él miró, y vio que la zarza ardía en fuego, y la zarza no se consumía. 3:2</p>
<p>Viendo Jehová que él iba a ver, lo llamó Dios de en medio de la zarza, y dijo: ¡Moisés, Moisés! Y él respondió: Heme aquí. 3:4</p>	<p>Y dijo: No te acerques; quita tu calzado de tus pies, porque el lugar en que tú estás, tierra santa es. 3:5</p>	<p>Y respondió Dios a Moisés: YO SOY EL QUE SOY. Y dijo: Así dirás a los hijos de Israel: YO SOY me envié a vosotros. 3:14</p>
<p>Ahora pues, ve, y yo estaré con tu boca, y te enseñaré lo que hayas de hablar. 4:12</p>	<p>Dijo también Faraón: He aquí el pueblo de la tierra es ahora mucho, y vosotros les hacéis cesar de sus tareas. 6:5</p>	<p>Y sabrán los egipcios que yo soy Jehová, cuando extienda mi mano sobre Egipto, y saque a los hijos de Israel de en medio de ellos. 7:5</p>
<p>Y Moisés y Aarón hicieron como Jehová lo mandó; y alzando la vara golpeó las aguas que había en el río, en presencia de Faraón y de sus siervos; y todas las aguas que había en el río se convirtieron en sangre. 7:20</p>	<p>Y Jehová dijo a Moisés: Di a Aarón: Extiende tu mano con tu vara sobre los ríos, arroyos y estanques, para que haga subir ranas sobre la tierra de Egipto. 8:5</p>	<p>Entonces Jehová dijo a Moisés: Di a Aarón: Extiende tu vara y golpea el polvo de la tierra, para que se vuelva piojos por todo el país de Egipto. 8:16</p>
<p>Jehová dijo a Moisés: Levántate de mañana y ponte delante de Faraón, he aquí él sale al río; y dile: Jehová ha dicho así: Deja ir a mi pueblo, para que me sirva. 8:20</p>	<p>Y Jehová lo hizo así, y vino toda clase de moscas molestísimas sobre la casa de Faraón, sobre las casas de sus siervos, y sobre todo el país de Egipto; y la tierra fue corrompida a causa de ellas. 8:24</p>	<p>Al día siguiente Jehová hizo aquello, y murió todo el ganado de Egipto; mas del ganado de los hijos de Israel no murió uno. 9:6</p>
<p>Y tomaron ceniza del horno, y se pusieron delante de Faraón, y la esparció Moisés hacia el cielo; y hubo sarpullido que produjo úlceras tanto en los hombres como en las bestias. 9:10</p>	<p>Y a la verdad yo te he puesto para mostrar en ti mi poder, y para que mi nombre sea anunciado en toda la tierra. 9:16</p>	<p>Hubo, pues, granizo, y fuego mezclado con el granizo, tan grande, cual nunca hubo en toda la tierra de Egipto desde que fue habitada. 9:24</p>

ÉXODO

<p>Y subió la langosta sobre toda la tierra de Egipto, y se asentó en todo el país de Egipto en tan gran cantidad como no la hubo antes ni la habrá después. 10:14</p>	<p>Y extendió Moisés su mano hacia el cielo, y hubo densas tinieblas sobre toda la tierra de Egipto, por tres días. 10:22</p>	<p>Entonces Faraón hizo llamar a Moisés, y dijo: Id, servid a Jehová; solamente queden vuestras ovejas y vuestras vacas; vayan también vuestros niños con vosotros. 10:24</p>
<p>Y la sangre os será por señal en las casas donde vosotros estéis; y veré la sangre y pasaré de vosotros, y no habrá en vosotros plaga de mortandad cuando hiera la tierra de Egipto. 12:13</p>	<p>Y Jehová dio gracia al pueblo delante de los egipcios, y les dieron cuanto pedían; así despojaron a los egipcios. 12:36</p>	<p>Nunca se apartó de delante del pueblo la columna de nube de día, ni de noche la columna de fuego. 13:22</p>
<p>Jehová peleará por vosotros, y vosotros estaréis tranquilos. 14:14</p>	<p>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. 15:2</p>	<p>Tu diestra, oh Jehová, ha sido magnificada en poder; Tu diestra, oh Jehová, ha quebrantado al enemigo. 15:6</p>
<p>¿Quién como tú, oh Jehová, entre los dioses? ¿Quién como tú, magnífico en santidad, Terrible en maravillosas hazañas, hacedor de prodigios? 15:11</p>	<p>Y María les respondía: Cantad a Jehová, porque en extremo se ha engrandecido; Ha echado en el mar al caballo y al jinete. 15:21</p>	<p>Y la casa de Israel lo llamó Maná; y era como semilla de culantro, blanco, y su sabor como de hojuelas con miel. 16:31</p>
<p>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. 19:5</p>	<p>Y vosotros me seréis un reino de sacerdotes, y gente santa. Estas son las palabras que dirás a los hijos de Israel. 19:6</p>	<p>No tendrás dioses ajenos delante de mí. 20:3</p>
<p>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. 20:4</p>	<p>No tomarás el nombre de Jehová tu Dios en vano; porque no dará por inocente Jehová al que tomare su nombre en vano. 20:7</p>	<p>Entonces Jehová dijo a Moisés: Sube a mí al monte, y espera allá, y te daré tablas de piedra, y la ley, y mandamientos que he escrito para enseñarles. 24:12</p>

<p>Y harán un santuario para mí, y habitaré en medio de ellos. 25:8</p>	<p>Harás además una lámina de oro fino, y grabarás en ella como grabadura de sello, SANTIDAD A JEHOVÁ. 28:36</p>	<p>Y conocerán que yo soy Jehová su Dios, que los saqué de la tierra de Egipto, para habitar en medio de ellos. Yo Jehová su Dios. 29:46</p>
<p>Entonces Jehová dijo a Moisés: Anda, desciende, porque tu pueblo que sacaste de la tierra de Egipto se ha corrompido. 32:7</p>	<p>Y las tablas eran obra de Dios, y la escritura era escritura de Dios grabada sobre las tablas. 32:16</p>	<p>Y él dijo: Mi presencia irá contigo, y te daré descanso. 33:14</p>
<p>Y pasando Jehová por delante de él, proclamó: !!Jehová! !!Jehová! fuerte, misericordioso y piadoso; tardo para la ira, y grande en misericordia y verdad. 34:6</p>	<p>Y él contestó: He aquí, yo hago pacto delante de todo tu pueblo; haré maravillas que no han sido hechas en toda la tierra, ni en nación alguna, y verá todo el pueblo en medio del cual estás tú, la obra de Jehová; porque será cosa tremenda la que yo haré contigo. 34:10</p>	<p>Y tomaron de delante de Moisés toda la ofrenda que los hijos de Israel habían traído para la obra del servicio del santuario, a fin de hacerla. Y ellos seguían trayéndole ofrenda voluntaria cada mañana. 36:3</p>
<p>Hicieron asimismo la lámina de la diadema santa de oro puro, y escribieron en ella como grabado de sello: SANTIDAD A JEHOVÁ. 39:30</p>	<p>Entonces una nube cubrió el tabernáculo de reunión, y la gloria de Jehová llenó el tabernáculo. 40:34</p>	

Nombre del equipo

Indicaciones:

1. Con anticipación y con ayuda del coach, cada equipo debe elegir un nombre.
2. El nombre debe estar relacionado al tema de estudio.
3. Debe tener sustento bíblico el cual será explicado por uno o más participantes.
4. En este tiempo, también se deben presentar los integrantes del equipo.
5. Los jueces deberán considerar los siguientes aspectos:

Apego al tema de estudio
 Creatividad del nombre
 Sustento bíblico
 Creatividad de la presentación
 Mención de los integrantes

Puntaje

100 puntos

Tiempo

Menos de 5 minutos

Participantes

Todo el equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Infracción:

Se descuentan puntos al equipo que esté hablando entre sí, cuando otro equipo se esté presentando.

Distintivo

Indicaciones:

1. Con anticipación y con ayuda del coach y padres de familia, cada equipo debe portar algún implemento que les distinga.
2. Puede ser una playera, gorra, uniforme deportivo, etc.
3. Puede incluir el nombre del equipo, del integrante y un logotipo.
4. Los jueces evalúan de acuerdo a la siguiente escala:

Uniformidad (todos iguales)
 Creatividad del distintivo
 Creatividad de la presentación

Puntaje

50 puntos

Tiempo

Menos de 5 minutos

Participantes

Todo el equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Infracción:

Se descuentan puntos al equipo que esté hablando entre sí, cuando otro equipo se esté presentando.

Porra

Indicaciones:

1. Con anticipación y con ayuda del coach, cada equipo debe preparar una porra.
2. Deberá estar basada en el tema de estudio y el nombre del equipo.
3. No puede contener ideas o palabras ofensivas hacia otros equipos.
4. Los jueces evalúan de acuerdo a la siguiente escala:

Apego al tema de estudio
Creatividad de la porra
Creatividad de la presentación
Mención del nombre del equipo

Infracción:

Se descuentan puntos al equipo que esté hablando entre sí, cuando otro equipo se esté presentando.

Puntaje

50 puntos

Tiempo

Menos de 5 minutos

Participantes

Todo el equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Mascota

Indicaciones:

1. Con anticipación y con ayuda del coach, cada equipo debe tener una mascota.
2. Preferiblemente debe ser un animalito que esté relacionado al tema de estudio.
3. Deberá contener una enseñanza bíblica.
4. Los jueces evalúan de acuerdo a la siguiente escala:

Apego al tema de estudio
Creatividad del disfraz
Creatividad de la presentación
Enseñanza bíblica

Infracción:

Se descuentan puntos al equipo que esté hablando entre sí, cuando otro equipo se esté presentando.

Puntaje

100 puntos

Tiempo

Menos de 5 minutos

Participantes

Todo el equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Logotipo

Indicaciones:

1. Con anticipación y con ayuda del coach, cada equipo debe tener un logotipo.
2. Deberá tener relación al nombre del equipo.
3. Se debe dibujar y pintar por los participantes del equipo y servirá para decorar su espacio en una demostración.
4. Debe tener apego al tema de estudio y sustento bíblico el cual será explicado por uno o más participantes.
5. Los jueces evalúan de acuerdo a la siguiente escala:

Apego al tema de estudio
Creatividad del dibujo
Orden y limpieza
Enseñanza bíblica
Creatividad en la presentación

Infracción:

Se descuentan puntos al equipo que esté hablando entre sí, cuando otro equipo se esté presentando.

Puntaje

100 puntos

Tiempo

Menos de 5 minutos

Participantes

Todo el equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

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.

ALGUNAS TÉCNICAS DE MEMORIZACIÓN:

- Conectar y enlazar
- Asociar objetos con lugares
- Crear historias
- Enlazar palabras con números para recordar secuencias
- Dibujar mapas mentales
- Siglas, utilizando la primera letra de cada palabra
- Repetir las palabras clave
- Utilizar todos los sentidos

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

3 juegos de memorización

Los equipos sabrán los juegos que se realizarán únicamente hasta el día de la demostración.

Avanza

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden en el que participan los equipos y se van colocando delante de sus tres aros (ula ula).
2. El primer participante debe decir un texto del listado de textos a memorizar, lo debe hacer de forma literal; si es correcto, el moderador lo indica y el participante avanza hacia el primer aro.
3. El siguiente participante debe recitar otro texto; la dificultad consiste en que no puede recitar un texto que ya haya sido enunciado por otro participante, en caso de que esto suceda, el niño o niña no podrá avanzar.
4. Si durante los primeros 30 segundos el niño o niña no empieza a decir su texto, pierde la oportunidad y no avanza. Dependiendo de los aros que avance es el punteo que recibe.

Consultas:

No se permiten.

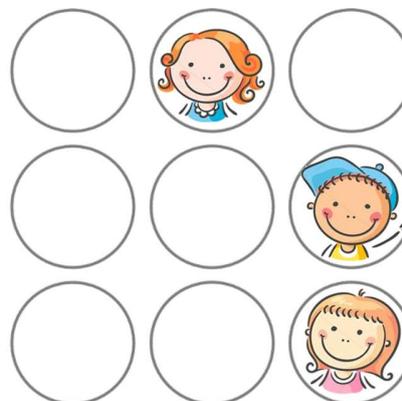
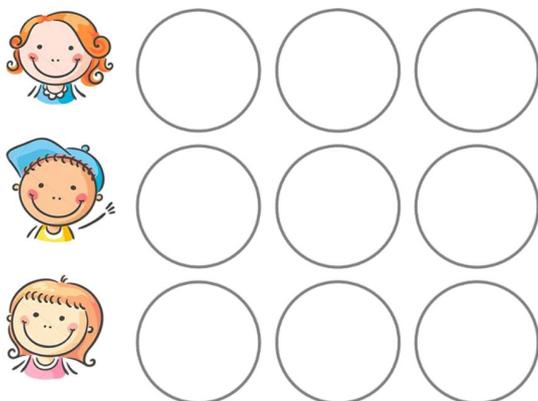
Infracción:

Si el público dice una parte del texto o la cita en voz alta o si el niño o niña consulta con su coach o equipo, se descalifica y se anula su participación en este juego.

Sugerencia:

Si fuesen muchos equipos participando, se puede reducir a 2 aros por equipo.

Ejemplo:



Isabel del equipo "Moisés" logro avanzar 2 aros, anota 20 puntos para su equipo
 Javier del equipo "Aarón" avanzó los 3 aros, por lo tanto, anota 30 puntos para su equipo
 Camila del equipo "Nube y Fuego" avanzó 3 aros, anota 30 puntos para su equipo

Puntaje

10 puntos por texto correcto

Tiempo

30 segundos para empezar

Participantes

1 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez de forma alternada

Materiales

- Tres aros (ula ula) por equipo.
- El juez deberá tener la lista de textos a memorizar.

Bingo Bíblico (JUEGO NUEVO)

Desarrollo:

1. El moderador sortea las cartillas y las coloca boca abajo sobre una mesa o suelo frente a cada equipo, entrega a cada equipo el marcador o resaltador.
2. El moderador da la indicación de que volteen sus cartillas y empieza la lectura de los textos bíblicos uno por uno, dando unos segundos después de cada texto, únicamente debe leer los textos sin decir la cita.
3. Los participantes deberán escuchar con atención la lectura de cada texto para identificar las citas en las cartillas e ir las marcando. El equipo que logre hacer tres en línea (horizontal, vertical o diagonal) grita "BINGO", y ahí se detiene el tiempo.
4. Si hubiese empate entre equipos se otorgan 30 puntos a cada uno. Si al terminar la lectura de los textos, ningún equipo logra hacer tres en línea, nadie obtiene puntos.

Consultas:

No se permiten.

Infracción:

Si el equipo interrumpe o pregunta en la lectura de los textos, los jueces descuentan 2 puntos. Si el público dice una parte del texto o la cita en voz alta, se descalifica y se anula su participación en este juego.

Textos a jugar:

- Solamente se utilizarán los textos de los capítulos 1 - 15

Ejemplo de las cartillas:

Puntaje

30 puntos

Tiempo

Lo que dure la lectura de los textos

Participantes

2 por equipo

Modalidad

Simultaneo

Materiales

- Cartillas de bingo, una por equipo.
- Un marcador por equipo puede ser un marcador para bingo (do a dot) o un resaltador.
- Lista de textos a memorizar

BINGO BÍBLICO		
1:7	9:16	6:5
3:4	10:22	8:24
7:20	15:21	7:5

BINGO BÍBLICO		
15:11	10:14	2:6
3:5	7:5	9:24
12:13	15:2	8:24

BINGO BÍBLICO		
3:2	3:14	4:12
9:10	8:16	10:14
13:22	14:14	15:2

BINGO BÍBLICO		
15:21	12:36	10:14
9:10	8:20	7:20
6:5	3:4	1:7

Conteste y avance

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación, pega en la pizarra o pared un dibujo para unir con puntos, el cual debe tener 15 puntos a unir. (ver el ejemplo).
2. El primer equipo en participar se para a tres metros de distancia del dibujo, un participante detrás del otro, el moderador les permite elegir un sobre con preguntas y les entrega los marcadores.
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, traza una línea del dibujo con color negro, si es incorrecta la deberá trazar con color rojo, corre a entregar los marcadores a su compañero y el moderador 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.

Consultas:

No se permiten

Infracción:

Si uno de los participantes pasa dos veces seguido, el juez lo indica y les anula una pregunta.

Si uno de los participantes traza dos líneas del dibujo, 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.

Ejemplo:

Enseguida encontrará un ejemplo del juego de preguntas y un dibujo.

Puntaje

5 puntos por respuesta correcta

Tiempo

5 minutos

Participantes

2 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Materiales

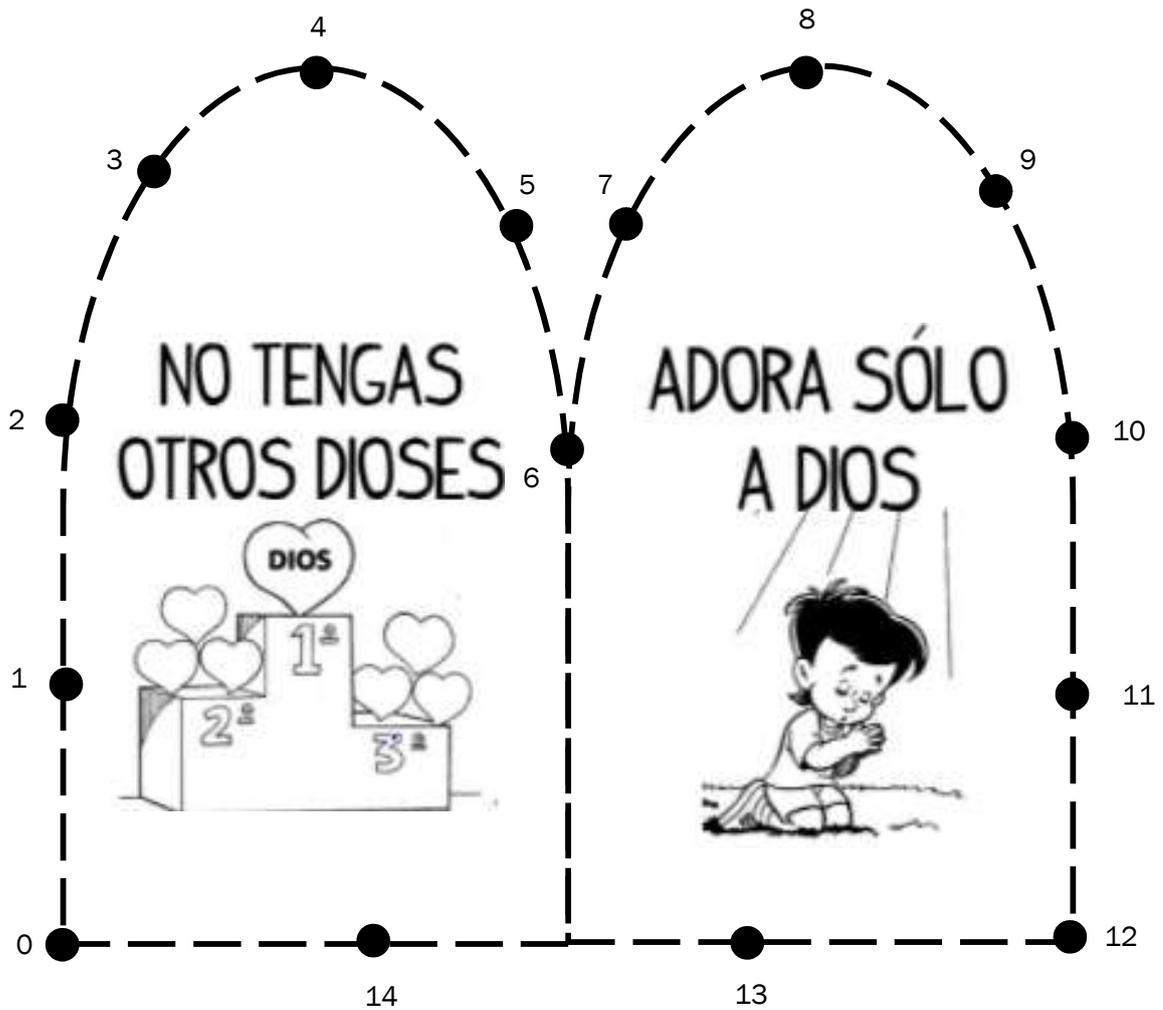
- Un dibujo con 15 puntos a unir para cada equipo.
- Sobres cerrados con juegos de 15 preguntas. (diferentes para cada equipo)
- Dos marcadores, uno negro (correcto), uno rojo (incorrecto).

Conteste y avance

Juego de preguntas

1. ¿Cuántos meses fue escondido Moisés por su madre?
R/ **Tres meses, (2:2)**
2. ¿En dónde fue colocado el niño?
R/ **En una arquilla de juncos a la orilla del río (2:3)**
3. ¿Quién descendió a lavarse al río?
R/ **La hija de Faraón (2:5)**
4. ¿Qué dijo la hija de Faraón al ver que el niño lloraba?
R/ **De los niños de los hebreos es este. (2:6)**
5. ¿Qué dijo la hermana del niño a la hija de Faraón?
R/ **¿Iré a llamarte una nodriza de las hebreas, para que te críe este niño? (2:7)**
6. ¿Qué dijo la hija de Faraón a la madre del niño?
R/ **Lleva a este niño y críamelo, y yo te lo pagaré (2:9)**
7. ¿Qué significa el nombre Moisés?
R/ **Porque de las aguas lo saqué (2:10)**
8. ¿Qué observó Moisés cuando salió a sus hermanos y los vio en sus duras tareas?
R/ **A un egipcio que golpeaba a uno de los hebreos, sus hermanos. (2:11)**
9. ¿Qué hizo Moisés con el egipcio que golpeaba a su hermano?
R/ **Lo mató y lo ocultó en la arena. (2:12)**
10. ¿Quién procuró matar a Moisés?
R/ **Faraón (2:15)**
11. ¿En dónde habitó Moisés cuando huyó de Egipto?
R/ **En Madian (2:15)**
12. ¿Quiénes vinieron a sacar agua para llenar las pilas y dar de beber a las ovejas de su padre?
R/ **Las siete hijas del sacerdote de Madian (2:16)**
13. ¿Qué hizo Moisés cuando los pastores echaron del pozo a las hijas del sacerdote?
R/ **Las defendió y dio de beber a sus ovejas (2:17)**
14. ¿Cómo se llamaron la esposa y el hijo de Moisés?
R/ **Séfora y Gersón. (2:21-22)**
15. ¿Qué significa el nombre Gersón?
R/ **Forastero soy en tierra ajena. (2:22)**

Conteste y avance dibujo



Crucigrama

Desarrollo:

1. A cada equipo se le entrega un crucigrama de 6 preguntas (el mismo crucigrama para todos los equipos).
2. Al dar la señal de inicio, los equipos tienen cinco minutos para contestarlo. Los equipos deben entregar su crucigrama en ese tiempo. Al finalizar los cinco minutos, si no han terminado, se otorga la puntuación a las respuestas correctas. Esto quiere decir 10 puntos por respuesta correcta.

Consultas:

La consulta es permitida solamente entre los 3 participantes del equipo.

Infracción:

Si hubiese consulta con el coach o con los niños del equipo que no están participando, el juez lo indica al moderador y éste anula el crucigrama del equipo, eliminando con ello su participación en este juego únicamente

Ejemplo:

Se proponen tres crucigramas basados en diferentes historias de génesis.

Sugerencia:

Ya que la categoría es de memorización, se sugiere que sean los crucigramas propuestos los que se utilicen en la competencia.

Respuestas:

CRUCIGRAMA 1	CRUCIGRAMA 2	CRUCIGRAMA 3
Horizontal 1 Jetro 2 Ancianos 3 Egipto 4 Calzado	Horizontal 3 Levadura 4 Sangre 5 Medianoche 8 Defecto	Horizontal 2 Acacia 4 Plata 6 Bronce 7 Propiciatorio
Vertical 5 Zarza 6 Sacrificios 7 Faraón 8 Rostro	Vertical 1 Fiesta 2 Primogénitos 6 Diez 7 Señal	Vertical 1 Santísimo 3 Cabra 5 Aceite 7 Púrpura

Puntaje

10 puntos por respuesta correcta

Tiempo

5 minutos

Participantes

3 por equipo

Modalidad

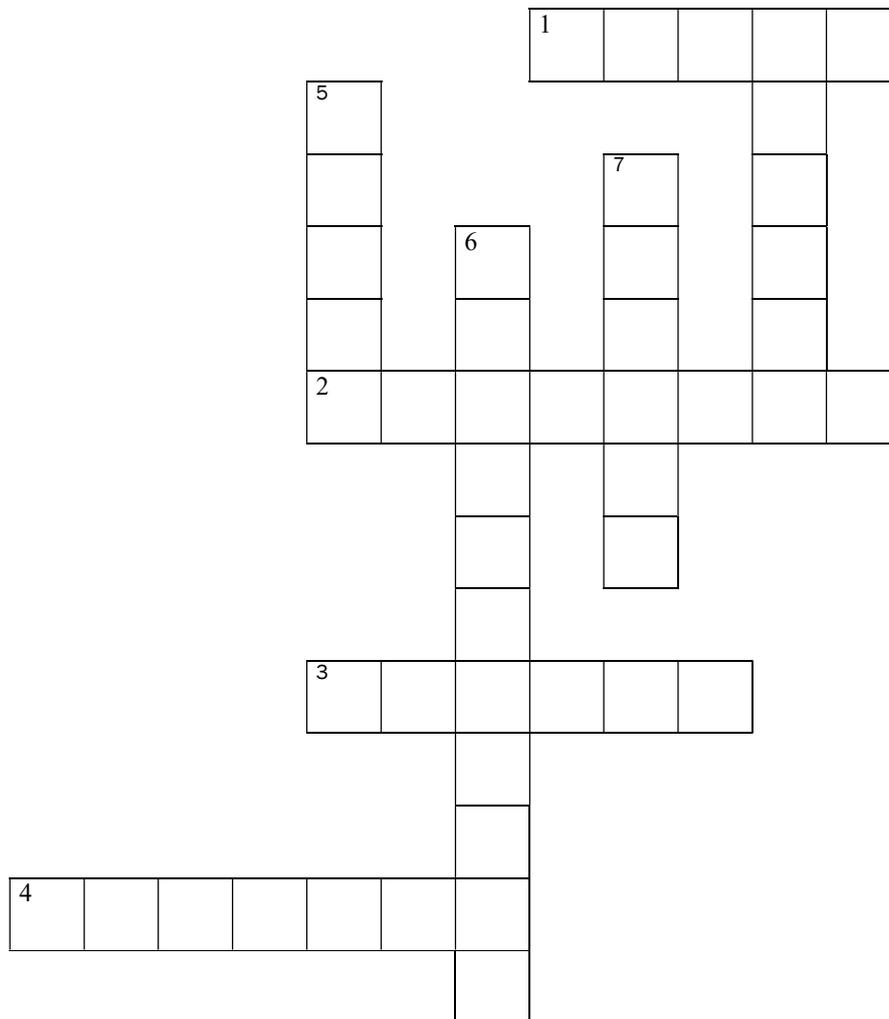
Simultaneo

Materiales

- Una papeleta con el mismo crucigrama para cada equipo
- Un lapicero por equipo

Crucigrama 1

Basado en: El llamamiento de Moisés, Éxodo 3



Horizontal

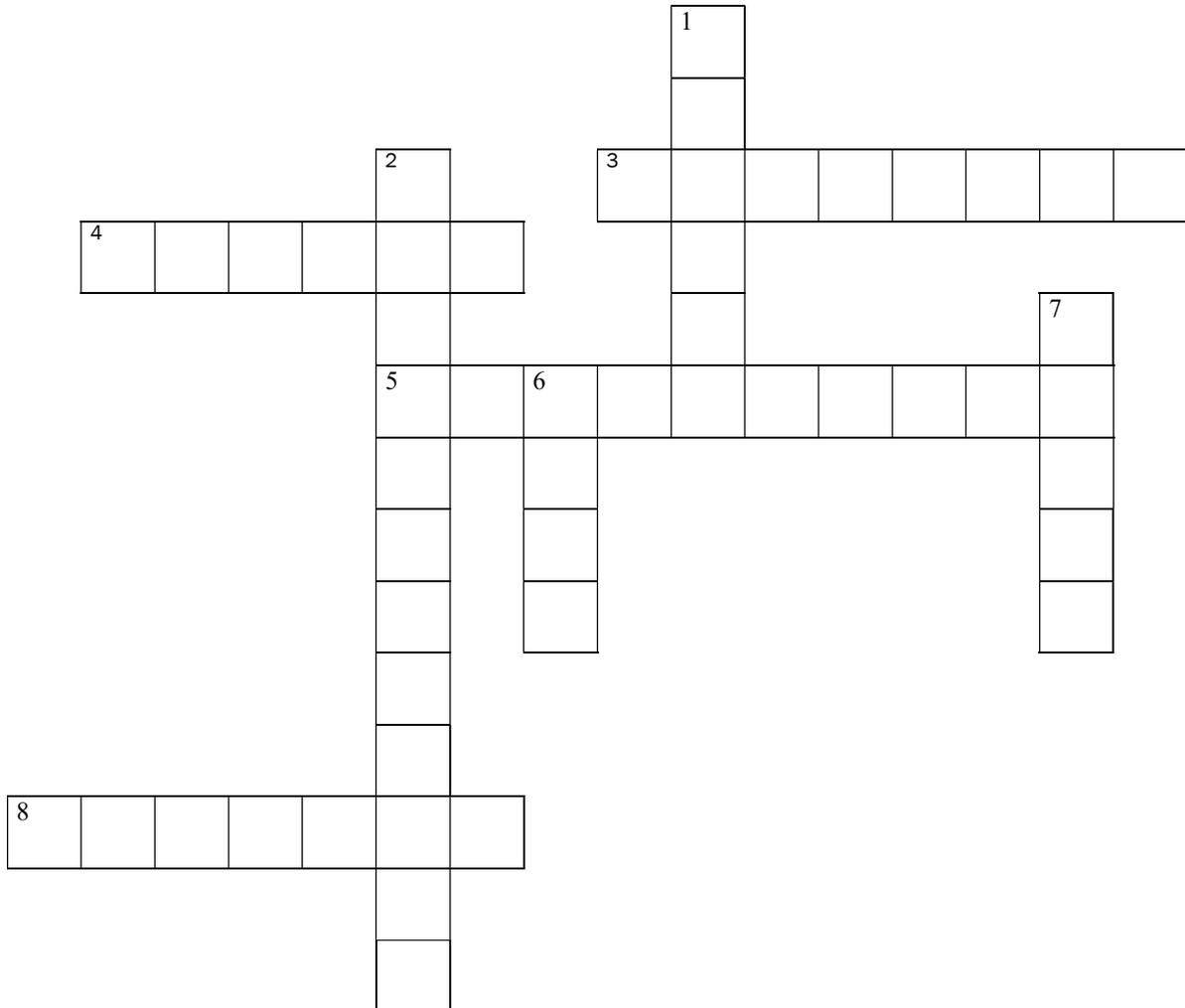
- 1 Moisés se encontraba apacentando las ovejas de su suegro
- 2 Jehová pidió a Moisés que reuniera a los ... de Israel
- 3 Jehová le dijo que había visto la aflicción de su pueblo que está en
- 4 Jehová pidió a Moisés que se quitara el de sus pies

Vertical

- 5 El Ángel de Jehová estaba en una llama de fuego en medio de una
- 6 Moisés y el pueblo irían camino de tres días por el desierto, para que ofrecer ... a Jehová
- 7 Jehová dijo a Moisés que lo enviaría a
- 8 Moisés tuvo miedo de mirar a Dios, entonces cubrió su

Crucigrama 2

Basado en: La Pascua, Éxodo 12



Horizontal

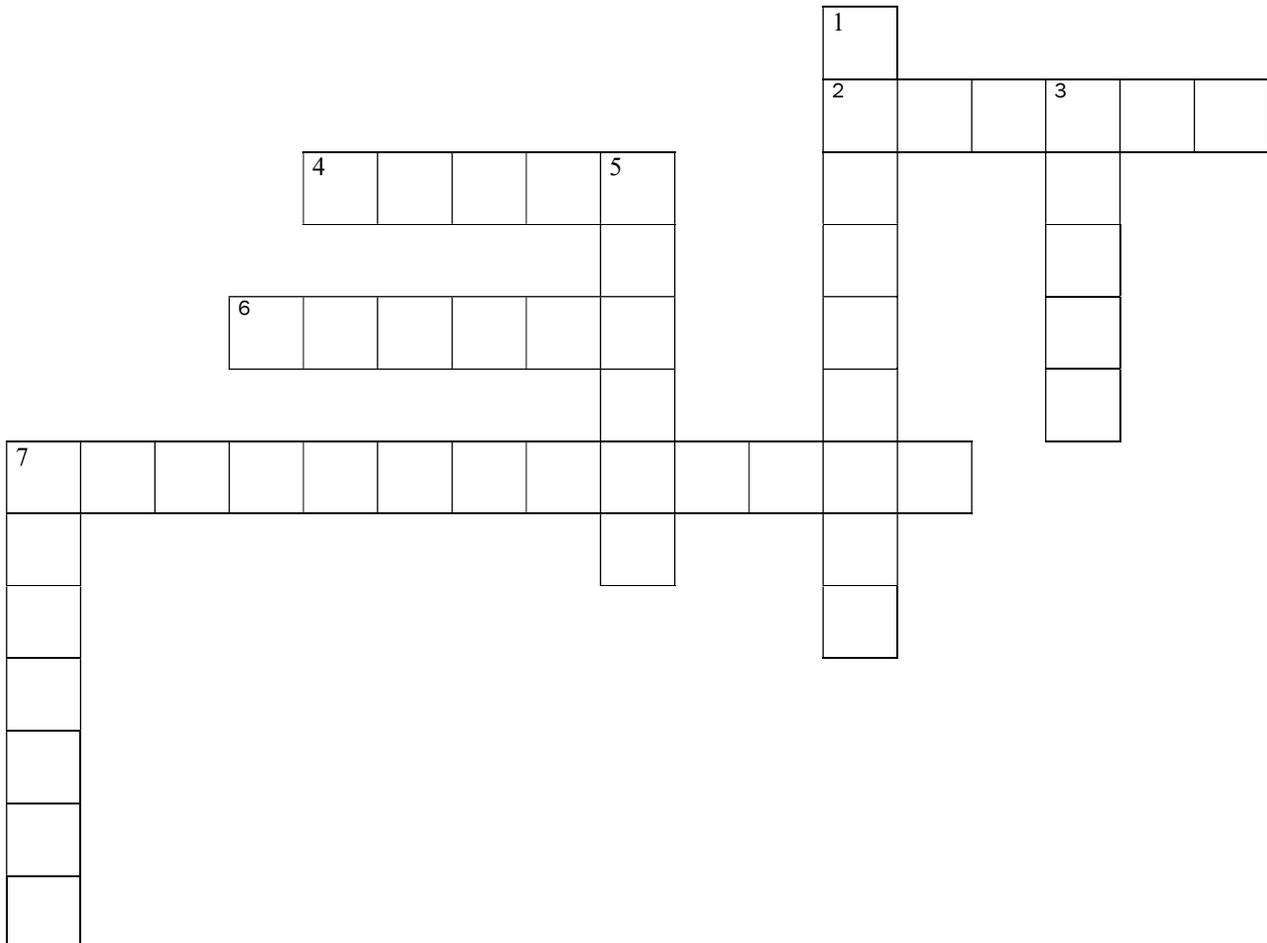
- 3 Aparte de la carne asada al fuego debían comer panes sin ...
- 4 Qué debían colocar los israelitas en el dintel y postes de sus casas
- 5 A qué hora hirió Jehová a todos los primogénitos de Egipto
- 8 El sacrificio debía ser una oveja o una cabra, macho de un año, animal sin...

Vertical

- 1 El día de pascua se celebraría como una Solemne a Jehová
- 2 Jehová heriría en tierra de Egipto a todos los...
- 6 En qué día del mes debían tomar un cordero para según las familias de los padres
- 7 De qué serviría la sangre en los dinteles y postes de las casas

Crucigrama 3

Basado en: El tabernáculo, Éxodo 26-27



Horizontal

- 2 De qué madera debían hacerse las tablas y barras para el tabernáculo
- 4 De qué material serían los capiteles de las columnas y las molduras
- 6 Con qué material debían cubrir el altar
- 7 Sobre el arca del testimonio debían poner el ...

Vertical

- 1 El velo serviría para hacer separación entre el lugar santo y el...
- 3 Las cortinas para la cubierta del tabernáculo debían hacerlas de pelo de
- 5 Qué debían llevar los hijos de Israel para el alumbrado continuo de las lámparas
- 7 Material usado para las diez cortinas del tabernáculo

Descubriendo el texto

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación.
2. Deben prepararse tantos textos como equipos a participar. Los textos deben ser diferentes para cada equipo, tomados del listado de textos a memorizar. La extensión de los textos, en su número de letras debe ser similar. Se presentan tarjetas con cada letra del texto, las tarjetas son tamaño un cuarto de carta (4.25 x 5.5 pulgadas) y la letra en proporción al tamaño. Las tarjetas se colocan ocultando la letra pegada en la pizarra o pared y pueden estar numeradas para ubicar más rápido las letras.
3. El participante se para a dos metros de distancia del texto y tiene la oportunidad de elegir cuatro letras, el moderador volteará las tarjetas que tengan las letras elegidas.
4. El participante tiene 1 minuto para descubrir el texto, si es correcto, el juez lo indica y se le anotan 40 puntos, si no lo descubre o no lo dice durante el primer minuto, entonces no acumula puntos.

Consultas:

No se permiten.

Infracción:

Si el participante consulta con su equipo, o el público dice alguna letra en voz alta, se le llama la atención, si vuelve a incurrir en esta infracción, el juez anula su participación en este juego.

Si el equipo o el público dice alguna parte del texto, se anula la participación del equipo en este juego.

Ejemplo:

Puntaje

50 puntos

Tiempo

1 minuto

Participantes

1 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez de forma alternada

Materiales

- Textos bíblicos cubiertos con tarjetas del tamaño de un cuarto de carta. (diferente para cada equipo)

ÉXODO

Y		D	I	J	O		N	O		T	E		A	C	E	R	Q	U	E	S
1		2	3	4	5		6	7		8	9		10	11	12	13	14	15	16	17

Q	U	I	T	A		E	L		C	A	L	Z	A	D	O		D	E
18	19	20	21	22		23	24		25	26	27	28	29	30	31		32	33

T	U	S		P	I	E	S		P	O	R	Q	U	E		E	L
34	35	36		37	38	39	40		41	42	43	44	45	46		47	48

L	U	G	A	R		E	N		Q	U	E		T	U		E	S	T	A	S
49	50	51	52	53		54	55		56	57	58		59	60		61	62	63	64	65

T	I	E	R	R	A		S	A	N	T	A		E	S
66	67	68	69	70	71		72	73	74	75	76		77	78

E	X	O	D	O		3	:	5
79	80	81	82	83				

El moderador podrá utilizar esta clave para que voltear las tarjetas sea más fácil, sin embargo, se debe crear una de estas por cada texto.

A	10, 22, 26, 29, 52, 64, 71, 73, 76
B	-----
C	11, 25
D	2, 30, 32, 82
E	9, 12, 16, 23, 33, 39, 46, 47, 54, 58, 61, 68, 77, 79
F	-----
G	51
H	-----
I	3, 20, 38, 67

J	4
K	-----
L	24, 27, 48, 49
M	-----
N	6, 55, 74
O	5, 7, 31, 42, 81, 83
P	37, 41
Q	14, 18, 44, 56
R	13, 43, 53, 69, 70

S	17, 36, 40, 62, 65, 72, 78
T	8, 21, 34, 59, 63, 66, 75
U	15, 19, 35, 45, 50, 57, 60
V	-----
W	-----
X	80
Y	1
Z	28

Dime el personaje

Desarrollo:

Este es un juego de adivinanzas las cuales se basan en personajes; cada adivinanza debe tener de tres a cuatro pistas sobre un personaje del libro a estudiar.

1. El moderador sortea el orden de participación, le permite a cada participante elegir un sobre al azar.
2. El moderador le lee la adivinanza al participante del primer equipo y el niño o niña tiene 1 minuto para dar la respuesta sin consultar con su compañero, si es correcta, el moderador lo indica y el juez le suma 20 puntos a su equipo. Si la respuesta no es correcta o no es contestada en el tiempo determinado, pierde su oportunidad y el moderador da la respuesta correcta, no se le otorgan puntos para el equipo.
3. Luego continua con el participante del siguiente equipo hasta que pasen todos (es decir que se alterna la participación de los equipos, con uno a la vez).

Consultas:

No se permiten.

Infracción:

Si un juez observa que alguno de los participantes consulta con su equipo o el público presente dice en voz alta alguna respuesta, lo indica al momento para que el moderador anule la pregunta y le planteé otra. Si en esta misma competencia, ya se le hubiere llamado la atención a este mismo respecto, se anula la pregunta y pierde su oportunidad.

Puntaje

25 puntos por respuesta correcta

Tiempo

1 minuto

Participantes

2 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez de forma alternada

Materiales

- Sobres con adivinanzas, dos por equipo y algunos extras.

Dime el personaje

<p>Descendí a lavarme al río y paseaba con mis doncellas cuando vi una arquilla en el carrizal y envié a una de mis criadas a tomarla ¿quién soy?</p> <p>R/ LA HIJA DE FARAÓN (Éxodo 2:5)</p>	<p>Fui criado por mi madre y adoptado por la hija de Faraón, mi nombre significa: porque de las aguas lo saqué. ¿quién soy?</p> <p>R/ MOISÉS (Éxodo 2:9-10)</p>	<p>Soy el sacerdote de Madian, envié a mis hijas al pozo y fueron defendidas de los pastores por Moisés, le entregué a una de mis hijas por mujer. ¿Quién soy?</p> <p>R/REUEL (Éxodo 2:16-21)</p>
<p>Soy hija del sacerdote de Madian Fui dada a Moisés como mujer y le di a luz un hijo ¿Quién soy?</p> <p>R/SÉFORA (Éxodo 2:21-22)</p>	<p>Mi nombre significa: Forastero soy en tierra ajena, soy hijo de Moisés y Séfora ¿quién soy?</p> <p>R/ GERSÓN (Éxodo 2:22)</p>	<p>Dios me dijo que encontrara a Moisés en el desierto y juntos reunimos a los ancianos de Israel, ambos entramos a la presencia de Faraón ¿Quién soy?</p> <p>R/ AARÓN (Éxodo 4:28-29, 5:1)</p>
<p>Moisés llegó ante mi presencia y me dijo: deja ir a mi pueblo para que me sirva, mi corazón se endureció y no quise dejar ir al pueblo ¿Quién soy?</p> <p>R/ FARAÓN (Éxodo 7-10)</p>	<p>Fuimos sacados de Egipto con mano fuerte, pasamos en medio del mar en seco mientras éramos perseguidos por los egipcios. ¿Quiénes somos?</p> <p>R/ LOS ISRAELITAS (Éxodo 14)</p>	<p>Soy una profetisa, hermana de Aarón, tomé en mi mano el pandero y dije: Cantad a Jehová, porque en extremo se ha engrandecido Ha echado en el mar al caballo y al jinete. ¿Quién soy?</p> <p>R/ MARÍA (Génesis 15:20-21)</p>
<p>Fui al encuentro de Moisés en el desierto junto a Séfora y sus hijos Gersón y Eliezer, entré en su tienda y me contó todas las cosas que Jehová había hecho a Faraón y a los egipcios por amor de Israel ¿Quién soy?</p> <p>R/ JETRO (Éxodo 18:1-8)</p>	<p>Jehová dijo a Moisés que subiéramos ante él y nos inclináramos de lejos y vimos a Dios y había debajo de sus pies como un embaldosado de zafiro ¿Quiénes somos?</p> <p>R/ MOISÉS, AARON, NADAB, ABIÚ Y 70 DE LOS ANCIANOS DE ISRAEL (Éxodo 24:1-10)</p>	<p>Soy hijo de Nun y servidor de Moisés, oí el clamor del pueblo que gritaba, y dije a Moisés: Alarido de pelea hay en el campamento. Nunca me aparté de en medio del tabernáculo, ¿Quién soy?</p> <p>R/ JOSUÉ (Éxodo 33:11)</p>
<p>Fui lleno del Espíritu de Dios, en sabiduría, en inteligencia, en ciencia y en todo arte, para proyectar diseños, para trabajar en toda labor ingeniosa. ¿Quién soy?</p> <p>R/ BEZALEEL HIJO DE URI (Éxodo 35:31-33)</p>	<p>Junto a Bezaleel, Jehová me ha llenado de sabiduría de corazón, para que hagan toda obra de arte y de invención, de bordado y toda labor e inventemos todo diseño ¿Quién soy?</p> <p>R/ AHOLIAB HIJO DE AHISAMAC (Éxodo 35:31-33)</p>	<p>En forma de nube cubrí el tabernáculo de reunión y lo llené por completo ¿Quién soy?</p> <p>R/ LA GLORIA DE JEHOVÁ (Éxodo 40:34-35)</p>

El Dado Mandón

Desarrollo:

Se prepara con anticipación un dado grande, en dos lados debe decir: CANTAR, en otros dos: DECIR UN TEXTO, y en los últimos dos: CARACTERÍSTICAS DE UN PERSONAJE.

1. El moderador sortea el orden de participación.
2. El niño/a lanza el dado y debe realizar la acción que le corresponda, si lo hace de forma correcta, el juez le anota 20 puntos para su equipo. Si el participante durante los primeros 30 segundos no hace la acción o se quedará callado, el juez no otorgará la puntuación

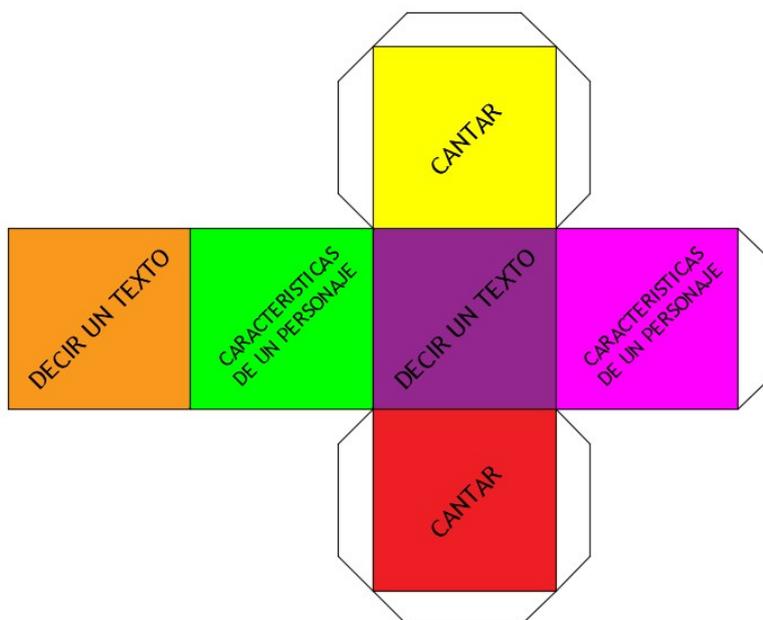
Consultas:

No se permiten.

Infracción:

Si el niño o niña consulta con su coach o equipo, o el público presente le ayuda, el juez lo indica y el moderador le da otra oportunidad para lanzar el dado, en caso de incurrir en la misma infracción, se anula su participación en este juego únicamente.

Ejemplo del dado:



Puntaje

20 puntos

Tiempo

1 minuto

Participantes

1 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Materiales

- 1 dado grande, (seguir el ejemplo)

Memoria

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden en el que pasan los equipos.
2. Se colocan las fichas en el suelo o en una mesa boca abajo y revueltas.
3. Al dar la señal de inicio, los participantes del primer equipo les dan vuelta a las fichas y tienen 5 minutos para armar las 8 parejas, uniendo el texto bíblico con la cita respectiva.
4. Al terminar las parejas de textos o al acabarse el tiempo, el juez revisa y otorga 10 puntos por pareja correcta.
5. Las fichas se revuelven y se vuelven a colocar en el suelo o mesa para el siguiente equipo.
6. El juez también debe anotar el tiempo en el que cada equipo une los 8 pares, al equipo que lo haga en el menor tiempo, se le entrega una bonificación de 10 puntos.

Los textos deben ser tomados de la lista de textos a memorizar.

Consultas:

Los participantes no pueden consultar con su coach o con otros miembros de su equipo; únicamente entre ellos.

Infracción:

Si el público presente dijere algún texto o cita en voz alta, el juez les descuenta el valor de una pareja.

Ejemplo de las fichas:

Ahora pues, ve, y yo estaré con tu boca, y te enseñaré lo que hayas de hablar

ÉXODO 4:12

Y Jehová dio gracia al pueblo delante de los egipcios, y les dieron cuanto pedían; así despojaron a los egipcios.

ÉXODO 12:36

Puntaje

10 puntos por Pareja correcta
10 puntos de bonificación al equipo que lo haga en el menor tiempo

Tiempo

5 minutos

Participantes

2 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Materiales

- 16 tarjetas (8 con los textos bíblicos y 8 con la cita respectiva)

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 las papeletas y las coloca boca abajo en una mesa o suelo frente a cada participante.
2. Al dar la señal de inicio, el niño o niña debe voltear su papeleta, la búsqueda comienza a partir de la flecha indicada y el participante debe trazar una línea en cualquier sentido, incluso en diagonal, para unir las letras y encontrar la palabra.
3. Al encontrarla, la escribe debajo.
4. Gana el primer equipo que la descubra correcta y completamente, el juez debe anotar el tiempo en la papeleta. Si hubiese 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.

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.

Palabras a jugar:

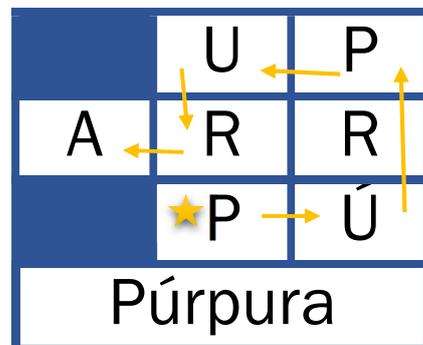
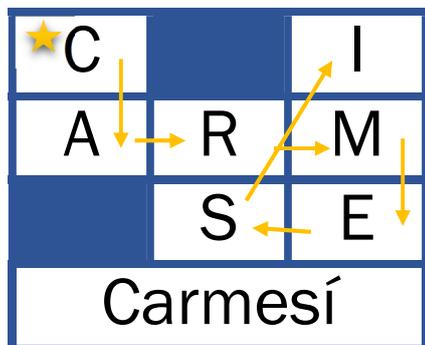
5 letras = Reuel, Jetro, ranas, María, Sinaí, Nadab, Josué, vacas

6 letras = Jehová, Moisés, Madian, Séfora, Gersón, Faraón, piojos

7 letras = Culebra, cordero, Eliezer, carmesí, púrpura, becerro

8 letras = Incienso, carneros, cortinas, camellos, caballos

Ejemplo:



Puntaje

20 puntos

Tiempo

1 minuto

Participantes

1 por equipo

Modalidad

Simultaneo

Materiales

- Una papeleta con la palabra a descifrar por equipo.
- Un marcador o lapicero por equipo

Secuencia de letras

Desarrollo:

1. El moderador sortea los sobres entre los equipos.
2. Se colocan las tarjetas en la pizarra o pared a tres metros de cada equipo y se le proporciona un marcador a cada equipo.
3. Los equipos participan simultáneamente escribiendo un listado de palabras relacionadas a la categoría seleccionada, con la dificultad de que la vocal asignada debe formar una línea en vertical como se muestra en el ejemplo.
4. Los tres participantes de cada equipo formarán una fila, el primer participante se dirige a la pizarra y escribe una palabra, luego retorna a la fila y entrega el marcador al siguiente participante. Éste escribe la segunda palabra y así sucesivamente hasta que termine el tiempo de un minuto.

Los participantes pueden correr o caminar para dirigirse a la pizarra.

Consultas:

No se permiten.

Infracción:

Si el juez observa que están hablando entre los tres participantes de cada equipo se les descuenta el valor de una palabra, o si el público llegara a decir en voz alta alguna palabra, el juez lo indica y se les descuenta el valor de una palabra a todos los equipos.

Ejemplo:

PERSONAJES "E"

				E			
M	o	i	s	e	S		
		J	e	t	r	o	
		S	e	f	o	r	a
		G	e	r	s	o	n
	E	l	i	e	z	e	r
		R	e	u	e	l	
J	o	s	u	é			

ANIMALES "A"

				A					
		v	a	c	a				
m	o	s	c	a					
		c	a	b	r	a			
		c	a	b	a	l	l	o	
		c	a	m	e	l	l	o	
o	v	e	j	a					
		l	a	n	g	o	s	t	a

Puntaje

5 puntos por palabra correcta

Tiempo

1 minuto

Participantes

3 por equipo

Modalidad

Simultaneo

Materiales

- Sobres cerrados con la categoría (personajes, lugares, animales y objetos y misceláneos) y la vocal de base para cada equipo.
- Pizarra o cartulinas
- Un marcador por equipo

Sopa de letras

Desarrollo:

1. El moderador coloca las papeletas (iguales para todos los equipos) boca abajo en la mesa o suelo frente a cada equipo; las papeletas deben tener en el título un tema relacionado a la búsqueda, por ejemplo: el nacimiento de Moisés, las plagas, etc.
2. Al dar la señal de inicio cada equipo debe dar vuelta a la papeleta y descubrir qué palabras aparecen en forma horizontal, vertical, diagonal, de arriba abajo, de izquierda a derecha o viceversa. Las palabras deben ser encerradas o resaltadas y se deben anotar a la par.
3. El equipo que termine corre hacia el juez asignado y la presenta para revisión (se anota el tiempo). Si el juez observa que está correcta, lo anuncia al moderador. Se detiene la competencia y uno de los participantes lee el listado en voz alta y ganan los 50 puntos.
4. Si la papeleta que lleva el equipo al juez para su revisión, está incorrecta en alguna(s) palabra(s), éste se limitará a decir incorrecta y el equipo seguirá buscando las palabras.

Tiempo máximo para esta competencia 7 minutos. Si durante el tiempo establecido no termina ningún equipo, se califica de acuerdo a las respuestas correctas (esto quiere decir 5 puntos por respuesta correcta).

Consultas:

La consulta será únicamente entre ambos participantes del equipo.

Infracción:

Si consultan con otros fuera de la pareja participante, el juez lo indica y les da una sanción de 30 segundos, no se le da tiempo de reposición.

Respuestas:

SOPA DE LETRAS 1	SOPA DE LETRAS 2	SOPA DE LETRAS 3
Sangre Ranas Moscas Ganado Piojos Langostas Tinieblas Úlceras Granizo Primogénitos	Mar Desierto Faraón Ejército Carros Caballería Nube Fuego Campamento Jehová	Sinaí Refidim Pacto Tesoro Vestidos Bocina Relámpagos Fuego Humo Cumbre Jehová

Puntaje

5 puntos por palabra correcta

Tiempo

7 minutos

Participantes

2 por equipo

Modalidad

Simultaneo

Materiales

- Una Papeleta con la sopa de letras con diez palabras a descubrir por equipo.
- Un marcador resaltador o lapicero por equipo.

Sopa de letras 1

Basada en las plagas, Éxodo 7-10

M	Y	U	I	O	I	L	P	V	D	A	R	E	T	O
R	P	U	L	C	E	R	A	S	Z	T	E	E	P	J
E	R	R	T	H	B	V	X	R	T	Y	S	F	R	O
W	I	S	A	N	U	I	M	G	B	H	A	B	I	D
S	M	G	F	R	S	C	O	V	A	G	T	R	M	S
T	O	R	E	S	A	N	G	R	E	F	S	G	O	A
I	I	V	F	R	T	N	A	R	V	R	O	N	G	C
N	R	N	V	F	R	Y	N	F	C	E	G	T	E	H
I	D	A	I	C	V	B	A	V	A	D	N	H	N	P
R	S	U	N	E	N	M	D	Y	J	E	A	M	I	I
B	O	S	R	A	B	V	O	B	T	S	L	Y	T	O
H	M	A	T	A	D	L	N	S	R	A	O	J	O	J
Y	A	N	B	C	V	V	A	G	C	Q	P	U	S	O
D	T	A	G	S	D	B	N	S	R	A	L	K	T	S
C	G	R	A	N	I	Z	O	I	T	S	S	L	Y	V

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

Sopa de letras 2

Basada en Los Israelitas cruzan el mar rojo, Éxodo 14

A	E	M	C	S	V	Y	M	D	S	N	N	F	R	A
C	A	M	P	I	R	A	N	I	A	S	V	U	R	I
O	T	N	E	M	A	P	M	A	C	J	A	V	B	R
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ñ	Z	X	C	B	E
Z	X	C	V	B	N	M	A	S	D	G	F	F	U	L
F	M	A	R	W	E	R	T	Y	U	I	U	E	G	L
C	C	V	F	A	S	D	F	H	N	C	E	O	C	A
E	A	S	D	F	C	S	E	S	A	V	G	G	F	B
J	C	V	B	D	E	S	I	E	R	T	O	V	N	A
E	E	A	S	C	F	V	G	B	H	B	G	Y	J	C
R	S	H	A	X	D	R	T	H	N	M	I	T	N	O
C	E	T	O	D	R	T	Y	F	A	R	A	O	N	T
I	D	G	Y	V	A	S	D	B	G	T	I	O	B	G
T	R	Y	J	C	A	R	R	O	S	D	F	G	H	B
O	G	H	M	A	S	R	F	T	G	V	B	H	I	O

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Sopa de letras 3

Basada en Israel en el Sinaí — Éxodo 19

E	U	F	U	E	G	O	U	A	R	Q	E	N	D	A
R	J	E	T	T	M	A	J	X	F	A	F	J	C	S
F	M	D	G	H	K	S	N	D	V	Z	V	I	F	A
V	K	V	H	J	I	C	G	R	G	S	C	B	R	V
V	P	F	Y	U	O	R	T	E	S	O	R	O	T	O
B	A	R	U	I	L	T	H	F	A	Z	W	C	B	H
G	C	T	J	S	I	N	A	I	S	X	E	I	N	E
U	T	H	N	Y	U	I	O	D	D	C	R	N	J	J
I	O	M	U	H	G	H	J	I	F	V	T	A	U	S
E	O	A	B	N	J	I	O	M	G	B	Y	U	K	D
R	L	S	S	E	R	T	B	H	H	N	U	J	A	E
B	P	D	R	E	L	A	M	P	A	G	O	I	S	R
M	Ñ	F	R	E	L	A	M	D	R	B	N	K	E	V
U	V	G	F	U	E	R	O	D	I	T	S	E	V	G
C	G	H	H	U	N	S	V	Y	N	S	S	B	V	Y

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

Termine la historia

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación, se colocan tres sillas en las que deben sentarse los participantes de cada equipo.
2. El moderador inicia la lectura del pasaje bíblico (uno por equipo). En el momento en que uno de los tres participantes del equipo descubre a qué pasaje se refiere, interrumpe al moderador (levantándose de su lugar) para continuar con la narración.
3. El tiempo se empieza a marcar en el momento que el moderador inicia la lectura y se detiene al levantarse el participante. Los jueces anotan este tiempo. El moderador indica al participante que finalice la historia; tiene 1 minuto para hacerlo.
4. Al finalizar los jueces anuncian si es correcto y el tiempo obtenido. Si no es correcto, se limita a decir INCORRECTO.
5. Si los 2 ó 3 participantes del equipo se levantan al mismo tiempo, inmediatamente se sientan dejando participar a uno solo.

El moderador repite el procedimiento con otro pasaje para el equipo siguiente. Gana el equipo que acierte con el final de la historia en el menor tiempo transcurrido durante la lectura que haga el moderador. Así el participante podrá dar más datos del relato. El juez de tiempo deberá estar muy pendiente de cada participante para anotar minutos y segundos en que inicia el niño o la niña y su término.

Consultas:

La consulta entre los 3 participantes del equipo es permitida, pero en voz baja.

Infracción:

Si uno de los participantes se levanta de su lugar, pero olvida continuar con la historia se le dan 15 segundos para que inicie la respuesta. Si se queda callado o se vuelve a sentar, el juez indica al moderador INCORRECTO, finalizando la participación de ese equipo en este juego.

Historias:

- Llamamiento de Moisés, 3:1-10
- Anunciada la muerte de los primogénitos, 11:1-10
- Los Israelitas cruzan el mar rojo, 14:21-31
- Dios da el maná, 16:11-21
- Jetro visita a Moisés 18:1-10
- La idolatría de Israel 32:1-10

Puntaje

50 puntos

Tiempo

1 minuto

Participantes

3 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Materiales

- Un pasaje bíblico para cada equipo, no debe ser el mismo, pero debe ser similar en su extensión.
- Tres sillas

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.

ALGUNAS TÉCNICAS DE REFLEXIÓN:

- Dialogo
- Preguntas dirigidas
- Escucha activa y participación intensa
- Focalizar lo esencial
- Armonizar teoría y práctica

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

2 juegos de reflexión

Los equipos sabrán los juegos que se realizarán únicamente hasta el día de la demostración.

Baúl de los recuerdos

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden en el que pasan los equipos.
2. Irán pasando los participantes uno por uno introduciendo la mano en el baúl sin ver, cuando tenga en sus manos un objeto o figura, tendrá 2 minutos para ir narrando qué le recuerda esta figura relacionada con el tema de estudio.
3. El participante debe relacionar bien su narración con la figura, si es correcto, cada participante anota 10 puntos para su equipo.

El objeto que sacan del baúl queda fuera y no se vuelve a introducir al baúl.

Consultas:

No se permiten.

Infracción:

Si la niña o niño consulta con su compañero o el público dice algo en voz alta, el juez descontará 10 puntos al equipo que incurra en esta infracción.

Ejemplo:

Puntaje

20 puntos por narración correcta

Tiempo

2 minutos

Participantes

2 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Materiales

- Un baúl, ya sea de madera o elaborado con cartón.
- Figuras de cualquier material o impresas para colocar dentro del baúl.

Arquilla	Cap. 2	Cordero	Cap. 12, 13, 29
Zarza	Cap. 3	Panes	Cap. 12, 13, 29
Calzado	Cap. 3, 12	Nube	Cap. 13, 14, 16, 40
Culebra	Cap. 4, 7	Carros	Cap. 14
Ranas	Cap. 8	Codornices	16:13
Moscas	Cap. 8	Tablas de piedra	Cap. 24
Ganado	Cap. 9	Candelero	Cap. 25
Granizo	Cap. 9	Cortinas	Cap. 26
Langostas	Cap. 10	Aceite	Cap. 27, 30, 35, 39

Cartón lleno

Desarrollo:

5. El moderador sortea las cartillas y las coloca boca abajo sobre una mesa o suelo frente a cada participante, entrega a cada participante un bote con maíces, frijoles, botones o tapitas.
6. El moderador da la indicación de que volteen sus cartillas y empieza la lectura del pasaje bíblico, no menor de 10 versículos.
7. El niño o niña deberá escuchar con atención la lectura e irá marcando las palabras que va escuchando. El que llene su cartón primero, grita "CARTÓN LLENO". Y ahí se detiene el tiempo.
8. Si hubiese empate entre equipos se otorgan 30 puntos a cada uno. Si al terminar la lectura del pasaje, ningún participante llena el cartón nadie obtiene puntos. Si hubiese empate en los 2 participantes del mismo equipo únicamente se dan 30 puntos.

Consultas:

No se permiten.

Infracción:

Si el equipo interrumpe o pregunta en la lectura, los jueces descuentan 2 puntos.

Pasajes a jugar:

- Nacimiento de Moisés, 2:1-10
- La pascua, 12:1-14
- La columna de nube y de fuego, 13:17-22

Ejemplo de las cartillas:

A continuación, se presenta un ejemplo de las cartillas basadas en el pasaje bíblico "La pascua", en este caso, la palabra clave es **Perpetuo**.

Puntaje

30 puntos

Tiempo

Lo que dure la lectura

Participantes

2 por equipo

Modalidad

Simultaneo

Materiales

- Pasaje bíblico seleccionado
- Cartillas tamaño $\frac{1}{2}$ o $\frac{1}{4}$ de carta, con nueve palabras que se encuentren dentro del pasaje bíblico, deben ser diferentes para cada participante, pero todas deben tener la palabra clave, que preferiblemente es la última de la lectura.
- 9 maíces, frijoles, botones o tapitas por participante.

ÉXODO

ISRAEL	MOISÉS	PUEBLO
PERPETUO	MACHO	SANGRE
COMER	AGUA	CORDERO

AARÓN	TARDES	DIEZ
POSTES	VECINO	OVEJAS
CARNE	PERPETUO	CABEZA

EGIPTO	CABRAS	PIES
DINTEL	ANIMAL	LEVADURA
FUEGO	PERPETUO	LOMOS

CATORCE	CASAS	PERPETUO
MESES	DEFECTO	PANES
HIERBAS	ENTRAÑAS	BORDÓN

¿Cómo lo imaginas?

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación y permite que los participantes elijan un sobre al azar.
2. El moderador abre el sobre del primer participante y da lectura al lugar, el niño o niña tiene un minuto para dar el nombre del evento que sucedió en ese lugar y dar una descripción de cómo imagina ese lugar.
3. El juez considera que tanto el nombre del evento como la descripción del lugar estén acorde al libro de estudio.
4. Si el participante no responde durante el minuto no se le anota el punteo y el moderador menciona el evento, si el participante únicamente dice qué evento sucedió en el lugar, se anota 10 puntos.

Consultas:

No se permiten.

Infracción:

Si el niño o niña consulta con el coach o con otros miembros de su equipo o si el público presente dice algo en voz alta, el juez lo indica y se anula su participación en este juego únicamente.

Lugares:

LUGAR	EVENTO	DESCRIPCIÓN
Madian, Cap. 2, 3, 4	Allí habitó Moisés cuando huyó de Egipto, defendió a las hijas del sacerdote y fue llamado por Dios.	Permita Que los niños utilicen su imaginación para describir cómo eran estos lugares.
El mar rojo, Cap. 14	Se dividió en dos y se hizo un muro de agua a la derecha y otro a la izquierda, los israelitas lo pasaron en seco y las aguas se volvieron sobre los egipcios, sus carros y sus caballos.	
Sinaí, Cap. 16, 19, 31	Allí acamparon los Israelitas, Dios llamó a Moisés para entregarle la ley, los israelitas hicieron un becerro de oro.	

Puntaje

30 puntos

Tiempo

1 minuto

Participantes

1 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Materiales

- Un sobre por equipo con el nombre de algún lugar donde sucedió un evento importante.

Enunciados (JUEGO NUEVO)

Desarrollo:

1. El moderador coloca la papeleta en la mesa o suelo, boca abajo, frente a cada equipo.
2. Al dar la señal de inicio, los participantes dan vuelta a la papeleta y tendrán 1 minutos para enlazar los lugares o personajes con los enunciados y escribirlos en los espacios provistos.
3. Al finalizar el tiempo, los equipos entregan su papeleta al juez, se otorgan 5 puntos por casilla correcta.

Consultas:

Únicamente entre los dos participantes del equipo.

Infracción:

Si los participantes intentan ver las respuestas de otro equipo, el juez lo incida y se anula su participación en este juego únicamente.

Ejemplo:

Puntaje

5 puntos por casilla correcta

Tiempo

1 minuto

Participantes

2 por equipo

Modalidad

Simultanea

Materiales

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

Moisés

Aarón

Faraón

Israelitas

Mi nombre significa: Porque de las aguas lo saqué

Moisés

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

Fui a encontrar a Moisés cuando volvió a Egipto

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

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

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

Espada de dos filos

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación, le permite a cada participante elegir un sobre al azar.
2. El moderador le lee las preguntas del sobre al participante del primer equipo, a cada una de ellas el niño o niña deberá responder si es falso o verdadero; para ello tendrá 1 minuto a partir de que el moderador empiece la lectura de la primera pregunta.
3. Si el participante no responde correctamente, el moderador dirá la respuesta correcta y leerá la siguiente pregunta.
4. El juez dará 10 puntos por cada respuesta correcta y se debe tomar en cuenta que el tiempo no se detiene.

Consultas:

No se permiten.

Infracción:

Si el participante consulta con su equipo o el público dice en voz alta alguna de las respuestas, el juez lo indica y se anula la participación en este juego.

Ejemplo:

Sobre 1

1. Moisés tuvo dos hijos con su esposa Séfora a los cuales llamaron Gersón y Eliezar
FALSO O VERDADERO **R/ VERDADERO (18:1-4)**
2. El nombre Eliezer significa: El Dios de mi padre me ayudó, y me libró de la espada de Faraón.
FALSO O VERDADERO **R/ VERDADERO (18:4)**
3. Moisés no quiso contar a Jetro todas las cosas que Jehová había hecho a Faraón y a Egipto.
FALSO O VERDADERO **R/ FALSO (18:8)**

Sobre 2

1. Una sombra gris cubrió el tabernáculo de reunión
FALSO O VERDADERO **R/ FALSO (40:34)**
2. Moisés podía entrar en cualquier momento al tabernáculo de reunión
FALSO O VERDADERO **R/ FALSO (40:35)**
3. Cuando la nube se alzaba, los hijos de Israel se podían mover en todas sus jornadas.
FALSO O VERDADERO **R/ VERDADERO (40:36)**

Puntaje

10 puntos por respuesta correcta

Tiempo

1 minuto

Participantes

1 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez de forma alternada

Materiales

- Sobres con tres preguntas diferentes para cada equipo.

Orden de eventos

Desarrollo:

1. El moderador prepara sobres manila con cinco escenas de alguna historia del libro a estudiar.
2. El moderador permite que los participantes elijan un sobre al azar.
3. En cuanto se dé la señal de inicio, los participantes deberán sacar las escenas del sobre y tendrán dos minutos para ordenarlas.
4. Pasados los primeros dos minutos, cada participante tendrá un minuto para narrar la secuencia del evento.

Consultas:

No se permiten.

Infracción:

Si el participante consulta con su coach o con alguien de su equipo, el juez lo indica y anula su participación en este juego únicamente.

Ejemplo:

Basado en “las plagas” cap. 7-10, en este caso, se pondrán de 2 en 2 para completar 5 escenas.
(imágenes tomadas de Pinterest.com)

Puntaje

50 puntos si las escenas están en orden + 10 puntos si la narración es correcta

Tiempo

2 minutos para ordenar las escenas, 1 minuto para narrar el evento

Participantes

1 por equipo

Modalidad

Simultaneo para ordenar las escenas y un equipo a la vez para explicar

Materiales

- Historias de génesis divididas en 5 escenas.

ÉXODO



Siguiendo las huellas

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación y los sobres con los juegos de preguntas.
2. Se colocan en el suelo las 12 huellas y los niños hacen una fila en el inicio, el moderador lee la primera pregunta del primer participante y tiene 30 segundos para dar su respuesta, si es correcta coloca su identificador en la huella 1, si no responde durante los 30 segundos o su respuesta es incorrecta, el moderador da la respuesta correcta y el niño o niña no avanza.
3. Luego continua con el siguiente participante, de forma alternada.

Debe tomar en cuenta que se le deben hacer las 12 preguntas a cada participante, en este juego ganan 5 puntos por huella que avancen.

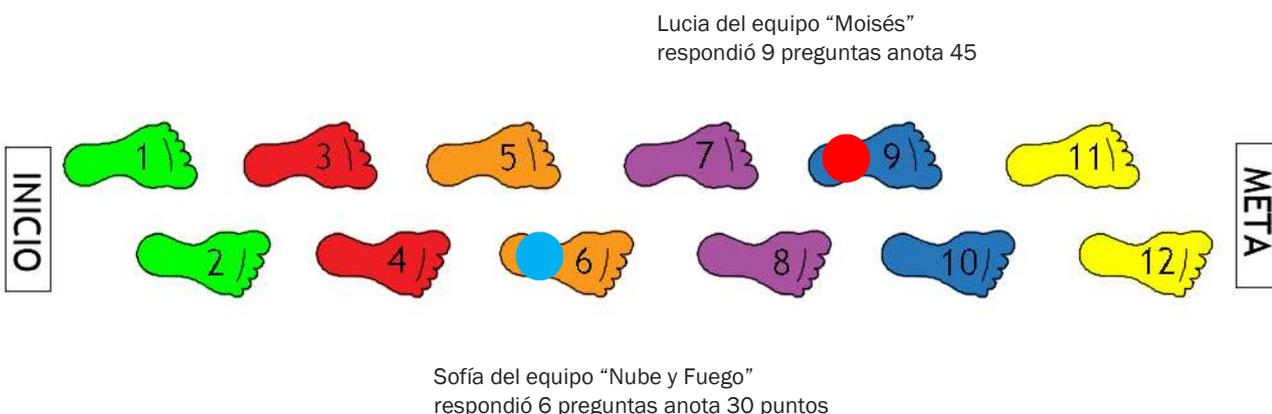
Consultas:

No se permiten.

Infracción:

Si el público llegara a decir en voz alta la respuesta se le descuentan 10 puntos al equipo que incurra en esta infracción.

Ejemplo:



Puntaje

5 puntos por respuesta correcta

Tiempo

30 segundos para dar la respuesta

Participantes

1 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez de forma alternada

Materiales

- 12 huellas de papel o de cualquier otro material.
- Un sobre con un juego de 12 preguntas diferentes para cada equipo.
- Dos títulos, uno de inicio y otro de meta.
- Identificadores para cada equipo, pueden ser círculos de colores.

¿Qué nos enseña?

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación, le permite a cada participante elegir un sobre al azar.
2. El moderador le lee el texto y los tres valores al participante del primer equipo y el niño o niña tiene 1 minuto para explicar qué valor nos enseña ese texto bíblico, si es correcto, el moderador lo indica y el juez le suma 20 puntos a su equipo. Si la respuesta no es correcta o no es contestada en el tiempo determinado, pierde su oportunidad y el moderador da la respuesta correcta, no se le otorgan puntos para el equipo.
3. Luego continua con el participante del siguiente equipo hasta que pasen todos.

Consultas:

No se permiten.

Infracción:

Si el público llegara a decir en voz alta la respuesta se le descuentan 10 puntos al equipo que incurra en esta infracción.

Lista de valores:

Generosidad, respeto, gratitud, amistad, responsabilidad, paz, solidaridad, tolerancia, honestidad, justicia, libertad, fortaleza, lealtad, integridad, perdón, bondad, humildad, perseverancia, amor, unidad, confianza, provisión, protección.

Ejemplo:

Jehová peleará por vosotros, y vosotros estaréis tranquilos. 14:14	Confianza Gratitud Bondad
Y la casa de Israel lo llamó Maná; y era como semilla de culantro, blanco, y su sabor como de hojuelas con miel. 16:31	Paz Unidad Provisión
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. 19:5	Honestidad Protección Justicia
No tendrás dioses ajenos delante de mí. 20:3	Respeto Generosidad Perseverancia
Y tomaron de delante de Moisés toda la ofrenda que los hijos de Israel habían traído para la obra del servicio del santuario, a fin de hacerla. Y ellos seguían trayéndole ofrenda voluntaria cada mañana.	Libertad Fortaleza Generosidad

Puntaje

20 puntos

Tiempo

1 minuto

Participantes

1 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez de forma alternada

Materiales

- Textos bíblicos (cantidad de acuerdo a los equipos participantes)
- Una hoja con 3 valores para cada texto (1 valor debe tener relación con el versículo y 2 no.)

CATEGORÍA 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.

ALGUNAS IDEAS:

- Solicite a su presidente de MIEDD que le abastezca con materiales didácticos, papel de diferentes colores y texturas, tijeras, pegamento, lana, brillantina, pajillas, pintura dactilar, temperas, pinceles, etc.
- Realice actividades que permitan a los niños desarrollar su creatividad.

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

1 juego de arte manual

Los equipos sabrán los juegos que se realizarán únicamente hasta el día de la demostración.

Banderas

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación y los sobres con nombres de lugares donde hayan sucedido eventos importantes.
2. Cada equipo dispondrá de 5 minutos para realizar una bandera con elementos que identifiquen el lugar que les corresponde.
3. Pasados los 5 minutos, cada equipo tendrá 1 minuto para dar su explicación.
4. Para este juego se debe tomar la siguiente escala de evaluación:

Adecuación de los materiales	5-10 puntos
Creatividad y limpieza	5-10 puntos
Explicación	5-10 puntos

Consultas:

Únicamente entre los dos participantes del equipo.

Infracción:

Si durante la explicación, el público o algún miembro del equipo interfiere, se le llamará la atención, si vuelve a incurrir se le descuentan 10 puntos al equipo.

Lugares:

- Egipto, cap. 1-2
- Madian, cap. 2-3
- Mar rojo, cap. 14
- La peña de Horeb, cap. 17
- Desierto de Sinaí, cap. 19
- Cumbre del monte Sinaí, cap. 19, 24
- El Tabernáculo, cap. 26

Puntaje

30 puntos

Tiempo

5 minutos para hacer la bandera y 1 para explicar

Participantes

2 por equipo

Modalidad

Simultaneo para hacer la bandera y un equipo a la vez para explicar

Materiales

- Sobres con los lugares
- Media cartulina o tabloides
- Papel de diferentes colores y texturas
- Lápices, marcadores
- Palos de madera o porta globos
- Pegamento, tijeras, lana, etc.

Collage

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación para la explicación y los sobres con los temas para elaborar el collage.
2. Cada equipo dispondrá de 5 minutos para elaborar su collar con elementos que identifiquen el tema que les corresponde.
3. Pasados los 5 minutos, cada equipo tendrá 1 minuto para dar su explicación.
4. Para este juego se debe tomar la siguiente escala de evaluación:

Adecuación de los materiales	5-10 puntos
Creatividad y limpieza	5-10 puntos
Explicación	5-10 puntos

Consultas:

Únicamente entre los tres participantes del equipo.

Infracción:

Si durante la explicación, el público o algún miembro del equipo interfiere, se le llamará la atención, si vuelve a incurrir se le descuentan 10 puntos al equipo.

Temas:

- El nacimiento de Moisés, 2:1-10
- El llamamiento de Moisés, 3:1-7
- La plaga de las ranas, 8:1-15
- La plaga de las moscas, 8:20-32
- Los israelitas cruzan el mar rojo, cap. 14
- Columna de nube y de fuego, 13:17-22
- Las tablas de la ley, 34:1-10

Puntaje

30 puntos

Tiempo

5 minutos para elaborar el collage y 1 para explicar

Participantes

3 por equipo

Modalidad

Simultaneo para hacer el collage y un equipo a la vez para explicar

Materiales

- Sobres con los temas
- Hojas
- Papel de diferentes colores y texturas
- Lápices, marcadores
- Limpiapipas, ojos, algodón, etc.
- Pegamento, tijeras, lana, etc.

Conteste y dibuje

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación y los sobres con el dibujo base y las cinco preguntas (tanto el dibujo como las preguntas son diferentes para cada equipo).
2. Los participantes deben hacer una fila a 3 metros de distancia de la pizarra o pared donde se pegue el dibujo base.
3. El moderador le lee la primera pregunta al primer participante (después de leer la primera pregunta, se empieza a tomar el tiempo), si él o ella responde correctamente, tendrá la oportunidad de pasar hacer un dibujo sobre el dibujo base. Si no responde, entonces no podrá pasar hacer el dibujo.
4. Al finalizar las cinco preguntas, el moderador pedirá que solo uno de los participantes le diga qué tema o evento se dibujó.
5. Para este juego se toma la siguiente escala de evaluación:

Claridad y limpieza de los dibujos	5-10 puntos
Coordinación en tamaño y espacio	5-10 puntos
Los dibujos se asocian al tema	5-10 puntos

Consultas:

No se permiten, cada participante debe responder su pregunta sin consultar con sus compañeros.

Infracción:

Si otro participante responde la pregunta que se le formula alguno de sus compañeros o si alguien del público dice la respuesta en voz alta, se anula la participación de este equipo, únicamente en este juego.

Temas:

- El nacimiento de Moisés, 2:1-10
- El llamamiento de Moisés, 3:1-7
- Los israelitas cruzan el mar rojo, cap. 14
- Dios da el maná, 16:11-21
- La peña de Horeb, 17:1-7
- Jetro visita a Moisés 18:1-10
- La idolatría de Israel 32:1-10

Puntaje

30 puntos

Tiempo

3 minutos

Participantes

5 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Materiales

- Sobres de manila con el dibujo base y el cuestionario de cinco preguntas. (tanto el dibujo como las preguntas son diferentes para cada equipo)
- Masquing tape o sellador
- Marcador.

Emoción-arte

Desarrollo:

Este juego se diseñó pensando en que el coach de cada equipo debe enseñar a los niños sobre emociones y cómo gestionarlas.

1. El moderador sortea el orden para exponer.
2. A cada participante se le entrega una hoja con dos siluetas de rostros (hombre/mujer) y un marcador.
3. El moderador dirá el nombre de un personaje(s) y un evento en el que el personaje(s) sintió alguna emoción, por ejemplo: "Adán y Eva al salir del Edén"
4. Cada participante deberá dibujar las expresiones faciales que correspondan a la emoción que el personaje sintió, para esto, tendrán 1 minuto. (En caso de que se hable de varios personajes como guardias, iglesia, etc. puede usar ambas siluetas).
5. Después del minuto de dibujo, de acuerdo al orden que se sorteó, cada participante les dará una explicación a los jueces sobre la emoción y por qué cree que el personaje la sintió.
6. Para este juego se toma en cuenta la siguiente escala de evaluación:

Claridad y limpieza del dibujo	5-10 puntos
Explicación	5-10 puntos

Consultas:

No se permiten.

Infracción:

Si algún participante intenta ver o replicar lo que otro equipo esté haciendo, el juez lo indica y se anula su participación en este juego.

Temas:

- La hija de Faraón al ver al niño en la arquilla de juncos, 2:6
- Las hijas del sacerdote de Madian al ser defendidas de los pastores, 2:16-17
- Moisés al ver la zarza que ardía y no se consumía, 3:1-4
- Faraón al ver la plaga de sangre, 7:17-21
- Los Israelitas salen de Egipto, 12:37-42
- Los egipcios al ver que el mar se cerraba, 14:23-27
- Moisés al ver la idolatría de los Israelitas, 32:19-20

Puntaje

20 puntos

Tiempo

1 minuto para dibujar, 1 para exponer

Participantes

1 por equipo

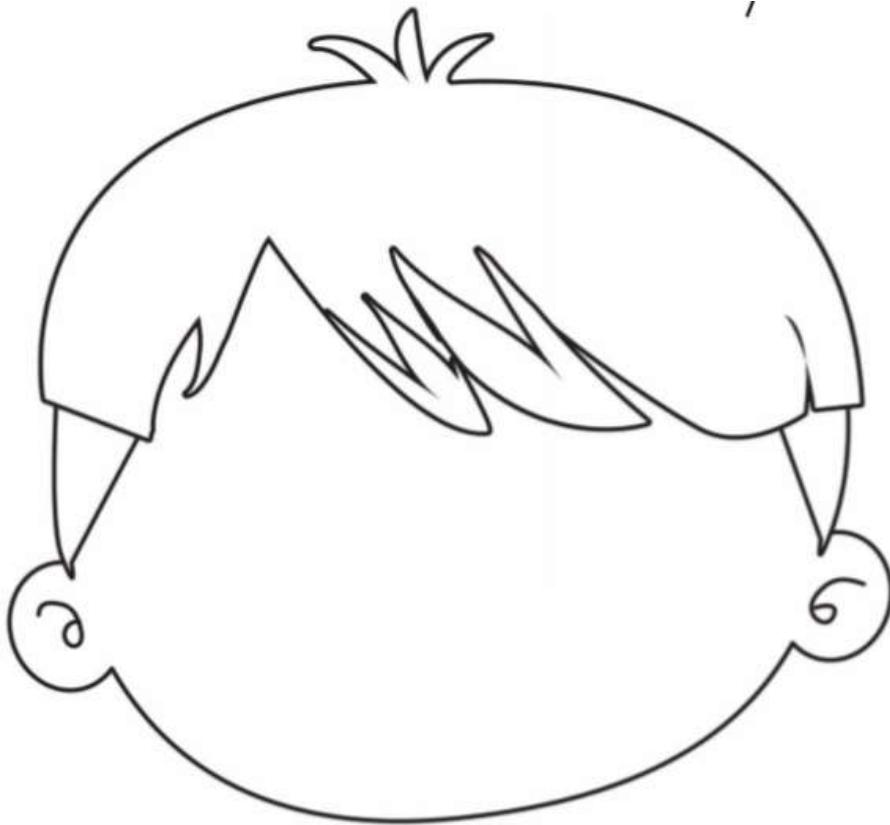
Modalidad

Simultaneo para dibujar y uno a la vez para exponer

Materiales

- Hoja con siluetas de rostros (hombre/mujer)
- Marcadores

 molestia	 confusión	 Decepción	 disgusto
 vergüenza	 alegría	 Frustración	 furia
 felicidad	 Inocencia	 irritación	 soledad
 nervios	 paz	 orgullo	 tristeza
 miedo	 shok	 enfermo	 chistoso
 Asombro	 Sospecha	 Cansancio	 Preocupación



Personajes en 3D (JUEGO NUEVO)

Desarrollo:

1. El moderador sortea los personajes y el orden en el que los equipos darán su explicación.
2. El moderador dispone la misma cantidad de materiales para cada equipo en una mesa o en el suelo.
3. Tendrán 5 minutos para la elaboración del personaje.
4. Pasados los 5 minutos, de acuerdo al orden sorteado, cada equipo hará una presentación creativa de su personaje.
5. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:

Limpieza en la elaboración del personaje 5-10 puntos
Creatividad de la presentación 5-10 puntos
Adecuación de los materiales 5-10 puntos

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.

Observaciones:

Las plantillas han sido adaptadas, por favor considere: man 1=Aáron, man 2=Moisés, man 3=Josué, Man 4= Bezaleel, woman 1=María, woman 2=Séfora.

(Plantillas tomadas de manualidadesaraudales.com)

Personajes:

- El ángel de Jehová
- Moisés
- Aarón
- Josué
- María
- Séfora
- Bezaleel

Puntaje

30 puntos

Tiempo

5 minutos para elaborar el personaje y
1 minuto para la presentación

Participantes

2 por equipo

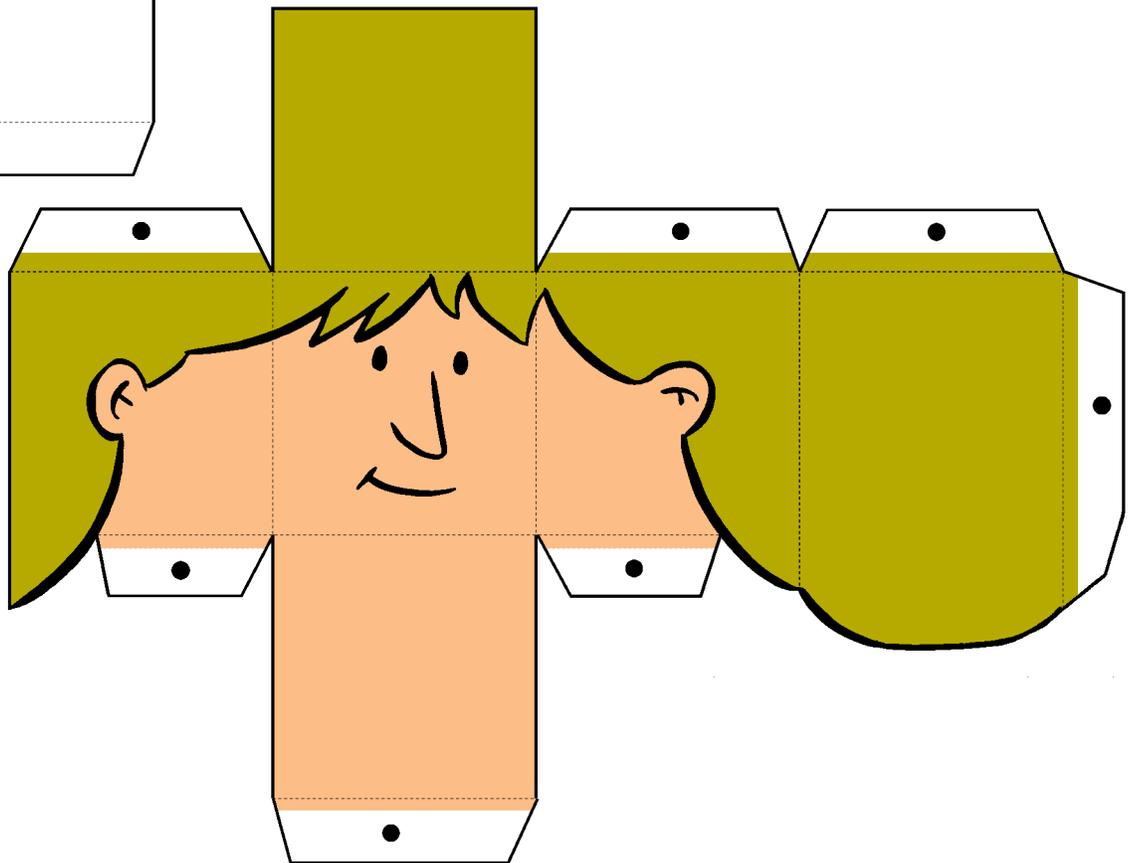
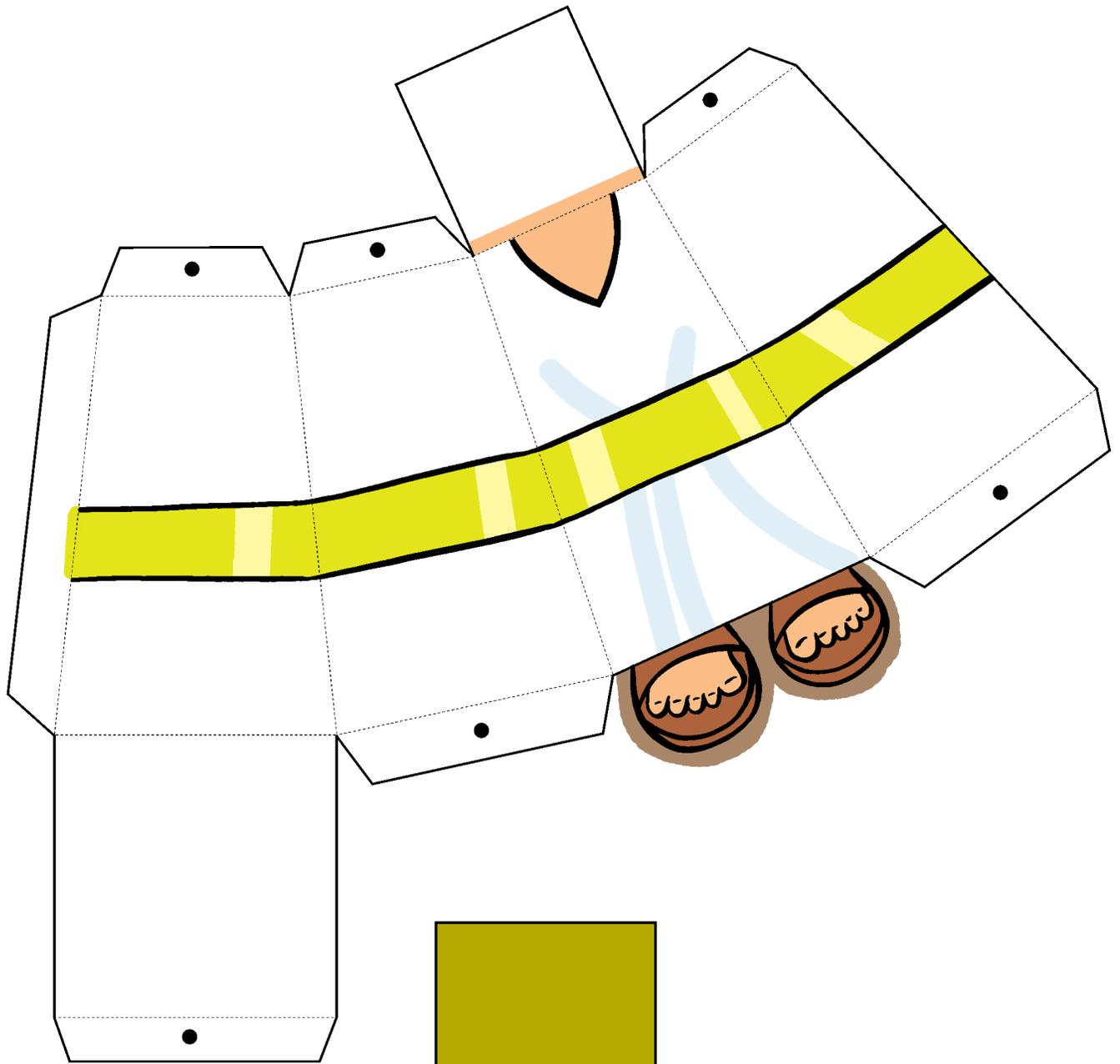
Modalidad

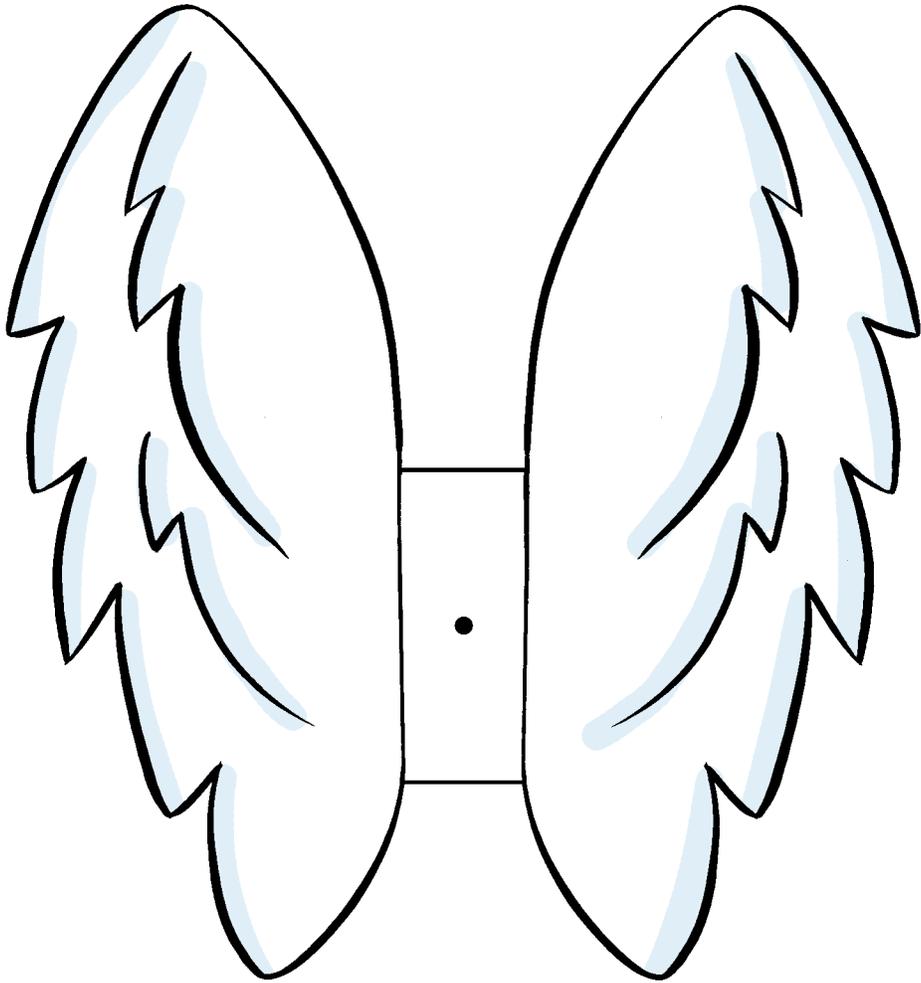
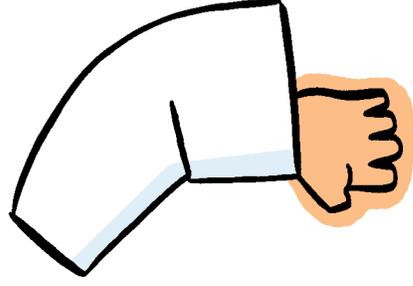
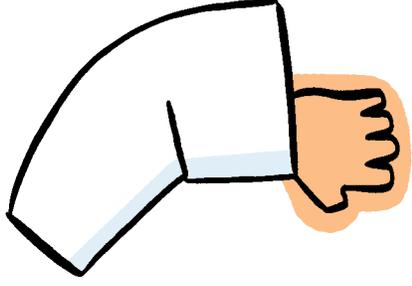
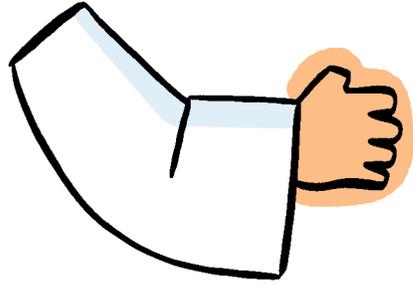
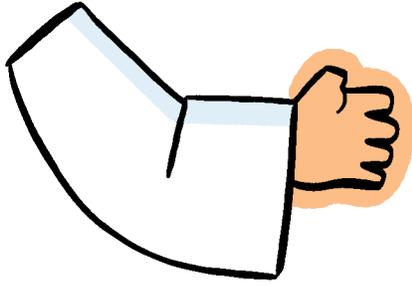
Simultanea para la elaboración, un equipo a la vez para la presentación

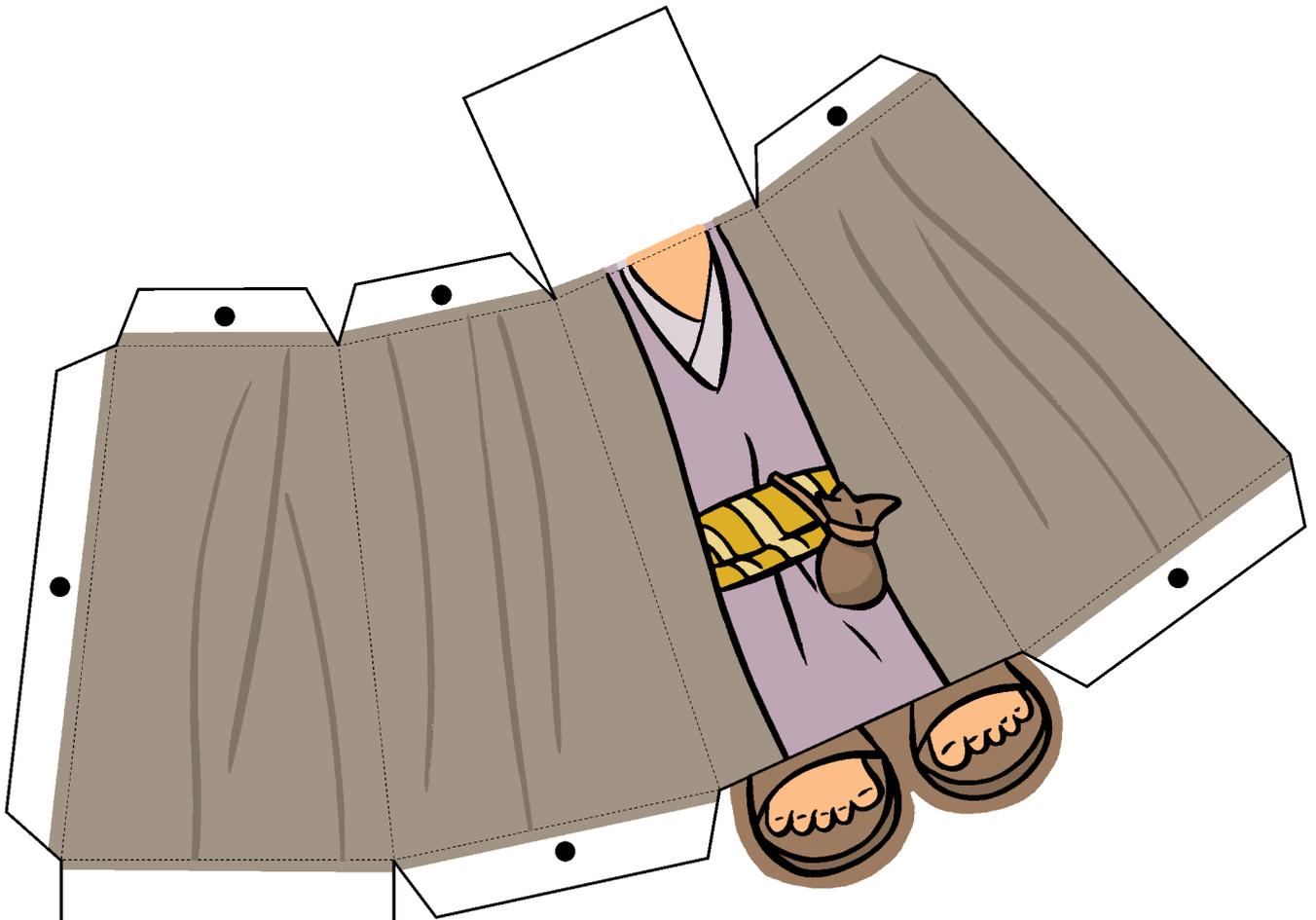
Materiales

- Plantillas de los personajes
- Marcadores, tijeras, pegamento, etc.

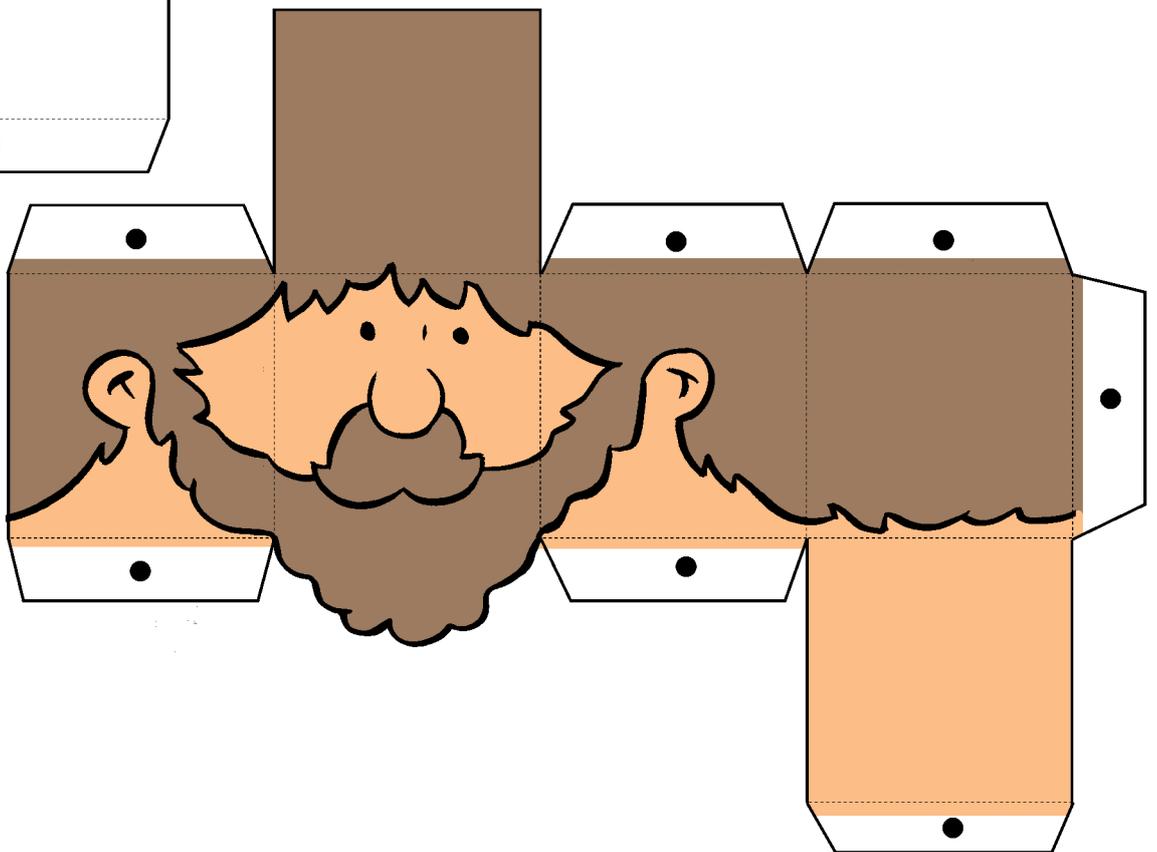




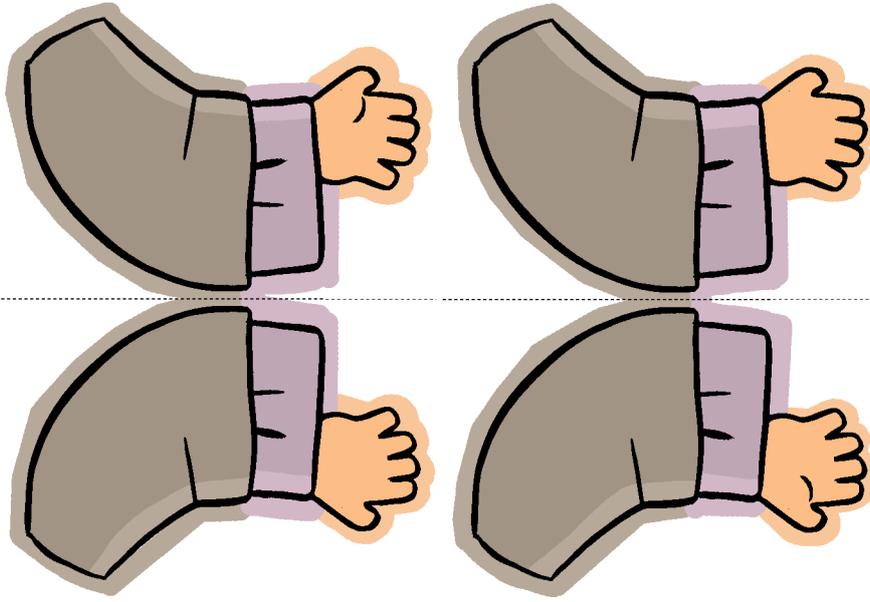




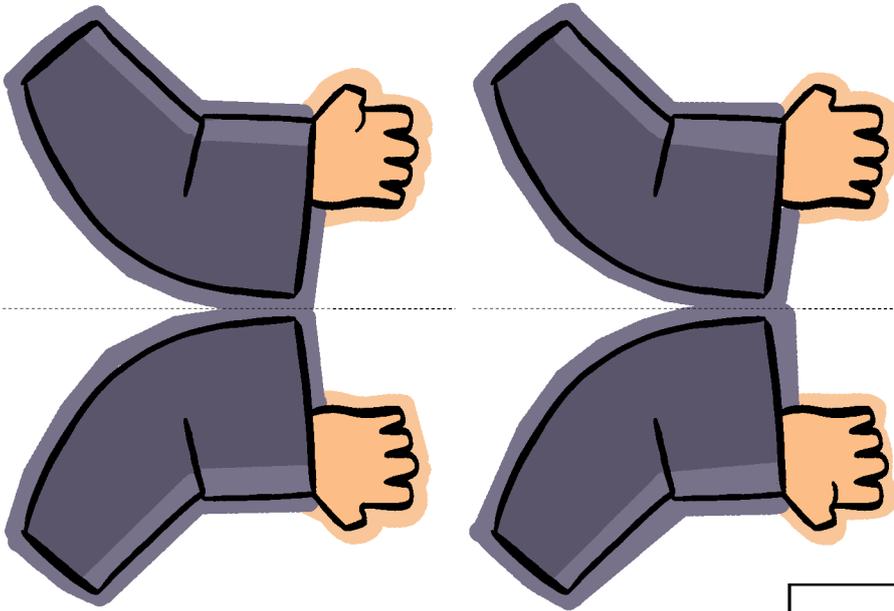
man 1



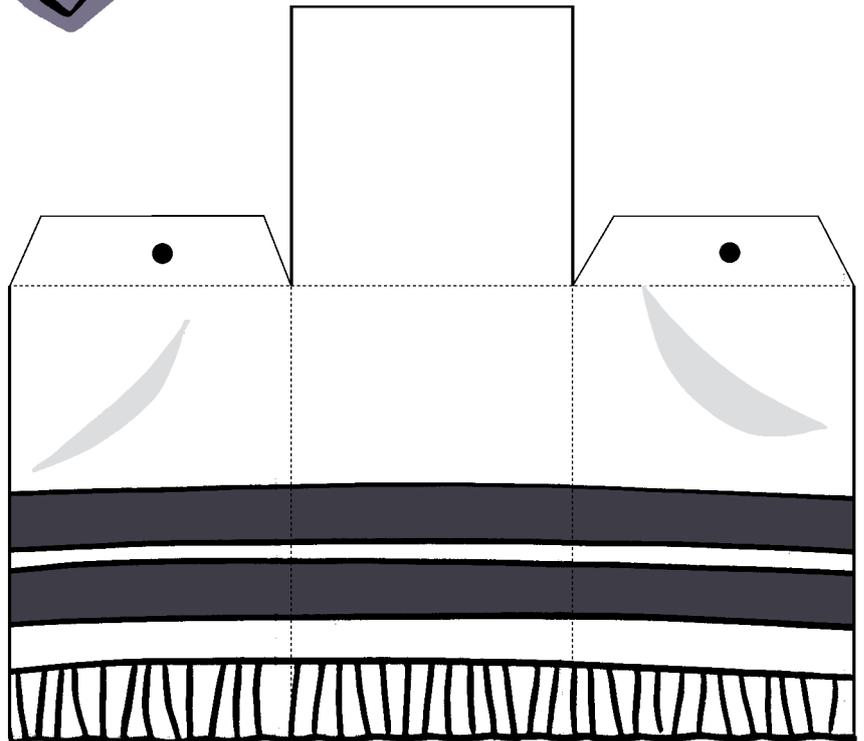
man 1

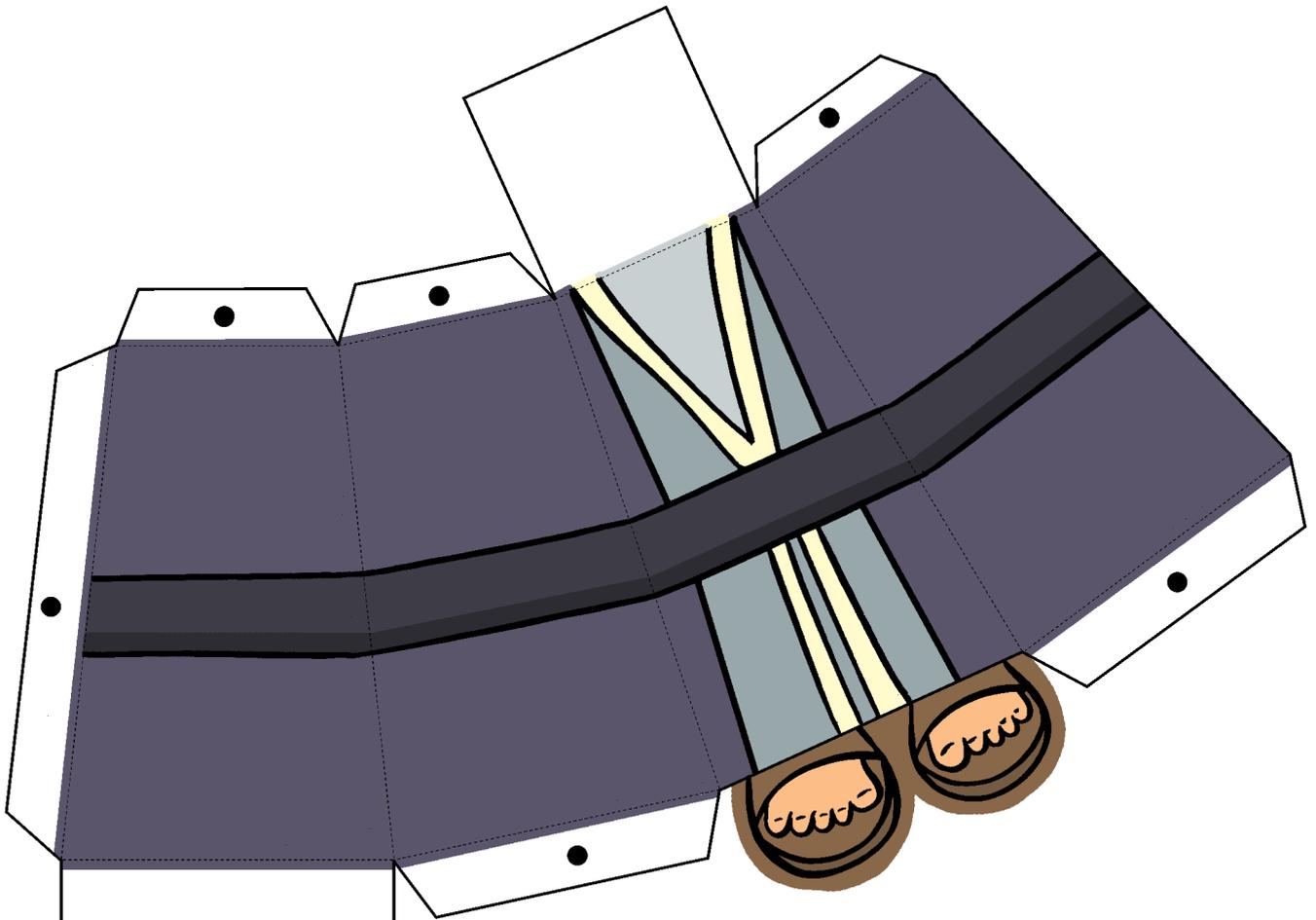


man 2

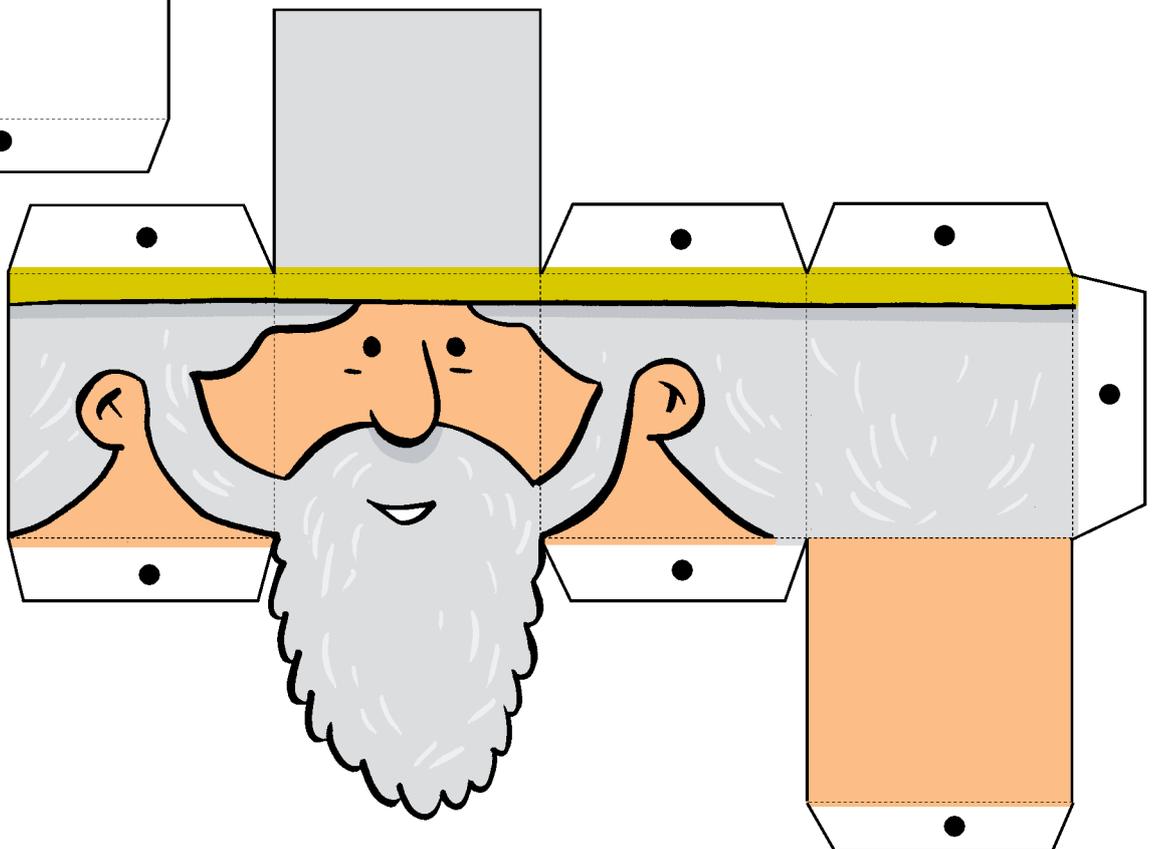


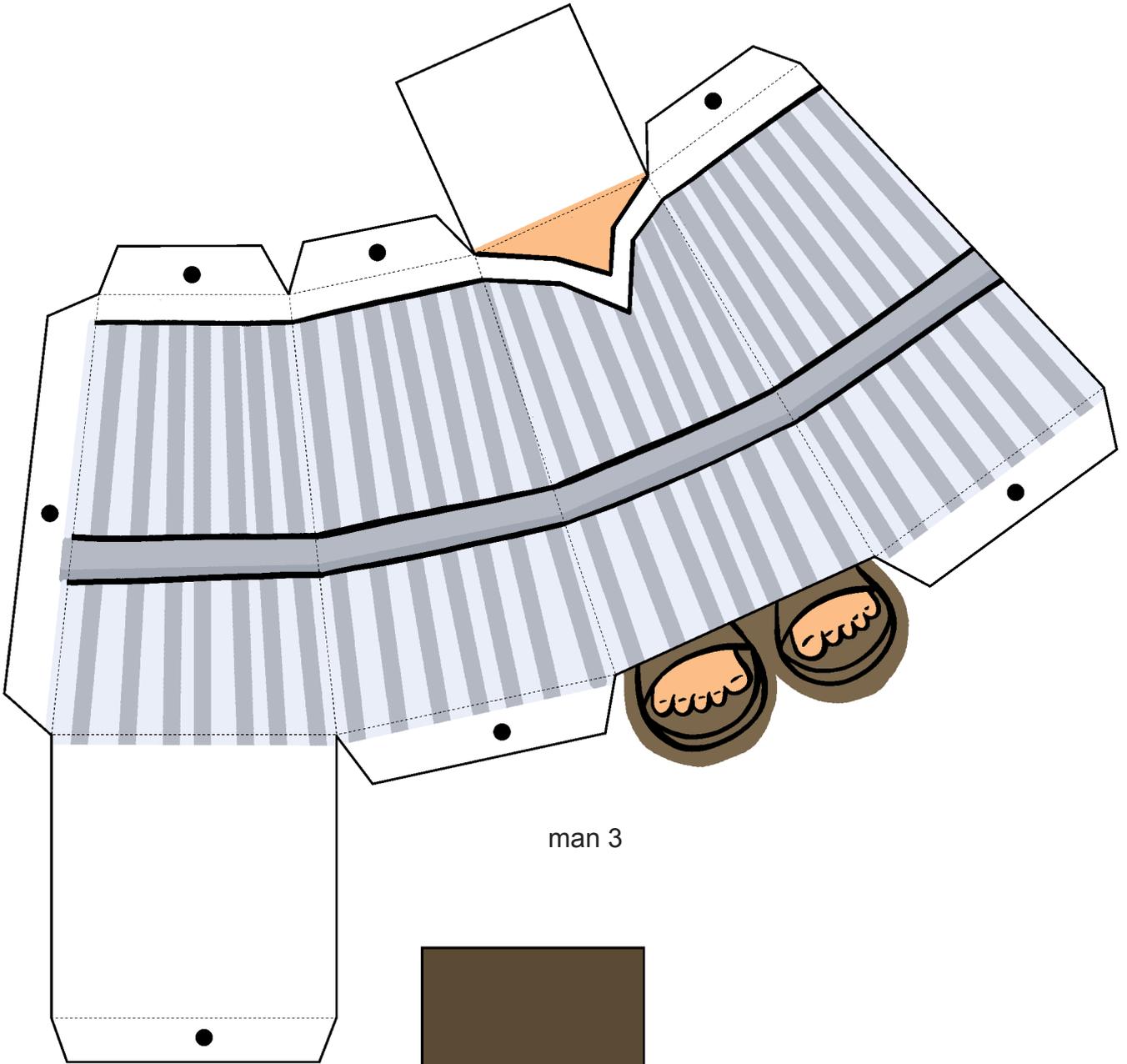
man 2



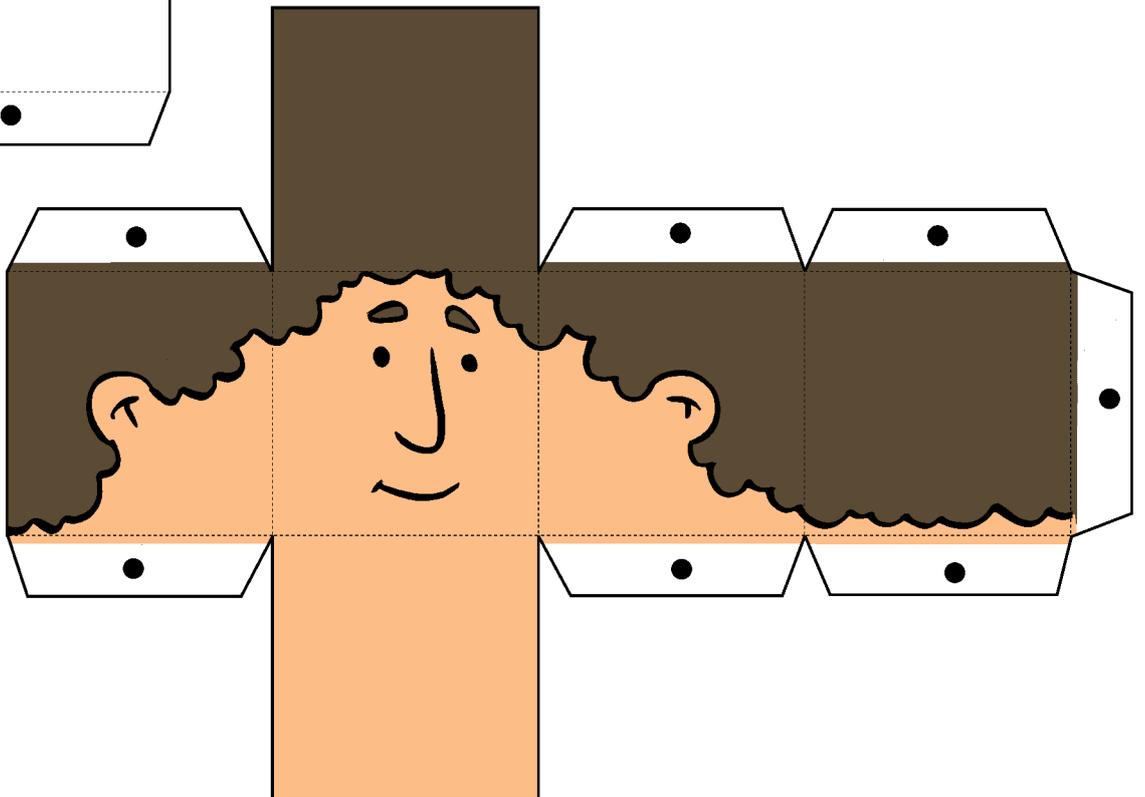


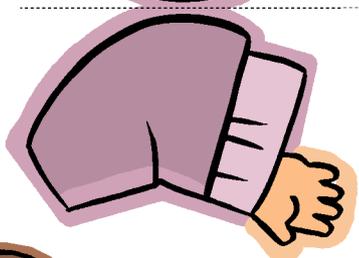
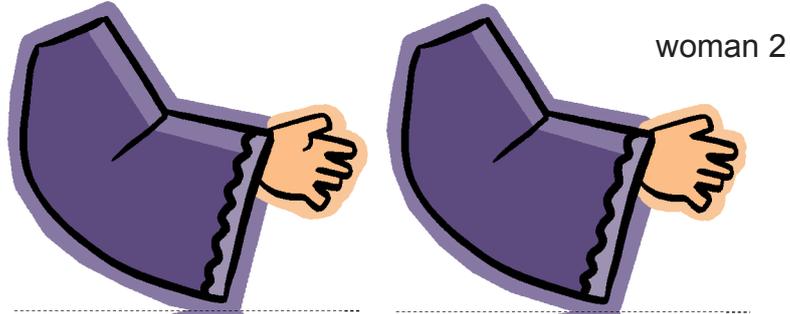
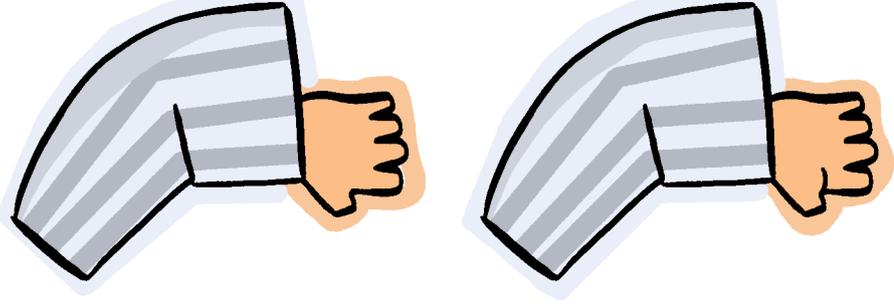
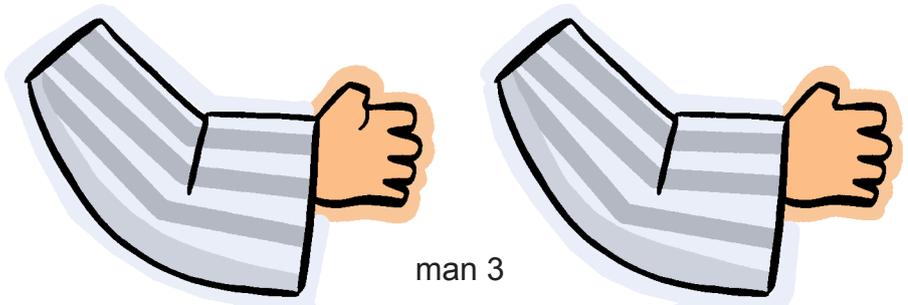
man 2



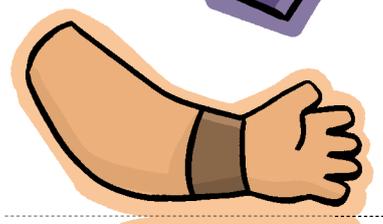


man 3

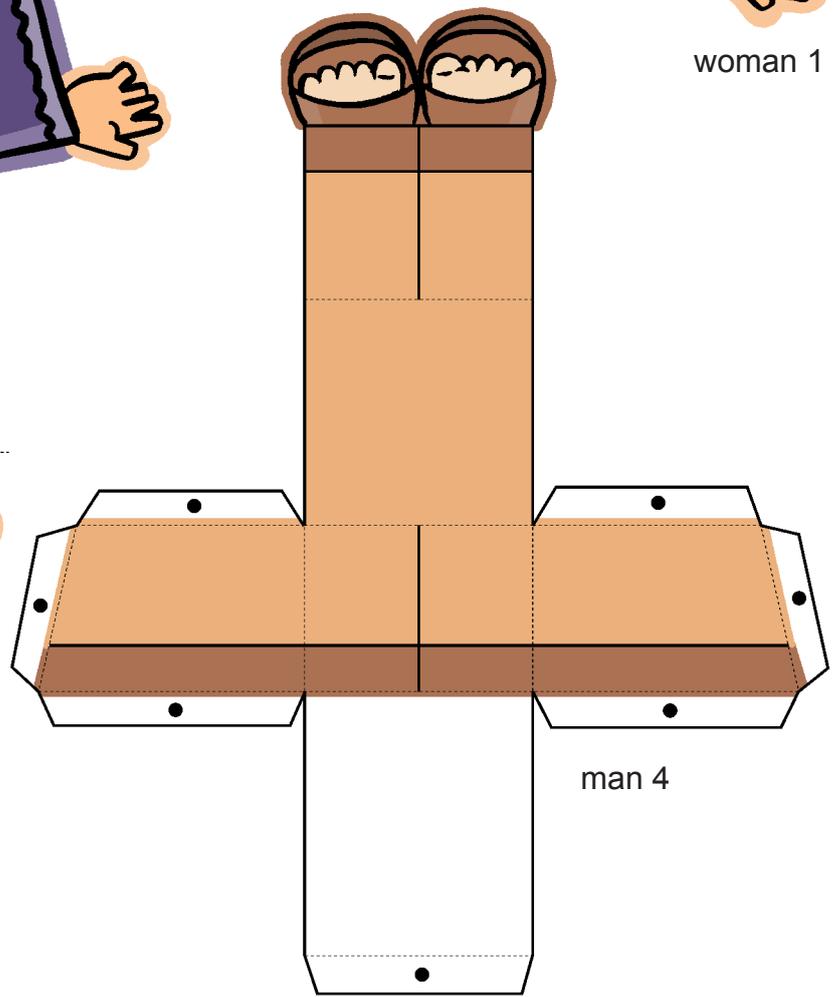
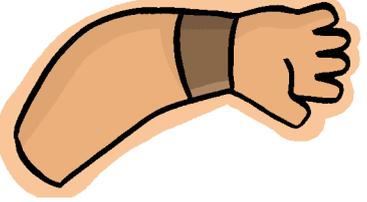
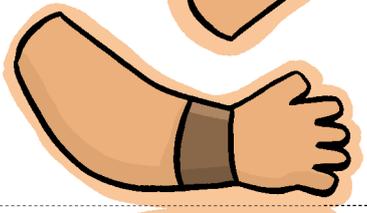
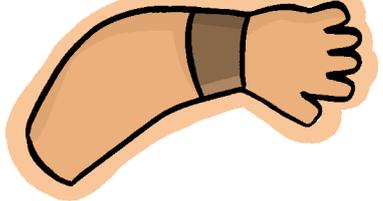


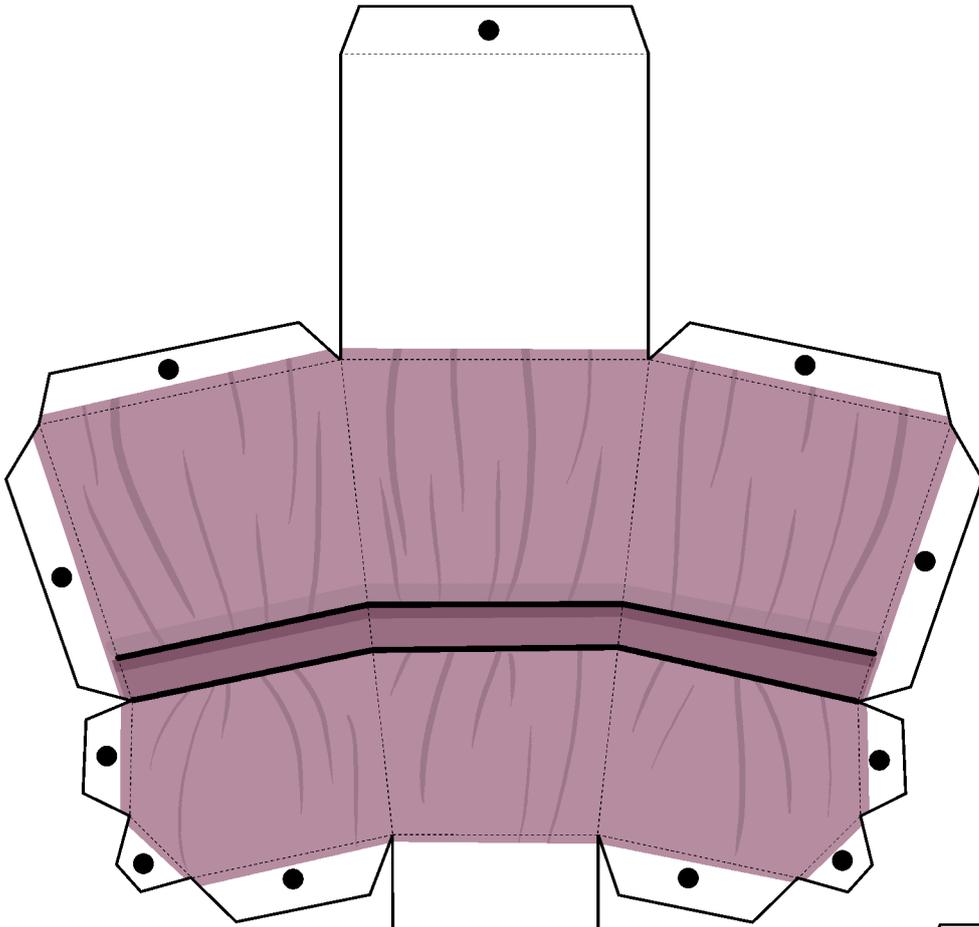


woman 1

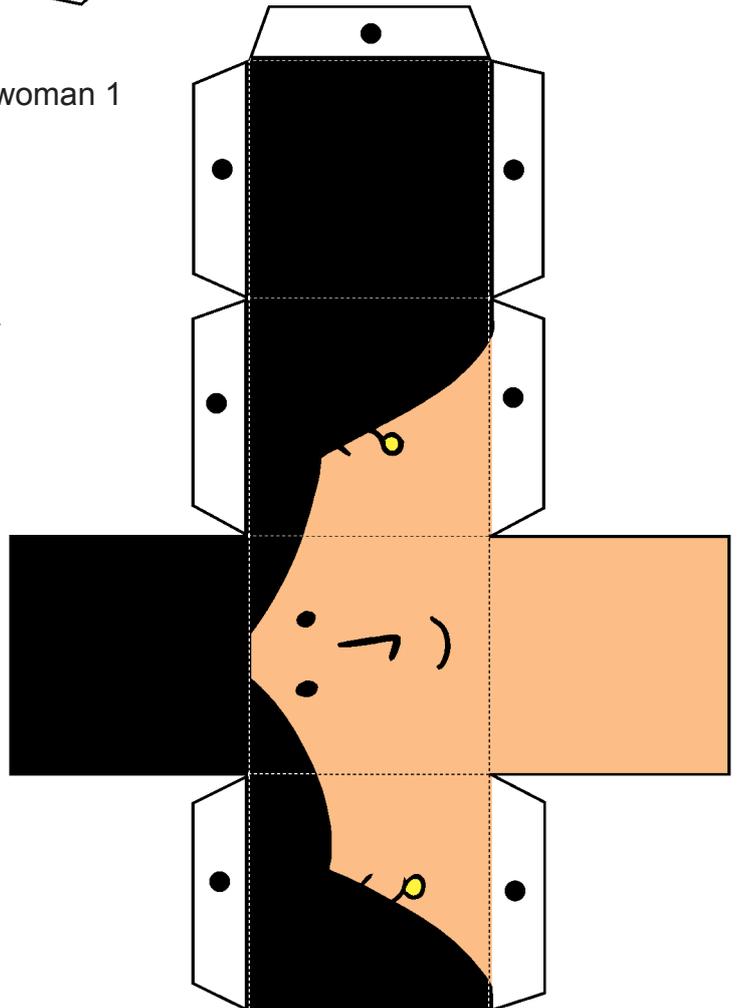
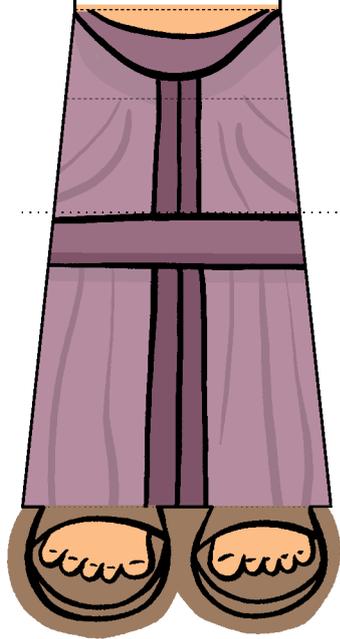


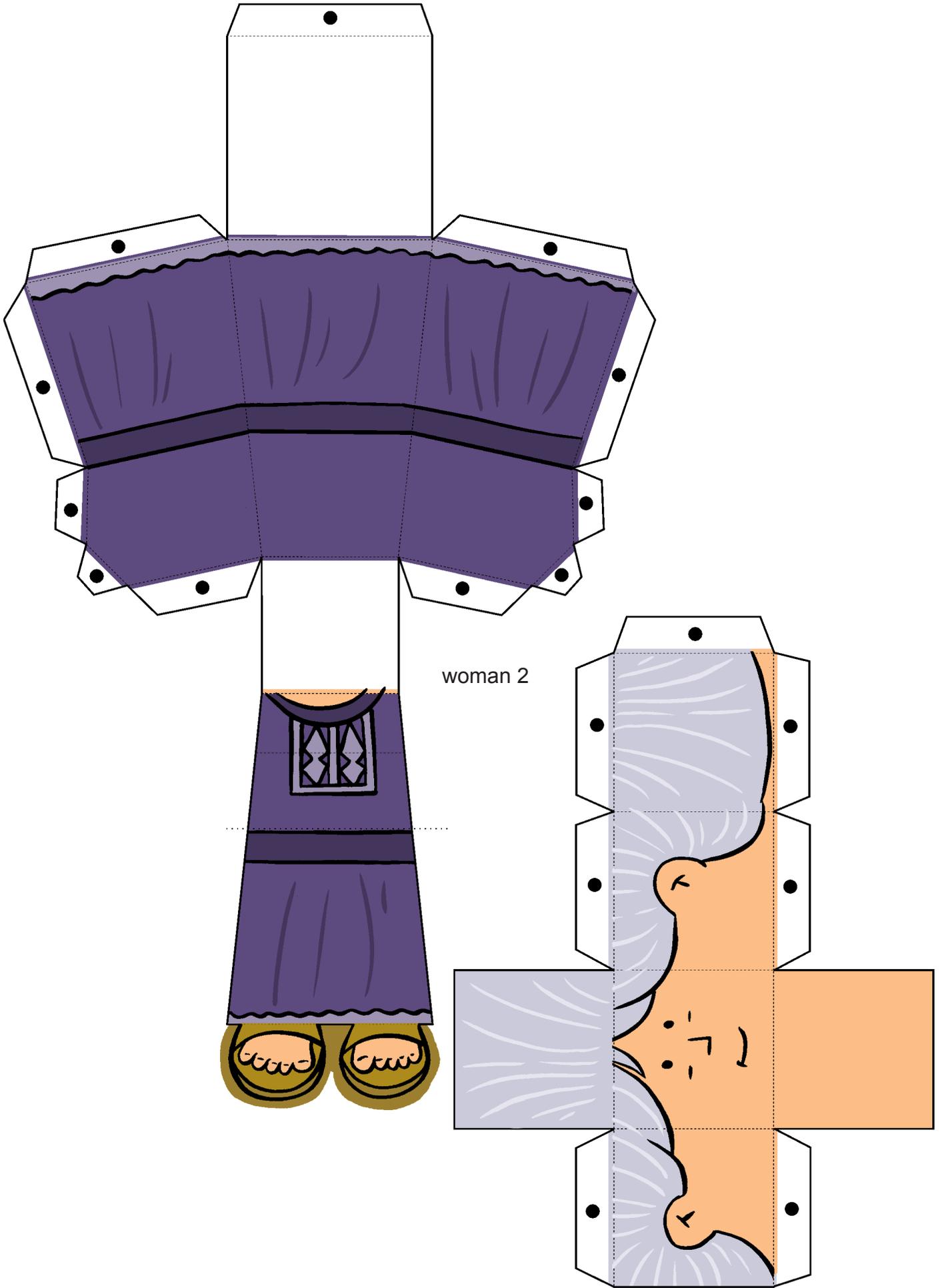
man 4

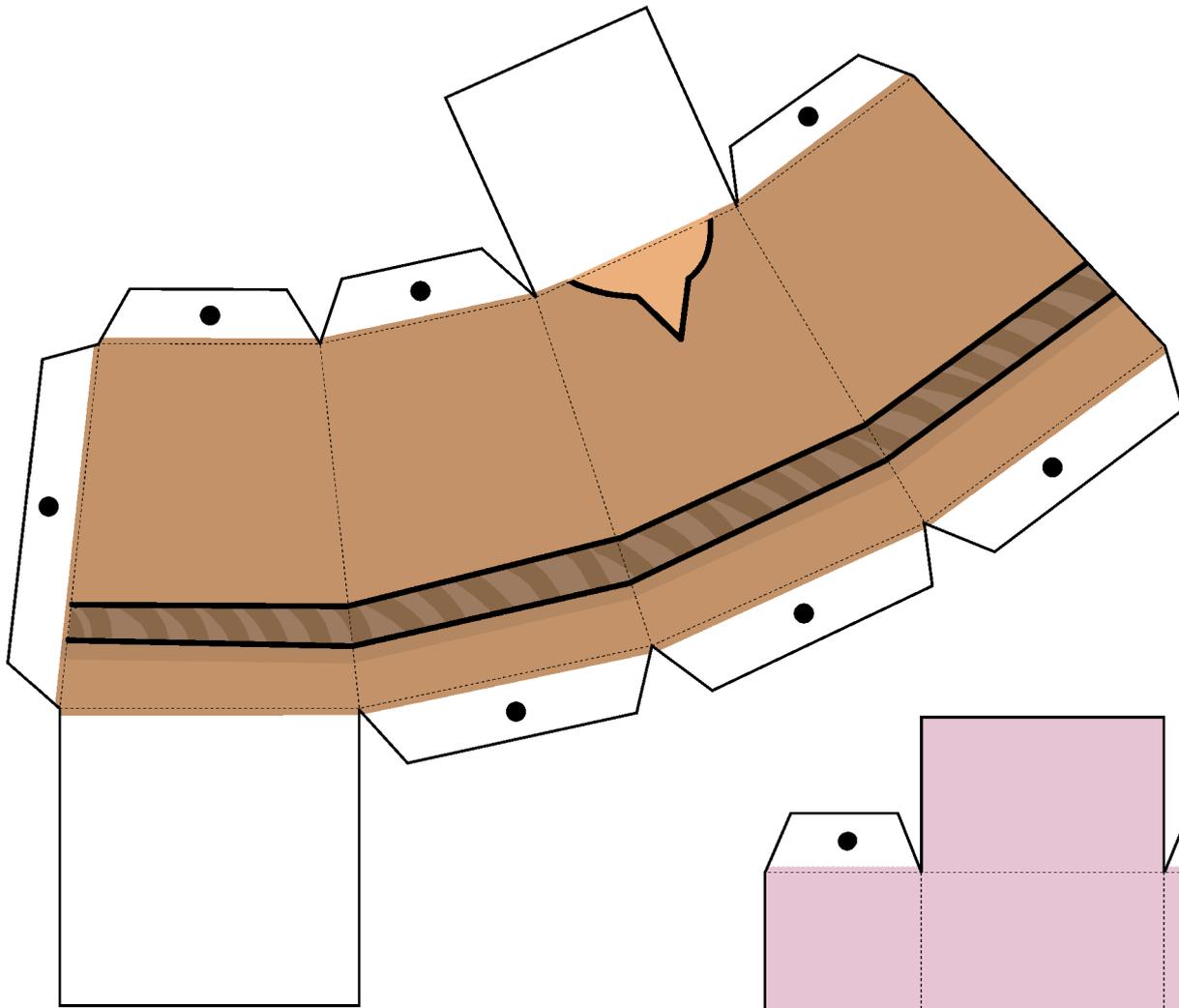




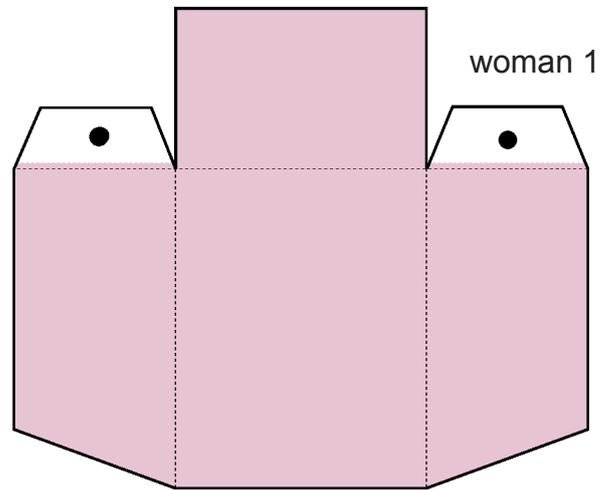
woman 1



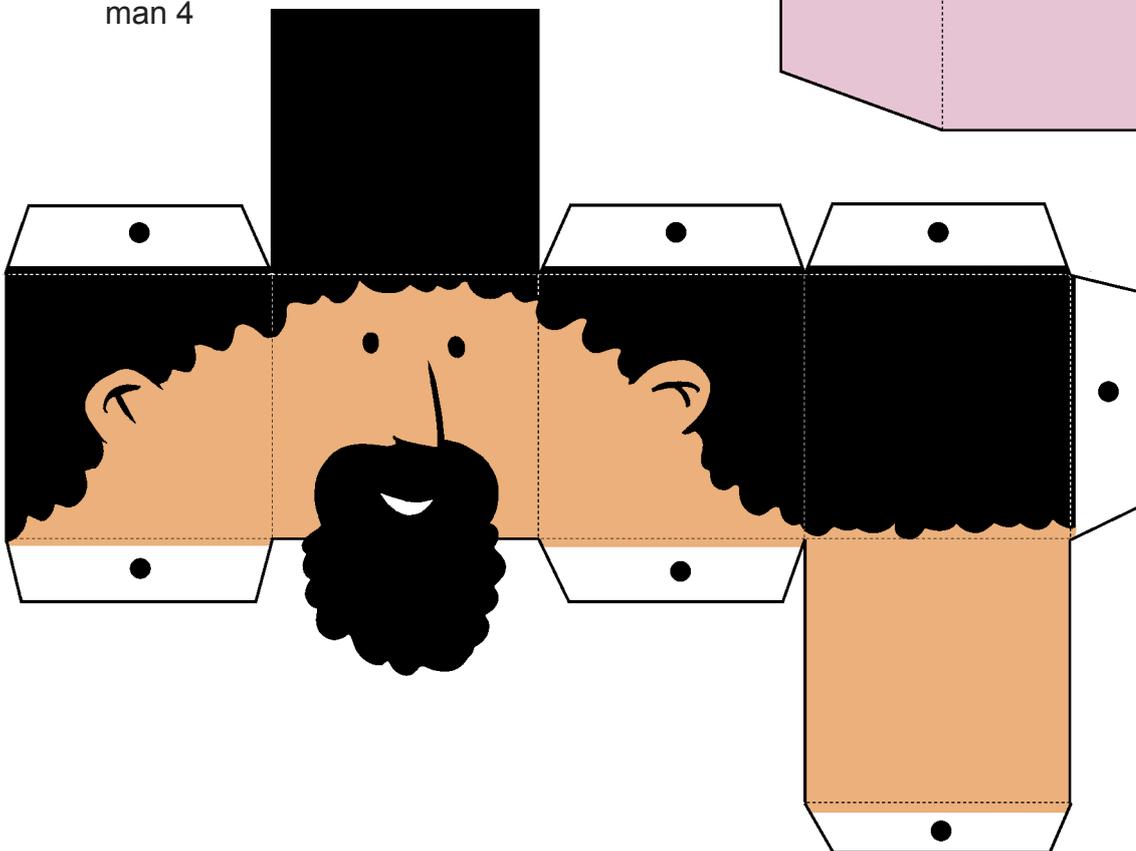




man 4



woman 1



Títere

Desarrollo:

6. El moderador sortea los personajes y el orden en el que los equipos darán su explicación.
7. El moderador dispone la misma cantidad de materiales para cada equipo en una mesa o en el suelo.
8. Tendrán 5 minutos para la elaboración del títere.
9. Pasados los 5 minutos, de acuerdo al orden sorteado, cada equipo hará una presentación creativa de su títere.
10. 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

Consultas:

Se permiten únicamente entre los dos miembros del equipo.

Infracción:

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

Personajes:

- Moisés
- La hija de Faraón
- Aarón
- Faraón
- Jetro
- Séfora
- Gersón
- María
- Josué
- Bezaleel
- Aholiab

Puntaje

30 puntos

Tiempo

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

Participantes

2 por equipo

Modalidad

Simultanea para la elaboración, un equipo a la vez para la presentación

Materiales

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

CATEGORÍA 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.

ALGUNAS IDEAS:

- Cree un ambiente de respeto y un espíritu positivo en los niños/as para que no se burlen o rían cuando alguno de sus compañeros participe en esta categoría.
- Realice ejercicios que permitan al niño/a ganar confianza en sí mismo y perder la timidez.

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

1 juego de actuación

Los equipos sabrán los juegos que se realizarán únicamente hasta el día de la demostración.

Acróstico (JUEGO NUEVO)

Desarrollo:

1. El moderador sortea los personajes y el orden en el que los equipos darán su explicación.
2. El moderador le entrega una cartulina y marcadores a cada equipo.
3. Tendrán 5 minutos para la escribir su acróstico.
4. Pasados los 5 minutos, de acuerdo al orden sorteado, cada equipo hará una presentación creativa de su acróstico.
5. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:

Ademanes	5-10 puntos
Coordinación entre los 2 miembros del equipo	5-10 puntos
Entonación	5-10 puntos
Creatividad	5-10 puntos
Contenido relacionado con el tema de estudio	5-10 puntos

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.

Personajes:

- Moisés
- Faraón
- Séfora
- Gersón
- María
- Josué

Puntaje

50 puntos

Tiempo

1 minuto

Participantes

2 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Materiales

Declamación

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden en el que pasan los equipos.
2. Cada equipo tendrá como máximo 1 minuto para presentar su poema.
3. Se debe considerar la siguiente escala de evaluación:

Ademanes	5-10 puntos
Coordinación entre los 2 miembros del equipo	5-10 puntos
Entonación	5-10 puntos
Letra inédita	5-10 puntos
Contenido relacionado con el tema de estudio	5-10 puntos

Consultas:

No se permiten.

Infracción:

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

Ejemplo:

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.

Jehová es varón de guerra;
Jehová es su nombre.
Eché en el mar los carros de Faraón y su ejército;
Y sus capitanes escogidos fueron hundidos en el Mar Rojo.

Los abismos los cubrieron;
Descendieron a las profundidades como piedra.
Tu diestra, oh Jehová, ha sido magnificada en poder;
Tu diestra, oh Jehová, ha quebrantado al enemigo.

Puntaje

50 puntos

Tiempo

1 minuto

Participantes

2 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Materiales

Dígalo con mímica

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación y los temas.
2. El equipo asigna a un participante para hacer la mímica, los otros cuatro deberán adivinar el tema con las mímicas de su compañero, para ello tendrán un máximo de 2 minutos.
3. Al estar seguros de la respuesta, la deberán decir, si es correcta anotan el punteo para su equipo, si no es correcta, el moderador dará la respuesta y continuará con el siguiente equipo.

Consultas:

Solamente entre los 4 participantes que deben adivinar el tema.

Infracción:

Si el público presente u otros miembros del equipo interrumpen diciendo posibles respuestas, el juez lo indica y el moderador anula la participación del equipo en este juego únicamente.

Temas:

- El nacimiento de Moisés, 2:1-10
- La plaga de los piojos, 8:16-19
- La plaga de las moscas, 8:20-32
- La plaga de las úlceras, 9:8-12
- La plaga de las tinieblas, 10:21-29
- Los Israelitas cruzan el mar rojo, cap. 14
- Jehová da el maná, cap. 16
- La peña de Horeb, 17:1-7
- Las tablas de la ley, 32:15-16

Puntaje

25 puntos

Tiempo

2 minutos

Participantes

5 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Materiales

- Sobres con los temas (diferentes para cada equipo).

Dramatización

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación y los temas.
2. Cada equipo tendrá 5 minutos para prepararse con ayuda de su coach, deben tomar en cuenta que el vestuario, escenografía, decoración, etc. lo deben conseguir en ese momento, utilizando lo que este a la mano y que el tema debe ser traído a la actualidad.
3. Pasados los 5 minutos, el moderador pedirá a los coach que se retiren y cada equipo tendrá un máximo de 5 minutos para presentar su drama.
4. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:

Participación de todo el equipo	5-10 puntos
Capacidad de representación	5-10 puntos
Fluidez del diálogo	5-10 puntos
Uso de los recursos disponibles	5-10 puntos
Conservación de la enseñanza	5-10 puntos

Consultas:

Durante los primeros 5 minutos pueden consultar con el coach y entre ellos, durante la presentación no deben consultarse.

Infracción:

Se descuentan 10 puntos al equipo que estén hablando entre ellos mientras otro equipo se presenta.

Temas:

- Llamamiento de Moisés, 3:1-10
- La vara de Aarón, 7:8-13
- La plaga de sangre, 7:14-25
- Los Israelitas cruzan el mar rojo, 14:21-31
- Dios da el maná, 16:11-21
- Jetro visita a Moisés 18:1-10
- La idolatría de Israel 32:1-10

Puntaje

50 puntos

Tiempo

5 minutos

Participantes

Todo el equipo

Modalidad

Simultaneo para prepararse y un equipo a la vez para presentar el drama

Materiales

- Sobres con los temas (diferente para cada equipo).

Ultima hora

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación y los temas.
2. Cada equipo tendrá 3 minutos para redactar de forma creativa una noticia basada en el tema que les tocó.
3. Pasados los 3 minutos, solamente un participante de cada equipo deberá leer su noticia en un máximo de 1 minuto.
4. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:

Creatividad	5-10 puntos
Contenido relacionado con el tema de estudio	5-10 puntos
Fluidez del discurso	5-10 puntos

Consultas:

Únicamente se permiten entre los 4 participantes durante los primeros 4 minutos, además pueden consultar la biblia.

Infracción:

Se descuentan 10 puntos al equipo que estén hablando entre ellos mientras otro equipo se presenta.

Temas:

- Moisés mata a un egipcio y huye a Madian 2:11-25
- Egipto es herido con 10 plagas, cap. 7-10
- Muerte de los primogénitos, 12:29-36
- Los egipcios persiguen a los israelitas, cap. 14
- Llueve comida del cielo, cap. 16
- Sale agua de una roca, 17:1-7
- Idolatría en Sinaí, 32:1-20
- La ofrenda del pueblo es suspendida, 36:2-7
- Una nube sobre el tabernáculo, 40:34-38

Puntaje

30 puntos

Tiempo

4 minutos

Participantes

4 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Materiales

- Hojas
- Lapicero

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.

ALGUNAS IDEAS:

- Solicite ayuda a los miembros del ministerio de alabanza.
- Propicie pequeños tiempos de alabanza en sus reuniones con el equipo.
- Identifique si algún niño/a tiene habilidades con los instrumentos o una voz privilegiada.
- Permita que los niños/as participen en la creación del canto inédito, así desarrollaran su creatividad.

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

1 juego de música

Los equipos sabrán los juegos que se realizarán únicamente hasta el día de la demostración.

En cuanto al **CANTO INÉDITO**, este se debe presentar en la demostración final.

Cantando el texto

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación y los textos.
2. Cada equipo tendrá 1 minuto para leer el texto y ponerse de acuerdo.
3. Pasado el primer minuto y conforme al orden de participación, cada equipo presentará su texto cantándolo de forma creativa.
4. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:

Creatividad de la presentación	5-10 puntos
Entonación y armonía	5-10 puntos

Consultas:

Durante el primer minuto pueden consultar con su coach.

Infracción:

Se descuentan 10 puntos al equipo que estén hablando entre ellos mientras otro equipo se presenta.

Textos:

Utilice los textos que se encuentran en la lista de textos para memorizar.

Puntaje

20 puntos

Tiempo

2 minutos

Participantes

Todo el equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Materiales

- 1 texto de la lista de textos a memorizar para cada equipo.

Canto inédito

Desarrollo:

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.

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.

1. El moderador sorteá el orden de participación.
2. Cada equipo tendrá un máximo de 3 minutos para presentar su canto, idealmente con música, mímicas y/o coreografía.
3. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:

Letra inédita	5-10 puntos
Letra relacionada al tema de estudio	5-10 puntos
Música (entonación, armonía)	5-10 puntos
Creatividad en la presentación	5-10 puntos
Participación del equipo completo	5-10 puntos

Consultas:

No se permiten.

Infracción:

Se descuentan 20 puntos al equipo que estén hablando entre ellos mientras otro equipo se presenta.

Puntaje

50 puntos

Tiempo

3 minutos

Participantes

Todo el equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Materiales

-Los que cada equipo vaya a utilizar.

Ruleta musical (JUEGO NUEVO)

Desarrollo:

1. El moderador sortea el orden de participación y coloca la ruleta al frente de los espectadores.
2. Los participantes hacen una fila en el orden de participación a tres metros de distancia de la ruleta.
3. Cada niño/niña girará la ruleta y acorde al personaje que le corresponda tendrá como máximo 1 minuto para cantar un pequeño jingle musical. (estos jingles musicales deben ser preparados con anticipación con la ayuda del coach).
4. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:

Creatividad de la presentación
Entonación y armonía

5-10 puntos
5-10 puntos

Consultas:

No se permiten

Infracción:

Se descuentan 10 puntos al equipo que estén hablando entre ellos mientras otro equipo se presenta.

Personajes:

- Moisés
- La hija de Faraón
- Aarón
- Faraón
- Jetro
- Séfora
- Gersón
- María
- Josué

Puntaje

20 puntos

Tiempo

1 minuto

Participantes

1 por equipo

Modalidad

Un equipo a la vez

Materiales

- Ruleta de personajes



IGLESIA ^{DEL} NAZARENO
MESOAMÉRICA

**SE COMPLACE EN PRESENTAR
EL PRESENTE CERTIFICADO A:**

**POR HABER COMPLETADO
SATISFACTORIAMENTE EL ESTUDIO
BÍBLICO PARA NIÑOS**

ÉXODO

**Y VOSOTROS ME SERÉIS UN REINO DE
SACERDOTES, Y GENTE SANTA. ÉXODO 19:6A**

PASTOR

COACH





IGLESIA ^{DEL} NAZARENO
MESOAMÉRICA

Y PASANDO JEHOVÁ POR DELANTE DE ÉL,
PROCLAMÓ: ¡JEHOVÁ!, ¡JEHOVÁ!
FUERTE, MISERICORDIOSO Y PIADOSO;
TARDO PARA LA IRA, Y GRANDE EN MISERICORDIA
Y VERDAD.
ÉXODO 34:6

