

*Material didáctico para preescuela domini-  
cal de la Iglesia Nueva Apostólica*

# *Ovejita de Jesús soy*

*Guías y ejemplos  
prácticos para el manual  
del maestro*

*Elaboración y coordinación:*

*Grupo internacional de proyectos: "Niños y juventud"*

*Ilustraciones: Karl Knospe. Presentación: Heinz H. Schwan,*

*Grafik Design Team GmbH, Herzogenrath*

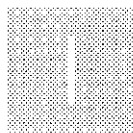
*Editor: Iglesia Nueva Apostólica Internacional, Zurich*

*© Verlag Friedrich Bischoff GmbH, Francfort/Meno*

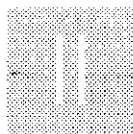
*Impresión: Friedrich Bischoff Druckerei GmbH, Francfort/Meno*

*Reservados todos los derechos, incluidos los de traducción*

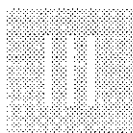
*504010.598*



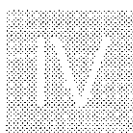
*NARRACIONES*



*CANTOS Y POESÍAS*



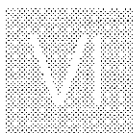
*JUEGO, MOVIMIENTO,  
INTERPRETACIÓN DE ROLES*



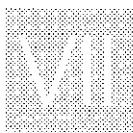
*FIGURAS Y TÍTERES*



*ILUSTRACIONES, SECUENCIAS  
DE IMÁGENES, LIBROS ILUSTRADOS*



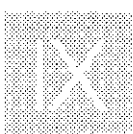
*IMÁGENES EN FRANELA*



*DIBUJAR Y PINTAR*



*CREAR CON MATERIALES*



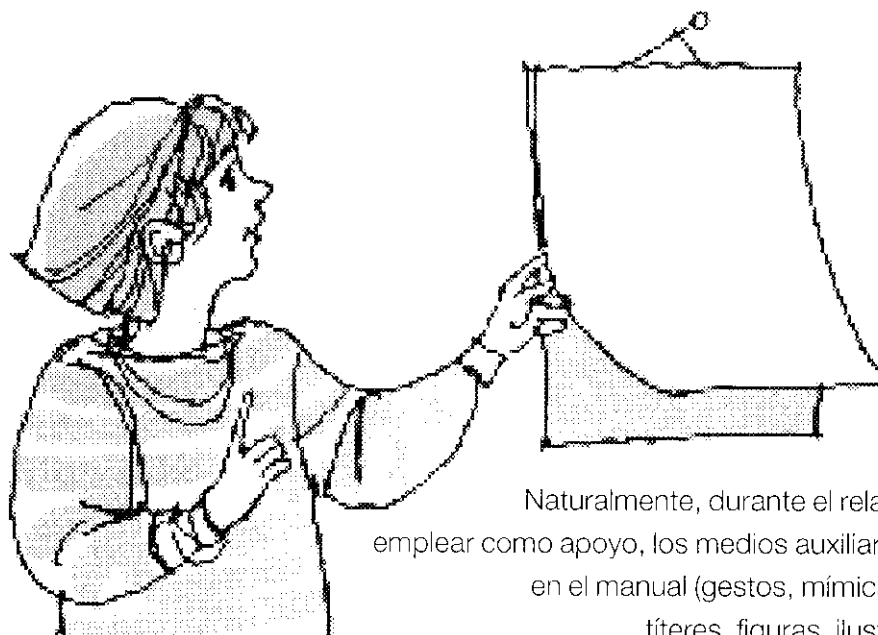
*LECCIONES MODELO*

# NARRACIONES

*Para cada tema propuesto está mencionada, por lo menos, una historia breve. Ésta puede derivarse de la Biblia o de la vida cotidiana de los niños. Está resumida a nivel del pensamiento de los adultos. En ella está destacado lo esencial que ha de ser transmitido a los niños; lo incomprendible para ellos fue suprimido. Esto significa que las historias no están "listas para ser contadas". El maestro tiene que analizar exhaustivamente el contenido y transformarlo en una narración.*

Al narrar hay que tener en cuenta las siguientes condiciones previas, para que los niños puedan entender lo que se les cuenta:

- La narración es formulada con palabras sencillas.
- Tiene un desarrollo sencillo, claro.
- La historia es contada en el tiempo presente.
- Los pensamientos esenciales son descritos de manera sencilla, gráfica y muy precisa. Durante la narración se los reitera dándole mucho sentido.
- Al escuchar, el niño se debe poder identificar con determinadas personas.



Naturalmente, durante el relato se deben emplear como apoyo, los medios auxiliares descritos en el manual (gestos, mímica, muñecos, títeres, figuras, ilustraciones...).

## Cómo proceder

*Ya desde los preparativos es necesario reflexionar minuciosamente sobre el comienzo, el final y sobre cómo formularlos. Las historias no deberían ser demasiado extensas, puesto que los niños todavía no pueden escuchar con atención en grupo durante mucho tiempo. Por eso, es provechoso dividir las historias largas en varios períodos narrativos breves. La extensión de dichos períodos depende de la historia, del modo de relatar y de la composición del grupo. La narración puede estar dividida por pequeñas etapas de movimiento que no exijan mucho esfuerzo.*

*Ejemplo:*

AT 46



### **Elías y la viuda de Sarepta**

#### **Contenido:**

Durante años no había llovido en Canaán. Las fuentes se secaban y las plantas se marchitaban. Todas las personas pasaban hambre...

#### **1º período narrativo**

“El sol brilla. Nos calienta a todos con sus rayos. ¿Sienten qué bien hace? También calienta a la mujer de la que les hablé hoy. El sol le da en la cara. La mujer parpadea por la gran claridad. Ahora sigue trabajando. Con una azada afloja la dura tierra. Siente sed. Va a un agujero muy, muy hondo. Es una fuente. Colgado de una soga, hace descender un balde a la profundidad. Después, lo sube. Está pesado. Está lleno de agua. La mujer bebe. ¡Vaya, qué rico! Ve que también su lechuga está sedienta. Las hojas yacen en la tierra completamente aplastadas y débiles. La mujer saca agua. Riega las plantitas de lechuga. Éstas beben el agua, sedientas. Pronto las hojas vuelven a estar erguidas”.

Posibles movimientos:

- Los niños representan a las “plantitas de lechuga” que se van marchitando más y más hasta que reciben agua. Para esto, los niños permanecen sentados en sus asientos y van bajando más y más las manos y las cabezas. Después, lentamente, extienden sus manos y sus cabezas hacia lo alto.

## 2º período narrativo

"El sol brilla todos los días. La mujer mira el cielo azul. Busca en él una nube de lluvia. No ve ninguna. Va a la fuente a buscar agua.

Saca el balde del agujero. Está lleno sólo hasta la mitad. Ya no hay mucha agua en la fuente. La mujer bebe. Después, recorre otra vez el cielo con la mirada en busca de una nube de lluvia. Pero no se ve ninguna. No llueve durante muchos, muchos días. La mujer espera y espera. Espera lluvia. Pero la lluvia no llega. Tiene que arrancar la lechuga. Ésta no sabe bien porque ya está completamente marchita. La mujer tampoco tiene agua para las otras plantas en el jardín. Las flores se secan, las verduras se marchitan y también la hierba se quema. ¿Qué va a comer la mujer ahora? Va a la fuente. Ésta sólo tiene todavía muy poca agua. La mujer tiene sed, pero espera todavía para beber. Quiere ahorrar el agua".

Posibles movimientos:

- Los niños representan cómo disminuye el nivel de agua en la fuente.  
Se paran erguidos y mantienen sus brazos extendidos hacia lo alto.  
Después dejan caer las manos hasta casi tocar el suelo.
- Después buscan con la vista nubes cargadas de lluvia...

Estos movimientos también pueden ser intercalados en el relato.

(Compárese "Cómo proceder en los movimientos expresivos" III. 5)



*Tal vez algún maestro no se anime a dar forma a un relato. Se puede aprender a narrar. Los textos de Biblias para niños o de cassettes narrados pueden facilitar los preparativos.*

*También los niños ayudan al maestro a narrar. Por su actitud es fácilmente visible si la historia es contada de forma bien comprensible y muy interesante para ellos. Aún si narrar todavía resulta difícil, no se debería caer en la tentación de juntar varias historias en una lección o de contar historias muy largas.*

*Los niños no se aburren. Necesitan tiempo. Tiempo para orientarse en una historia; tiempo para encariñarse con los protagonistas; tiempo para elaborar sus propias impresiones; tiempo para repetir lo vivido.*

*¡Démosle ese tiempo!*



### Amar, querer (1º parte)

La madre está sentada con Martina, su hija de cuatro años, en el sofá-cama. Miran juntas un libro ilustrado, en el que juegan niños pequeños. “¿Te gustaría tener una hermanita o un hermanito?” pregunta la madre. Martina no está muy segura. La madre le cuenta cuánto desea tener otro hijo, pero que todavía no es el momento. Habla con Martina sobre cómo se trata a un niño pequeño. “¿Sabes?, primero necesita muchos cuidados porque todavía es tan chiquito. Llorará mucho y también dormirá mucho todavía. Después de un tiempo, cuando sea un poquito más grande, podrás jugar con él. Tú también fuiste muy pequeñita una vez. Primero estabas aquí, en mi panza. Cuando creciste lo suficiente, naciste”. A Martina le cuesta imaginarse esto. Se da cuenta, sin embargo, de que su mamá lo recuerda con agrado.

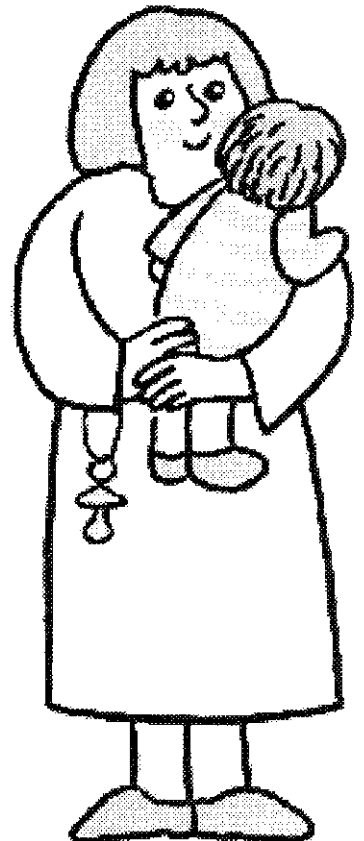
Tiempo después, Martina nota que la panza de mamá engorda cada vez más. A veces, la mamá no se siente bien; tiene malestares. A menudo también está cansada. Ahora Martina preferiría renunciar al hermanito si su mamá mejorara. Puede ayudar a preparar la camita y la ropa para el bebé. “Esto lo usabas tú antes”, dice la mamá, al sacar diversas prendas de vestir del ropero. Martina casi no lo puede creer: ¡Ese saco le anda solamente a su muñeca! A veces, la mamá le permite a Martina poner su mano sobre su panza. Entonces percibe los movimientos del bebé.

Ya no debe faltar mucho tiempo hasta el nacimiento...

Un día, llega el momento. La mamá llama al papá por teléfono al trabajo. Él viene en seguida a casa y la lleva a la maternidad. Como habían acordado, Martina va a casa de la vecina. Con impaciencia, espera un llamado del papá. Por fin suena el teléfono; es el papá. Dice, felicísimo: “¡Imagínate, Martina, tienes un hermanito! Se llama Sandro. Pronto iré a casa”.

Así, solos con el papá, todo es muy distinto. Cenan juntos. Martina extraña a su mamá. El papá le promete que mañana irán a visitar a la mamá y al pequeño Sandro. Martina se viste rápidamente al día siguiente. ¡Tiene tantos deseos de ver a Sandro! y se alegra por el encuentro con mamá. En el camino, en una florería, compra con el papá un hermoso ramo de flores. Martina puede elegir las flores. En el hospital, ve a Sandro por primera vez. Se lo imaginaba muy distinto.

El bebé tiene arrugas y la cabeza rojiza. “¿Y éste es mi hermano?” pregunta decepcionada.





La mamá estrecha a Martina muy fuerte contra sí. “¡Gracias, Martina, por haber traído flores tan lindas! Primero tienes que conocer a tu hermano. Acaba de nacer. ¿Quieres tenerlo en brazos?” Martina quiere, le encanta. Inclina la cabeza en un gesto afirmativo, entusiasmada. El papá envuelve a Sandro en un paño. Después de que Martina se ha sentado en una silla, le pone el “envoltorio” cuidadosamente en los brazos. “¡Está envuelto como un paquete!”, dice Martina, y sonríe. Papá y mamá se alegran.

VF 120



## El hermanito de Martina

### Santo Bautismo con Agua (2º parte, ser hijo de Dios)

Mamá está de regreso en casa desde hace unos días. Sandro, el hermanito de Martina, está acostado en la cuna. Duerme mucho. Tan pronto como despierta, comienza a llorar. A menudo, Martina es la primera que llega a su camita y trata de consolarlo. Para atenderlo todavía es un poquito pequeña, pero le gusta mirar a su madre cuando lo hace.

Ayuda en todo lo que puede. Le alcanza los elementos que necesita para bañarlo. También le trae el enterito para que mamá pueda vestir al pequeño Sandro. Entonces mamá dice: “¿Qué haría sin mi nena grande?” Entonces Martina se siente muy orgullosa. A veces se puede sentar cómodamente, sostener a Sandro en sus brazos y darle la mamadera.

Un día, la mamá le explica: “Pronto celebraremos una fiesta: Sandro será bautizado. Por ser ése un día especial, le pondremos algo lindo. ¡Miral tú también tenías puesta esta ropa cuando fuiste bautizada. Todavía tengo que arreglar algo en ella.

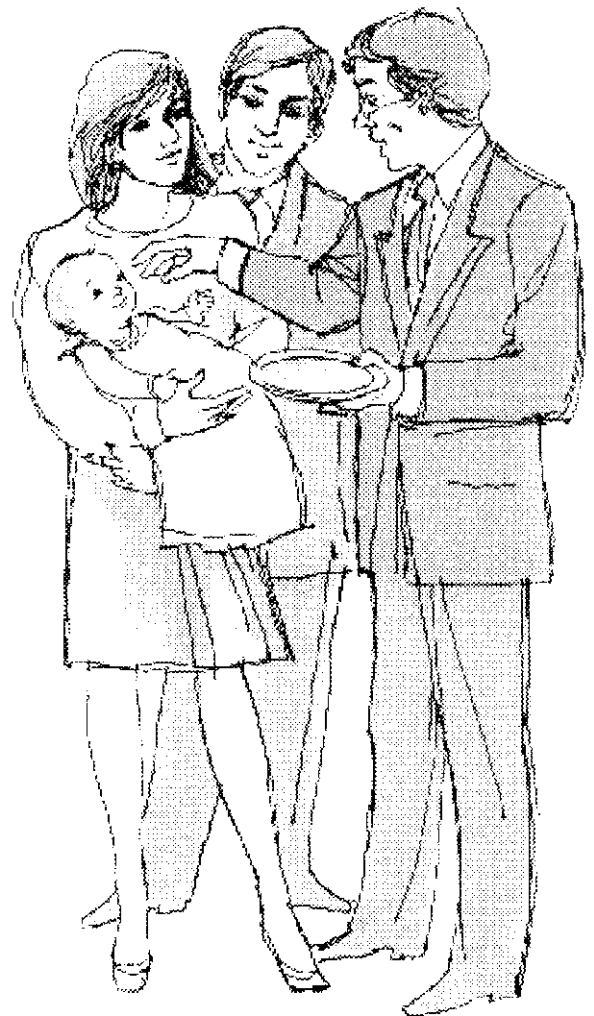


–“¿Y yo? ¿También recibiré un lindo vestido?”– “¡Por supuesto!” dice mamá. “Tú, como la hermana mayor de Sandro, puedes ponerte un bonito vestido. Tendremos muchos invitados. Vendrán también los abuelos, el tío Francisco y su familia. Están invitados al Oficio Divino y al almuerzo. ¿Me ayudarás a decorar la mesa? Mira, aquí prepararé todo. En estas tarjetas escribiré los nombres de los invitados. Puedes pegar en ellas estas figuras de colores para que se vean lindas. El día de la fiesta pondremos una tarjeta así junto a cada plato para que los invitados sepan dónde sentarse”. –“¡Estupendo!”– exclama Martina. Con mucho entusiasmo pega las figuras en cada tarjeta. Espera la fiesta con alegría.

Esa noche, en el momento de acostarse, mamá vuelve a hablar con Martina sobre el Bautismo. “Te quiero explicar por qué festejamos el Bautismo. Sabes, ese día el amado Dios hace algo muy grandioso. Promete a Sandro quedarse siempre con él, pues lo ama y quiere ser su amigo. Papi y yo llevamos a Sandro a la casa de Dios. Allí el amado Dios demuestra a Sandro cuánto lo ama. Antes de la Santa Cena se realiza el Bautismo. Papi y yo estaremos con Sandro ante el altar. Si te quedas muy quieta puedes venir con nosotros adelante. Allí puedes ver muy bien cómo el Pastor dirige bautiza a Sandro”.

Martina se alegra. Tiene el propósito de quedarse muy callada y mirar bien lo que hace el amado Dios. Cuando dice esto a mamá, ella tiene que sonreír.

“No podemos ver al amado Dios. Solamente lo podemos sentir en el corazón. Pero, en cambio, vemos a su siervo, que es nuestro Pastor. Él va a bautizar a Sandro con agua. Te mostraré lo que hace, exactamente”.





### Santo Sellamiento (3º parte, ser hijo de Dios)

"Martina, ¿vamos a pasear con Sandro?" pregunta mamá. Martina contesta espontáneamente: "Sí. ¿Vamos al parque infantil? ¡Hoy me dejarás empujar el cochecito! Yo sola podré subir la parte empinada del camino". Mamá percibe cuánto ya ama Martina a su hermano. Esto le causa mucha alegría. Sandro, entre tanto, tiene cuatro meses de edad. Ahora sabe reír y extender la mano para aferrar algo. Martina se alegra por eso. También sabe que a Sandro le gusta que lo lleven a pasear.

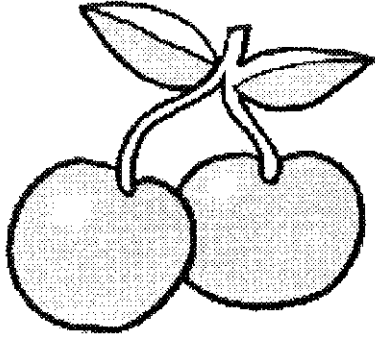
La mamá y Martina emprenden el camino. No pasa mucho tiempo y Martina comprueba que Sandro se ha dormido.

Ahora, empujar el cochecito ya no es tan interesante. Cuando el camino se vuelve todavía más empinado, Martina está contenta de poder pasar el cochecito a su mamá. Una vez que han llegado arriba, la mamá descansa un poco sentada en un banco. Dice a Martina: "El domingo próximo celebraremos una fiesta especial. El

Apóstol viene a nuestra comunidad. Esperamos su visita con alegría. También para nuestro pequeño Sandro ése es un día especial. El Apóstol lo va a sellar; así Sandro será un hijo de Dios. Cuando tú eras tan chiquita como Sandro, el Apóstol también te selló. Por eso ya eres una hija de Dios, al igual que papi, yo y todos los hermanos y las hermanas en nuestra comunidad. Somos una gran familia. Me alegro porque ahora Sandro pasará a formar parte de esta familia. Un señor y una señora también quieren llegar a ser hijos de Dios el domingo próximo. Es muy lindo cuando la familia de Dios crece. El Apóstol seguramente también se alegra porque puede sellar a tres almas en nuestra comunidad. Pero el que más se debe alegrar es el amado Dios por las personas que le buscan y se dejan guiar por Él".

—¿Qué hace el Apóstol para que Sandro llegue a ser un hijo de Dios?"— pregunta Martina. "Pone las manos sobre la cabeza de Sandro y ora. Entonces Sandro recibe el Espíritu Santo. Así se vuelve hijo de Dios. ¡Éste es un gran milagro!"





Alejandro juega con algunos niños en el parque delante del complejo de viviendas. Eso es muy divertido. El juego preferido de Alejandro es el fútbol. De pronto, siente hambre. "Iré un ratito a casa a buscar algo para comer", dice a los otros niños. En casa, pregunta a su mamá: "Mami, ¿tienes algo para comer?" – "¿Qué te parece cerezas?" propone la mamá. Hoy estuve en el mercado y traje unas muy frescas. Puedes servirme algunas". – "Pero quiero comerlas afuera. ¿Puedo?" – "Seguro. Espera, te las pondré en una bolsa de papel". La mamá da a Alejandro la bolsa llena. "¡Qué lindas son! ¡Gracias!" exclama Alejandro mientras que ya abre la puerta y baja corriendo las escaleras. En el parque se sienta entre el pasto y comienza a comer las grandes cerezas oscuras. "¡Vaya! ¡Qué ricas son!" piensa, mientras come una tras otra. ¡Eh! Alejandro, ¿me dejas probar?" pregunta un niño vecino. "¡Yo también quiero algunas!" – "Yo también!" se oye de todas partes. Los niños rodean a Alejandro y extienden, deseosos, sus manos abiertas. "No. ¡Son mías!" es la clara respuesta de Alejandro. "¡Me podrías dar sólo una!" – "A mí también. ¡Sólo una!" – "No", vuelve a decir Alejandro con decisión. "Entonces seguiremos jugando, pero Alejandro ya no podrá participar", decide Raúl.

Ahora, Alejandro puede comer sus cerezas sin ser molestado. Cuando la bolsa de papel queda vacía, se levanta para seguir jugando con los demás. Pero eso no es tan sencillo. Los niños dicen: "Ya no queremos jugar contigo. Somos suficientes para el juego". A pesar de eso, Alejandro intenta participar, pero sin éxito. La decepción y las lágrimas marcan su cara cuando llega a lo de su mamá. Se queja: "¡Todos son tan malos conmigo! Ya no me dejan jugar con ellos porque no les quise dar cerezas". La mamá lo escucha. Después de un rato, dice: "Tenemos más cerezas. Lleva una bolsa llena y repártela entre los niños. Tal vez ellos también tienen hambre". Juntos, llenan la bolsa de papel. Alejandro la toma y corre hacia los niños. "¡Oigan todos! Tengo más cerezas. ¿Quién quiere?" No hay que decirlo dos veces a los niños. Rodean a Alejandro, quien reparte las cerezas dando a cada uno un puñado. Todos se alegran por eso. Y les gustan mucho las frutas. De pronto, uno de los niños tiene una idea: "¿Cuán lejos pueden escupir los carozos?" Todos lo intentan.

Se ríen mucho mientras soplan los carozos. "Yo formé una figura. ¿Qué representa?" pregunta Raúl y señala un círculo formado por carozos de cerezas.

"¿El sol?" trata de adivinar una niña que tiene puesto un par de ce-

rezas como si fueran aros. "¿La luna?" Pero Raúl sólo hace gestos negativos con la cabeza.

Como los niños no adivinan, revela la solución: "Es nuestra pelota de fútbol".

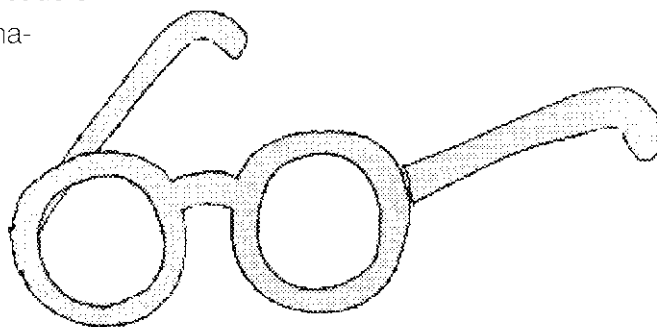
Cuando la mamá de Alejandro mira por la ventana ve que todos los niños están reunidos y juegan alegremente con los carozos de las cerezas. Conforme, ve también a Alejandro, quien, riendo, reparte las últimas cerezas.

VF 162



### Los lentes (ser diferente)

Es de noche. Martín está sentado en su cama. Tiene preparado un libro ilustrado. Impaciente espera a que venga su mamá, pues ella siempre le cuenta un cuento antes de dormir. Por fin, la mamá se sienta en el borde de la cama y Martín en seguida se estrecha contra ella. Juntos contemplan las láminas. Martín se inclina mucho sobre el libro para poder contemplar bien todo. De vez en cuando se frota los ojos. "¿Sólo estás cansado o te duelen los ojos?" pregunta la mamá, preocupada. Desde hace un tiempo, le llama la atención que Martín se comporta como si no pudiese ver bien. "Pediré un turno para ti a lo del oculista", dice a su hijo. "Él comprobará si ves mejor con anteojos". Martín exclama, indignado: "¡No quiero anteojos! Ninguno de los niños en el jardín tiene. Yo tampoco quiero". La madre trata de familiarizar a su hijo con la idea, pero Martín no quiere saber nada. Pasan semanas y la mamá ve confirmada su sospecha. Martín también se queja a menudo de dolores de cabeza. Entonces ella pide un turno al oculista y prepara a Martín para la consulta. Pronto llega el momento de ir al consultorio. Martín no ha dormido durante la noche. Está intranquilo y hasta llora cuando emprenden el camino. Antes de entrar en la casa del oculista, aclara a su mamá una vez más que de ningún modo quiere anteojos. El oculista es muy ama-



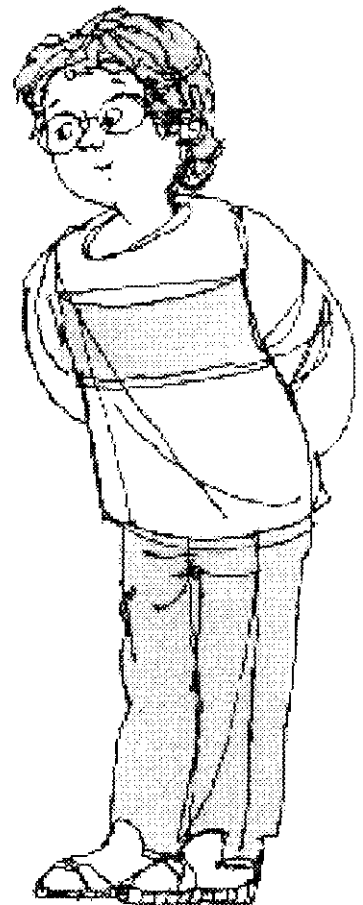
ble. Explica a Martín todo lo que va haciendo. Pronto la revisión ha terminado. Dio por resultado que Martín de verdad no ve bien. Martín y su mamá se despiden y vuelven a casa. Sigue un tiempo difícil. ¡Martín tendrá que usar anteojos! Todavía se resiste, a pesar de que le llama la atención que muchas personas usan lentes. En el jardín, poco tiempo atrás, hicieron un par de anteojos, a través de los cuales todo podía ser visto en colores. ¡Fue muy divertido! Poco a poco se acostumbra a la idea de usar lentes.

Toda la familia lo acompaña a elegir un armazón. Su hermano menor insiste mucho en elegir también uno para él, pero solamente a Martín le compran uno. Unos días después, pasan por la óptica para retirar los anteojos. Martín no sabe bien si alegrarse o no. En la óptica se los adaptan con precisión. Martín se contempla escéptico en el espejo. Ya puede llevarlos puestos. Al salir del negocio, sostiene muy fuerte la mano de su mamá. En el camino a casa se encuentran con la maestra jardinera. Ella elogia a Martín: "¡Elegiste unos lindos anteojos!"

Esa noche, cuando mira un libro ilustrado por primera vez con anteojos, el libro le gusta todavía más que antes. Puede ver todo muy bien. En secreto se alegra por esto. Pero también está preocupado. "¿Qué dirán mañana los demás niños en el jardín? ¿Se reirán de mí?" pregunta, temeroso, a su mamá. Ella lo tranquiliza con afecto. Por fin, Martín se duerme cansado y agotado.

Por la mañana, se contempla largo rato en el espejo. Está contento porque su mamá lo acompaña al jardín. Ninguno de los niños se ríe de él como había temido. Algunos hasta desean ponerse ellos los anteojos. Martín se siente orgulloso ahora.

Pronto se ha acostumbrado a los lentes. Se siente más seguro porque puede ver todo mejor. Pronto, a Martín le gusta más verse con anteojos que sin ellos. Está feliz.



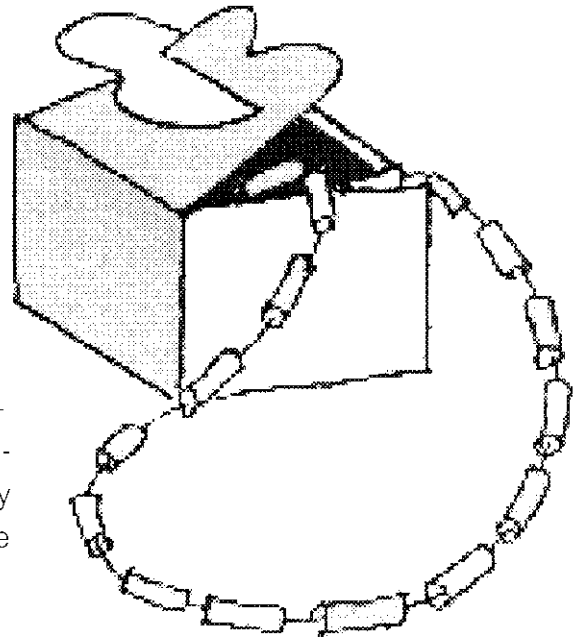


Félix aprende desde hace unos años el arte de la orfebrería en una ciudad en el extranjero, lejos de sus padres. Aprende a diseñar hermosos prendedores y collares. Forma valiosas joyas de oro.

Por fin, su maestro le dice: "Félix, aprendiste mucho. Ya no te puedo enseñar más. Si trabajas mucho, pronto podrás tener establecido tu propio taller. Antes de irte, recibirás un premio por tu trabajo. ¡Guárdalo bien!" Y mientras se lo iba diciendo, entrega a Félix una caja esmaltada. Con asombro, Félix recibe el cofrecillo y lo abre cuidadosamente. ¿Qué contendrá? Envuelta en terciopelo oscuro hay una joya hermosísima con valiosas piedras preciosas. ¡Qué recompensa linda y valiosa! Félix mismo fabricó esta joya. Se esforzó mucho al hacerlo, pero nunca hubiera imaginado poder poseerla alguna vez. Toda la cara le reluce, tanto se alegra por el elogio y la recompensa. Rebosante de alegría agradece a su maestro. Éste agrega: "Esta joya es para que la lleve puesta tu novia el día del enlace. ¡Que Dios te acompañe! ¡Adiós!"

Félix empaqueta sus pertenencias y se despide. Oculta el cofrecillo cuidadosamente en su bolsa. Ya hace mucho que lo atormenta la nostalgia. Quiere volver a ver tan pronto como sea posible a sus padres, a sus hermanas, a sus hermanos y a su ciudad natal.

Con alegría, emprende el camino. Camina por ciudades, pueblos y campos. En una oportunidad atraviesa un gran bosque. Como iba a anochecer pronto, se acuesta bajo las amplias ramas de un abeto. Se duerme en seguida. Sueña con su feliz llegada a casa. Entonces, muy silenciosamente, se acercan tres ladrones al lugar. Toman su bolsa y su sombrero de fieltro y se marchan a hurtadillas, tan silenciosamente como vinieron.



Al despertar Félix, por la mañana, se lleva un gran susto. ¡Han desaparecido la hermosa joya, su saco y hasta su sombrero! Todos los lamentos no sirven de nada. Reflexiona



sobre lo que los ladrones pueden haber hecho con sus cosas: "Tal vez tiraron todo porque no se dieron cuenta del tesoro que encontraron. Si no..." Con pocas esperanzas, comienza a buscar. Mira bajo todos los arbustos, detrás de cada piedra. Colgado de una rama quebrada, encuentra su sombrero, pero el cofrecillo no aparece. ¿Qué hacer? ¡Le gustaría tanto ir a su casa! ¡Pero no puede llegar con las manos vacías! No, tiene que encontrar la joya, cueste lo que cueste.

Félix camina de pueblo en pueblo. Al hacerlo, busca en las cunetas, en las posadas, en fin... en todas partes. Por fin encuentra la joya en un negocio. ¡Así que los ladrones la vendieron! Félix habla con el orfebre.

Le cuenta todo. El hombre tiene compasión, pero no puede regalar la joya. Pagó mucho por ella. Es imposible alcanzar a los ladrones, que ya están muy lejos. Dice: "Si trabajas tres años en mi negocio te puedo dar la joya". ¿Qué otra cosa podía hacer Félix? Trabaja tres años enteros para el orfebre. Después, con su joya, emprende por segunda vez el camino de regreso al hogar. Sus padres y sus hermanas y sus hermanos se alegran mucho por su llegada. Se asombran cuando Félix les muestra todo lo que aprendió. Abre su propio taller y tampoco pasa mucho tiempo hasta que conoce a su novia. Pronto se casan. El día del enlace, ella lleva puesta la maravillosa joya que Félix ganó dos veces con su trabajo, porque era tan importante para él.

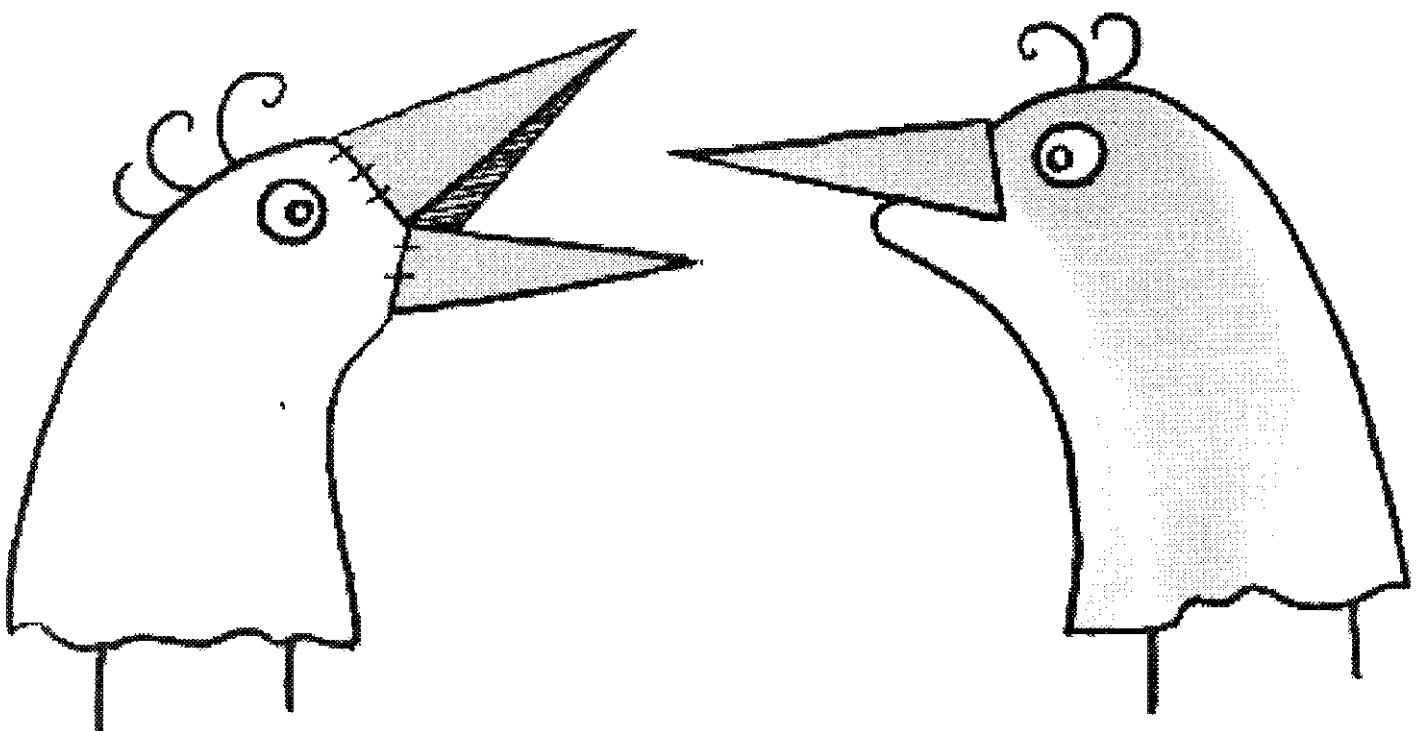




La urraca Elsa llama fuerte a su marido: "¡Chac-chac! ¡Chac-chac! Enrique, ¡levántate de una vez! Tengo que contarte algo". Enrique, un poco malhumorado, mira desde el nido. Todavía tiene sueño y no puede entender que Elsa ya esté tan despierta. Elsa balancea su larga cola y salta excitada de una pata a otra. "Soñé algo maravilloso. ¿Quieres que te lo cuente?" Sin esperar respuesta, comienza a graznar: "En mi sueño vi un árbol grande y lindo. Se encontraba solo sobre una colina. Alrededor de él sólo había prados. Fui volando muy cerca de él. Entonces, de pronto, el árbol se cayó. Todas sus raíces fueron arrancadas del suelo por la caída. Y ahora, ¡ahora viene lo mejor!" En vez de seguir contando, Elsa calla misteriosamente. Enrique está completamente despierto ahora: "¿Había muchos, muchos caracoles y gusanos? ¡Qué banquete! ¡Eh! ¡Cuenta ya!" –"Sh. Te lo diré al oído para que nadie más lo escuche"–. Como tramando algo, Elsa susurra: "Entre las raíces del árbol había objetos que brillaban y reaplandecían. Era oro, todo oro. ¡Allí hay escondido un tesoro gigantesco!"

Enrique abre su pico y respira con dificultad. Después, pregunta incrédulo: "¿Oro? ¿Dijiste oro, mucho, mucho oro?" Elsa hace gestos afirmativos con la cabeza. El marido urraca también está entusiasmado. Aletea y exclama: "¡Tenemos que buscar ese tesoro! ¡Tenemos que encontrarlo a toda costa! Ven, iniciaremos el vuelo enseguida". Elsa está de acuerdo.

La despedida de su nido viejo y desordenado se les hace fácil. Pronto, los dos parten.



Vuelan sobre colinas y campos, sobre lagos y montañas. A veces están tan cansados que casi se duermen volando. Entonces descansan un poco sobre una rama. En todas partes buscan con la vista el árbol en cuyas raíces está el tesoro. A menudo preguntan a los animales si conocen un árbol que está completamente solo sobre una colina. Nadie les puede dar una información precisa.

Después de un largo viaje, un día ha llegado el momento. Sobre una verde colina se encuentra el árbol solitario. Elsa lo reconoce ya desde lejos: es el árbol de su sueño. Es muy viejo, grande y lindo. Los dos pájaros cubren el último trecho volando rápidamente y se posan, contentos, sobre una rama de la amplia corona.

¡Han encontrado al árbol!, ¿pero dónde está el tesoro? El árbol está firmemente arraigado en el prado y no se prepara, en absoluto, para caerse por sí solo. Elsa y Enrique se consultan qué deben hacer. Deciden derribar el árbol. Con muchas ganas comienzan a picotear las raíces con sus picos grandes y vigorosos. No obstante, el árbol queda firme.

Agotados, los dos pájaros se sientan en la hierba. “Es imposible para nosotros derribar este árbol”, opina Elsa desanimada. Enrique ya no grazna nada más. Entonces, viene ayuda de parte inesperada. De tanto picotear, las urracas no se dieron cuenta de cuán oscuro se puso el cielo. Una fuerte ráfaga les hace notar que está por levantarse un viento huracanado. “¡Viva!, ¡un viento fuerte!” grita Enrique, quien, de pronto, está alegre otra vez. “El viento derribará al árbol. ¡Viva! Obtendremos nuestro tesoro”.

También Elsa se alegra. Se dejan transportar por el viento y navegan varias veces alrededor del árbol. Al hacerlo, alientan al viento: “Más fuerte, más fuerte. ¡Sopla con mucha intensidad! ¡Tira este árbol! ¡Arranca sus raíces del suelo!” Es como si el viento los entendiese. Sopla cada vez con mayor fuerza. En el estrépito las urracas pronto ya no entienden lo que gritan. También se vuelve cada vez más difícil volar. Sólo con grandes esfuerzos, las dos pueden volar contra el viento. Una lluvia intensa les quita por entero la visión. Ahora comienzan a sentir miedo. Vuelan, luchan y con sus últimas fuerzas alcanzan la copa del árbol. Allí se esconden al amparo de las compactas hojas. Agarrados de una rama muy cerca del tronco, gimen incesantemente: “¡Ay!, ¿qué será de nosotros? ¡Éste es un verdadero huracán! ¡Ojalá sobrevivamos a él! ¡Con tal que el árbol quede muy firmemente arraigado! ¡Que el viento no lo arranque!” Temblando, son sacudidas de un lado a otro. También el árbol gime. El viento huracanado lo castiga.

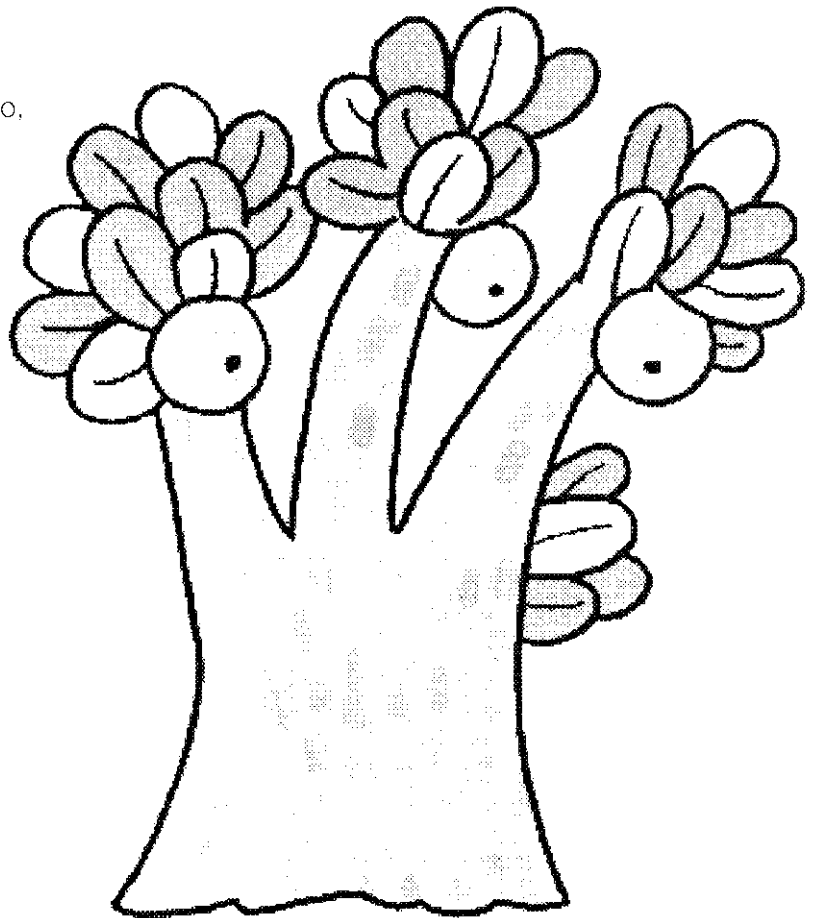
Son arrancadas muchas hojas y una rama se quiebra, pero el árbol resiste. Todavía un tiempo sigue desencadenada la tempestad, después se calma por fin.

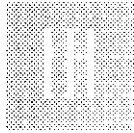
Aliviadas, las urracas sacuden sus plumas. Se limpian esmeradamente y comprueban incrédulas, que verdaderamente han quedado ilesas. Después, vuelan alrededor del árbol, que tiene un aspecto un poco desordenado. Se posan sobre el pasto mojado y lo admiran: "¡Cuánto soportó este árbol! ¡Cuán fuerte y hermoso es! ¡Gracias, árbol, porque nos protegiste!"

Uno tras otro van apareciendo muchos animales, que inadvertidos por las urracas, también se han venido a salvar aquí. Se alegran juntos porque quedaron protegidos y amparados. Agradecidos, cantan y bailan alrededor del árbol bajo el sol del atardecer.

Recién cuando oscurece todo se va sosegando. Elsa y Enrique están muy cansados. "¡Cuántas cosas hemos vivido!" dice Enrique con asombro. "Me avergüenzo de verdad cuando pienso que quisimos derribar un árbol así sólo por unas pocas monedas de oro". "Yo también", dice Elsa. "¡Me gusta tanto! Es como un amigo. En realidad, quisiera quedarme siempre aquí". "Yo también", aprueba Enrique. Antes de meter su cabeza bajo las alas para dormirse, dice aún:

"Mañana nos haremos  
un lindo nido aquí.  
Un lugar tan lindo y seguro,  
vale mucho más  
que cualquier otra cosa".





*JUEGO, MOVIMIENTO, INTER-  
PRETACIÓN DE ROLES*

# JUEGO, MOVIMIENTO, INTERPRETACIÓN DE ROLES

*En este libro la "interpretación o juego de roles" no se limita a representar roles teatrales aprendidos de memoria. La "interpretación de roles" comprende simplemente todas las actividades lúdicas en las que se imita a personas. Mediante movimientos de todo el cuerpo, vocalizaciones y ruidos, el niño repite hechos que ha observado, situaciones que ha escuchado y diferentes conductas. Trata de representar roles variados. Para ello se vale de distintos medios auxiliares, como ser utensilios de uso cotidiano, paños o figuras, también transforma objetos adaptándolos a su juego (por ej. transforma un mueble en caballo). De esta manera expresa sus impresiones. Las adopta y las retiene. A través de la participación adquiere experiencias y desarrolla además su capacidad intelectual. El niño aprende mediante el movimiento, aprende jugando.*

Por la interpretación de roles se pueden representar y profundizar fácilmente las diferentes historias bíblicas. La cantidad de "ruido" permitido depende del entorno local.

Para la interpretación de roles se debería tener en cuenta lo siguiente:

- Son apropiadas las escenas cortas y sencillas, con un desarrollo claro de los hechos.
- Algunos objetos sencillos ayudan e intensifican la vivencia.
- Es importante representar escenas, que incluyan las ideas centrales.
- En la preescola dominical no tiene sentido querer representar toda una historia bíblica como obra teatral.



Ejemplos:

*El niño comienza desde muy pequeño a imitar lo que hace su mamá.  
Juega copiando sus tareas cotidianas.  
Con ello aprende a hacer muchas cosas.*

Ejemplos:

Limpiar el polvo, hacer las compras...

*Algo más tarde comienza con la interpretación de roles.*

Ejemplos:

Se pone la gorra y las zapatillas del padre y habla como él.  
Juega con la muñeca como su mamá atiende al hermanito.

*Cuando va creciendo, la interpretación de roles adquiere más importancia.*

*Los niños entre cuatro y seis años aprenden y asimilan muchas cosas de esta manera. Su juego se hace más completo y diferenciado. Es una forma de expresión importante para vivencias, deseos y expectativas. También brinda espacio a la fantasía. El niño puede estar totalmente compenetrado en su rol y no obstante diferenciar entre realidad y juego.*

*Se ensayan diferentes desarrollos de hechos sencillos y se prueba con variadas posibilidades de comportamiento. De esta manera también se desarrolla en el niño una sensibilidad para con el prójimo.*

Ejemplo:

El niño juega de vendedor y cliente al mismo tiempo utilizando figuras.



## Cómo proceder en la interpretación de roles

La maestra narra una parte breve y apropiada de una historia y luego se trata de representar la escena. En el primer intento la maestra misma puede interpretar el personaje principal e influenciar o dirigir el curso de la historia. A partir del segundo intento quizás sólo intervenga como narradora, dejando que los niños representen la historia a su manera. Pero sigue tomando parte activa como una espectadora atenta, interviniendo si es necesario.

Dado que a los niños pequeños les gusta repetir, se puede fijar la parte principal de la historia repitiendo el juego. Al representar varios roles, los niños además se ponen en el lugar de muchas personas distintas.

Ejemplo:

NT 82



### El Señor Jesús resucita a la hija de Jairo

#### Incentivo:

La interpretación de roles profundiza los hechos.

#### Cómo proceder en la preescuela dominical:

En primer lugar, los niños escuchan toda la historia para familiarizarse con ella.

Luego la maestra repite el comienzo de este hecho. Los niños realizan la primera escena.

– Primera escena corta

Personajes: el padre, la madre y la niña enferma.

Medios auxiliares: Tres sillas como cama, eventualmente una manta.

Interpretación de roles: La niña enferma está en cama.

Los padres la cuidan. Están preocupados.



Después de repetirlo varias veces, la maestra resume lo sucedido. Luego sigue contando hasta que los niños pueden seguir con la segunda escena.

– Segunda escena corta

Personajes: El padre, el Señor Jesús, los demás niños acompañan a Jesús.

Medios auxiliares: Un mantel como túnica para Jesús.

Interpretación de roles: El padre clama por ayuda a Jesús. Le pide que lo acompañe y cure a su hija. Jesús va. Consuela al padre.

Antes de que la maestra siga contando, resume lo sucedido hasta ese momento.

– Tercera escena corta

Personajes: Los padres, la niña y el Señor Jesús.

Interpretación de roles: Por sus palabras “¡Niñita levántate!” Jesús hace que la niña vuelva a la vida y esté curada. Todos se alegran.

Observaciones: Todas las escenas se repiten varias veces. Un niño puede representar diversos roles (por ej. primero el del padre y luego el de la niña).



## Cómo proceder en los movimientos expresivos

La interpretación de roles, como fue descrita en el ejemplo anterior, tiene la desventaja de que un rol determinado sólo puede ser cubierto una vez por acto. Esto, según la cantidad de niños, requiere una gran medida de paciencia por parte de los niños que esperan su turno. Con los movimientos expresivos, todos los niños pueden participar al mismo tiempo. Estos movimientos también se pueden intercalar en la narración. Para dominar su desarrollo y guiar al grupo, los cantos y versos pueden ser una gran ayuda.

Ejemplo:

AT 40



### Noé y el arca

#### **Significado de los movimientos expresivos:**

Noé obedece cuando Dios le indica cortar árboles.

Movimientos con versos: Los niños ayudan a Noé.

Imaginan un árbol y se paran alrededor.

Hacen que lo cortan con la mano diciendo:

“Pum, pum, pum, el primer árbol se cayó.

Pum, pum, pum, el segundo árbol se cayó.

Pum, pum, pum, el...”

#### **Significado de los movimientos expresivos:**

Noé y sus hijos construyen el arca.

Movimientos con versos: Los niños permanecen en sus sillas.

Golpean primero con un puño, luego con los dos en sus rodillas, diciendo:

“Con un martillo golpeo, golpeo,  
con un martillo construyo un arca.

Con dos martillos golpeo, golpeo,  
con dos martillos construyo un arca.”



**Significado de los movimientos expresivos:**

Los niños entran al arca.

Movimientos: Los niños avanzan como una hormiga, saltan como un canguro, caminan como un elefante...

Donde por espacio esto no es posible, se puede imitar el paso de los animales con los dedos sobre los muslos.

**Significado de los movimientos expresivos:**

El arca se balancea sobre el agua.

- Movimientos: Los niños se sientan en las sillas colocadas en círculo. Se enganchan con los brazos. Se balancean de un lado al otro como se movería el arca sobre el agua.

## Juegos

*Los juegos expuestos a continuación pueden ser complementados, cambiados o adaptados al tema, a la mentalidad de los niños y a las posibilidades de espacio. En especial están dirigidos a la ejercitación de los sentidos de los niños y hacer que se integren.*

### **Juegos para palpar:**

- Se coloca un objeto en una caja de cartón y se tapa con un pañuelo. Uno tras otro los niños palpan el objeto. Dicen al oído de la maestra lo que creen que es.
- Los niños cierran los ojos. El objeto pasa de mano en mano. Los niños lo palpan, pero no dicen qué es. Por último se conversa sobre lo que cada niño creyó que era y se observa el objeto.  
Variante: se van pasando varios objetos.
- Varios objetos (como mínimo la cantidad de niños presentes) se esconden debajo de un mantel. Un niño va palpando hasta que reconoce alguno. Dice lo que es y lo muestra. Cuando son muchos niños, lo pueden hacer varios a la vez y así evitar que los demás se impacienten.



- "Gallina ciega": los niños se sientan en círculo. Se vendan los ojos a uno de ellos. (Atención: algunos niños tienen miedo). Se coloca a éste en el centro. Camina muy despacio hasta que toca a alguno de sus compañeros sentados. Trata de adivinar quién es.

Posibilidades de aplicación:

Con figuras o animales de juguete, importantes para una historia, o con materiales de construcción usuales, o bien con materiales de la naturaleza son apropiados para diferentes temas

Jesús cura a un ciego	▷	NT	80
La conversión de Saulo	▷	NT	100
Los lentes (ser diferente)	▷	VF	162




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Juegos para escuchar:

- Se vendan los ojos a un niño. Otro lo llama. El primero trata de descubrir de dónde proviene la voz y lo busca. Más difícil es cuando quien lo llama no se queda quieto, sino va cambiando de lugar. (¡Atención: evitar que haya mesas u otro mobiliario con el cual los niños puedan tropezar!)
- Mientras uno de los niños no está presente, se esconde un objeto de tal manera, que una parte sobresalga un poco. Se llama al niño y éste comienza a buscar. Los demás le pueden ayudar diciendo "caliente" o "frío", según la distancia que se encuentre del objeto escondido.

Posibilidades de aplicación:

Jonás

Ayuda en necesidad (orar)

La joya (buscar y encontrar)

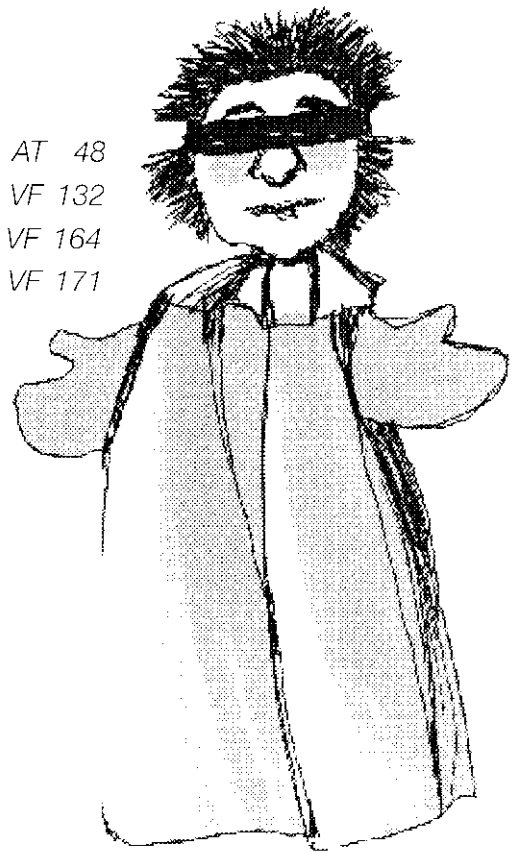
La oveja perdida (estar amparado)

▷ AT 48

▷ VF 132

▷ VF 164

▷ VF 171



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Juegos para ver, observar:

- "Juego de memorización": los niños observan cierta cantidad de objetos. Tratan de recordarlos todos. Cierran los ojos. La maestra retira algo. Ahora pueden abrir los ojos. ¿Qué falta?

Posibilidades de aplicación:

En todos los temas en que se utilicen figuras en franela

Con figuras o animales de juguete para muchos temas

Por esto agradecemos al amado Dios (agradecer y ofrendar)

▷ VF 140

- Todos los niños se sientan en círculo. Sostienen hacia adelante las manos juntas con ambas palmas apretadas entre sí. Un niño recorre el círculo haciendo que coloca disimuladamente un objeto pequeño en todas las manos. Pero lo deja caer en las manos de un solo niño. Al final de la ronda un niño debe adivinar quién lo tiene.

Posibilidades de aplicación:

Jonás

▷ AT 48

Ayuda en necesidad (orar)

▷ VF 132

La oveja perdida (estar amparado)

▷ VF 171



- Un niño representa algo: una manera de caminar, un movimiento, un ruido... Los demás lo imitan. Luego le toca representar algo a otro niño.

Posibilidades de aplicación:

Con movimientos típicos, para todos los temas

El Apóstol Pedro cura a un parálítico      ▷      *NT 98*

La caminata (obedecer)      ▷      *VF 156*



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Juego para oler:

– Los niños tocan y huelen distintas frutas o especias. Cuando reconocieron todo, cierran los ojos. La maestra acerca una fruta a la nariz de un niño y le pregunta qué fruta es. El niño trata de reconocerla sólo por el olfato.



Posibilidades de aplicación:

La creación del mundo

▷ AT 34

La caída en el pecado

▷ AT 38

La oración en la mesa (orar)

▷ VF 130



---

---

---

---

---

---

---

---

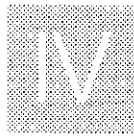
---

---

---

---





*FIGURAS Y TÍTERES*

# FIGURAS Y TÍTERES

*A los niños les encantan toda clase de figuras. Si un hecho, además de ser contado, es representado con figuras o títeres, los niños lo entenderán con facilidad. Así se puede despertar en los niños el interés por participar y a su vez estimular su imaginación. Se ponen en el lugar de las personas que participan y retienen mejor el desarrollo de la historia.*

*Para representar una historia se pueden utilizar títeres comunes, títeres pequeños para dedos o bien figuras. Cada uno tiene sus ventajas y desventajas, pero también perspectivas interesantes.*

*(Comparar también las ventajas y desventajas citadas en las instrucciones para confeccionarlos.)*

Los títeres y las figuras se van confeccionando poco a poco y se van guardando. Tal vez en la comunidad haya hermanas dispuestas a dar una mano a la maestra. Para confeccionar los títeres se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Los títeres no se harán de manera demasiado específica a fin de que se puedan transformar en diversos personajes.
- El rostro de las figuras debe tener una expresión sencilla, no llamativa. (Las figuras compradas muchas veces tienen caras demasiado retocadas. Estas figuras no son las apropiadas.)
- Los objetos que se utilicen para transformar un personaje en otro, deben ser de un tamaño apropiado: sombrero, saco, sable, manta, cinturón, joyas, corona...
- La mayoría de las historias se pueden representar con seis figuras. El equipo básico consta de un hombre (padre, Jonás, Pedro...), un hombre rico (Zaqueo, rey, mago...), un hombre pobre (pastor, mendigo, enfermo...), una mujer (madre, viuda de Sarepta, María, reina...), un niño y una niña (niños, Daniel, David, hija de Jairo, princesa...).

Hay una gran cantidad de posibilidades de aplicación para las figuras y títeres. Aquí se mencionarán solamente tres: comenzar la historia con un títere, continuar con títeres pequeños en los dedos y repetir la historia con figuras.

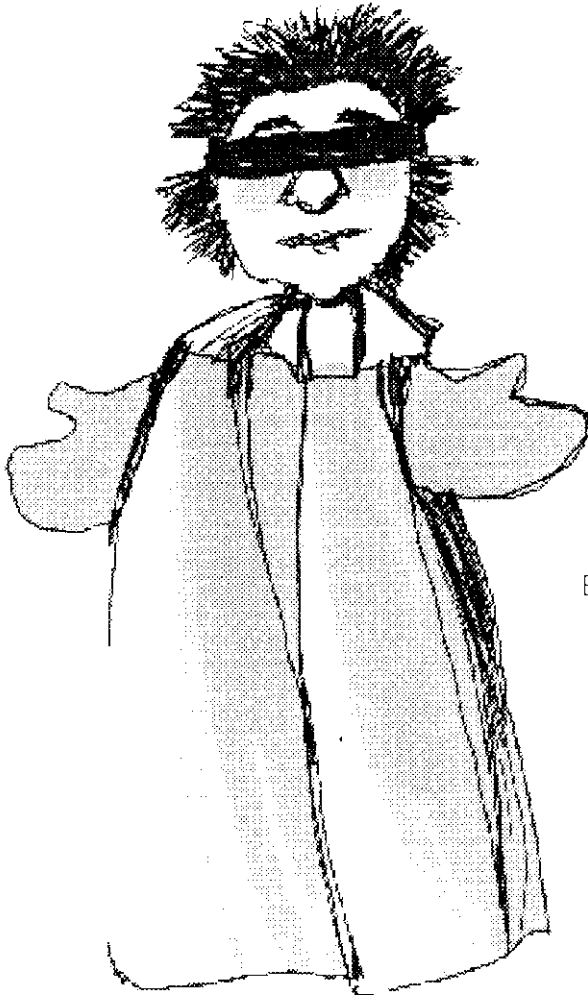
## Cómo proceder para comenzar una historia utilizando un títere

Ejemplo:

NT 80



### Jesús cura a un ciego



#### **Figura:**

La maestra lleva un títere a clase. Representa a un hombre con los ojos vendados. La maestra puede cambiar un poco la voz para imitar a "Bartimeo". Mueve el títere de acuerdo a su rol. Dado que los niños ya conocen a Jesús, no se necesitan otros títeres. Esto tiene la ventaja de que los niños se pueden concentrar bien en el encuentro con Bartimeo.

#### **Comienzo:**

En principio, Bartimeo es algo reacio e inseguro. Se deja llevar por uno de los niños al centro de la escena. Aquí explica que no puede ver nada y que en ese lugar se siente perdido. Pregunta quién está allí además de él. Quisiera tocar la cara de los niños para conocerlos. Pregunta por el color de la ropa, etc. La maestra y los niños contestan sus preguntas. Él cuenta cómo percibe a los animales, el Sol... y cómo vive.

De esta manera los niños van conociendo y entendiendo poco a poco al hombre ciego. Se interesan por su destino. Ahora están dispuestos a escuchar la narración. La maestra cuenta y al mismo tiempo representa lo que hace Bartimeo.

## Cómo proceder para continuar la historia con títeres para dedos

Ejemplo:

VF 170 

### El pastor diligente (estar amparado)

#### Figuras:

Dos títeres pequeños (el pastor y el perro) y ovejitas hechas en casa o compradas.

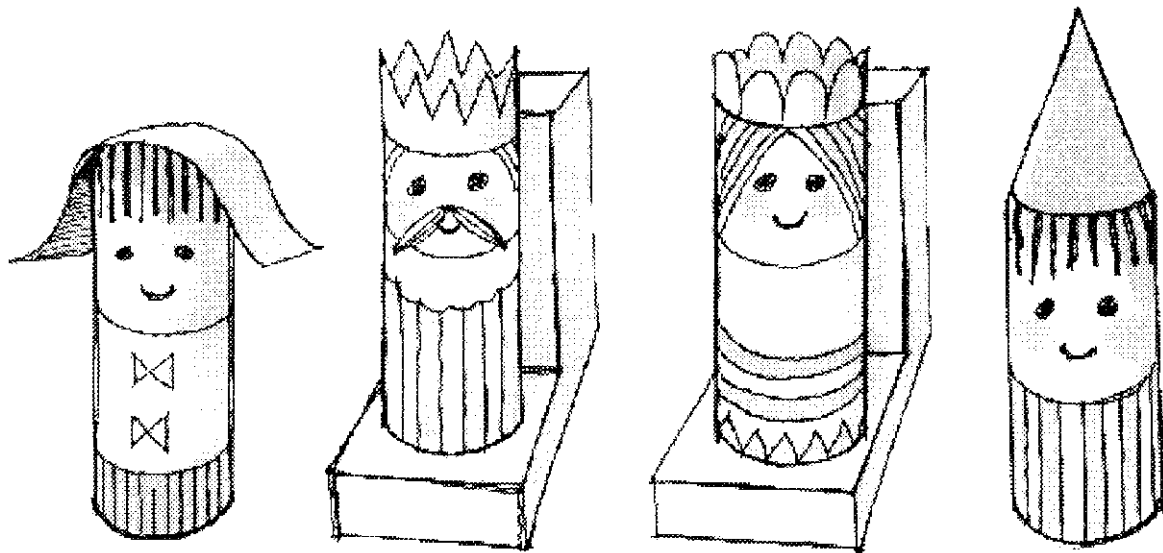
#### Continuación:

La maestra maneja al pastor y al perro. El pastor habla con el perro. Le cuenta sobre su vida y sobre sus pensamientos respecto a las ovejitas. Por la conversación se ve cómo las quiere a todas.



Después llama a una ovejita. Un niño lleva su ovejita hasta el pastor. Éste la saluda y la acaricia. El pastor llama a todas una tras otra. Se va conformando un juego "libre". Según sean las ideas de los niños, tal vez una ovejita no acude al llamado; otras comienzan a pelearse, una pierde una oreja que estaba mal pegada, etc. El pastor las atiende y se preocupa por todas.

Si de esta manera los niños vivieron lo que sucede en un rebaño, quedó sentada una buena base para que valiéndose de figuras, se pueda representar la parábola de la oveja perdida, o bien conversar sobre ella basándose en ilustraciones.



## *Cómo proceder para finalizar una historia y repetirla con figuras*

Ejemplo:

VF 166



**El príncipe valiente** (buscar y encontrar)

Se narra toda la historia para que los niños se interioricen de su desarrollo.

### **Figuras:**

Rey, reina, princesa, pregonero, príncipe con túnica, dos príncipes más, mendigo, un perro y un bote pequeño.

Como en esta historia intervienen muchas personas, se deberían transformar figuras existentes o bien limitarse a figuras muy sencillas (por ej. pintar figuras de cartón o madera).

### **Repetición:**

La maestra cuenta de nuevo la primera parte. Le muestra a los niños la familia real. Les cuenta que la princesa se va a casar. Los niños eligen una figura. Representan todos juntos la historia y también aportan ideas propias. De esta manera representan ellos mismos el desarrollo de la historia en un marco preestablecido. Se representa el desarrollo de la narración y se la asimila.

*El comienzo, la repetición y el final se pueden ir cambiando. Es tarea de la maestra guiar y conducir. En lo posible, los niños se deben ocupar intensivamente del tema y no sólo jugar con los títeres.*

## Instrucciones para confeccionar títeres y figuras

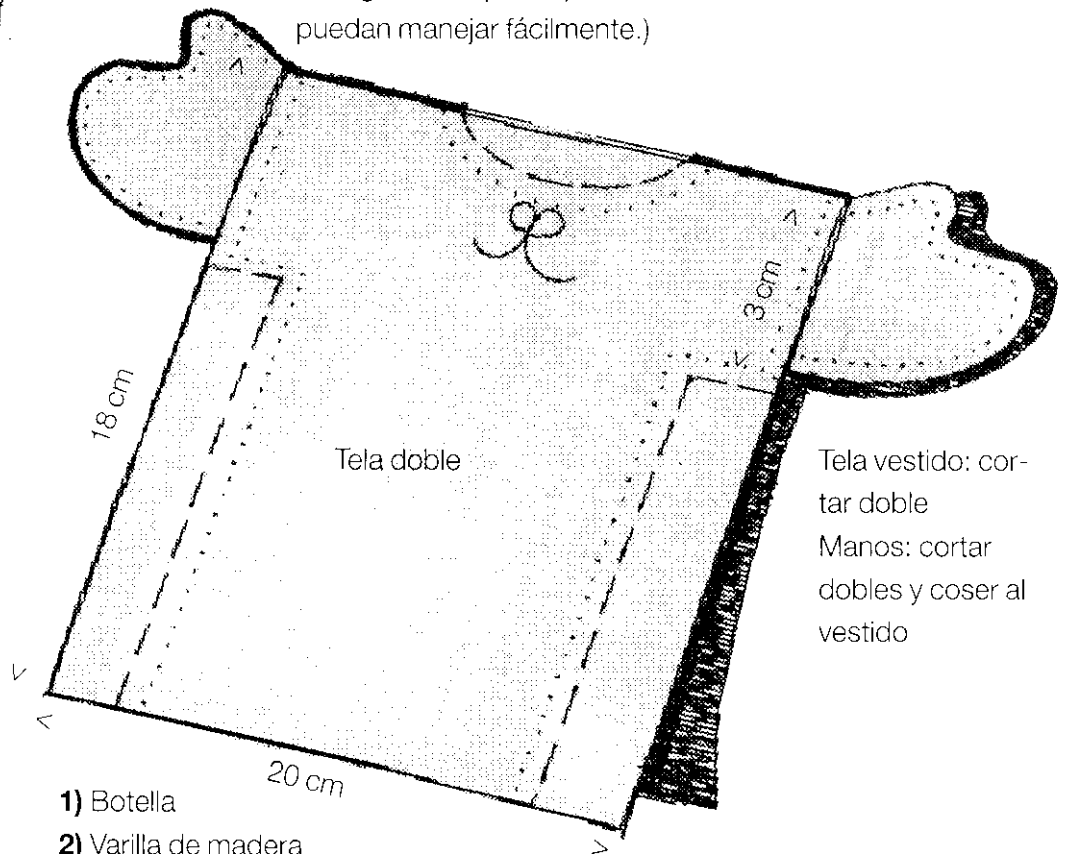
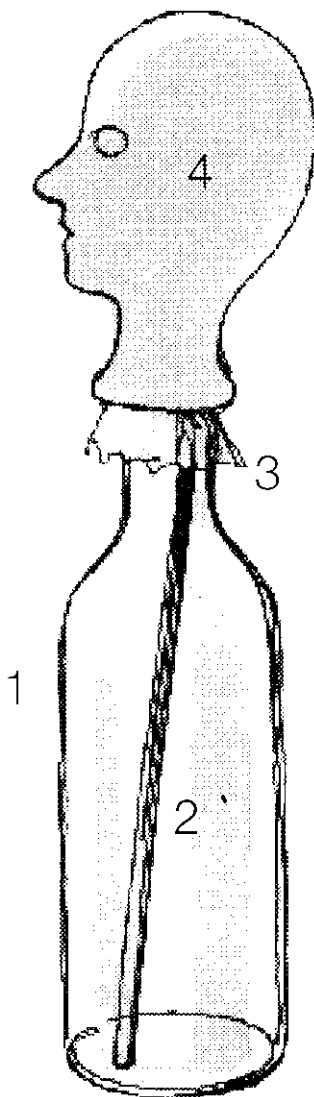
**1. Instrucciones para confeccionar títeres** (lleva su tiempo, pero vale la pena)

### Materiales:

- ▷ Masa para modelar que se endurezca al secar
- ▷ Papel de diario
- ▷ Témperas para pintar la cabeza y lana, piel o similares para el pelo
- ▷ Tela, paño lenci y utensilios de costura
- ▷ Recipiente para la masa de modelar
- ▷ Botella para sostén, varilla de madera (más larga que la botella, por ej. una regla)

### Desarrollo del trabajo:

1. Trabajar la masa según la indicación del envase.
2. Colocar la varilla en la botella. Formar una pelotita con el papel de diario y sujetarla sobre la varilla que sobresale de la botella.
3. La pelotita se reviste primero con papel de diario y luego con masa dándole la forma de la cabeza y el cuello hueco, más ancho abajo, para sujetar el vestido. La cabeza debe ser de un tamaño acorde al vestido. (Observación: las figuras no deben ser demasiado grandes, para que los niños las puedan manejar fácilmente.)



- 1) Botella
- 2) Varilla de madera
- 3) Papel de diario
- 4) Cabeza

4. Modelar la cara: hacer cinco bolitas para la nariz, el mentón y la boca y dos para los ojos. Pegar donde corresponde. Para figuras de niños y jóvenes las formas deben ser suaves y redondeadas; para mayores más toscas.
5. Dejar secar la cabeza (según indicación del envase) y pintar.
6. Cortar y coser el vestido y las manos. Colocar el vestido sujetándolo por el cuello.



#### **Ventajas de los títeres:**

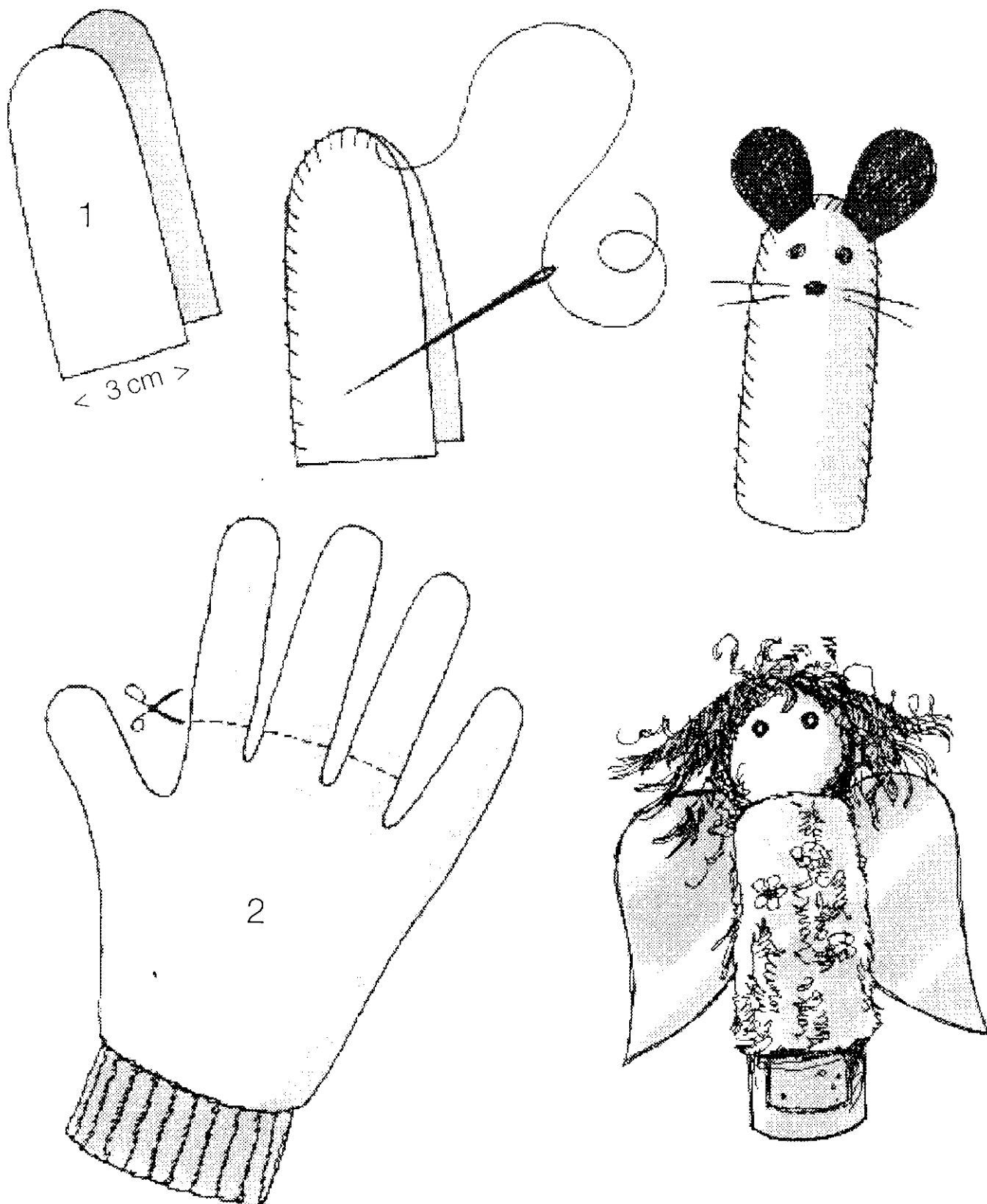
- Los títeres brindan muchas posibilidades de movimiento y expresión. Dan la impresión de tener vida. Pueden interpretar tareas y representar con toda sutileza una conversación entre dos personas.

#### **Desventajas de los títeres:**

- La confección de títeres requiere tiempo. Para los niños es difícil utilizar títeres confeccionados para manos de adultos. Dado que es difícil que se disponga de un títere para cada niño, los deben compartir con sus compañeros.

## 2. Instrucciones para confeccionar títeres para dedos (fácil)

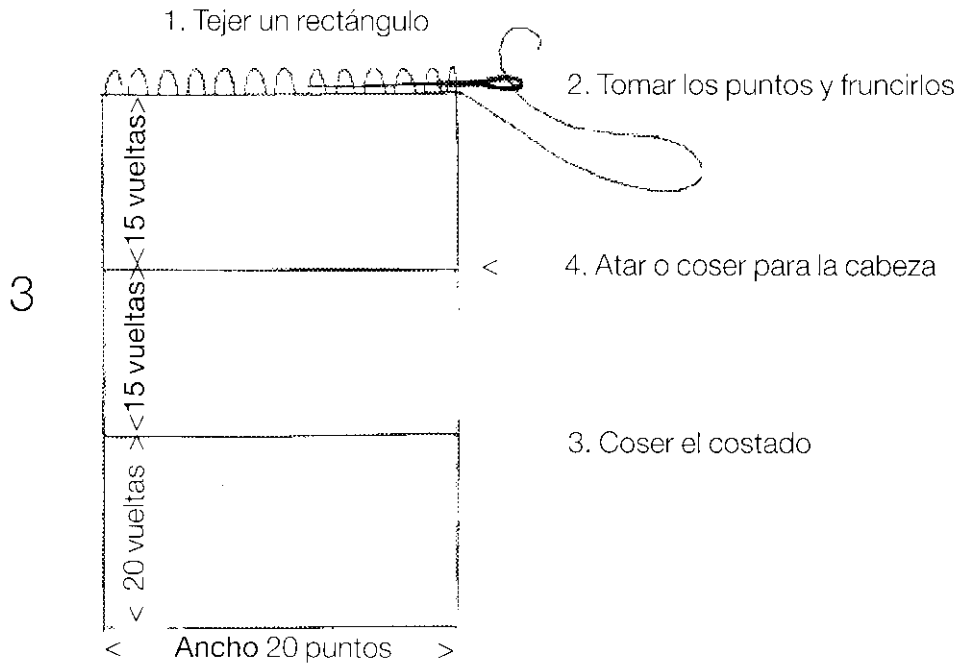
La parte más importante de un títere para dedos, es la cobertura, ya que ésta puede ser el personaje en sí. Esta cobertura puede ser de paño lenci o género cosidos (1), los dedos de un guante viejo (2) o tejidos (3).





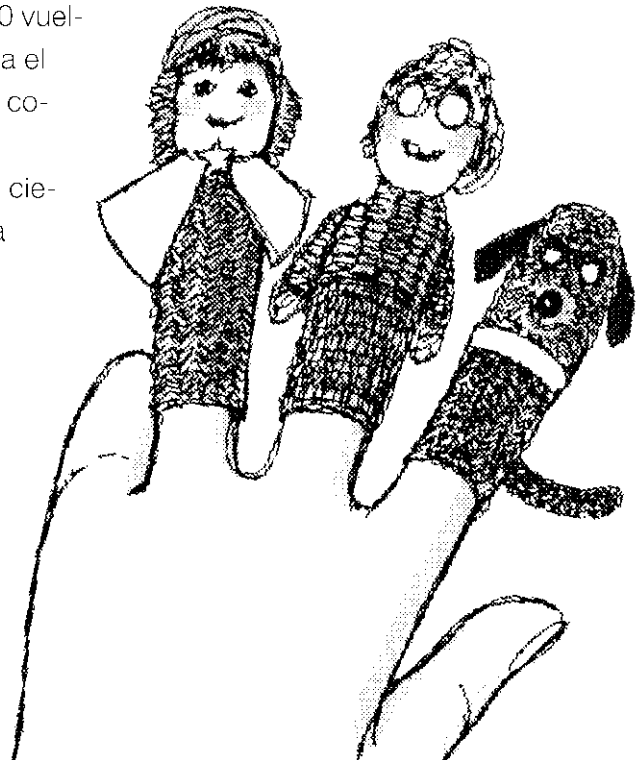
### Materiales para títeres tejidos para dedos (3):

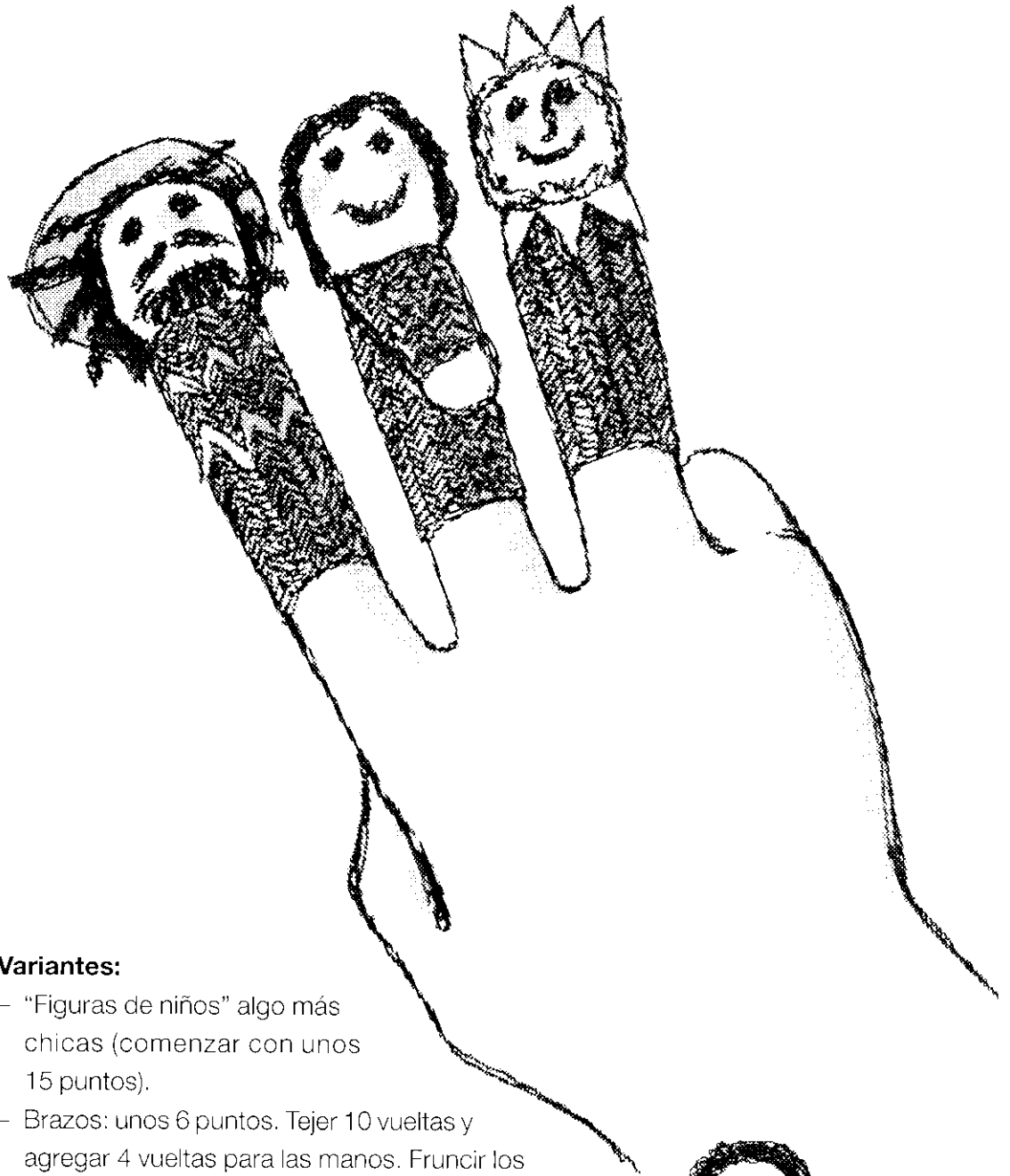
- ▽ Lana fina
- ▽ Agujas de tejer (N° 2 – 3)
- ▽ Una aguja para coser lana
- ▽ Algodón o similar para rellenar
- ▽ Perlitas de vidrio, paño lenci, cinta dorada, etc.



### Desarrollo del trabajo para un títere tejido para dedos:

1. Tejer el rectángulo: Según el grosor de la lana, se calculan 20 puntos. Más o menos 20 vueltas para las piernas, 15 vueltas para el cuerpo y 15 vueltas para la cabeza. El color y el punto es a gusto.
2. Los puntos de la última vuelta no se cierran, sino se pasan a la aguja con lana y se fruncen.
3. Se cosen los costados de manera que quede una cobertura para un dedo.
4. Se rellena la cabeza y se ata o cose.
5. La cara se pinta, se borda o se cosen perlitas. Con restos de lana o paño lenci se puede hacer el pelo o vestidos de repuesto.





**Variantes:**

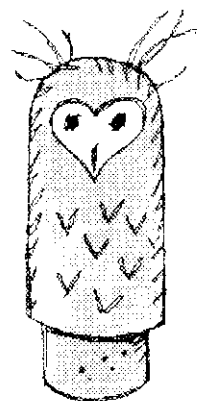
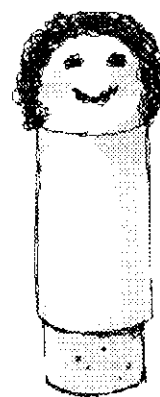
- "Figuras de niños" algo más chicas (comenzar con unos 15 puntos).
- Brazos: unos 6 puntos. Tejer 10 vueltas y agregar 4 vueltas para las manos. Fruncir los puntos y coser el costado. Rellenar la mano, atar y sujetar el brazo al costado del cuerpo.
- Hacer animales.
- Utilizar bolitas de telgopor o madera para la cabeza.

**Ventajas de los títeres para dedos:**

- No obstante ser tan simples, dan la impresión de tener vida. También los niños pueden manejarlos. No es muy difícil confeccionarlos. Se pueden modificar fácilmente. No ocupan mucho lugar.

**Desventajas de los títeres para dedos:**

- Los títeres para dedos no quedan parados por sí mismos. Pueden ser utilizados para jugar colocándoles un soporte de madera o corcho.

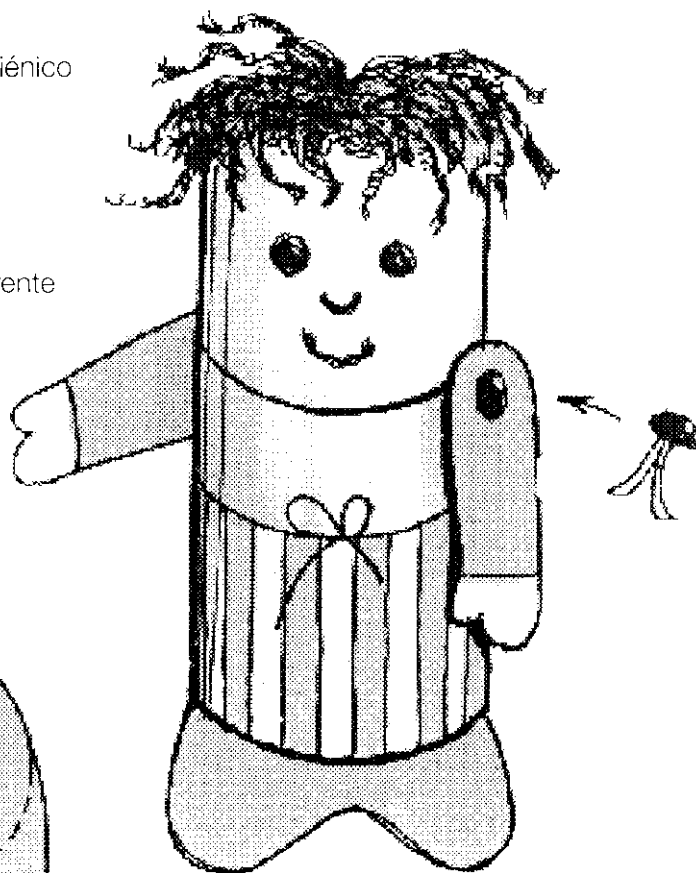
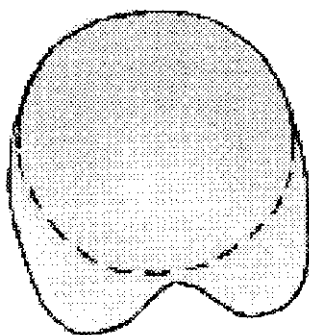
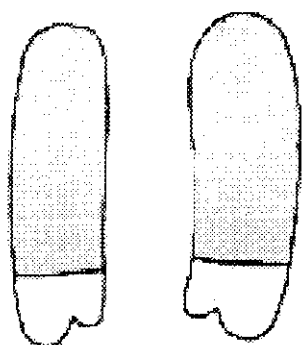


### 3 . Instrucciones para confeccionar figuras de cartón

(muy fáciles de hacer, también por los niños)

#### Materiales:

- ▽ Rollo interno de un papel higiénico
- ▽ Cartulina blanca
- ▽ Témperas para pintar
- ▽ Restos de lana
- ▽ Cola
- ▽ Eventualmente cola transparente
- ▽ Clips de dos patitas

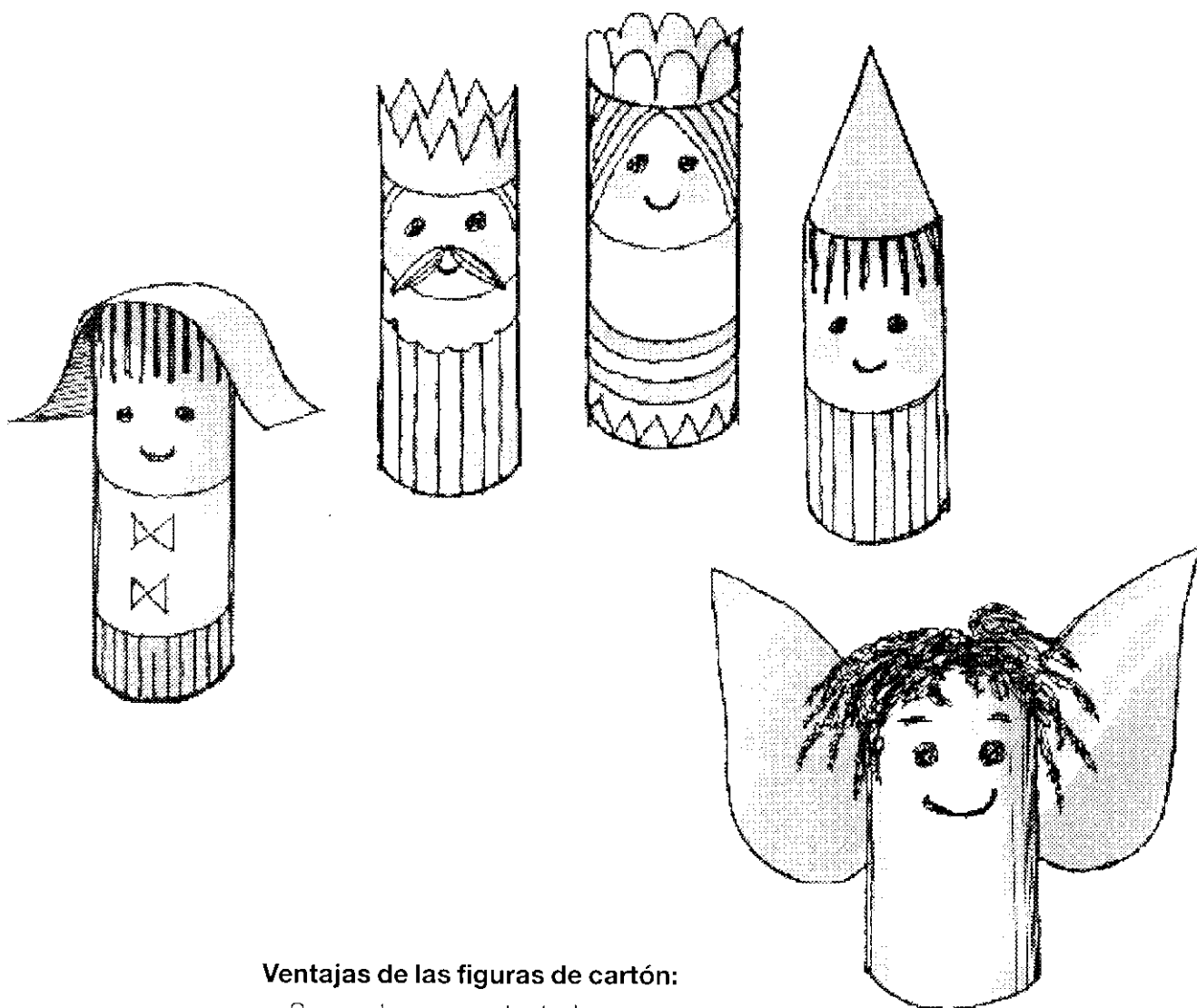


#### Desarrollo del trabajo:

1. Se forra el rollo interno de un papel higiénico con cartulina blanca.
2. La tercera parte superior se pinta como cara, la tercera parte del medio como cuerpo y la tercera parte inferior como piernas. Luego se puede cubrir con cola transparente para que se mantenga y luzca mejor.
3. Se cortan los brazos de cartulina, se pintan y se sujetan al cuerpo. Si se utilizan clips de dos patitas, los brazos serán movibles.
4. Se cortan los pies de cartulina y se pegan a la base.
5. Se ata un puñado de lana y se pega como pelo en la abertura superior.

**Variantes:**

- En lugar de cartulina también se puede utilizar paño lenci o género para forrar el rollo.
- Se hacen pequeños rollos con cartulina y se pegan (altura unos 6 cm y 2 cm de diámetro, más o menos el tamaño del dedo índice de un niño). Dado que estas figuras son muy pequeñas cuesta más pintarlas. Se puede prescindir de brazos y pies. Estas figuras se pueden utilizar como títeres para dedos o bien como personajes para jugar (quedan parados por sí solos).

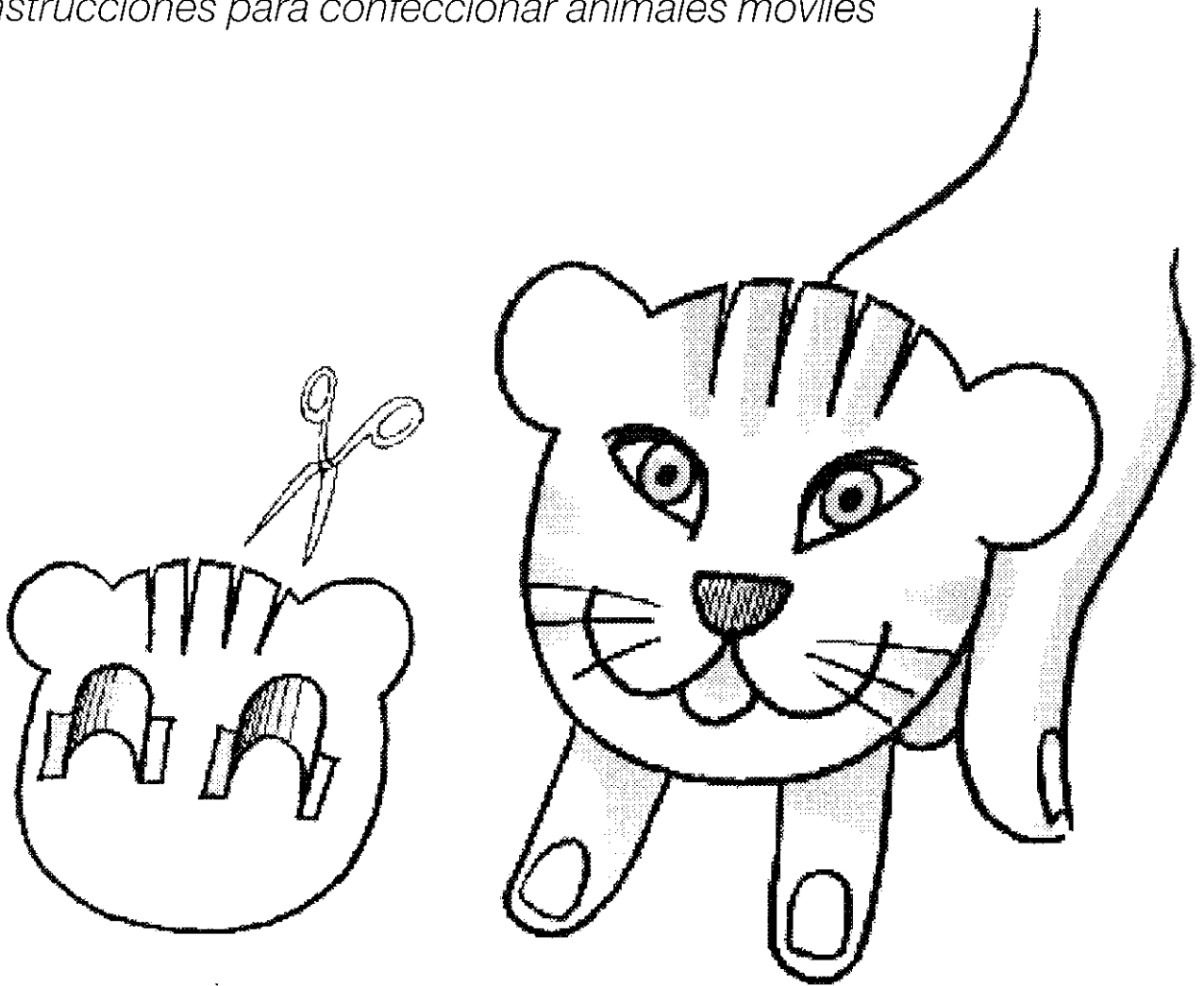
**Ventajas de las figuras de cartón:**

- Se puede representar toda una escena.
- Si hay suficientes figuras pueden participar todos los niños al mismo tiempo. Estas figuras son fáciles de hacer; también pueden colaborar los niños.

**Desventajas de las figuras de cartón:**

- Las figuras tienen pocas posibilidades de movimiento y expresión. No son muy resistentes. Si intervienen demasiadas figuras, los niños pueden confundirse.

## Instrucciones para confeccionar animales móviles



### 1. León que camina

(muy fácil de hacer, también por los niños)

#### Materiales:

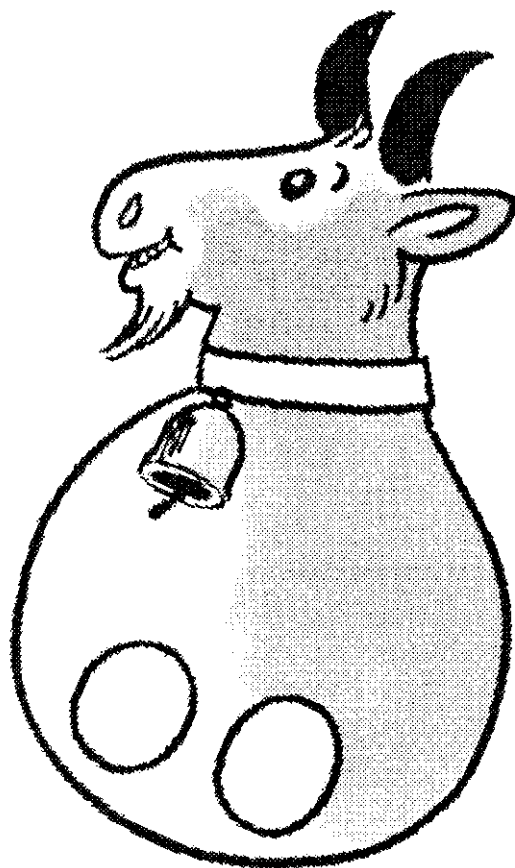
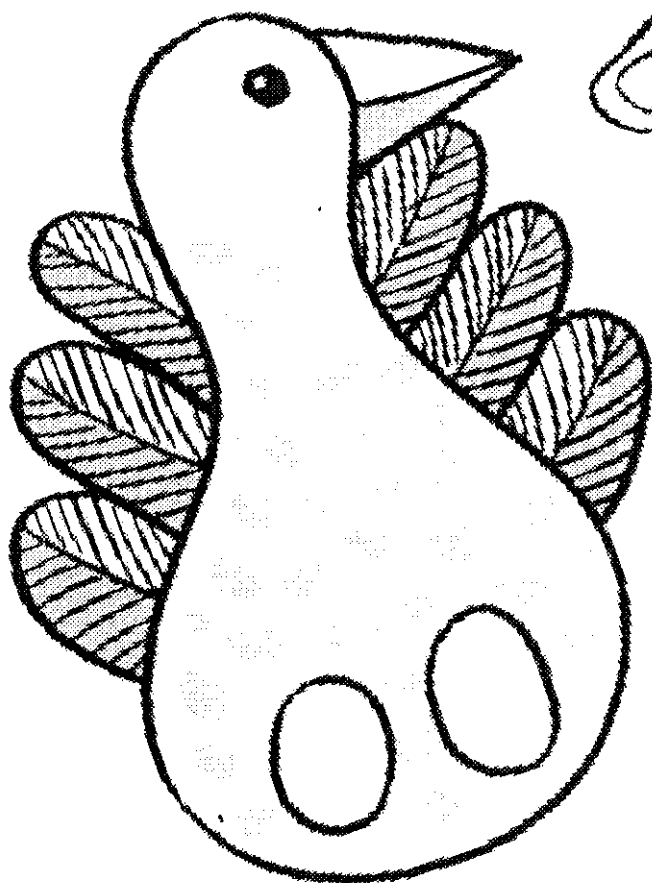
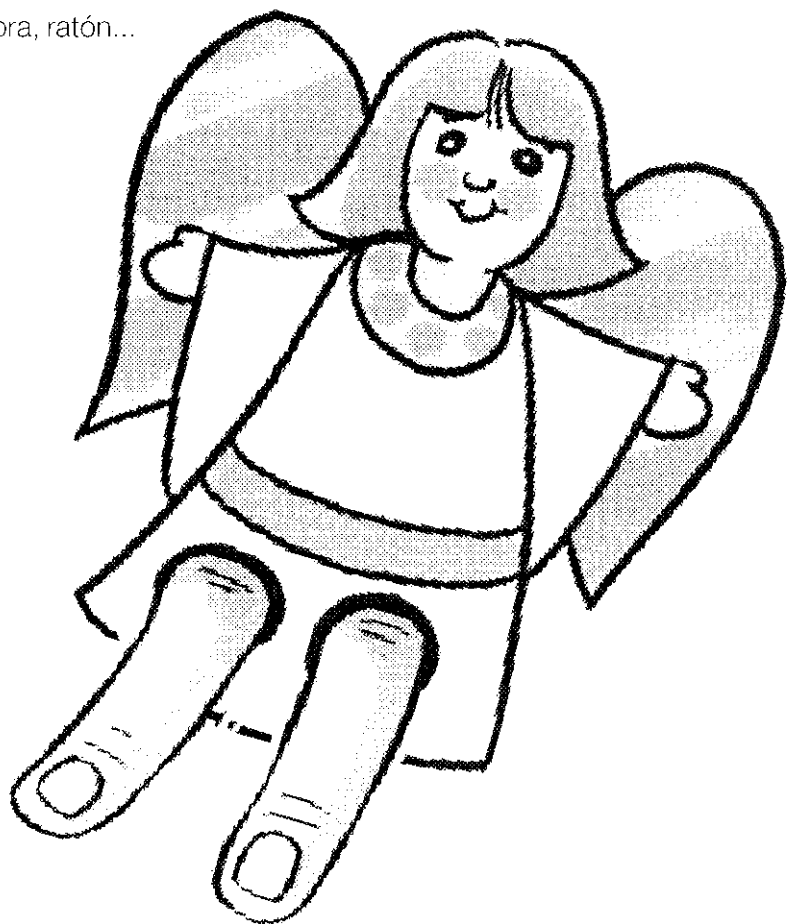
- ▷ Cartulina
- ▷ Tijera, cola, témperas para pintar

#### Desarrollo del trabajo:

1. Se dibuja una cabeza de león en la cartulina, se recorta y se pinta. Se simula la melena haciendo unos cortes en la cabeza.
2. En la parte de atrás se pegan dos tiras de cartulina por donde pasar los dedos. (Éstas se deben ajustar a la medida de los dedos del que lo va a utilizar)

**Variantes:**

- Otros animales: gato, perro...
- También se pueden recortar agujeros en las figuras: ángel, cabra, ratón...



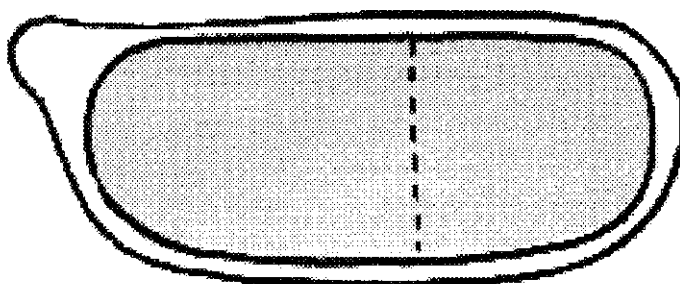
## 2. Títere perro (fácil)

### Materiales:

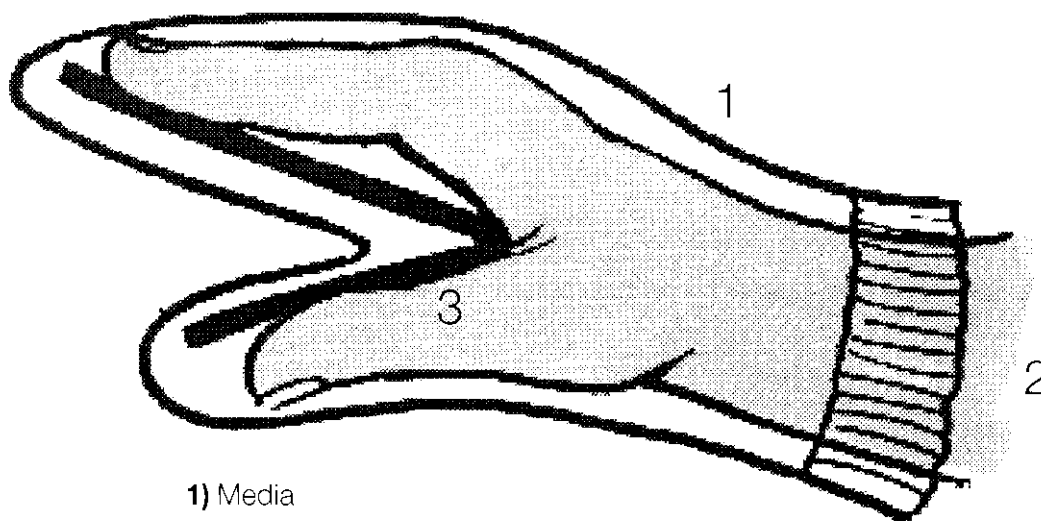
- ▷ Cartón
- ▷ Media vieja de color apropiado
- ▷ Restos de paño lenci
- ▷ Un poco de algodón para relleno
- ▷ Utensilios para coser, cola

### Desarrollo del trabajo:

1. Se corta un cartón de la medida del pie que tiene la media y se dobla por la mitad.

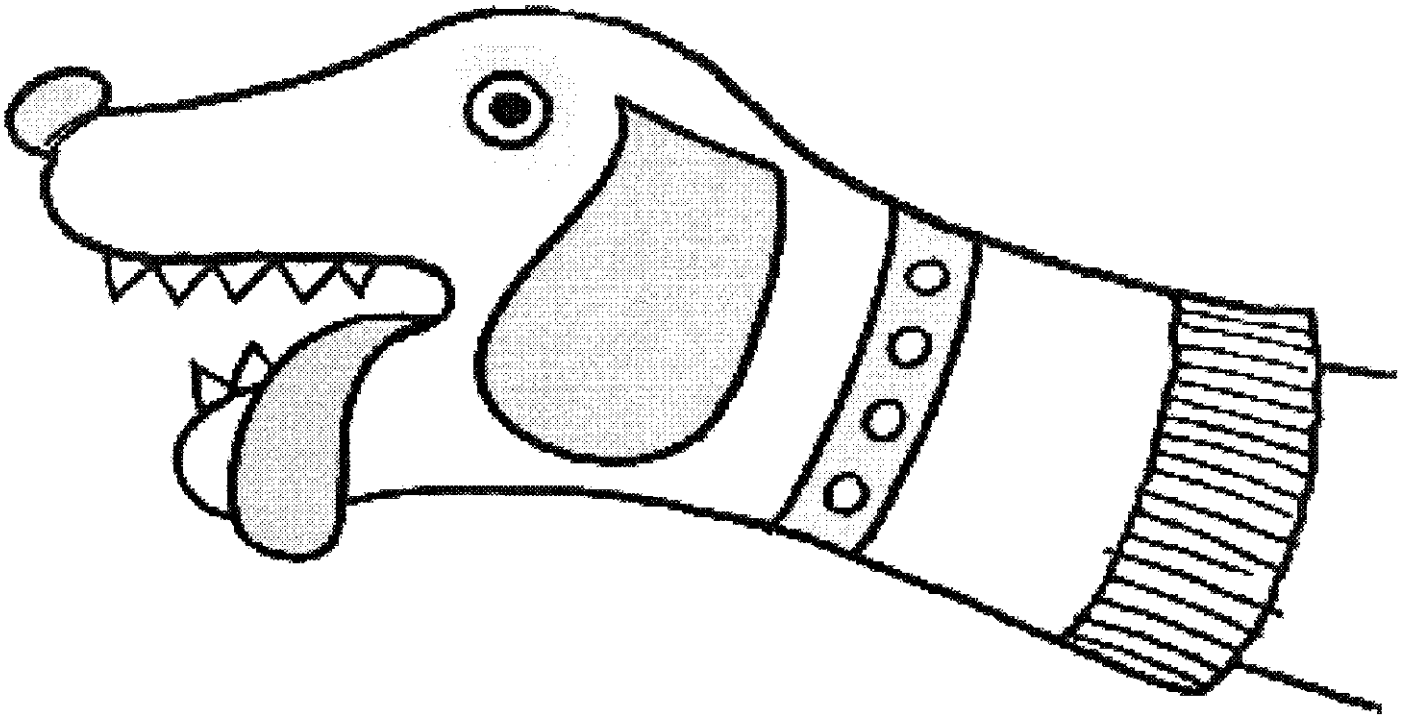


2. Luego se introduce el cartón como suela en la media. Dado que ésta es elástica, el cartón se sostiene por sí mismo. Ahora se introduce la mano y se dobla nuevamente el cartón. Quedó formada la boca del perro.



- 1) Media
- 2) Brazo
- 3) Cartón en la boca

3. Se hacen los dientes, la lengua, los ojos, las orejas y un collar con restos de paño lenci y se cosen en la media.
4. Una partecita de la media se rellena con algodón y se ata para formar la nariz. También se puede rellenar un poco la cabeza.



**Variantes:**

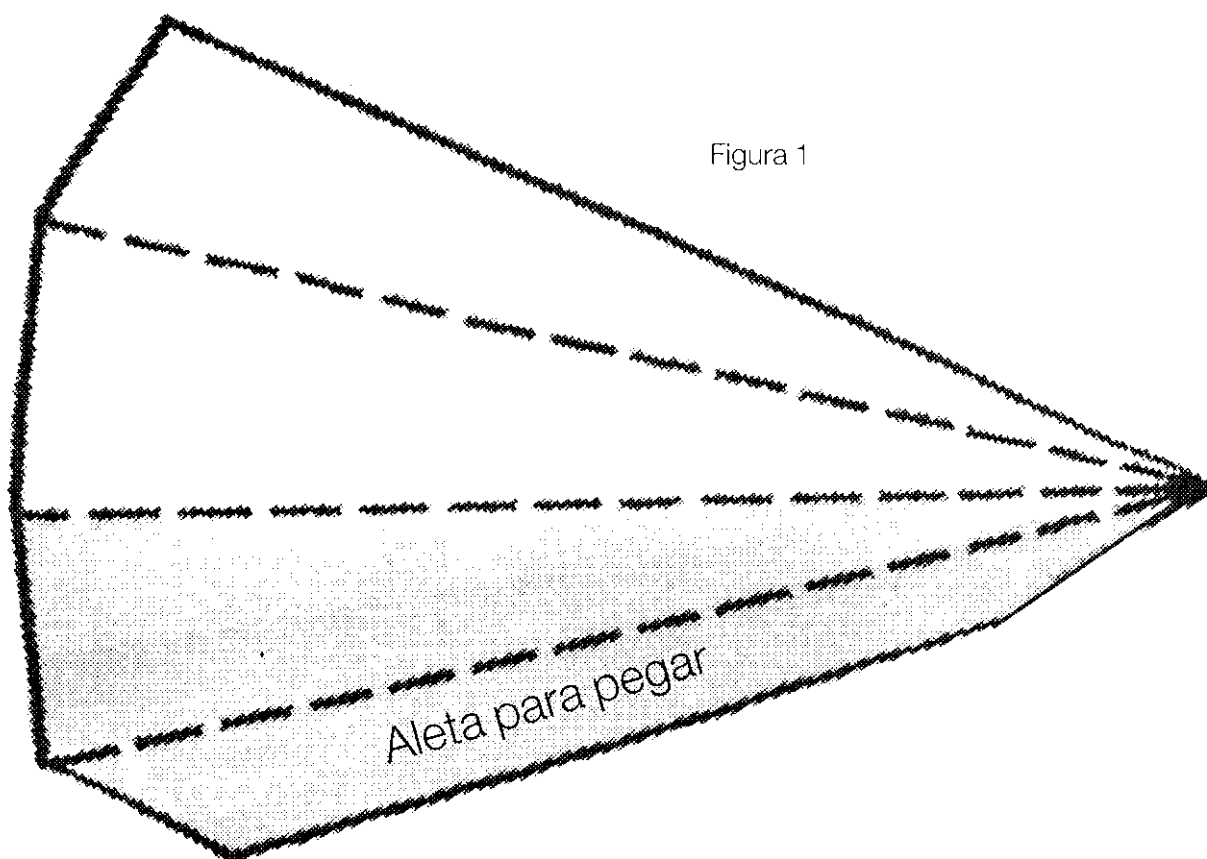
- De la misma manera se pueden hacer otros animales:  
León, gato, sapo...



### 3. Títere pájaro (fácil)

#### Materiales:

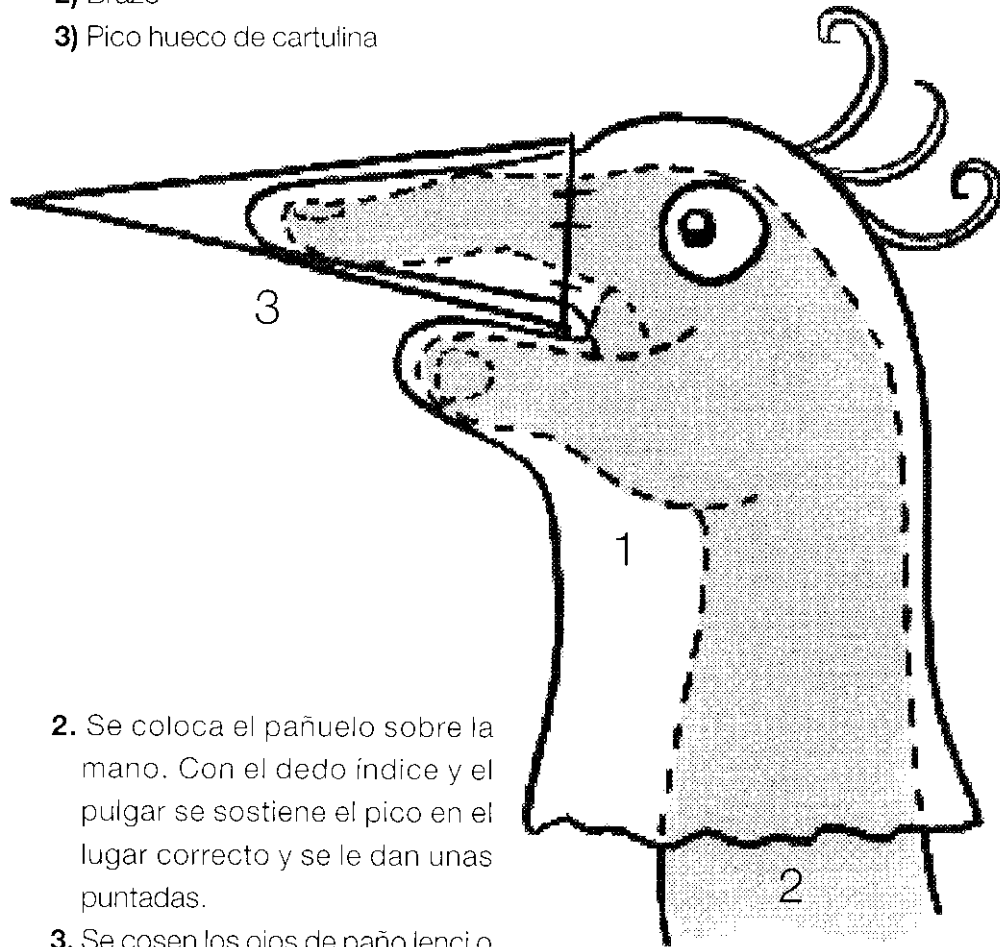
- > Pañuelo fino, más o menos 60 x 60 cm (por ej. tela de forro usada, pañuelo de seda)
- > Cartulina
- > Botones o restos de paño lenci para los ojos
- > Utensilios para coser



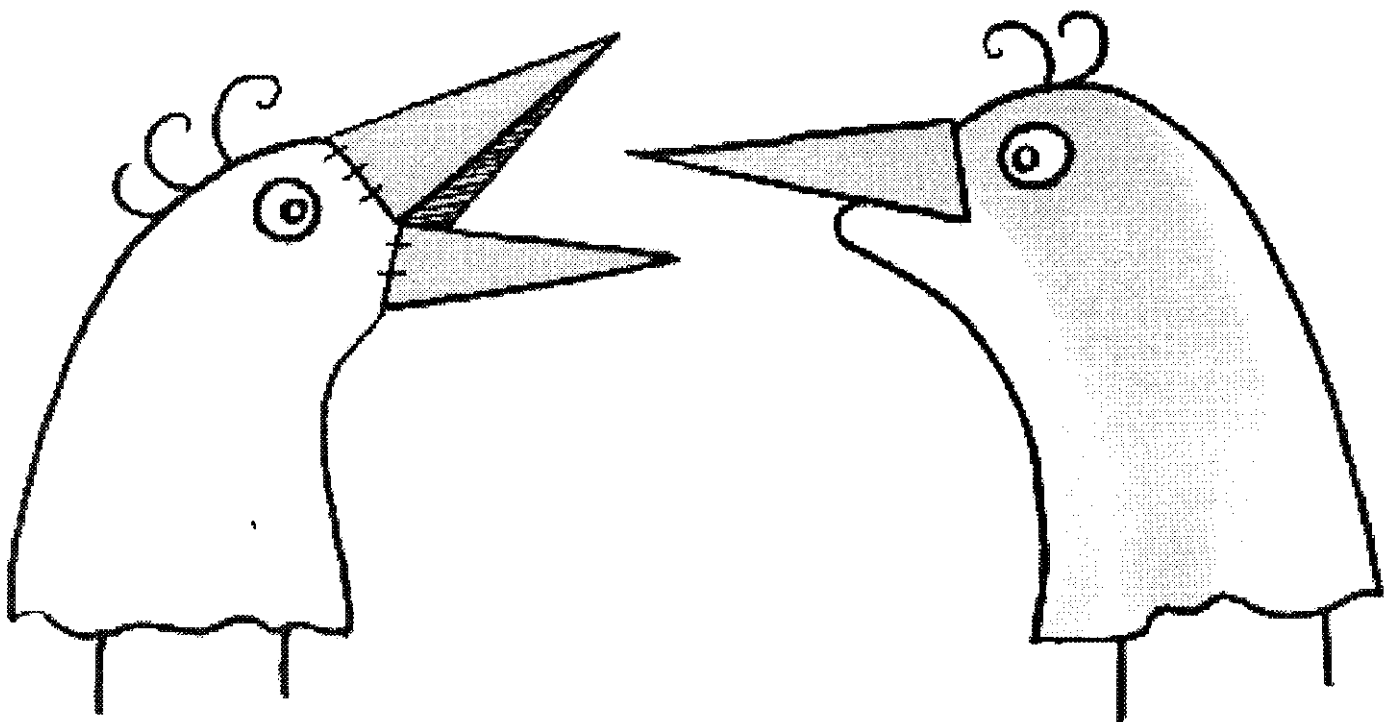
#### Desarrollo del trabajo:

1. Se recorta la figura 1 en cartulina, se dobla y se pega de manera que quede un pico hueco (para ver la medida, hacer una prueba con papel).

- 1) Pañuelo
- 2) Brazo
- 3) Pico hueco de cartulina

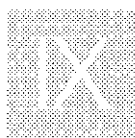


2. Se coloca el pañuelo sobre la mano. Con el dedo índice y el pulgar se sostiene el pico en el lugar correcto y se le dan unas puntadas.
3. Se cosen los ojos de paño lenci o botones apropiados.



**Variantes:**

- El pájaro podrá hablar si se hace un pico doble.




*LECCIONES MODELO*



## Lecciones modelo sobre el tema "Jonás"

### 1º lección

AT 48 

*Primera parte del suceso:  
Intento de Jonás de escapar del amado Dios y su  
maravillosa salvación.*

**Los niños se enteran de que Jonás no se pudo  
ocultar del amado Dios.  
Hacen la experiencia de cómo Jonás fue amparado  
por Dios.**

### Interpretación con figuras

Los diversos lugares donde se desarrolla la acción y el largo camino que recorre Jonás pueden ser muy bien ilustrados mediante la representación con figuras. Así vamos elaborando la historia con los niños.

#### Material:

- ▷ telas u hojas de papel verdes y azules;
- ▷ Jonás y tres marineros como figuras del juego;
- ▷ barco (de juguete o una caja de cartón);
- ▷ pez grande en el que se puede introducir a Jonás.

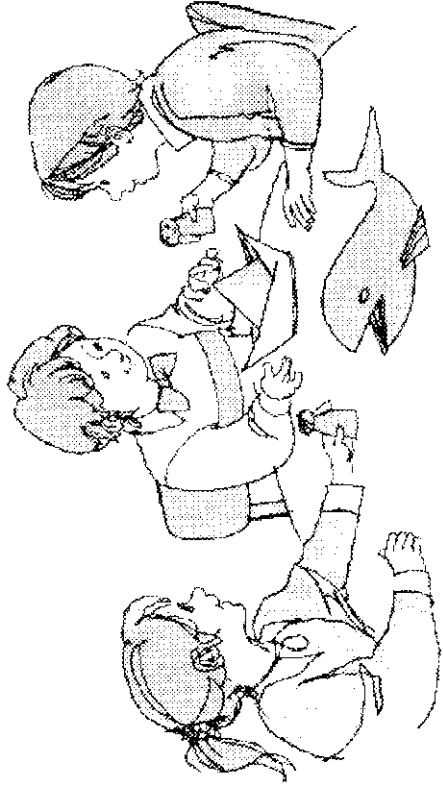
### Preparativos

En casa:

- analizar el contenido y el objetivo del relato,
- preparar o bien confeccionar el material que se necesita,
- planificar el empleo del material con relación al relato (¿cuándo utilizó, qué material y cómo lo hago?),
- aprender de memoria la rima,
- idear una tarea adicional (para llenar el tiempo): Jonás es escondido y buscado varias veces.

En el salón de clases:

- disponer suficientes sillas alrededor de una mesa,
- colocar el material que se necesita tapado y al alcance de la mano,
- esconder la figura de Jonás.



## Jonás

Observaciones: la maestra representa la historia con figuras. Ella es la narradora, y además habla con la voz de las diferentes personas.

**M** = maestra

**J** = Jonás

**C** = capitán

**1º parte del relato:** conocer a Jonás.

**M:** ¿Cómo te llamas?

**J:** Soy Jonás.

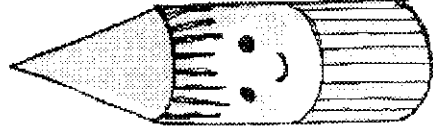
**M:** ¿Por qué te escondiste?

**J:** Dios habló conmigo. Me mandó ir a Ninive. Es una ciudad que está muy lejos de aquí. ¡No quiero ir allí! Es que allí toda la gente es mala.

**M:** ¿Qué debes hacer en Ninive?

**J:** Tengo que hablar de Dios a todas las personas. Les tengo que decir que le deben obedecer. Deben ser amables y pacíficos y vivir de manera que agrade a Dios. Pero a mí no me gusta nada tener que ir allí. Tengo miedo de ir a una ciudad donde la gente es muy mala. Con seguridad que allí no me recibirán con amabilidad.

Me escaparé y me esconderé en un lugar secreto. Me iré tan lejos que ni siquiera el buen Dios me podrá encontrar.



**2º parte del relato:** Jonás busca un escondite.

**J:** Ahora sé dónde me esconderé. Allí el buen Dios no me encontrará nunca.

**M** narra: Jonás cruza praderas, atraviesa de prisa el bosque. Su camino lo lleva por colinas y arroyos.

**J:** ¡Ay, estoy cansado! Pero tengo que correr, irme para que el buen Dios ya no me vea. Iré hasta el mar. Allí subiré a un barco. Entonces Dios, con seguridad, ya no me encontrará. ¡Pero qué lejos queda! ¿Debo descansar? Sólo un ratito, después tengo que continuar. Allí abajo está el mar. ¡Nunca en mi vida vi tanta agua! ¡Agua, sólo agua! ¡Tan grande es el mar! Allí el buen Dios no me encontrará nunca.

**M** narra: Pero el amado Dios lo ve todo. También ve que Jonás camina a lo largo de la playa hasta llegar a un puerto.

**J:** Aquí hay un barco a disposición. Quiero viajar en él. En el barco, el buen Dios seguramente no me encontrará. Allí adelante está parado un marinero; le preguntaré si puedo navegar con ellos.

– Buen día. ¿Eres el capitán de este barco? Quiero viajar con usted.

**C:** Buen día. Sí, soy el capitán. Todavía tengo lugar en el barco. Pronto navegaré a...

**J:** No me interesa adonde viajes. Es bueno si pronto te alejas del muelle. Aquí tienes dinero para el pasaje. ¿Ya puedo subir?

**M** narra: El capitán afirma con la cabeza. Jonás sube al barco y se esconde en el rincón más lejano. Se siente seguro. Piensa para sí: "Aquí, con seguridad, no me buscará el buen Dios. Aquí estoy seguro. Aquí puedo descansar". Está muy cansado. Se acuesta y pronto se duerme. El amado Dios lo ha visto todo.

Pronto los marineros desatan la amarra con la que está sujeto el barco. Izan las velas. El capitán se hace cargo del timón. El viaje comienza. Navegan mar afuera. El mar es grande y amplio. El cielo es-tá azul y el sol brilla. El agua está llana y tranquila ante ellos. Navegan conformes, todo va bien. Un marinero se trepa al mástil. Mira cómo está todo. Una gran nube negra se está acercando al barco. El marinero grita: "¡Pronto habrá tempestad!".

El capitán se asombra. ¡Qué extraño! Recién estaba el tiempo tan lindo... Preocupado, contempla el cielo. Cada vez más nubes se van amontonando. Pronto reina gran oscuridad.

El viento comienza a soplar. Primero un poco, pero después cada vez más intensamente.

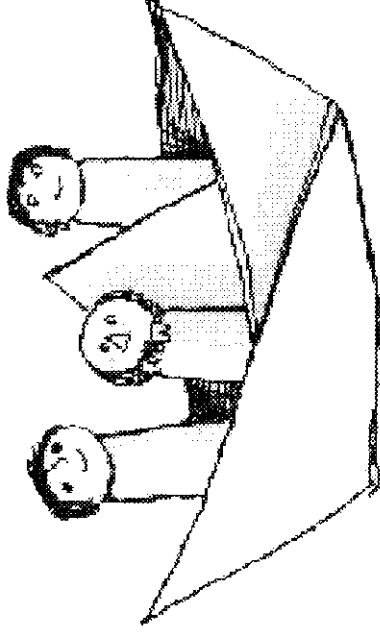
El agua es agitada. Las olas caen cada vez más grandes. Arrastran el barco hacia arriba y hacia abajo. Los marineros sienten mucho miedo. El capitán dice a los tripulantes a gritos lo que deben hacer. Trabajan rápido.

Pero por hábiles que sean cada vez más agua es arrojada en el barco. La tempestad se vuelve cada vez más intensa. Temen que el barco se hunda. Oran en voz alta a Dios y ruegan por ayuda. Pero nada ayuda. El capitán va a lo de Jonás. Éste todavía duerme. El capitán lo sacude.

**C:** ¿Cómo puedes dormir? Ora a tu Dios. Él nos tiene que ayudar. Si no, nos ahogaremos todos.

**J:** ¿Qué sucede?

**C:** ¡Despierta de una vez! Frótate los ojos y sácate el sueño. ¿No te das cuenta de que se ha desencadenado una gran tormenta? Tal vez pronto todos tendremos que ahogarnos.



**3° parte del relato:** Jonás es salvado de forma maravillosa.

**M** narra: Los tripulantes y Jonás se reúnen y consultan entre sí lo que hay que hacer. Uno de los marineros tiene una idea. Propone que echando suertes descubran quién tiene la culpa de la tempestad. La suerte toca a Jonás. Los tripulantes le piden explicaciones. Preguntan: ¿Tienes tú la culpa de esta tempestad?"

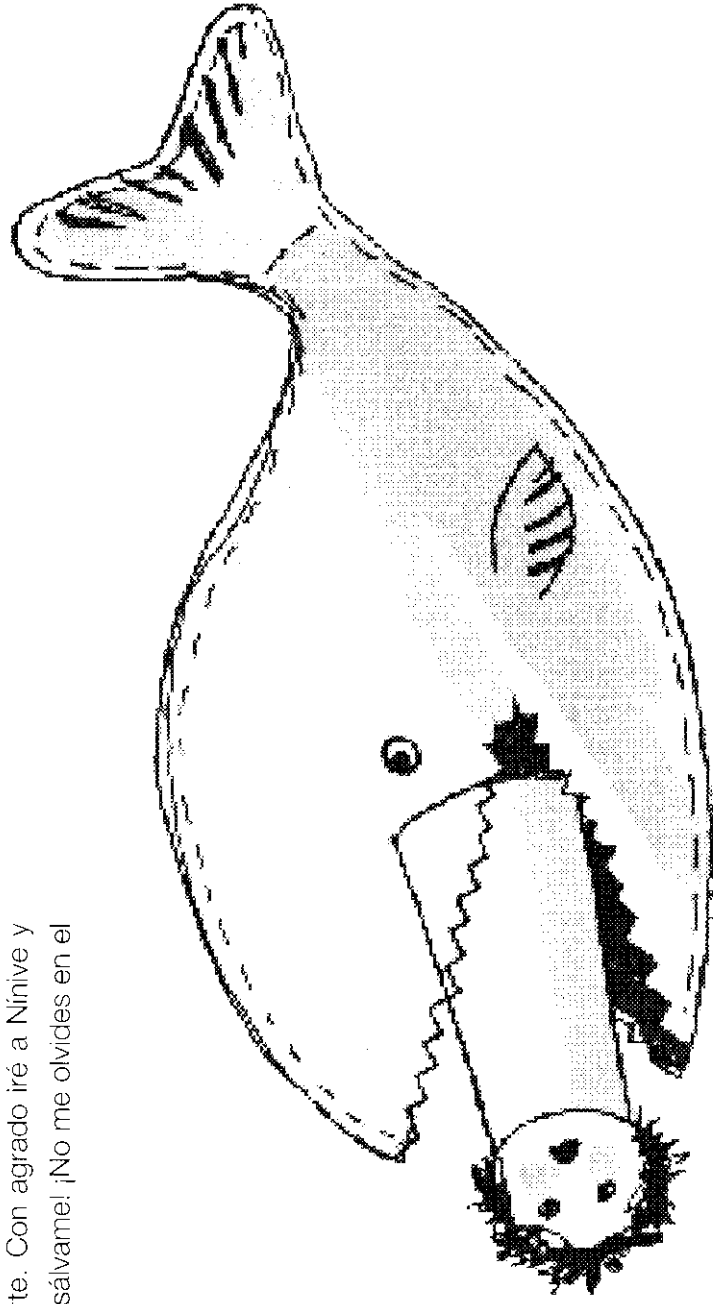
**J:** Sí, soy culpable. Es que me escapé de Dios. Quería esconderme de Él. Pero esto no es posible. Dios, quien creó el cielo, la tierra y el agua, lo ve y lo oye todo. También me ve a mí. Él mandó esta tempestad. Tírenme al agua, entonces la tormenta cesará. Ya no estarán en peligro.

**M** narra: Entonces los marineros tiran a Jonás al mar que brama. No les agrada hacerlo. Con tristeza lo siguen con la vista y ven cómo se hunde en las olas. No saben que el amado Dios lo salvará, pero se dan cuenta de que el viento cesa de soplar y que las olas se tranquilizan. Tan rápidamente como comenzó la tempestad cesa nuevamente. La gente de mar se asombra mucho.

¿Y qué pasó con Jonás? Jonás flota sólo breve tiempo en el agua. Entonces viene un gran pez. El amado Dios lo ha mandado hasta Jonás. Este pez abre su boca y traga a Jonás sin causarle daño. En el vientre del pez está oscuro. Pero Jonás vive. Está contento por no haber tenido que ahogarse. Agradece al amado Dios por su salvación. Su viaje no es cómodo y Jonás desearía ir otra vez a tierra. Pero tiene que tener paciencia. Tiene que quedarse en el vientre del pez tres días y tres noches.

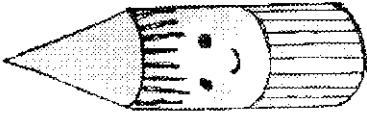
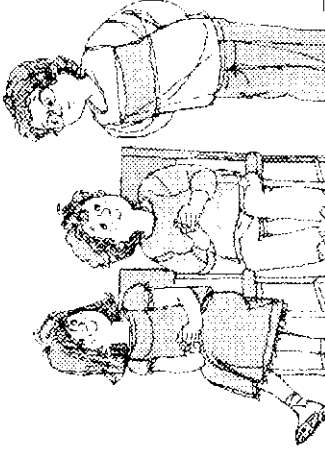
Ahora está muy contento de saber que el amado Dios lo ve y lo oye. Dios le ayudará y lo salvará. No lo olvidará. Jonás une sus manos. Ora: "Amado Dios: ¡Estoy tan contento porque me ves y me oyes! Ahora me cuentas de que no me puedo esconder de ti. Hice todo mal. Ahora quiero obedecerte. Con agrado iré a Nínive y hablaré a la gente de ti. ¡Ayúdame y sálvame! ¡No me olvides en el vientre del pez!"

Entre tanto el gran pez nada tranquilamente el camino que el amado Dios le muestra. Va nadando hacia tierra. En un lugar seguro escupe a Jonás. Él, asombrado, contempla la playa y el cielo. ¡Es muy lindo estar nuevamente libre y respirar aire puro! Jonás se siente feliz. Agradece al amado Dios por su maravillosa salvación.

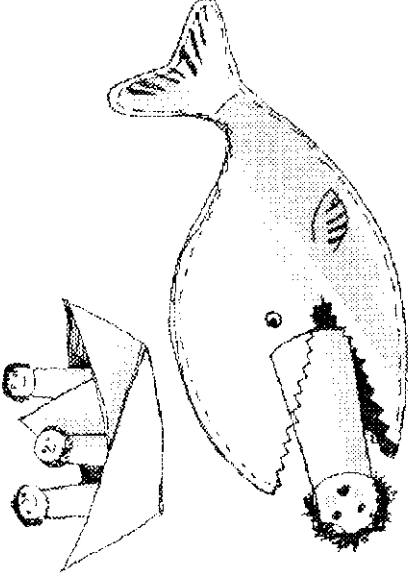


## Lección modelo "Jonás"

### 1º lección: interpretación con figuras

Tiempo	Transcurso de la hora	Indicaciones	Medios auxiliares
8 min.	<p><b>Introducción</b></p> <p>"¿Cuántos niños hay hoy en la escuela dominical? Ayúdenme a contar. Uno, dos... Hay alguien más aquí, pero se escondió. ¿Quién lo encontrará?"</p> <p><b>1º parte del relato:</b> conocer a Jonás. La maestra habla con Jonás y responde en su lugar.</p> <p><b>Conversación:</b></p> <p>Jonás busca un escondite. Quiere que el amado Dios no lo vea.</p>	<p>Los niños buscan la figura escondida. Pueden mirar, tocar a Jonás y hacerle preguntas.</p>	<p>- Jonás como figura de juego</p> 
5 min.	<p><b>Juego de escondida:</b></p> <p>Un niño cierra los ojos. Mientras, los demás niños hacen rotar en su círculo a la figura de Jonás. Al hacerlo, lo esconden en sus manos. Al final de la poesía el niño abre los ojos y adivina dónde podría estar escondido Jonás. Todos dicen a Jonás: "...(Poner el nombre) te ha encontrado. También el amado Dios te encontrará en todas partes".</p>	<p>El niño que busca es reemplazado y el juego se repite algunas veces.</p> 	<p>- Poesía: Quiero correr, quiero huir. ¡Rápido a un escondite quiero ir!</p>



Tiempo	Transcurso de la hora	Indicaciones	Medios auxiliares
5 min.	<p><b>2º parte del relato:</b> Jonás busca un escondite. La escena es representada y las figuras son movidas según el relato:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- camino al mar</li> <li>- conversación de Jonás con el capitán</li> <li>- se desencadena una tempestad</li> </ul>	<p>Los niños se hacen cargo de Jonás y lo conducen una parte del camino.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Paño verde como paisaje</li> <li>- Paño azul como mar</li> <li>- Barco</li> <li>- Marineros</li> </ul>
2 min.	<p><b>Movimientos expresivos:</b> Todos se toman de los brazos y se balancean, lo acompañan haciendo ruidos de tormenta con la voz.</p> <p><b>3º parte del relato:</b> Jonás es salvado de forma maravillosa. La escena es representada y las figuras son movidas según el relato:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- encuentran al culpable</li> <li>- salvación de Jonás</li> </ul>	<p>El movimiento relaja.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pez grande</li> <li>- Paño verde (costa)</li> <li>- Poesía</li> </ul>
10 min.	<p><b>Conversación:</b> Jonás está agradecido porque Dios lo ha amparado tan maravillosamente. Piensa: "Es lindo que el amado Dios esté siempre conmigo. Nunca más me esconderé de Él".</p>		
Si queda tiempo	<p><b>Tarea adicional:</b> Todos los niños cierran los ojos mientras que uno esconde a Jonás en el salón. Todos buscan a Jonás.</p>	<p>Se repite varias veces el juego.</p>	

## 2º lección “Jonás”

*Repetición de la primera parte del acontecimiento y con-  
versión de los habitantes de Nínive.*

**Los niños se enteran de que Jonás no se pudo  
ocultar del amado Dios. Hacen la experiencia de  
cómo Jonás y los habitantes de Nínive fueron  
amparados por Dios.**

### Preparativos:

En casa:

- reflexionar sobre la primera parte del relato para mejorar sus partes débiles;
- reflexionar sobre las instrucciones para el juego libre y las escenas de juego;
- tener listo el material que se necesita o hacerlo;
- planificar el empleo del material con relación a los niños (¿cuántos niños pueden hacer algo determinado al mismo tiempo con el material?)
- idear una tarea adicional (para llenar el tiempo): los niños pintan una figura de Jonás con la que pueden repetir el suceso en sus hogares;
- preparar la tarea adicional: cortar figuras (Jonás) de papel fuerte.

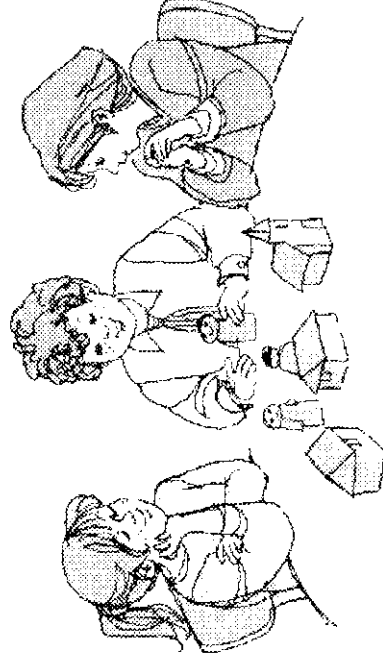
Los niños repiten la primera parte del acontecimiento jugando con figuras, para elaborar esa parte y profundizar en ella. Representan el cambio que hubo en la población de Nínive al continuar libremente el juego.

### Material:

- ▷ Material de la última lección
- ▷ Casas (por ej. cubos de madera)
- ▷ Algunos habitantes de Nínive como figuras del juego
- ▷ Eventualmente, animales de madera
- ▷ Instrumento para acompañamiento (por ej. flauta, tambor)
- ▷ Figuras de papel recortadas (para la tarea adicional)

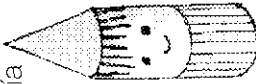
En el salón de clases:

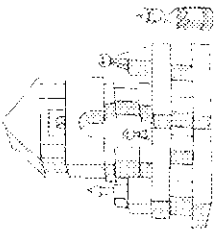
- disponer suficientes sillas alrededor de una mesa;
- montar escenas de las lecciones pasadas ya preparadas para jugar con ellas;
- tener ocultos cubos de madera y nuevas figuras;
- poner a disposición lápices de colores y papeles para dibujar.

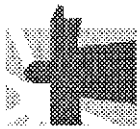


## Lección modelo "Jonás"

### 2º lección: repetición y continuación de la historia con figuras

Tiempo	Transcurso de la hora	Indicaciones	Medios auxiliares
10 min.	<p><b>Introducción:</b> "En mi mano hay alguien escondido: ¿Quién podría ser?"</p> <p><b>Juego de escondidas:</b> La figura de Jonás es pasada de mano en mano mientras se recita la poesía.</p> <p><b>Conversación:</b> Jonás se escapó de Dios porque no quería ir a Nínive. Fue hasta el mar. En un puerto subió a un barco.</p>	<p>Los niños cuentan lo que se acuerdan.</p> <p>Repetimos el juego de la primera lección.</p> <p>Repetimos la historia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jonás como figura de juego</li> <li>- Poesía</li> </ul> 
8 min.	<p><b>Repetición de la historia:</b> "¿Quién quiere ser el capitán?" La maestra cuenta la historia, los niños interpretan el rol de los personajes individuales.</p> <p><b>Conversación:</b> Después de lo vivido, Jonás vuelve a oír la voz de Dios: "Jonás, ve a la ciudad de Nínive". Esta vez obedece en seguida. Aprende el camino a Nínive.</p>	<p>Se reparten las figuras individuales y se repite, jugando, la historia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Barco</li> <li>- Marineros</li> <li>- Pez</li> <li>- Paño azul como el mar</li> </ul>
2 min.	<p><b>Movimientos expresivos:</b> Los niños caminan siguiendo la música y se sientan tranquilos cuando la música termina.</p>	<p>La maestra toca una música tranquila con ritmo regular. El juego se repite varias veces.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canto, flauta o tambor</li> </ul>

Tiempo	Transcurso de la hora	Indicaciones	Medios auxiliares
10 min.	<p><b>Continuación de la historia:</b> en Nínive. La escena es montada e interpretada en conjunto. La maestra relata y conduce a Jonás. Los niños reciben a un habitante de Nínive:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es una gran ciudad.</li> <li>- Jonás ve qué mal se tratan las personas entre sí.</li> </ul> <p>Posibles incentivos: Jonás ve cómo se atropellan malintencionadamente, se pelean, se insultan, atormentan a los animales, roban...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jonás dice: "A Dios no le gusta lo que ustedes hacen. La ciudad será destruida". Las personas le prestan atención.</li> <li>- Las personas cambian su conducta. Viven juntas con amabilidad. Posibles incentivos: Jonás ve que se ayudan entre sí, se consuelan, se quieren, ríen...</li> </ul> <p><b>Conversación:</b> Dios se alegra mucho. Las personas son buenas, amables. Perdona a la ciudad.</p>	<p>Cada niño construye una casa de la ciudad.</p> <p>Los niños interpretan libremente qué malas son las personas.</p> <p>Las figuras son guiadas según el relato.</p> <p>Los niños interpretan libremente cómo las personas cambian su conducta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cubos de madera (casas)</li> <li>- Habitantes de Nínive</li> <li>- eventualmente animales de madera</li> </ul> 
Si queda tiempo	<p><b>Tarea adicional:</b> Son pintadas las figuras de papel recortadas (Jonás).</p>	<p>Los niños pueden llevarse las figuras a sus casas y terminar de pintarlas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Figuras recortadas</li> <li>- Lápices de colores</li> <li>- Papeles</li> </ul>



## Lecciones modelo sobre el tema "La tempestad en el mar"

NT 72



### 1° lección .

*El Señor Jesús calma una tempestad.*

**Los niños se asombran sobre el poder del Hijo de Dios.**

### Secuencia de imágenes

Las imágenes reproducen el desacomodado transcurso de los hechos. Ayudan a los niños a ponerse en la situación de los discípulos que tomaron parte en ellos.

#### Material:

- ▷ Cuerda y broches para colgar las imágenes.
- ▷ cuatro dibujos individuales pintados,
- ▷ paño grande, azul,
- ▷ barco pequeño (barco de juguete o sencillito modelo de papel).

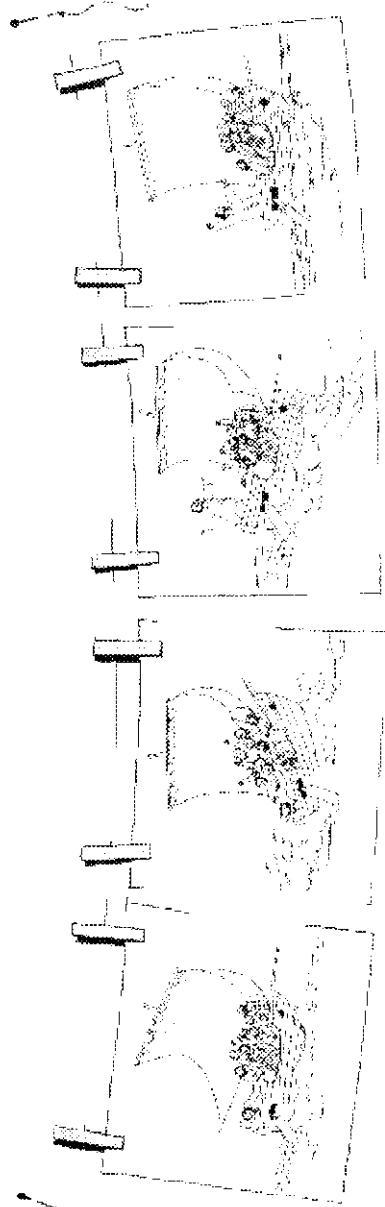
### Preparativos

En casa:

- reflexionar sobre el contenido y el objetivo del relato,
- ampliar y pintar dibujos sobre papel fuerte,
- cubrir el primer dibujo en tres partes,
- preparar cada uno de los dibujos, preguntas e incentivos orientados a un objetivo.
- idear una tarea adicional (para llenar el tiempo): ordenar y repetir la historia con dibujos.

En el salón de clases:

- ordenar las sillas en semicírculo,
- tender la cuerda a la altura de los ojos de los niños,
- preparar los dibujos en el orden correcto,
- poner a disposición el material tapado.



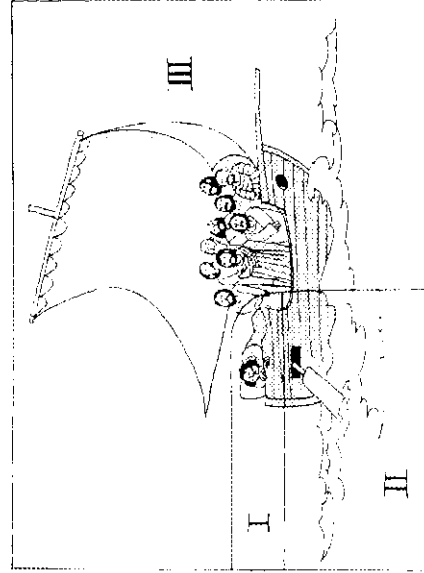
## La tempestad en el mar

### 1º parte de la narración: cuadro 1

El Señor Jesús había hablado mucho del amado Dios. Ahora se siente cansado. Sube con sus discípulos a un barco. Se disponen a atravesar el mar juntos. Jesús se acuesta atrás de todo en el barco sobre una almohada. Quiere descansar. Los discípulos reman e izan la vela. Apenas han recorrido un trayecto corto, Jesús ya se duerme. Los discípulos se alegran de que su maestro pueda dormir. Lo cuidan.

Su barco se desliza tranquilo sobre el agua lisa. Casi no hay olas porque no sopla ningún viento. *El viento duerme, las olas son pequeñas.* Inesperadamente, el tiempo cambia. En el cielo se ciernen nubes. Pronto sopla un viento fresco que mueve suavemente el agua. Olas pequeñas encrespan la superficie. *El viento despierta, las olas son suaves.*

El viento sopla cada vez más intensamente. El viento silba y ruge. Las olas se van volviendo más y más altas. Caen y se encrespan. El fuerte viento las impulsa. *El viento quiere silbar, las olas braman.* Una poderosa tormenta se ha desencadenado.

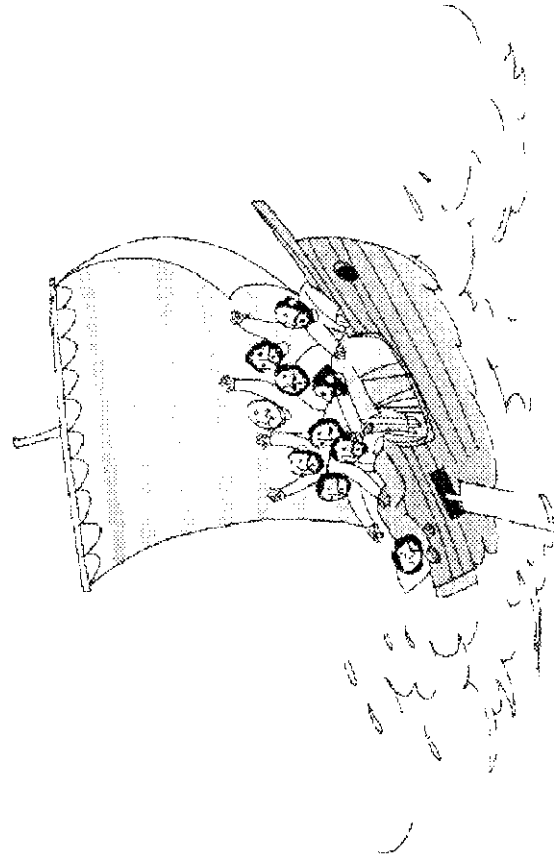


### 2º parte del relato: cuadro 2

Las gigantescas olas lanzan al barco de los discípulos hacia abajo y hacia arriba. El viento zamarrea la vela. Esta parece desgarrarse. Los discípulos sienten miedo. Tratan de gobernar el barco, pero es difícil. Las olas chocan entre sí por sobre el barco. Pronto ya los discípulos estarán con los pies en el agua. Desagotan el barco incansablemente, lo bien que pueden.

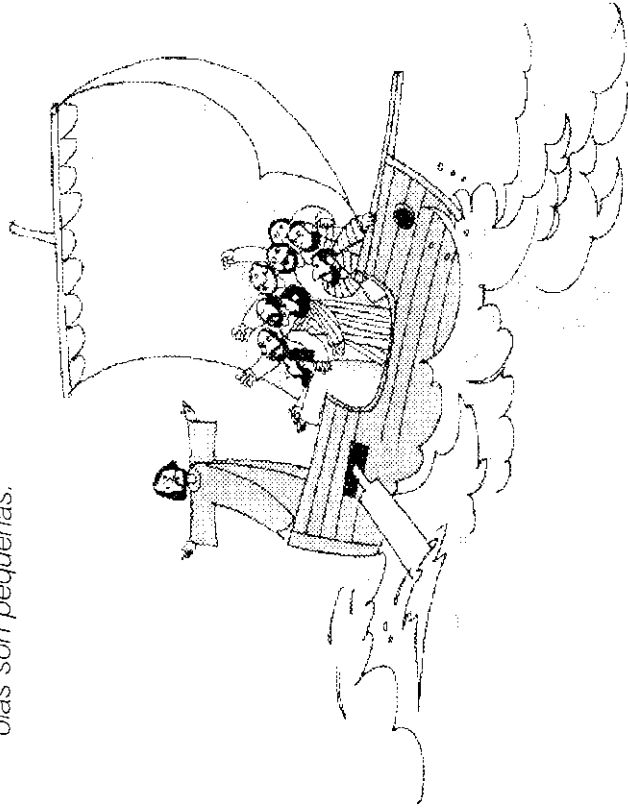
No obstante, cada vez más agua entra al barco. Los discípulos sienten mucho miedo. Están seguros de que su barco se hundirá y que todos tendrán que ahogarse.

En su miedo gritan fuerte pidiendo auxilio. Tienen la esperanza de que los vean o los oigan. Pero ningún barco más grande está cerca. Nadie los puede salvar. Jesús no se ha dado cuenta de nada. Sigue durmiendo tranquila y profundamente. Los discípulos están desesperados. ¿Qué pueden hacer? En su apremio despiertan a Jesús. "Maestro, maestro, nos hundimos" le dicen a voces.



### 3º parte del relato: cuadro 3

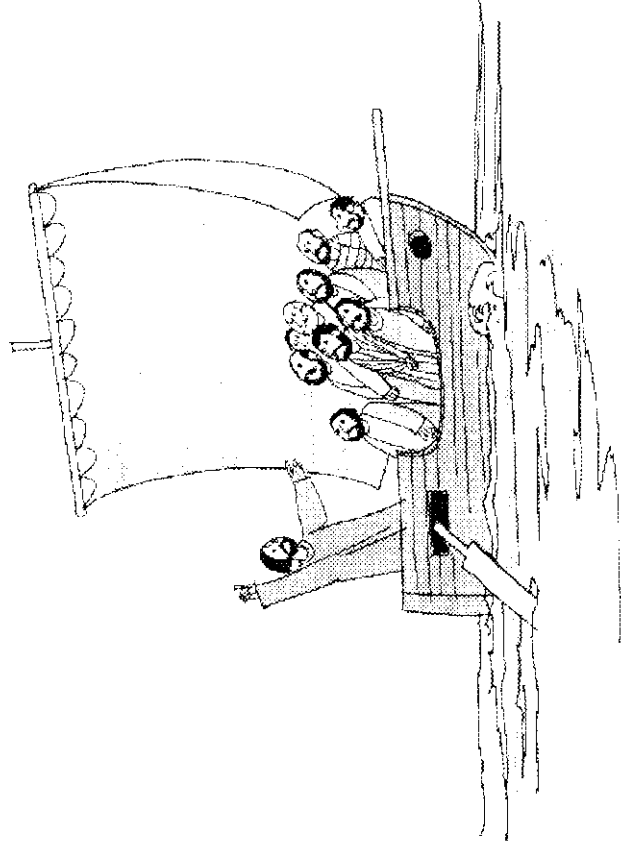
Por fin, Jesús despierta. Se levanta. Ve las olas amenazantes y el pequeño barco que está por hundirse. A pesar de eso, no tiene miedo. También ve que los discípulos están temerosos. Tranquilo, extiende sus brazos y ordena a la tempestad: "Calla y enmudece". Obedeciendo a su palabra todo se calma. La tempestad amaína. El mar está nuevamente tranquilo y calmo. *El viento se duerme, las olas son pequeñas.*



### 4º parte del relato: cuadro 4

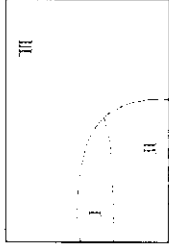

Los discípulos no saben qué decir. Nunca aún han vivido algo tan maravilloso. Se asombran. ¡Un hombre común no puede hacer algo así! Algo así sólo puede hacerlo el Hijo de Dios. Jesús les dice: "¿Por qué tenían tanto miedo? ¿Confían en mí?" Ahora, los discípulos se avergüenzan. ¡Cómo pudieron temer ahogarse estando el Hijo de Dios en su barco! Verdaderamente, no confiaron en su maestro. Él lo puede todo, ciertamente. Hasta el viento y las olas le tienen que obedecer.

¡Qué lindo es tener un maestro así! Agradecidos se relatan una y otra vez lo que sucedió. Creen en el Hijo de Dios. Saben ahora que con Él no tienen que tener miedo.

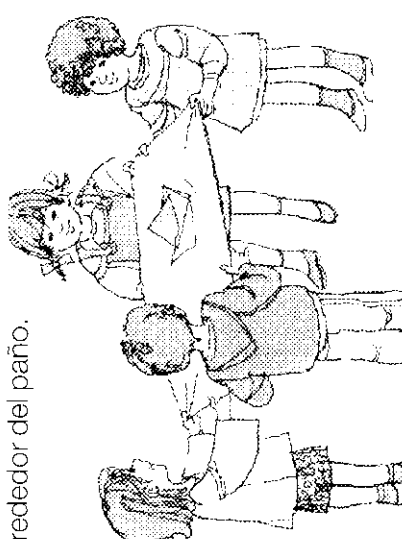

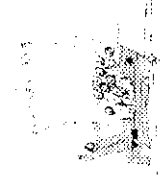


# Lección modelo "La tempestad en el mar"

## Lección 1: secuencia de imágenes

Tiempo	Transcurso de la hora	Indicaciones	Medios auxiliares
5 min.	<p><b>Introducción:</b> cuadro 1</p> <p>"¡Silencio!, creo que aquí duerme alguien. En base al primer cuadro, se va elaborando en conjunto el comienzo de la historia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descubrir la 1º parte: Jesús duerme</li> <li>- Descubrir la 2º parte: parte del barco</li> <li>- Descubrir la 3º parte: los discípulos en el barco</li> </ul> <p><b>1º parte del relato:</b> narrar</p>	<p>Los niños escuchan</p> <p>Preguntas e incentivos: ¿Quién es? ¿Por qué duerme? ¿Dónde duerme Jesús? ¿Adónde viaja? ¿Está solo? ¿Quiénes son esos hombres?</p> <p>Describan el cuadro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuadro 1</li> <li>- descubierta, colgado</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujo para relatar</li> </ul>
5 min.	<p><b>Movimientos expresivos:</b></p> <p>Contar cómo se fue formando la tormenta e intercalar la poesía con movimientos.</p> <p>"El viento duerme, las olas son pequeñas. El viento despierta, las olas son suaves. El viento quiere silbar, las olas braman".</p> <p><b>Conversación:</b> cuadro 2</p> <p>Los niños expresan suposiciones sobre el contenido del segundo cuadro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contemplación del cuadro y 2º parte del relato</li> <li>- Conversación: Jesús duerme. Los discípulos tienen miedo.</li> </ul>	<p>Soplando demostrar la potencia del viento y mostrar con las manos los movimientos de las olas.</p> <p>Se repite el juego varias veces.</p> <p>Preguntas e incentivos:</p> <p>¿Qué podría suceder con el barco en la tormenta? ¿Qué podrían hacer los hombres? ¿Qué dibujo puede haber en el siguiente cuadro?</p> <p>¿Por qué tienen tanto miedo? ¿Por qué Jesús duerme tan tranquilamente?</p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuadro 2</li> <li>- broches para la ropa</li> <li>- Dibujo para relatar</li> </ul>



Tiempo	Transcurso de la hora	Indicaciones	Medios auxiliares
5 min.	<p><b>3º parte del relato:</b> narrar</p> <p><b>Movimiento:</b> Tomarse de los brazos y balancearse cada vez más fuerte acompañando la poesía. Cada frase puede ser pronunciada dos veces sucesivas.</p> <p>Un niño dice por Jesús: "Calla y enmudece". Todos susurran: "El viento duerme, las olas son pequeñas".</p> <p><b>4º parte del relato:</b> narrar</p> <p><b>Conversación</b> Los discípulos creen en el Hijo de Dios. Se asombran sobre su poder. También nosotros nos asombramos.</p> <p><b>Juego:</b> Se sujeta el paño y se lo mueve como formando olas.</p> <p>Elaboración: - El paño es movido de acuerdo a la poesía. - Un barco pequeño sobre el paño no debe caerse.</p>	<p>Otro niño se hace cargo del rol de Jesús. El juego se repite varias veces.</p> <p>Hacer lugar suficiente para que todos los niños puedan estar sentados o parados alrededor del paño.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuadro 3, broches dibujo para relatar</li> <li>- Poesía</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuadro 4, broches dibujo para relatar</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Paño grande, azul</li> <li>- Poesía</li> <li>- Barco</li> </ul>
Si queda tiempo	<p><b>Tarea adicional:</b> Mezclar los cuadros, ordenarlos de acuerdo al desarrollo de los hechos; volver a contar la historia; eventualmente, repetir el juego.</p>		



## 2º lección “La tempestad en el mar”

*Repetición y profundización de los hechos.*

**Los niños se asombran sobre el poder del Hijo de Dios.**

### Dibujar

Al pintar las diferentes superficies del agua, los niños se compen-  
tran del gran milagro que realizó el Hijo de Dios.

### Material:

- ▷ Cuerda y broches para colgar la ropa, para asegurar los dibujos,
- ▷ cuatro dibujos individuales,
- ▷ paño grande, azul,
- ▷ barco pequeño,
- ▷ papel para hacer barcos,
- ▷ papeles para dibujar, lápices de colores,
- ▷ tijeras, pegamento.

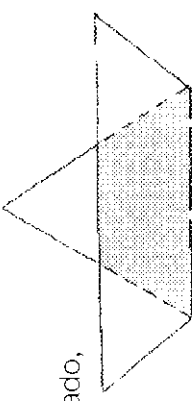
### Preparativos

En casa:

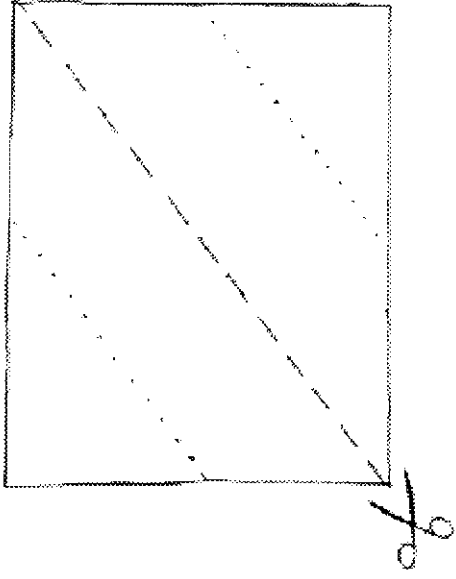
- reflexionar sobre el relato para mejorar las partes flojas,
- repetir la poesía,
- barco: idear la forma de hacerlo y de adornarlo,
- idear una tarea adicional (para llenar el tiempo que quede):
- repetir el juego con el paño.

En el salón de clases:

- ordenar las sillas en semicírculo,
- tender la cuerda a la altura de los ojos de los niños,
- poner a disposición los dibujos,
- poner a disposición el material tapado,
- preparar los lugares de trabajo.

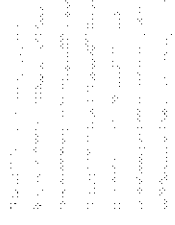


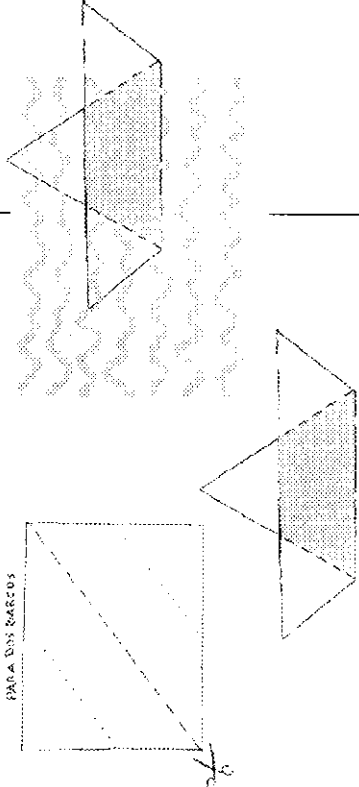
**PARA DOS BARCOS**

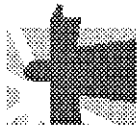


# Lección modelo "La tempestad en el mar"

## Lección 2: dibujar

Tiempo	Transcurso de la hora	Indicaciones	Medios auxiliares
5 min.	<p><b>Introducción:</b> Los dibujos son ordenados y la historia es relatada en conjunto, se incorporan a ella la poesía y los movimientos. Nos asombramos sobre todo lo que puede Jesús.</p>	<p>Repetimos la historia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los dibujos de la secuencia de imágenes</li> </ul>
5 min.	<p><b>Juego:</b> Se sujeta el paño y se lo mueve formando "olas". Desarrollo: - El paño es movido de acuerdo a la poesía. - Un barco pequeño sobre el paño no debe caerse.</p>	<p>Se repite el juego. Hacemos lugar suficiente para que todos los niños puedan estar sentados o parados alrededor del paño.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Paño grande, azul</li> <li>- Poesía</li> </ul>
5 min.	<p><b>Dibujar:</b> dibujo en conjunto Dibujamos juntos el agua lisa sobre un gran pliego de papel: Acompañando la poesía dicha en forma rítmica, la maestra traza líneas horizontales sobre el papel. Todos los niños trazan líneas así, uno tras otro, hasta que quede formada la superficie del agua.  Dibujamos el nivel del agua tormentoso sobre un gran pliego de papel: La maestra dibuja líneas onduladas segunda hoja. Todos los niños dibujan líneas así, uno tras otro, hasta que quede formada la superficie del agua.</p>	<p>Hacemos dos dibujos en conjunto.  Todos dicen: "El viento duerme, las olas son pequeñas". Donde sea necesario se ayuda.</p>  <p>Todos dicen: "El viento quiere silbar, las olas braman".</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gran pliego de papel</li> <li>- Lápices de color azul</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gran pliego de papel</li> <li>- Lápices de color azul</li> </ul>

Tiempo	Transcurso de la hora	Indicaciones	Medios auxiliares
15 min.	<p><b>Dibujar:</b> Los niños dibujan ambas caras de un papel de dibujo: de un lado, una superficie de agua lisa; del otro, una agitada.</p> <p><b>Barco:</b> Se corta un cuadrado y se pliegan dos barcos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños pintan los barcos.</li> <li>- Los pegan sobre la superficie de agua.</li> <li>- Según las aptitudes y el tiempo, pueden ser dibujados también Jesús y algunos discípulos o bien se los puede recortar y pegar.</li> <li>- Cada niño ordena su lugar y ayuda a los otros.</li> </ul> <p><b>Juego:</b> Decimos toda la poesía mirando la parte apropiada del dibujo que hicimos.</p>	<p>La poesía o ruidos de tormenta ayudan como matiz rítmico.</p> <p>La maestra muestra cómo hacerlo y a qué deben prestar atención al cortar y doblar. En caso necesario, ayuda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lápices de color azul</li> <li>- Papel de dibujo</li> <li>- Cuadrados</li> <li>- Tijeras</li> <li>- Pegamento</li> </ul>
Si queda tiempo	<p><b>Tarea adicional:</b> Los dibujos son colocados sobre la mesa mezclados, son ordenados según el desarrollo de la historia, la cual vuelven a contar todos juntos.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Secuencia de imágenes</li> </ul>



# Lección modelo sobre el tema "Jesús se hospeda en casa del publicano Zaqueo"

NT 86



## 1° lección

*El Señor Jesús se hospeda en casa del publicano Zaqueo.*

**Los niños se enteran de que por la visita de Jesús, Zaqueo recibió ayuda.**

## Preparativos

En casa:

- analizar el contenido y el objetivo del relato,
- juntar el material que se necesita,
- planificar los juegos con movimientos.
- Idear y preparar una tarea adicional (para llenar el tiempo): ensartar las pajas para beber cortadas en pedazos de 2 cm de largo en una cinta.

## Juego expresivo

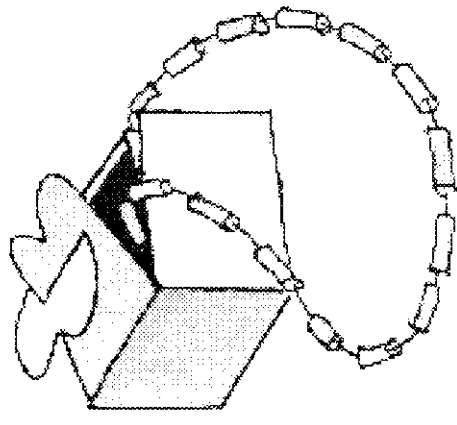
Los movimientos expresivos apoyan el relato y posibilitan a los niños a vivir una parte de la historia.

### Material:

- ▷ Dibujo de la puerta de una ciudad (dibujada por la maestra misma con unos trazos)
- ▷ Triángulo (u otro instrumento para dar señales)
- ▷ Cadena (joya para Zaqueo)
- ▷ Silla
- ▷ Pajas para beber y cinta (para la tarea adicional)

En el salón de clases:

- asientos en semicírculo,
- colgar el dibujo en un lugar bien visible para los niños,
- poner a disposición el material tapado.



## Jesús se hospeda en casa del publicano Zaqueo

Hoy es un día soleado. Mucha gente ya está en camino temprano en la mañana. Su destino es la ciudad de Jericó. Los vendedores quieren vender lechuga fresca en el mercado. Un campesino desea intercambiar su vaca. Junto a la muralla de la ciudad, delante de la puerta de acceso a la misma, se para a la gente. Allí está Zaqueo, el publicano. Dice: "¡Alto!" Antes de que la gente pueda entrar a la ciudad tiene que pagar dinero a Zaqueo. Él presta mucho cuidado a que nadie pase por la puerta sin pagar. Alerta está allí y tiende a todos la mano. Pone cara feroz. Algunos hasta temen un poco al publicano. A los vendedores les desagrada mucho. Protestan y critican: "Zaqueo pide demasiado dinero". Otros dicen: "Zaqueo es malo; lo que hace no está bien".

—"No dejaré pasar al que no me dé dinero suficiente"— responde Zaqueo. La gente está muy encolerizada con él. Nadie lo quiere. Está completamente solo y no tiene un solo amigo.

Un día sucede algo muy especial: Jesús viene a Jericó. Visita allí a la gente. Camina por las calles con sus discípulos. Hombres, mujeres y niños salen de sus casas y viviendas. Todos están excitados y preguntan: "¿Dónde está Jesús?" Cada uno desea estar lo más cerca posible de Él y sentir su poder y su bondad. Una cantidad incontable de personas rodea al Señor Jesús. Lo miran con asombro y lo escuchan.

Zaqueo ya oyó a menudo hablar de Jesús. También él desea ver al Señor Jesús y estar cerca suyo. Pero hay demasiadas personas entre Jesús y él. Zaqueo es muy pequeño. Por eso, es imposible que vea por sobre las cabezas de los que están delante suyo. "Qué ha-

ré" piensa, "¡yo también quiero ver a Jesús!" Zaqueo se entristece mucho. Está parado solo y medita. De pronto se le ocurre una idea. "¡Qué bien!", piensa con alegría. Corre hacia un árbol y se trepa a él. "Desde aquí seguro que podré ver a Jesús", piensa conforme. Ahora Zaqueo se siente un poco contento.

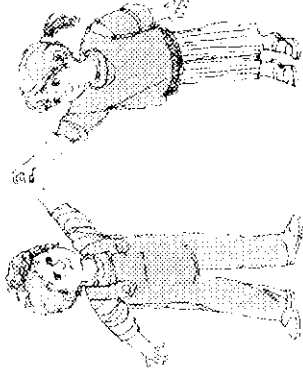
No tiene que esperar mucho tiempo. Jesús realmente pasa por delante de ese árbol. Se detiene, mira hacia lo alto del árbol y ve a Zaqueo. "Baja", dice Jesús, "hoy quiero hacerte una visita, quiero ir a tu casa". ¡Zaqueo no deja que le repitan esto dos veces! Tan rápidamente como puede, baja del árbol. Gozoso muestra a Jesús el camino a su casa.

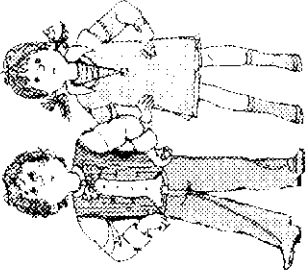
Las demás personas se quedan detenidas delante de la casa y comienzan a censurar otra vez: "¡Pero qué cosa! Zaqueo siempre pide demasiado dinero y ahora Jesús lo va a visitar. No ha merecido esto". Esto no preocupa al Señor Jesús. Se alegra de poder hospedarse en casa de Zaqueo. En casa, Zaqueo prepara una exquisita comida para su invitado. Por primera vez en su vida, Zaqueo está verdaderamente contento. Jesús ora: "Amado Dios, te agradecemos por la comida. Amén". Recién entonces comen. ¡Con cuánto amor mira Jesús a Zaqueo!

Zaqueo dice a Jesús: "Devolveré a la gente el dinero que no me pertenece. A los pobres daré de mi dinero". Jesús dice: "Dios te ama y se alegra por ti". Jesús está agradecido por haber podido ayudar a Zaqueo y por haberlo hecho feliz.

## Lección modelo “Jesús se hospeda en casa del publicano Zaqueo”

### 1º lección: juego expresivo

Tiempo	Transcurso de la hora	Indicaciones	Medios auxiliares
5 min.	<p><b>Introducción:</b> Se contempla la puerta de la ciudad y se habla sobre ella. “¿Qué será esto?” En ciertas ciudades todavía hoy hay puertas así. Antiguamente, antes de entrar en la ciudad había que pagar una “entrada a la ciudad”.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujo con la puerta de la ciudad</li> </ul>
10 min.	<p><b>Relato:</b> Jesús se hospeda en casa del publicano Zaqueo. La maestra cuenta toda la historia de forma animada.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relato</li> </ul>
5 min.	<p><b>Juego 1:</b> puerta de la ciudad Introducción: “Haremos una puerta de la ciudad. ¿Quién me ayuda?” - Ampliación: la maestra es guardia de la puerta. Antes de que los niños pasen, le “pagan” a ella el derecho de entrada, mediante un apretón de manos.</p>	<p>Dos niños se tienden las manos. Forman una puerta. Los demás pueden pasar por ella. Otros niños forman la puerta y el juego se repite.</p>	

Tiempo	Transcurso de la hora	Indicaciones	Medios auxiliares
10 min.	<p><b>Conversación:</b> "Zaqueo era un hombre pequeño. La mayoría de las personas eran más altas que él. ¿Pueden mostrar cuán pequeño era?"</p> <p><b>Juego 2:</b> Los niños "se hacen" tan pequeños como Zaqueo, se ponen en cucullas delante de la silla. Muestran qué grandes eran las demás personas; se estiran todo lo que les es posible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo: todos los niños están de pie y se estiran. Un niño anda entre ellos en cucullas, es Zaqueo. Cuando suena el triángulo, se sube a una silla (árbol) y disfruta del panorama.</li> </ul> <p><b>Conversación:</b> Cuando el Señor Jesús pasó por allí dijo: "Baja. Te quiero visitar". Zaqueo se alegra. Van a casa de Zaqueo. Pasan momentos agradables. Zaqueo se siente feliz. Devuelve el dinero.</p>	<p>La historia es resumida. Los niños muestran qué pequeño era Zaqueo.</p> <p>El juego se repite algunas veces.</p> <p>Se cambia a Zaqueo y el juego se repite.</p> <p>La historia es resumida.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Triángulo u otra señal</li> <li>- Silla</li> </ul>
Si queda tiempo	<p><b>Tarea adicional:</b> Los niños hacen una cadena, demostrando qué rico es Zaqueo.</p>	<p>Poco antes de que el tiempo haya concluido, las cintas son anudadas con el largo de un collar. Pueden llevar la joya a casa o regalarla.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pajas para beber cortadas</li> <li>- Cinta</li> </ul>





## 1° lección: “Jesús se hospeda en casa del publicano Zaqueo”

### Preparativos

En casa:

- reflexionar sobre la primera parte del relato para mejorar partes débiles del mismo,
- disponer o bien hacer el material necesario,
- planificar los juegos de roles para los niños,
- idear la tarea adicional (para llenar el tiempo que quede): los niños cortan monedas de papel amarillo, que luego regalan.

*Repetir y profundizar el suceso.*

**Los niños se enteran de que por la visita de Jesús, Zaqueo recibió ayuda.**

### Juego de roles

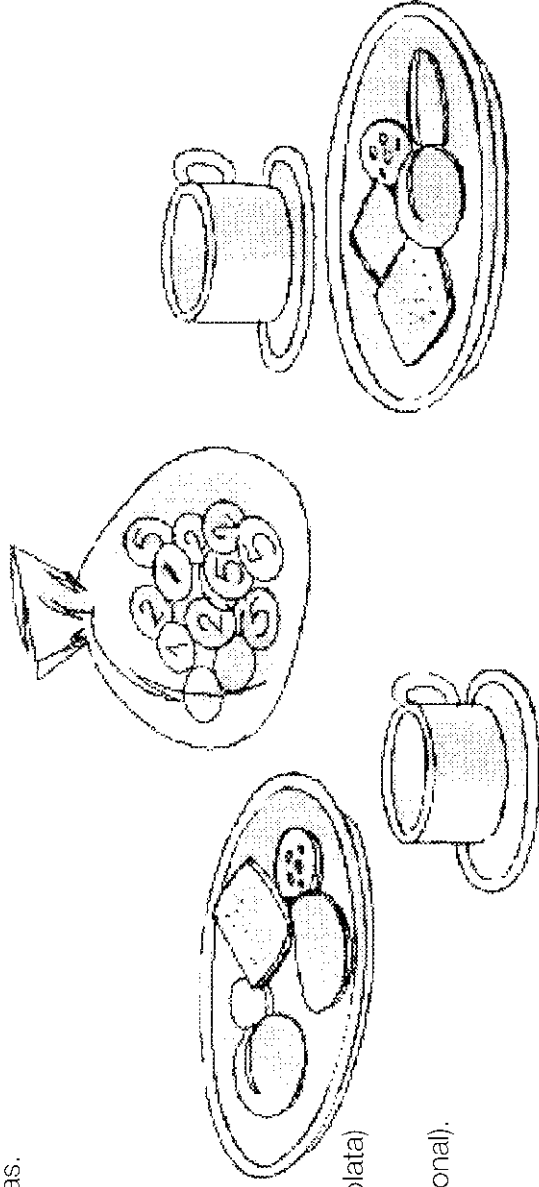
Se vuelven a realizar los movimientos representativos de la primera lección y son ampliados a sencillos juegos de roles. En el juego de roles, los niños viven y sienten la alegría y el cambio interior de Zaqueo. Al hacerlo, elaboran las impresiones obtenidas.

#### Material:

- ▷ Dibujo de la puerta de una ciudad
- ▷ cadena (joya para Zaqueo)
- ▷ paños verde y blanco
- ▷ dos tazas y dos platos
- ▷ pan o galletas
- ▷ talega o bolsa con táleros (monedas de plata) (de papel)
- ▷ papel amarillo y tijeras (para la tarea adicional).

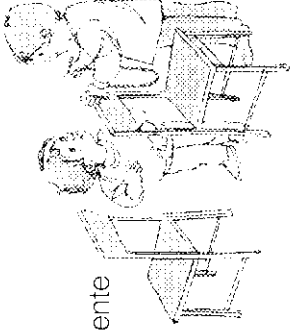
En el salón de clases:

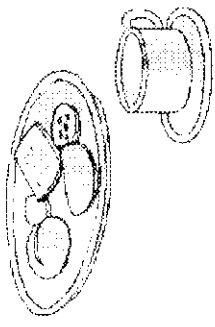
- asientos en semicírculo,
- colgar el dibujo en un lugar bien visible para los niños,
- poner a disposición el material tapado.

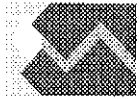


## Lección modelo “Jesús se hospeda en casa del publicano Zaqueo”

### 2° lección: juego de roles

Tiempo	Transcurso de la hora	Indicaciones	Medios auxiliares
3 min.	<p><b>Introducción:</b> Se contempla el dibujo y se conversa sobre él. Los niños cuentan lo que se acuerdan.</p>	<p>Se evoca a Zaqueo y su tarea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujo con la puerta de la ciudad</li> </ul>
5 min.	<p><b>Juego 1:</b> Introducción: “Zaqueo siempre pedía mucho dinero, si no, no dejaba entrar a la gente a la ciudad. Decía: “Alto, primero tienen que pagar”. La gente pagaba con desagrado”. Dos sillas forman la puerta. La maestra se para delante de ella representando a Zaqueo. Los niños vienen y quieren pasar. Zaqueo los detiene. Tienen que “pagar” con dos apretones de mano.</p>	<p>Se repite brevemente el relato</p>  <p>El juego se repite varias veces, haciendo el rol de Zaqueo varios niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dos sillas</li> <li>- Cadena para Zaqueo</li> </ul>
5 min.	<p><b>Juego 2:</b> Introducción: “Cuando vino a la ciudad el Señor Jesús lo rodearon muchas personas. Zaqueo no podía ver nada, por eso se subió a un árbol. Allí lo descubrió Jesús”.</p> <p>El niño se trepa a la silla dispuesta. La maestra dice: “Baja. Quiero hacerte una visita. ¿Dónde vives?” El niño lleva a la maestra a su asiento.</p>	<p>El relato se repite brevemente.</p> <p>El juego se repite varias veces, haciendo el rol de Zaqueo y del Señor Jesús varios niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poner el paño verde sobre una silla segura.</li> <li>- Paño blanco como manto para Jesús</li> <li>- Cadena</li> </ul>

Tiempo	Transcurso de la hora	Indicaciones	Medios auxiliares
10 min.  5 Min.	<p><b>Juego 3:</b> Introducción: "Zaqueo se alegra por su invitado. Prepara todo muy bien para Él. (Le ayudamos a poner la mesa)".</p> <p>Se pone la mesa, con un pequeño pedacito de pan en los platos. Jesús y Zaqueo se sientan y oran juntos: "Amado Dios, te agradecemos por la comida. Amén". Después se puede comer.</p> <p><b>Juego 4:</b> Introducción: "Zaqueo se siente feliz. Dice: Devolveré el dinero que no me pertence".</p> <p>Un niño recibe una bolsa con monedas de oro. Se las regala a los demás niños.</p>	<p>El relato se repite en forma breve.</p> <p>Tratándose de grupos pequeños, se puede invitar a los niños a la mesa.</p> <p>Si no, se les sirve algo de comer en sus lugares.</p>  <p>El relato se repite en forma breve.</p> <p>Los niños pueden guardar las monedas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantel</li> <li>- Plato, taza</li> <li>- Pan o galletas</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolsa con monedas</li> <li>- Cadena</li> </ul>
Si queda tiempo	<p><b>Tarea adicional:</b> Recortar monedas de papel y regalarlas.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel</li> <li>- Tijeras</li> </ul>



## Lección modelo sobre el tema "Buscar y encontrar"

VF 165



### 1° lección

*En nuestra vida tratamos de mostrarnos dignos de la gracia de Dios, de experimentar su ayuda, de reconocer su voluntad y de actuar según ella. Así en nuestro camino encontramos su amor y lograremos finalmente ser dignos de su gracia para participar en la Primera Resurrección.*

*Esta meta ocupa el primer lugar en nuestro corazón.*

*Esto todavía es difícil de comprender para los niños pequeños, pero por las historias pueden ver que hay cosas valiosas por las que vale la pena cualquier esfuerzo.*

### Representar la historia con figuras sobre el franelógrafo

Las figuras móviles sobre el franelógrafo son muy apropiadas para mostrar a los niños el largo camino del caracol y los obstáculos a vencer.

#### Material:

- ▷ franelógrafo
- ▷ cordón para la calle y la montaña
- ▷ trozo de tela como hormiguero (eventualmente un paño pequeño)
- ▷ ampliar, pintar, recortar las figuras y en la parte trasera pegarles abrojo; además, preparar piedras, el sol, la luna, estrellas y algunas tiras para formar la casa, la valla y el centro de la calle.

**Los niños experimentan cómo un caracol, gracias a su perseverancia, llega a una meta maravillosa. Sienten que hay cosas por las que vale la pena todo empeño.**

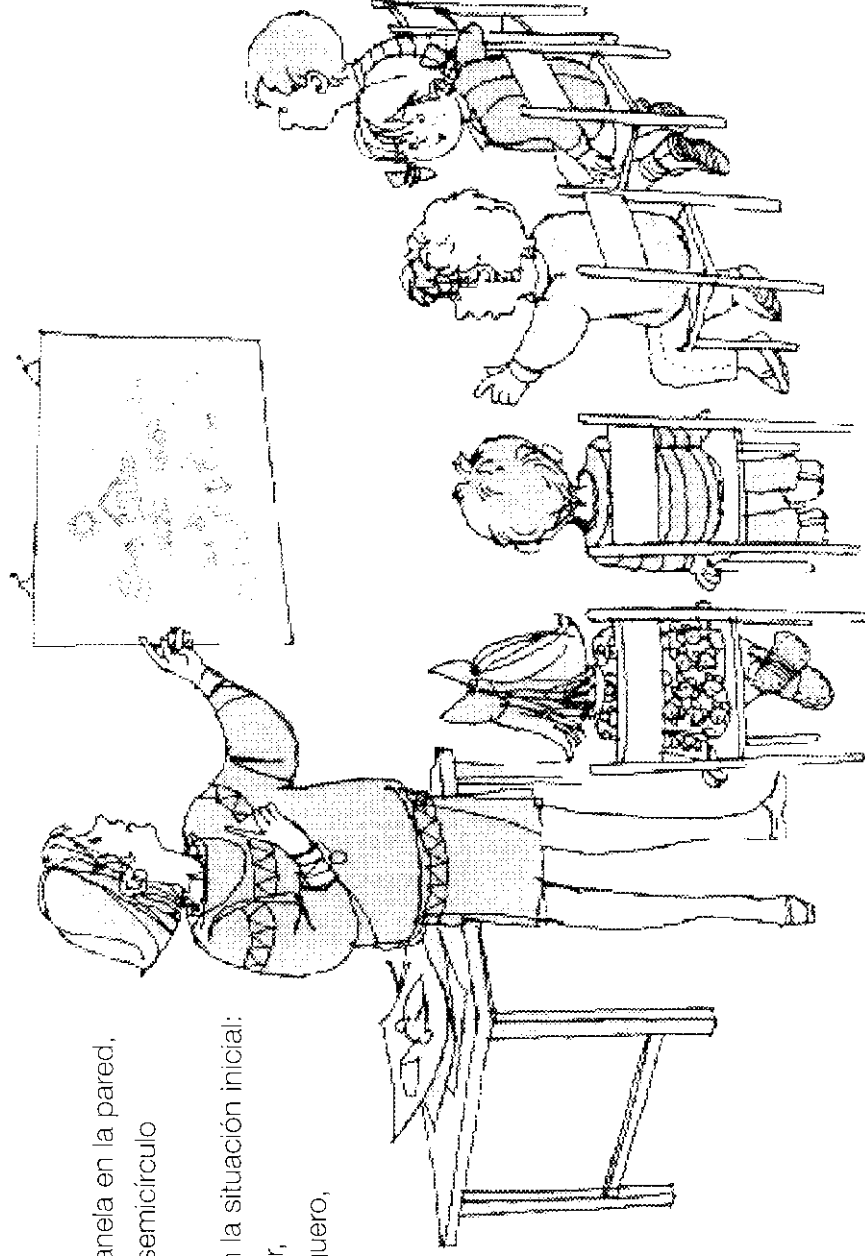
## Preparativos

En casa:

- analizar el contenido y el objetivo del cuento,
- hacer las **figuras** y partes adherentes,
- juntar el material restante,
- preparar el panel y teatralizar el relato en privado (reflexionar bien sobre las transiciones),
- idear una tarea adicional (para llenar el tiempo que quede): juego de escondidas o de memorizar los animales del panel de franela.

En el salón de clases:

- sujetar el panel de franela en la pared,
- ordenar las sillas en semicírculo delante de él,
- preparar el panel con la situación inicial: mariposa sobre la flor, hormiga en el hormiguero, liebre en el bosque
- poner a disposición las restantes figuras tapadas.



## El caracol (perseguir una meta con perseverancia)

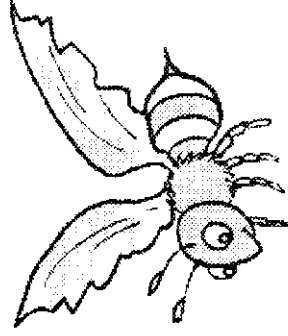
### 1º parte del relato

Es verano. Un pequeño caracol busca algo comestible. "¡Ay, tengo tanta hambre! ¡Si por lo menos pudiese encontrar una única hoja de lechuga!", suspira. "Es absolutamente necesario que encuentre un nuevo lugar para alimentarme". Así emprende el camino con ánimo. De pronto oye algo: Ssss,ssss", una abeja llega volando. "Buen día, caracol, ¿qué haces aquí?" "Sabes, estoy buscando lechuga. Desde hace días no como bien. ¡Tengo un hambre espantosa! Es tremendo como me gruñe el estómago" se queja el caracol. "Me siento muy mal y débil. ¡Si sólo pudiese encontrar un campo de lechuga! ¿Me puedes indicar el camino a un lugar así? Tú recorres mucho más mundo que yo". "¡Pobre caracol!" zumba la abeja. Sé de un lugar así, pero nunca lograrás llegar allí. Está en esta dirección detrás de la escuela. Allí hay un campo de lechuga. Esa verdura seguramente te gustaría. ¡Pero es preferible que lo olvides! Quédate aquí en tu pasto seco", dice la abeja. Y sacude la cabeza con pesar. "El camino es demasiado largo y peligroso para ti. Delante de la escuela hay una calle ancha por la que pasan muchos automóviles. Además, después tendrías que cruzar el patio de piedritas que bordea la escuela". "A pesar de eso lo intentaré", dice el caracol.



"Te deseo mucha suerte",

zumba la abeja y ya se va volando a la próxima flor.

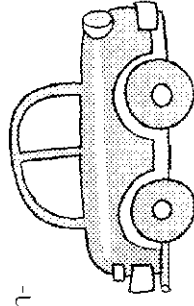
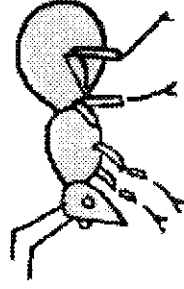


### 2º parte del relato

Con ánimo, el caracol comienza a arrastrarse. Pien- sa siempre en su meta. "Hmm, ¡ya ahora se me hace agua la boca cuando pienso en la lechuga fresca!" El caracol avanza muy lentamente. Pero finalmente ya no ve el jardín en el que vive. Ines- peradamente lo asusta un gran ruido. Recoge sus ante- nas. Durante mucho tiempo se queda inmóvil en su casa. Pero el rui- do estruendoso no cesa. Después de un rato vence su miedo y mi- ra a su alrededor. "¿Pero qué es esto?" se pregunta.

Un auto tras otro pasa a gran velocidad por la calle. Para un caracol pequeño y lento, es totalmente inútil querer cruzar la calle. El cara- col medita mucho. Quiere ir al otro lado a toda costa, pues allí está su meta, el campo de lechuga. "¡Quiero ir a ese jardín! ¡Tengo que lograrlo a toda costa! Tal vez alguien me pueda aconsejar", piensa. Palmo a palmo se arrastra a lo largo de la calle. Entonces ve a una hormiga. "Hola, hormiga, ¿puedes ayudarme? ¿Cómo cruzo esta calle ancha y peligrosa?" "¡Eso es imposible, no lo lograrás nunca! Eres demasiado lento para hacerlo", contesta la hormiga. "Segura- mente te pisará un auto. No vale la pena correr ese riesgo. Mejor, re- gresa. Chau". La hormiga sigue su camino, de prisa y deja solo al pobre caracol. Pero éste no se deja desanimar. Perseverantemente sigue arrastrándose al borde de la calle: ¡Lo lograré! ¡Alguien me tie- ne que ayudar! Nunca renunciaré a esto.

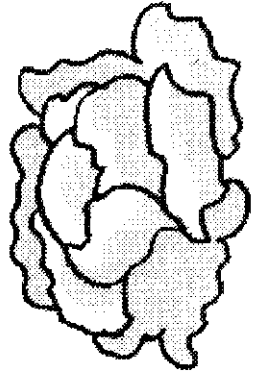
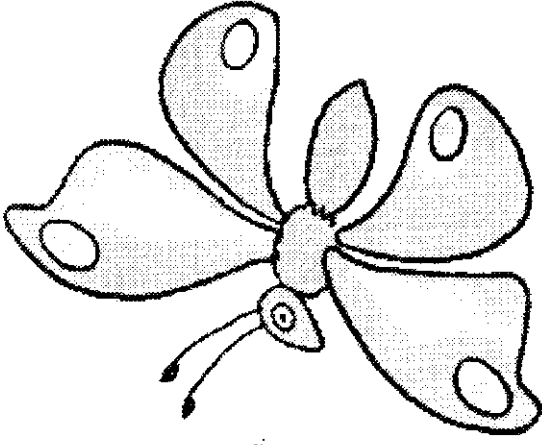
Quiero llegar a toda costa a ese campo de lechuga", se dice el caracol.



### 3° parte del relato

Felizmente pasa volando una mariposa. "Buen día, caracol. ¿No tienes calor? ¡Este no es un lugar para un caracol!", dice. "Sí que lo es", responde el caracol. Después le cuenta de su meta y del maravilloso campo de lechuga al que quiere llegar imprescindiblemente. "Lo mejor será que lo intentes de noche cuando no pasan automóviles", le aconseja la mariposa. "Buen viaje", se despide. Pronto ha desaparecido. El caracol espera pacientemente hasta que se hace de noche y lentamente va apareciendo la luna en el cielo. Ahora hay silencio. Ya no se oyen pasar autos. El caracol parte arrastrándose, decidido. Se arrastra y se arrastra durante toda la noche. Rendido de cansancio y agotado llega finalmente a la parte opuesta de la calle.

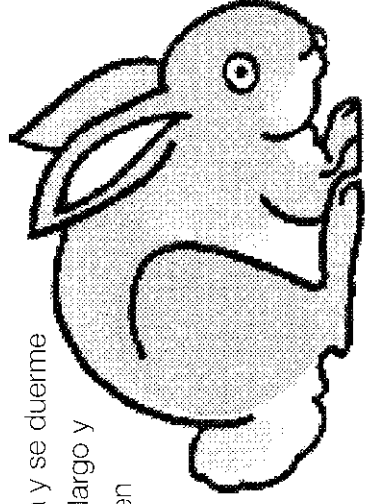
"¡Hurray!, lo logré, piensa felicísimo. Inmediatamente se duerme en ese mismo lugar. Pronto la luna desaparece en el cielo. Lentamente, llega el día. Ya los primeros automóviles vuelven a pasar por la calle.

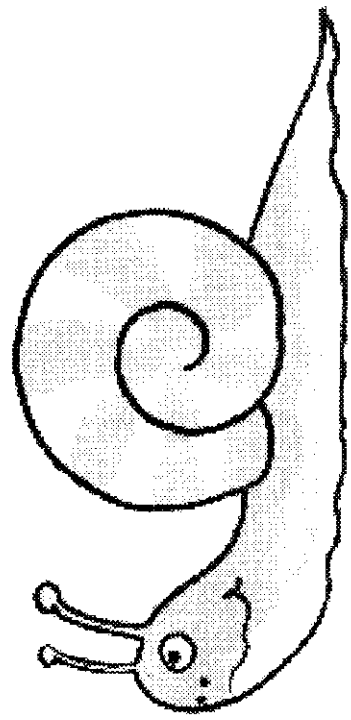
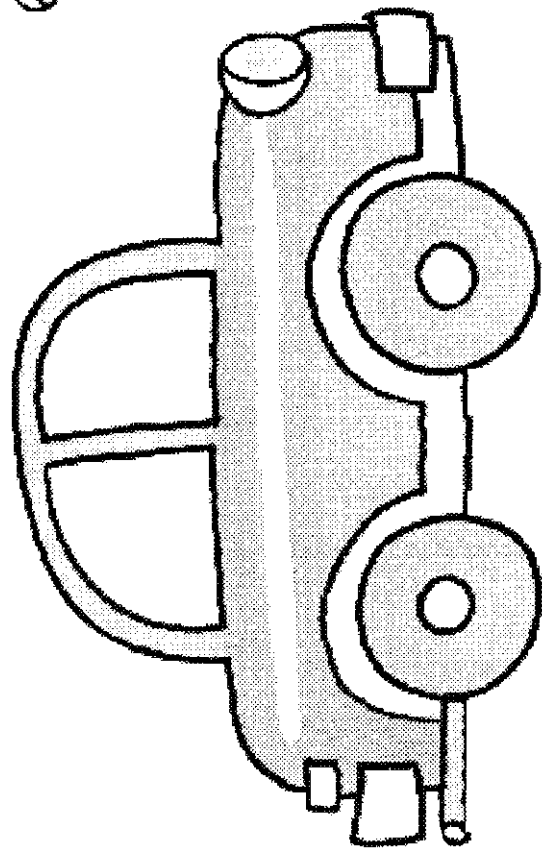
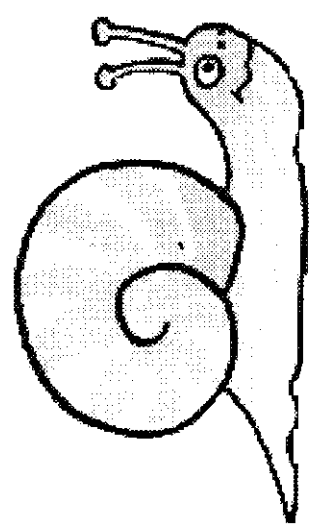
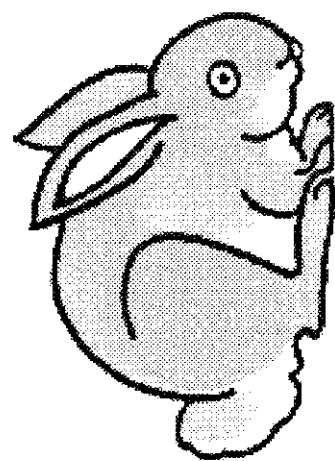
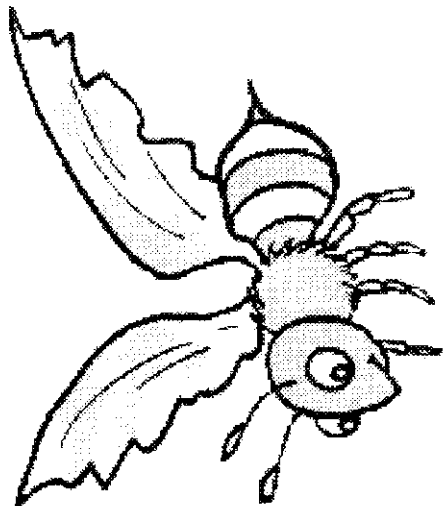
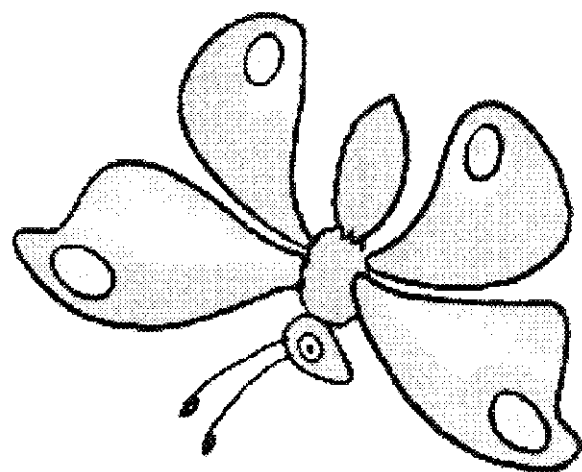
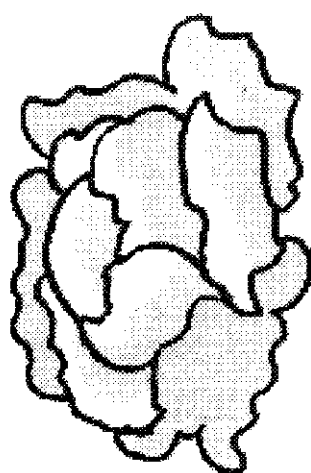
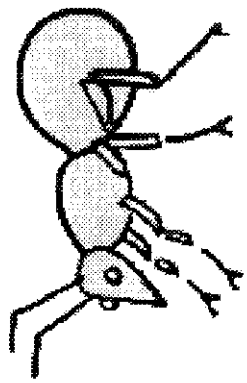


### 4° parte del relato

El gran ruido despierta a nuestro caracol. Prudentemente mira desde su caparazón. Está contento de estar seguro. Sigue arrastrándose. Después de un tiempo las piedras le obstruyen el camino. "¡Ay! ¡ay!, ¿qué piedras afiladas y puntiagudas son éstas?" Ahora el caracol se acuerda de lo que contó la abeja. Por lo tanto, tendrá que cruzarlas. A pesar de que duele, se sigue arrastrando con valor. "Sólo el que persevera llega a la meta", se da ánimos el caracol. "¡Ja, ja, ja!, ¿qué buscas tú aquí en estas piedras, pequeño y lento caracol? Casi no avanzas. ¡Todavía te secarás bajo los rayos del sol!" se burla una liebre marrón. Pero el caracol no le hace caso. Sólo piensa en la lechuga fresca y crujiente. "¡No renunciar, de ninguna manera!, piensa, "pronto estaré allí". Sin dejarse detener sigue arrastrándose perseverantemente. Siempre piensa en la lechuga fresca. Esto le da nuevo ánimo. De pronto, ve algo verde. "¡Lechuga!", exclama. "¡Aquí está la rica lechuga, lo logré!" Todavía recorre un trayecto durante un largo rato hasta que, con sus últimas fuerzas, llega al anhelado hueco. Inmediatamente mordisquea saboreando una hoja de lechuga. ¡Qué deliciosa es! No deja que nadie lo distraiga. Una vez saciado se desliza

bajo una hoja de lechuga y se duerme felicísimo. Sueña con su largo y fatigoso viaje. Y todavía en sueños piensa dichoso: "¡Valló la pena!"




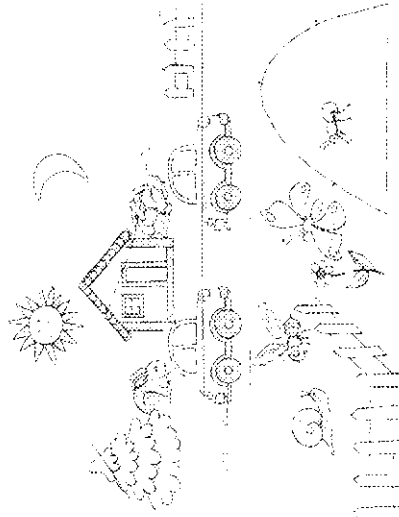




## Lección modelo "Buscar y encontrar"

### Lección 1: Representar la historia con figuras sobre el franelógrafo

Tiempo	Transcurso de la hora	Indicaciones	Medios auxiliares
5 min.	<p><b>Introducción:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra propone una adivinanza: "¿Qué se arrastra y avanza muy despacio?"</li> <li>- El caracol "se arrastra" lentamente sobre las rodillas de los niños; todos acompañan cantando un canto infantil apropiado.</li> <li>- Contemplamos y conversamos sobre el cuadro armado en el panel de franela. Los niños cuentan lo que reconocen.</li> </ul>	<p>Los niños tratan de adivinar. Eventualmente ayudamos con palabras clave.</p> <p>El caracol es puesto en el punto de partida.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Caracol de cartón adherente</li> <li>- Franelógrafo</li> </ul>
5 min.	<p><b>1° parte del relato:</b></p> <p>La maestra cuenta la historia y la representa jugando con las figuras en el panel de franela.</p> <p>Un niño vuela con la abeja a lo del caracol.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La abeja habla con el caracol. La abeja se queda en la flor.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Abeja</li> </ul>
10 min.	<p><b>2° parte del relato:</b></p> <p>La maestra cuenta la historia y la representa en el panel de franela.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Algunos automóviles viajan por la calle. Un niño pasa con un auto por la calle. Da el auto al siguiente niño hasta que todos pudieron "viajar" una vez.</li> <li>- La hormiga habla con el caracol.</li> </ul>	<p>La abeja se queda en la flor.</p> <p>La hormiga se queda en el hormiguero</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 autos</li> <li>- Hormiga</li> </ul>

Tiempo	Transcurso de la hora	Indicaciones	Medios auxiliares
5 min.	<p><b>3° parte del relato:</b> La maestra cuenta la historia y la representa con las figuras.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La mariposa habla con el caracol.</li> <li>- Anochece: quitar el sol y los autos, adherir la luna.</li> <li>- Amanece: quitar la luna. Adherir el sol y los autos.</li> </ul> <p><b>4° parte del relato:</b> La maestra cuenta la historia y la representa con las figuras en el panel de franela.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Paso al patio de piedritas: los niños colocan piedritas.</li> <li>- La liebre habla con el caracol.</li> </ul>	<p>La mariposa se queda en la flor</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mariposa</li> <li>- Luna</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Piedritas</li> <li>- Liebre</li> </ul>
Si queda tiempo	<p><b>Tarea adicional:</b> Juego de escondidas: Los niños cierran los ojos mientras que la maestra esconde a la liebre detrás del hormiguero de modo que sólo se vea poco de ella. "¿Quién encuentra a la liebre?"</p> <p>Juego de memorización: Los niños cierran los ojos mientras que la maestra quita un animal: "Abren los ojos. ¿Qué animal falta?"</p>	<p>El juego se repite varias veces con diferentes animales. También un niño puede esconder a un animal.</p> <p>El juego se repite varias veces con diferentes animales.</p>	



## Lección 2: "Buscar y encontrar"

"Buscar y encontrar" a base de la historia:  
"El caracol".

**Los niños experimentan cómo un caracol, gracias a su perseverancia, llega a una meta maravillosa. Sienten que hay cosas por las que vale la pena todo empeño.**

### Preparativos

En casa:

- ocuparse una vez más del contenido y del objetivo del relato,
- reunir el material; eventualmente buscar hojas y piedras,
- cortar tiras de papel para el cuerpo del caracol y su caparazón,
- confeccionar un caracol de modelo,
- idear una tarea adicional (para llenar el tiempo): juego de escondidas de los caracoles en el "paraíso".

En el salón de clases:

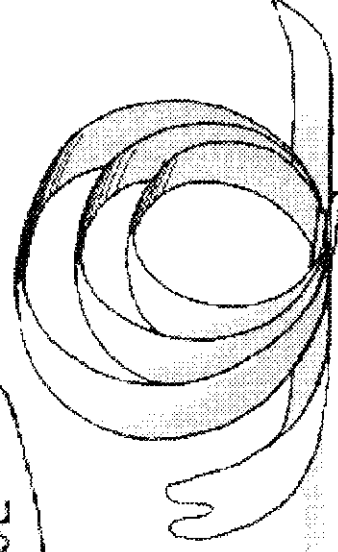
- preparar el franelógrafo de franela, sujetarlo a la pared,
- disponer las sillas en semicírculo delante de él,
- preparar los lugares de trabajo: colocar tijeras, lápices de colores, tiras,
- mantener al alcance de la mano el restante material.

### Repetición de la historia en forma de juego / trabajo manual

Al repetir la historia jugando con un caracol propio, los niños comparan su perseverancia en el camino y su alegría por llegar a la meta. Siendo que el caracol y el "paraíso del campo de lechuga" son confeccionados por los niños mismos, ellos interiorizan bien la experiencia.

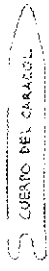

#### Material:

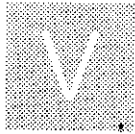
- ▷ Panel de franela con figuras
- ▷ Tijeras, pegamento, lápices de colores
- ▷ Clips para sujetar el caparazón en el cuerpo del caracol
- ▷ Tiras de papel para cada niño (y algunas de reserva)
- ▷ Material para el "paraíso del caracol", por ej.: pañuelos de cabeza de seda, hojas, piedras, figuras de cartón adherente: bayas, granos, hortalizas...



# Lección modelo "Buscar y encontrar"

## 2º lección: repetición de la historia en forma de juego / trabajo manual

Tiempo	Transcurso de la hora	Indicaciones	Medios auxiliares
5 min.	<p><b>Introducción:</b> Los niños repiten la historia jugando en el panel de franela.</p>	Repetimos y fijamos la historia.	- Cuadro en el franelógrafo
15 min.	<p><b>Trabajo manual:</b> caracol. "Hoy cada uno puede hacer su propio caracol". Contemplamos el caracol de modelo y lo comparamos con el caracol del panel de franela (cuerpo del caracol). - Se ocupan los lugares de trabajo. - Se recorta y pinta el cuerpo del caracol. - Se pintan y enrollan las tiras para el caparazón del caracol. - La maestra sujeta el caparazón con pegamento y clips. - Cada cual ordena su lugar de trabajo.</p>  	La maestra dirige paso a paso a los niños. Ayuda cuando es necesario.	- Caracol modelo - Tiras para el cuerpo y el caparazón del caracol - Lápices de colores, tijeras, pegamento, clips
5 min.	<p><b>Trabajo manual en conjunto:</b> paraíso del caracol. Con el material dispuesto construimos un hermoso campo de lechuga.</p>	Los niños se ayudan unos a otros.	- Pañuelos, piedras, figuras para el franelógrafo
5 min.	<p><b>Juego:</b> Cada niño se arrastra con un caracol desde un rincón del salón pasando por obstáculos (como sillas, alfombras, bordes...) hacia el campo de lechuga. Habla con su propio caracol y lo anima a continuar.</p>	Se puede, por ej. arrugar pañuelos de seda para que parezcan plantas de lechuga.  Se estimula a los niños a mover los caracoles muy lenta pero constantemente. Pueden llevarse los caracoles a su casa.	- Caracoles propios - Amoblamiento
Si queda tiempo	<p><b>Tarea adicional:</b> Los niños admiran mutuamente los caracoles, les anotan su nombre y, uno tras otro, los esconden en el campo de lechuga.</p>	Los niños buscan los caracoles y se alegran de que hayan llegado a la meta.	



*ILUSTRACIONES, SECUENCIAS  
DE IMÁGENES, LIBROS ILUSTRADOS*

# ILUSTRACIONES, SECUENCIAS DE IMÁGENES, LIBROS ILUSTRADOS

Las ilustraciones que impactan en el mundo imaginativo de los niños, son un material de enseñanza intuitiva muy valioso. Inducen a realizar un análisis activo de lo expuesto. Permiten retener situaciones trascendentes de una historia y se graban profundamente. Pero no toda ilustración es apropiada para la preescolar dominical. Los niños pequeños están en una edad en la cual recién aprenden a "leer" las ilustraciones que les son mostradas. Observan las ilustraciones de manera unidimensional. Esto significa que se ocupan de cada una de las partes de una ilustración, sin poder imaginar su disposición en el espacio. Si una ilustración muestra muchos detalles, se pueden confundir, dado que los niños tienen en cuenta cada insignificancia, pudiendo pasar por alto lo más importante.

Hay temas para los cuales no se dispone de ilustraciones o libros ilustrados adecuados. Las maestras no deberían escatimar esfuerzos en dibujar y pintar, o bien hacer ellas mismas láminas y secuencias de imágenes.

Para confeccionar y elegir ilustraciones y libros ilustrados, se debe tener en cuenta lo siguiente:

- El significado de la ilustración se debe ajustar claramente al tema a tratar.
- Solamente las ilustraciones que se limitan a la consideración central y que tienen una distribución fácil de comprender, transmiten a los niños el desarrollo de un hecho.
- Los personajes se deberían ajustar al intelecto de los niños. Deberían estar dirigidos a su mundo sensitivo. Sólo así se sentirán compenetrados en los personajes principales y no se cansarán de observarlos.
- Cuando las formas están bien delimitadas y no se interfieren entre sí, se consigue una rápida y correcta interpretación de una ilustración.



- Los libros ilustrados sin contenido bíblico también pueden ser apropiados para la preescuela dominical. Su enunciado debería ajustarse al pensamiento nuevoapostólico (compárese con Propuestas para temas "Vida y fe").

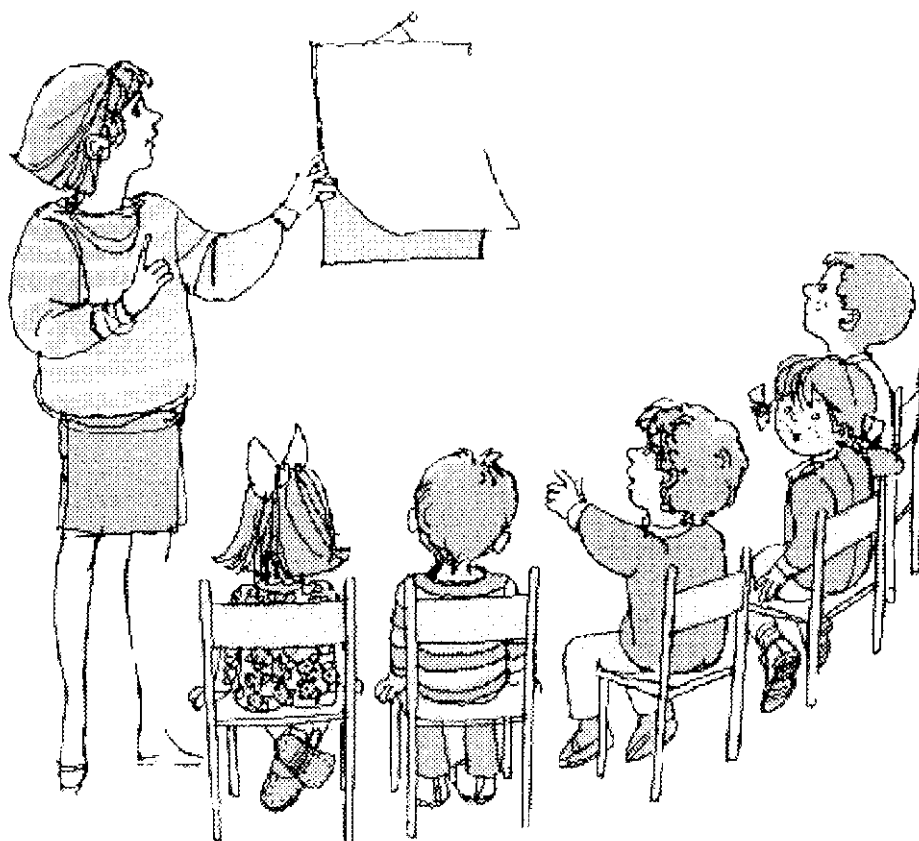
Los libros ilustrados son un buen medio auxiliar para tratar los problemas y miedos de los niños pequeños. Deberían contener principios de solución para diferentes situaciones y promover el comportamiento deseado en el aspecto social: repartir como corresponde, agradecer de corazón, posibles soluciones para peleas...

Atención: No todos los libros ilustrados bien presentados cumplen con estos requisitos. Por lo tanto, hay que saber elegir.

## *Cómo proceder al utilizar ilustraciones y secuencias de imágenes*

*La ilustración se debe parar o colgar a la altura de los ojos de los niños. Debería quedar garantizado el contacto visual de todo el grupo con la lámina. Al mismo tiempo hay que tener en cuenta la luz (reflejos y sombras). Se puede crear expectación cuando al principio la lámina se halla tapada. Si se va descubriendo parte por parte, se puede guiar selectivamente la mirada de los niños a determinadas partes de la ilustración.*

*Al preparar una lámina, la maestra debería pensar en virtud de qué preguntas e incentivos quisiera elaborar el punto principal de su contenido. Si la lámina contiene cosas que el niño no conoce, pero que son importantes para la historia, se le debe explicar de qué se trata.*





Ejemplo:

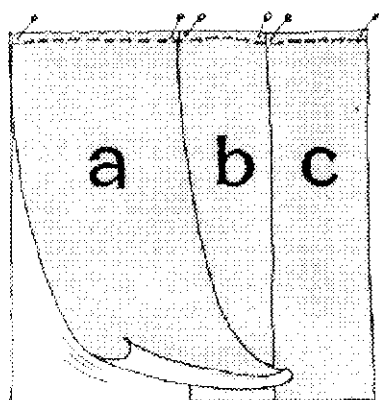
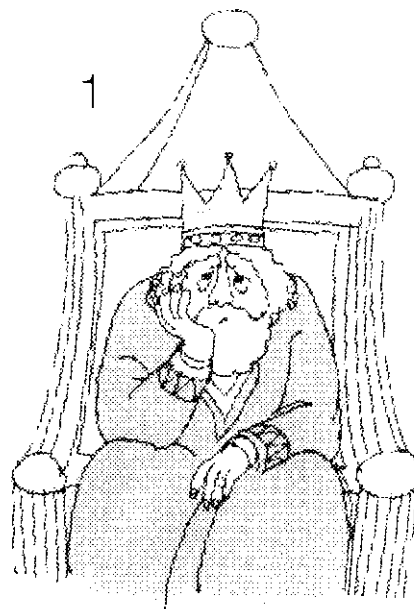
## Daniel como intérprete de sueños

### Preparación:

La secuencia de imágenes propuesta se pinta con colores llamativos y se ordena como corresponde. La maestra piensa cómo va a proceder durante la conversación.

A continuación un ejemplo posible:

1. La maestra muestra la primera imagen a los niños. Los niños cuentan lo que reconocen. Para complementar, la maestra hace preguntas: "¿Quién es esta persona? / ¿Qué oficio tiene? / ¿Cómo se dan cuenta?" Luego comienza a contar: "El rey está sentado en su trono. Se llama Nabucodonosor. Es muy rico y poderoso. Gobierna un país muy grande y mucha gente le obedece... Anoche soñó algo. ¿Qué creen?, ¿habrá sido un hermoso sueño?"

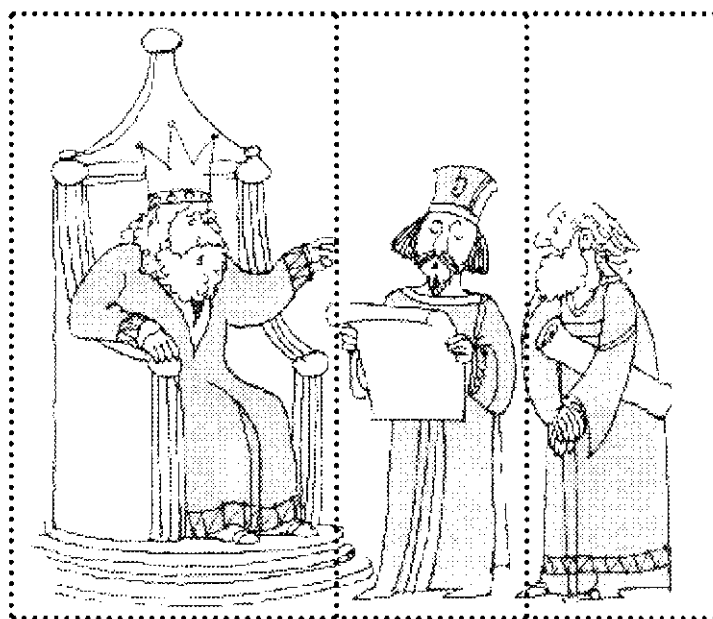


2. a) Se destapa poco a poco la segunda imagen. Los niños cuentan lo que ven: "El rey no soñó nada hermoso. Está muy descontento. Quiere algo, ordena..."

- b) Un hombre le está leyendo algo de un papel. Este hombre ya es anciano y sabio...

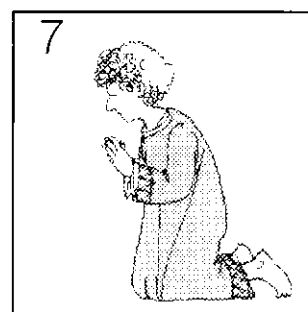
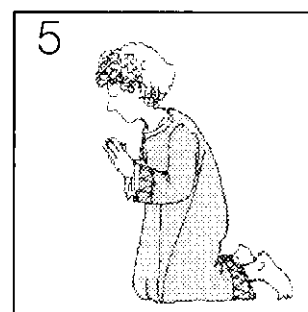
- c) Este hombre tiene un papel enrollado bajo el brazo. Tampoco él puede satisfacer al rey...

La maestra cuenta: "El rey quiere saber el significado de su sueño. Lamentablemente lo olvidó. Hace llamar a muchos hombres sabios. Estos leen en los libros. Estudian y estudian pero no descubren lo que soñó el rey. Entonces el rey se pone furioso. Los echa a todos."





3. Los niños aprenden a reconocer a Daniel. Está orando. Habla con el amado Dios... (Esta ilustración se muestra varias veces.)

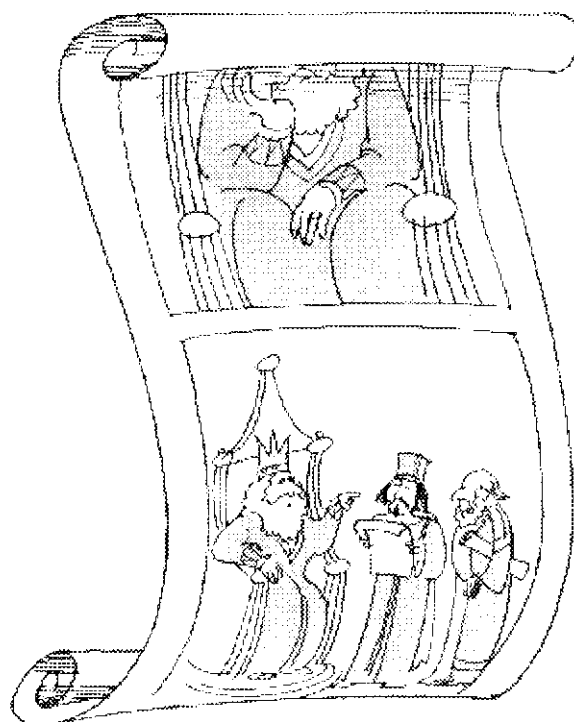


4-7. La maestra muestra las secuencias y narra la historia. Los niños escuchan.

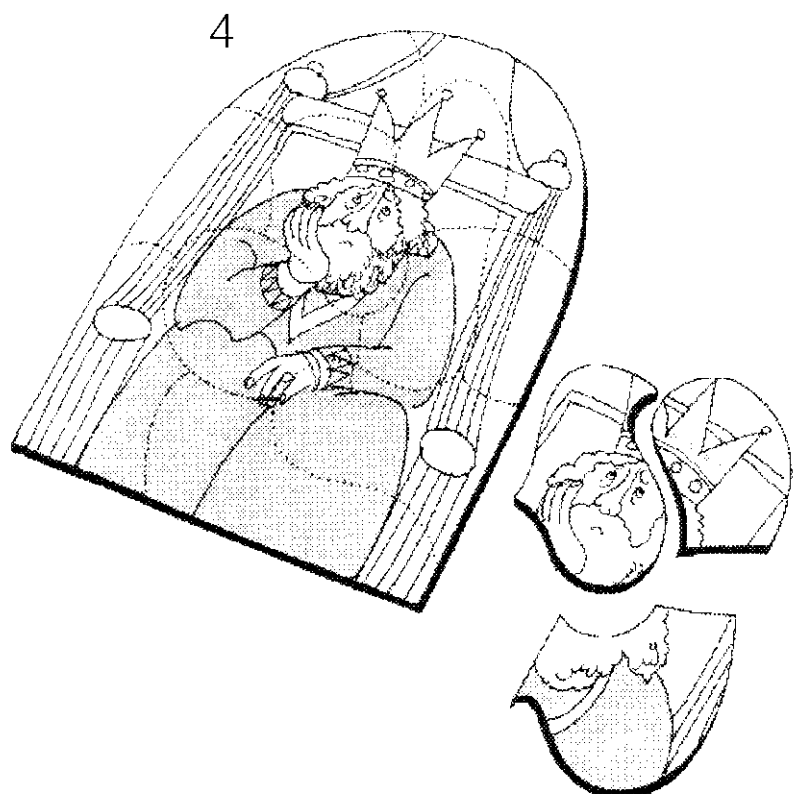
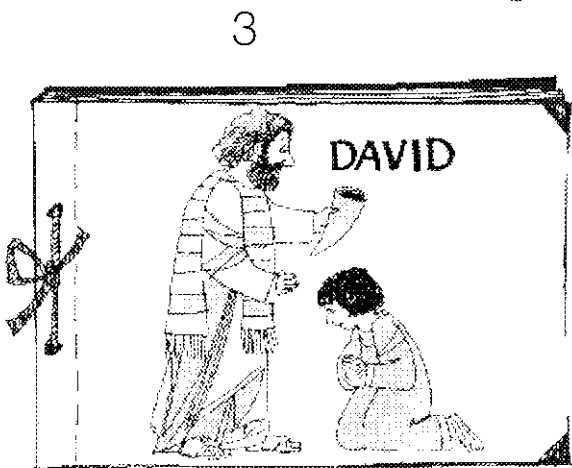
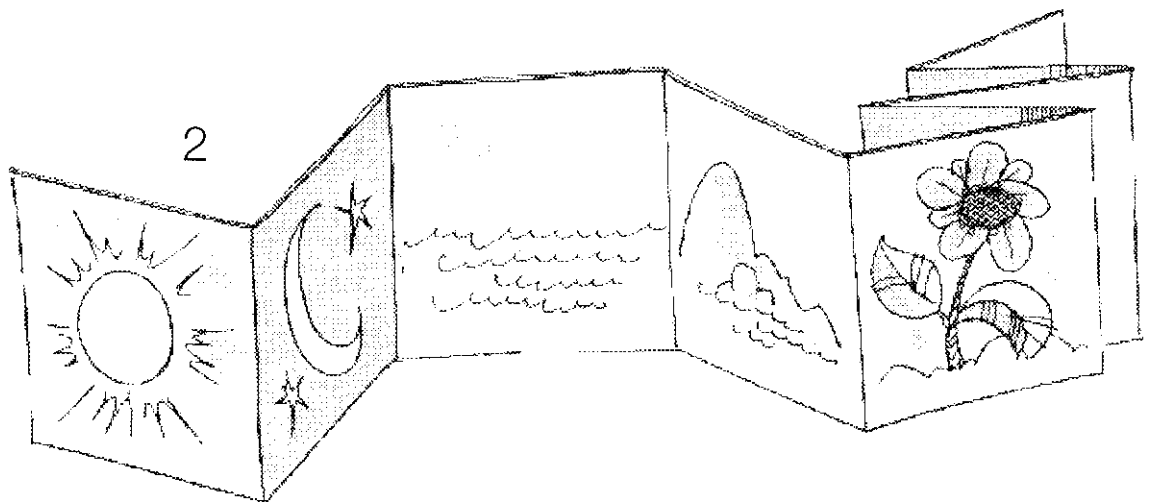
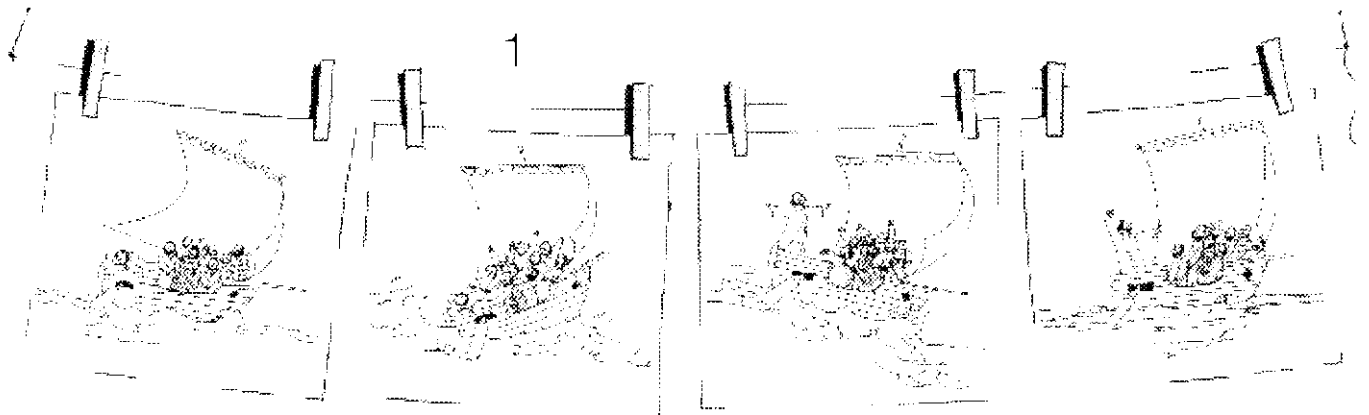
Al terminar con la narración, se observan otra vez las imágenes y se narra la historia resumida dejando intervenir a los niños.

Observaciones: La ilustración que representa a Daniel orando refleja el objetivo de la historia: "Dios escucha una oración creyente." Cada niño podría colorear una copia de la misma.

Para que los niños puedan entender mejor lo referido al rollo de papel de la segunda ilustración, se pueden juntar las secuencias de la manera aquí detallada y luego se pueden enrollar.



Las secuencias utilizadas también se pueden colgar de un hilo **(1)**, se pueden doblar en forma de acordeón **(2)** o unir para formar un librito ilustrado **(3)**. Las ilustraciones individuales se pueden pegar sobre un cartón o madera y recortarlas como rompecabezas **(4)**.



## Dibujar mientras se narra

La maestra va dibujando mientras narra la historia. Es decir que además de lo hablado, los niños reciben una imagen. A los niños les encanta ver cómo se va conformando un dibujo. No importa si no todo sale bien. En caso que los niños no interpreten algo harán preguntas; eventualmente pueden intervenir y hacerlo a su manera. Generalmente son suficientes algunos pocos detalles típicos para conformar a los niños.

Ejemplo:

NT 96



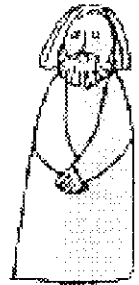
### Ascensión

#### Preparación:

En primer lugar, la maestra piensa sobre cada escena de la historia:

- 1) La habitación con Jesús y sus discípulos sentados alrededor de una mesa.
- 2) Subiendo por una montaña
- 3) La ascensión de Jesús

Divide una hoja grande para poder ubicar todas las escenas en ella. (También se puede representar cada escena en una hoja por separado o dibujarlas en la pizarra.) El personaje principal, es decir, Jesús que ha resucitado, se dibuja sobre cartulina, se recorta y se colorea. Esto permite cambiarlo de lugar y no tener que dibujarlo una y otra vez.



**Desarrollo:**

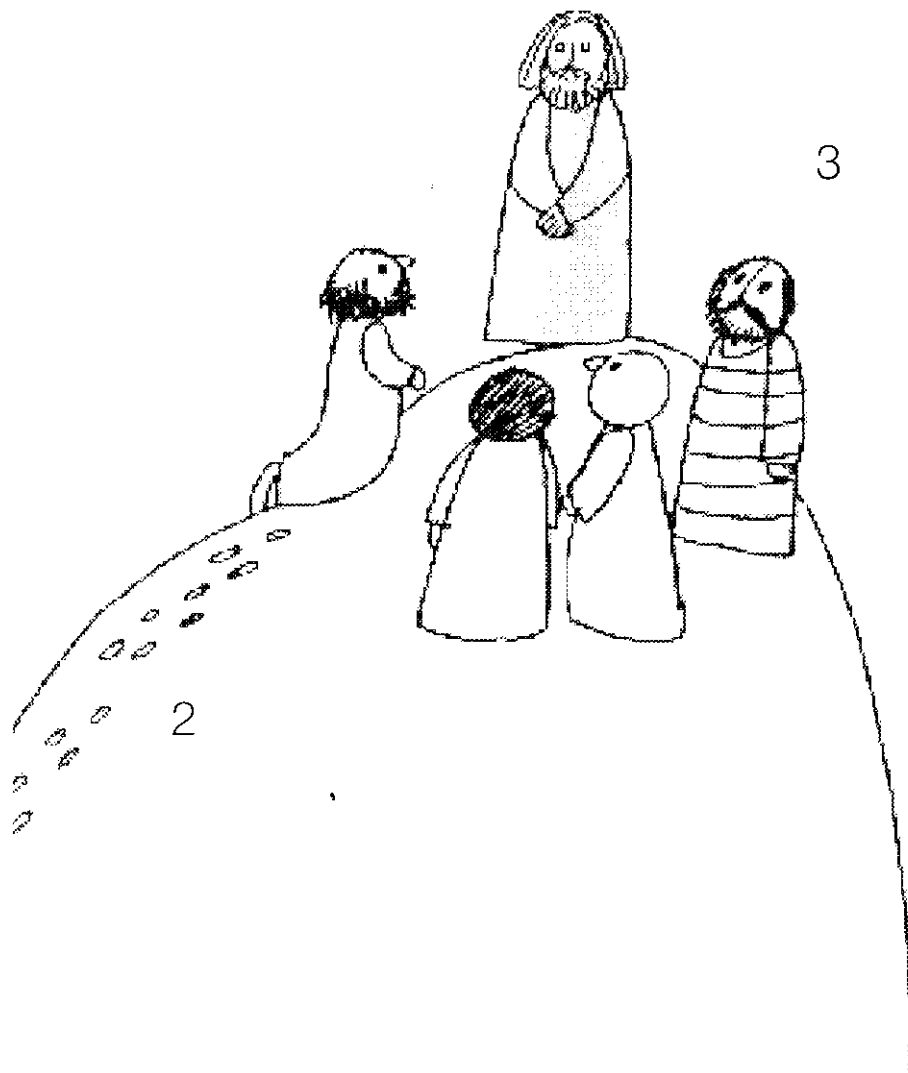
La maestra narra la historia. Con un marcador grueso va dibujando lo que cuenta. Se puede tomar tiempo para hacerlo.

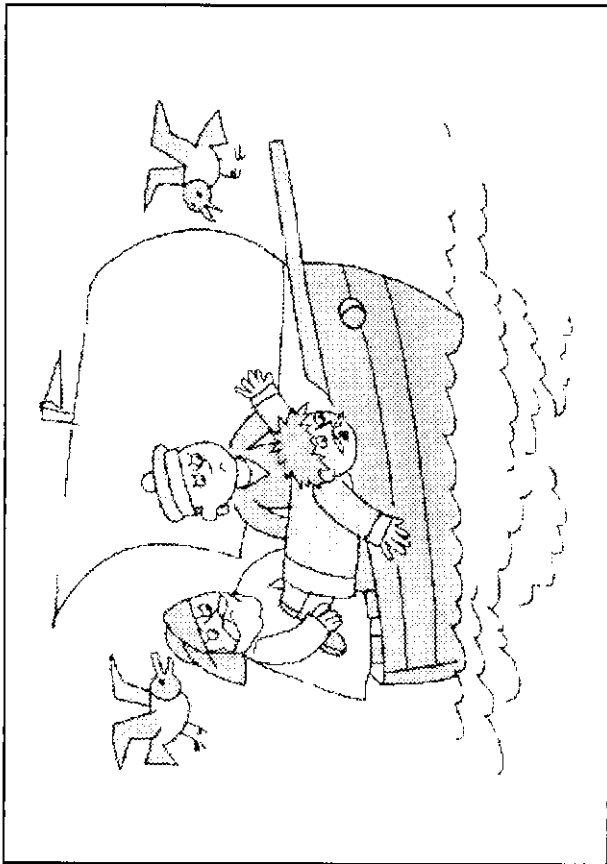
1. La maestra narra y dibuja: "Ésta es una casa. En una habitación grande hay una mesa. Muchos hombres están sentados a su alrededor. Uno tiene barba, se llama Pedro. Otro... Son los discípulos de Jesús. También Jesús está allí."

La maestra muestra la figura recortada de Jesús. La lleva de un discípulo a otro y cuenta: "Jesús dice: ¡Los amo mucho! Pero no me puedo quedar con ustedes. Pronto regresaré junto a mi Padre en el cielo. ¡No estén tristes!..."

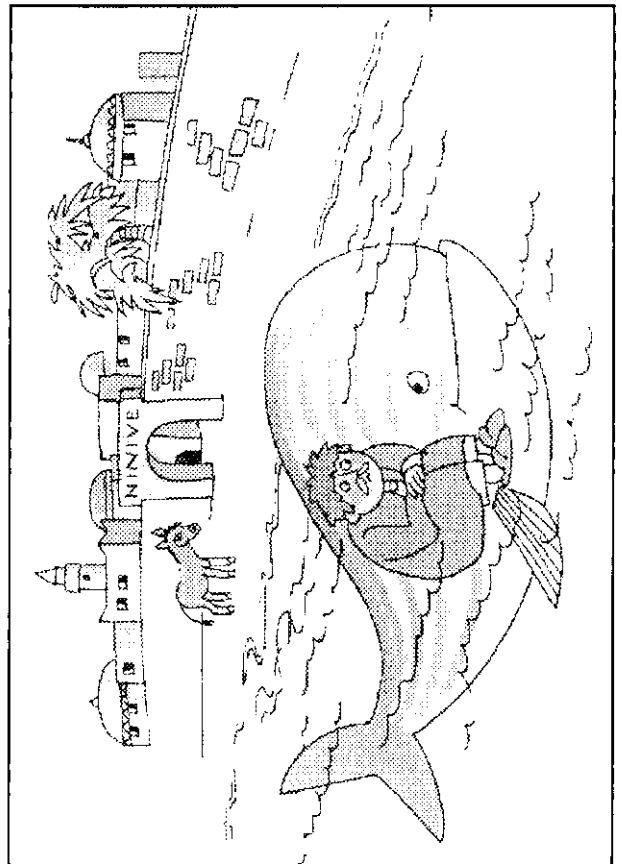
2. El Señor Jesús va subiendo por la montaña y todos los discípulos lo acompañan. Se pueden dibujar muchas huellas de pies en la lámina.
3. Todos los discípulos se arrodillan. Jesús se despide. Los bendice y asciende al cielo.

Luego los niños pueden contar y representar la historia a su manera.

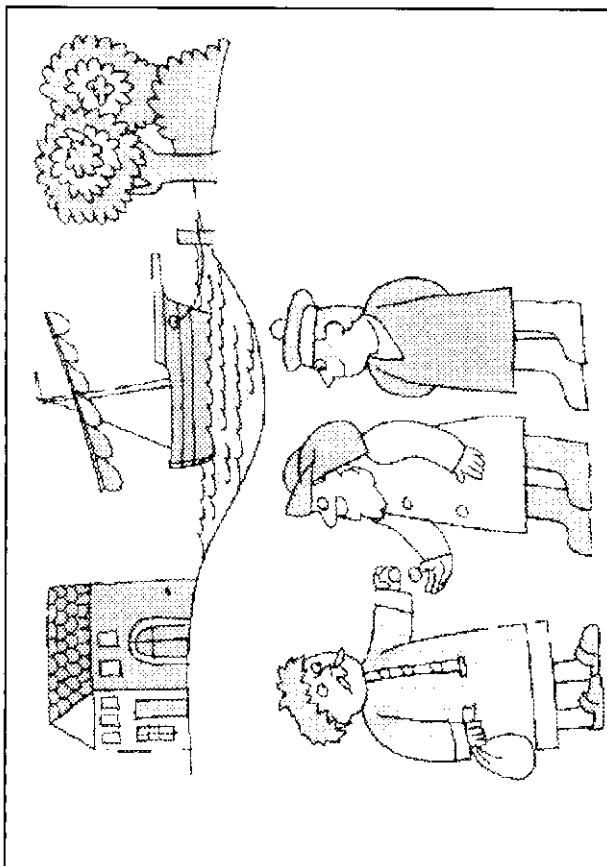




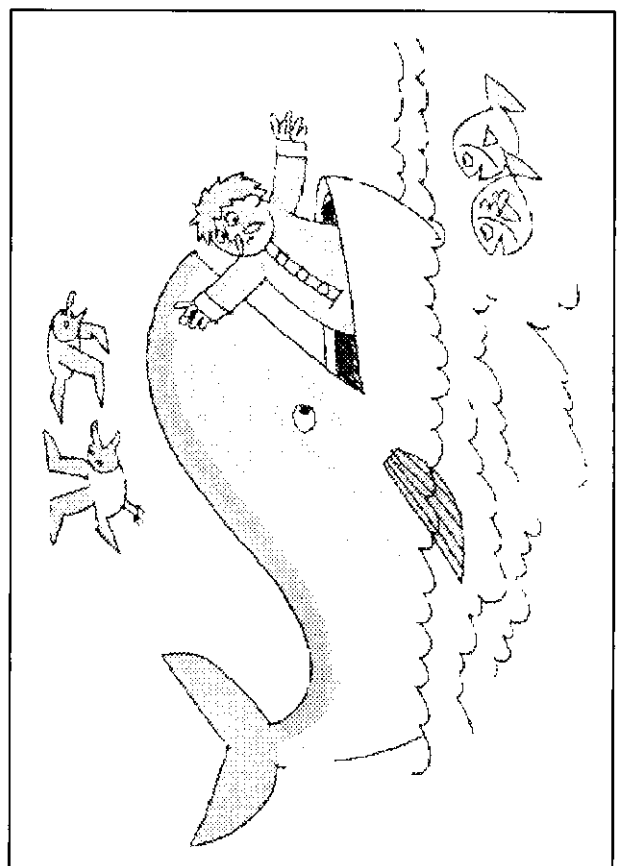
2



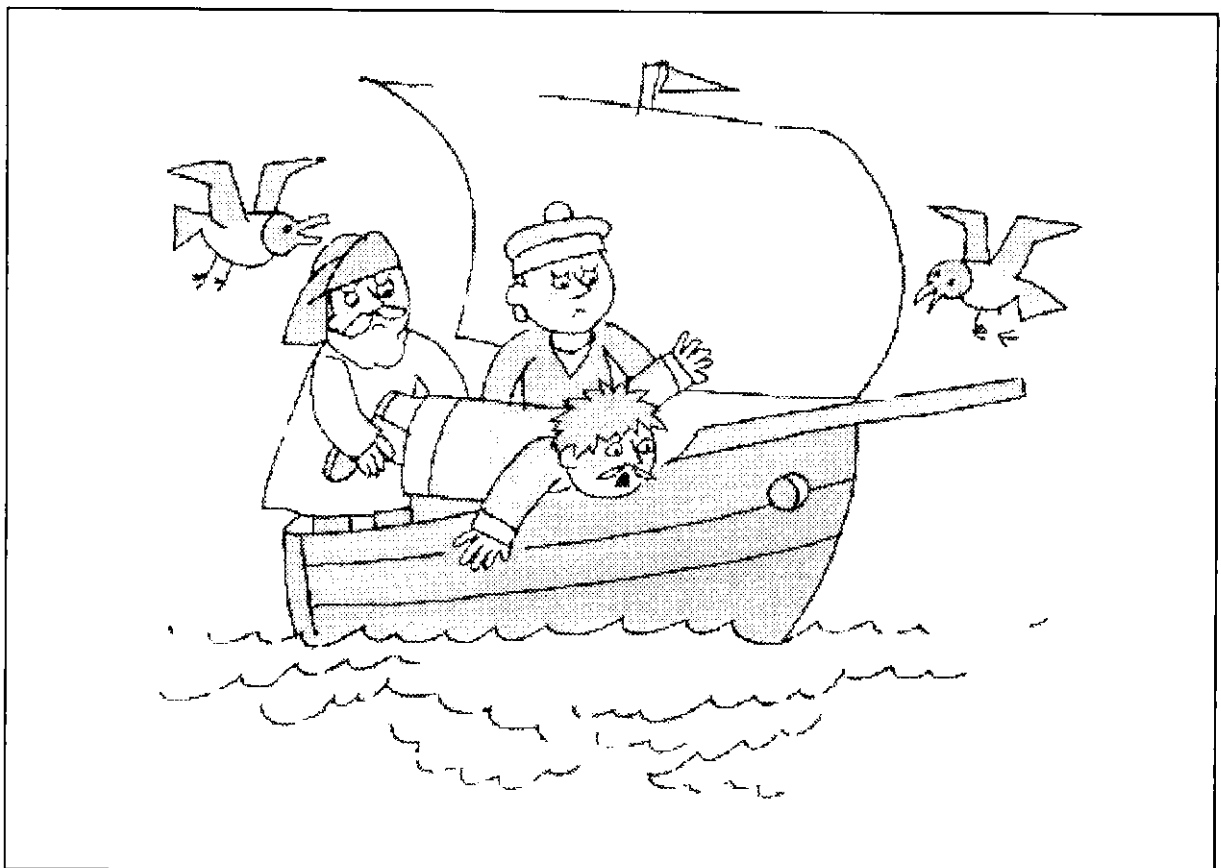
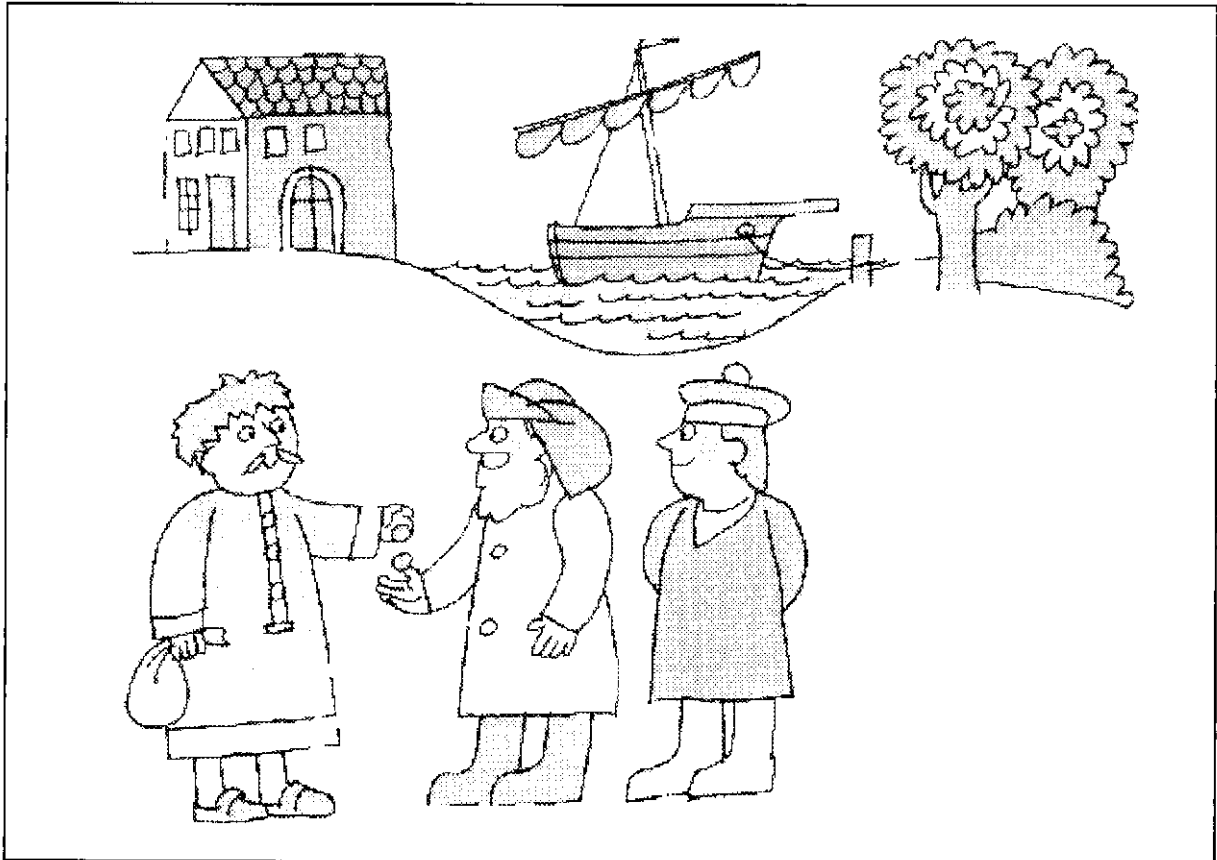
4

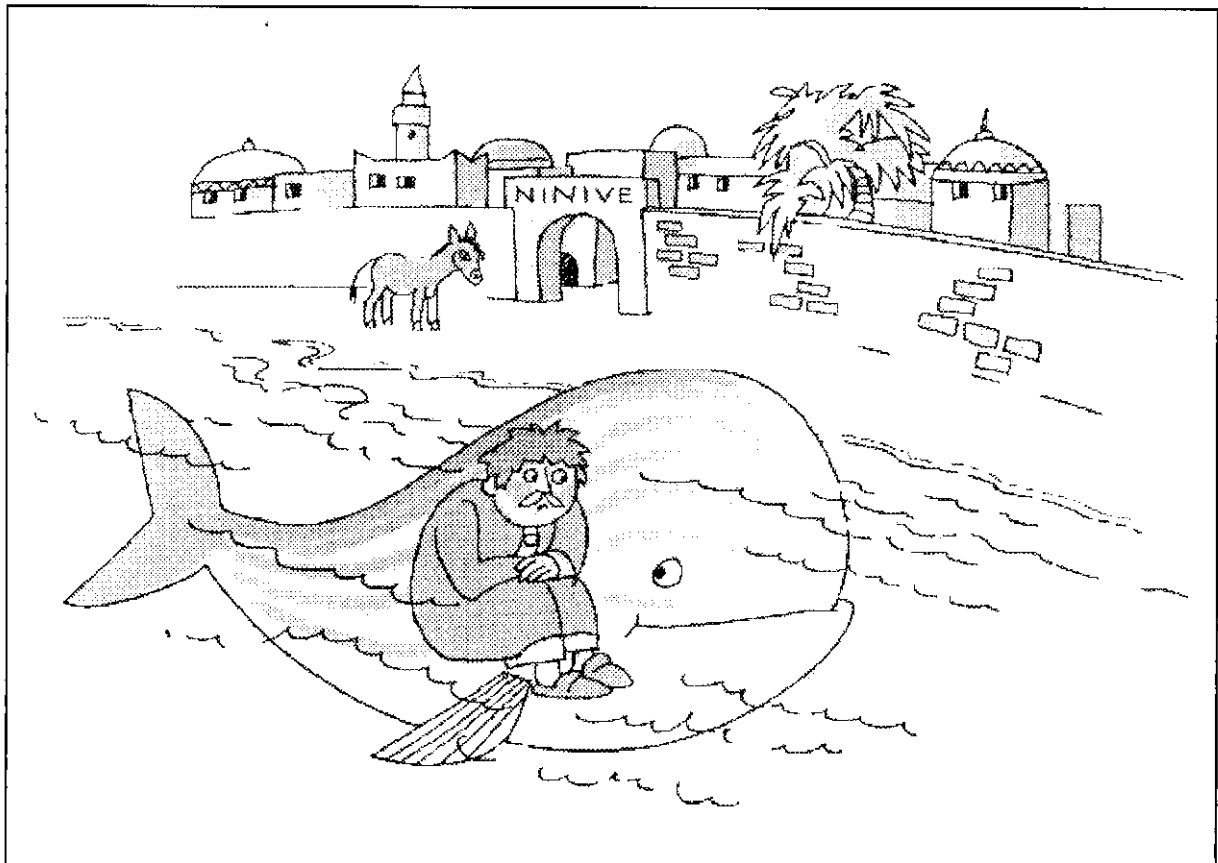
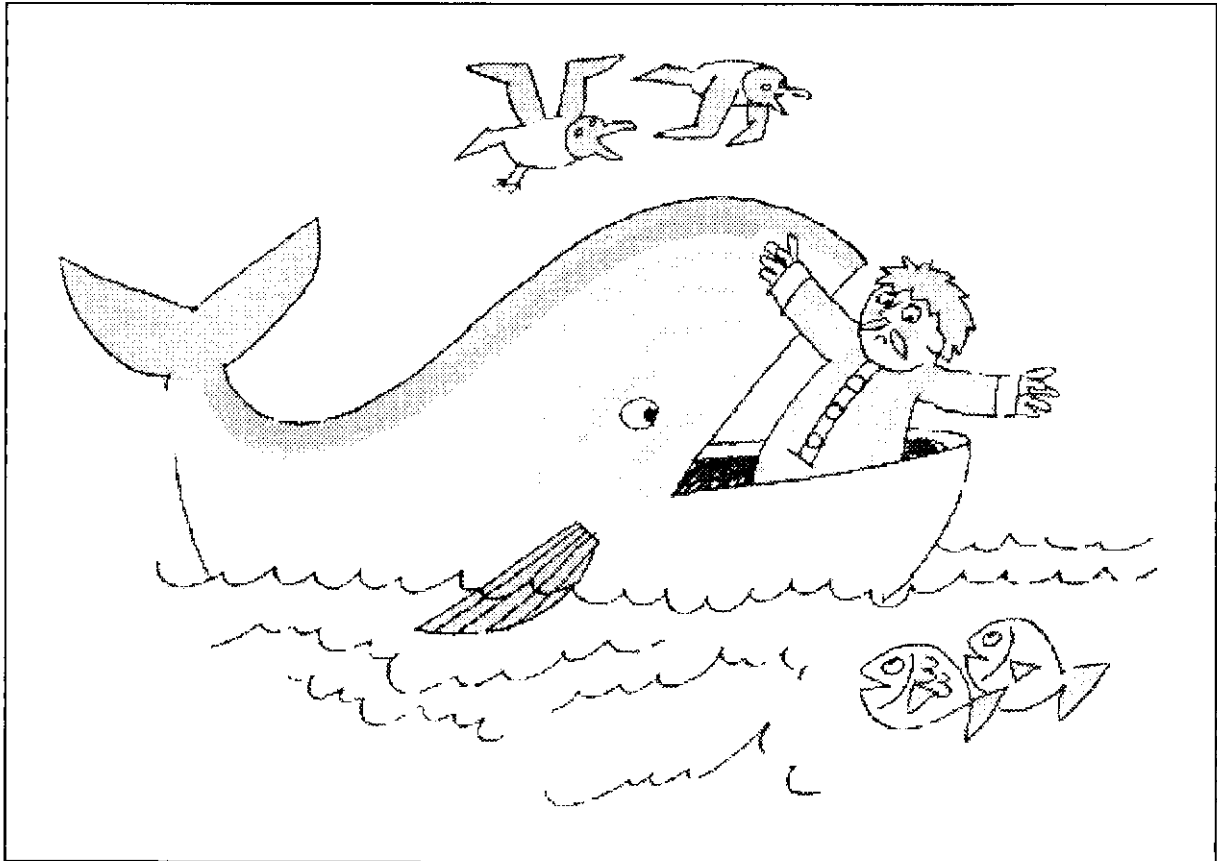


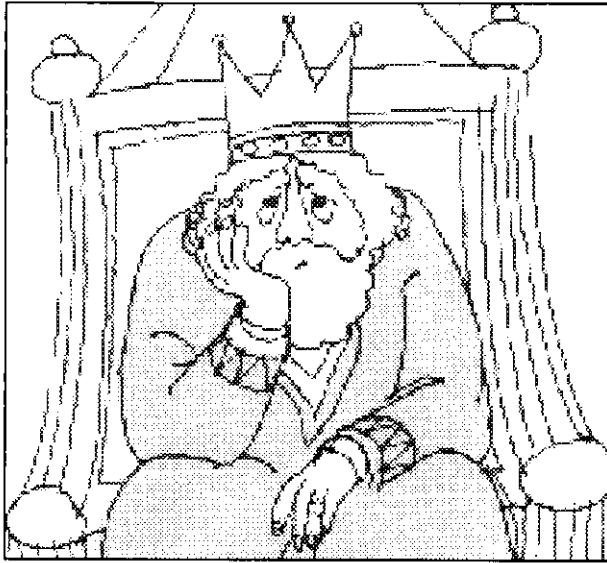
1



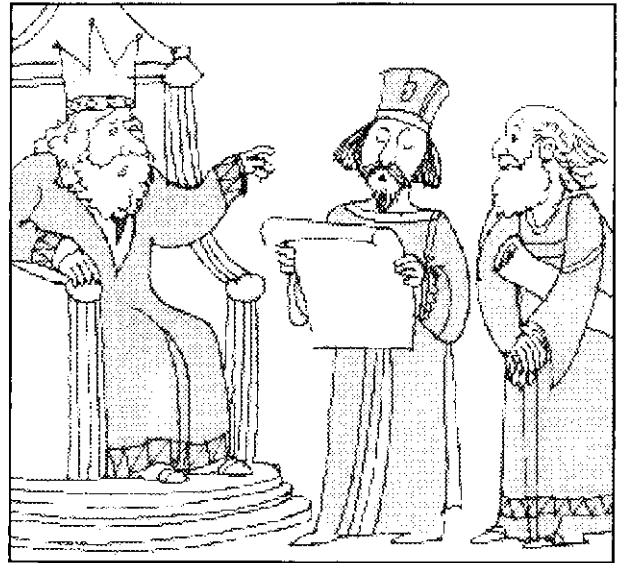
3



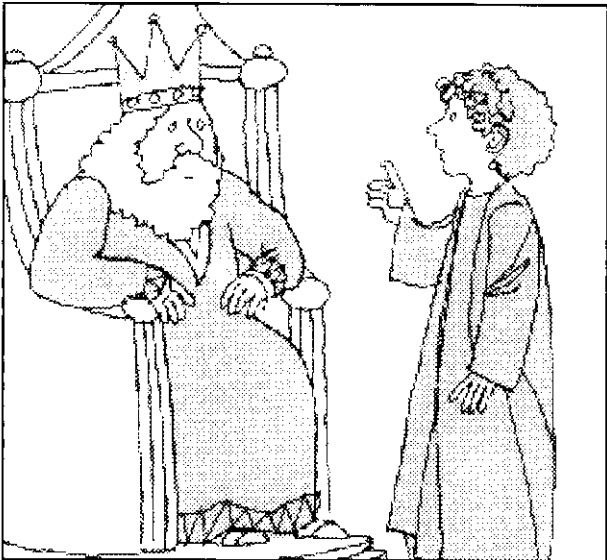




1



2



3



4



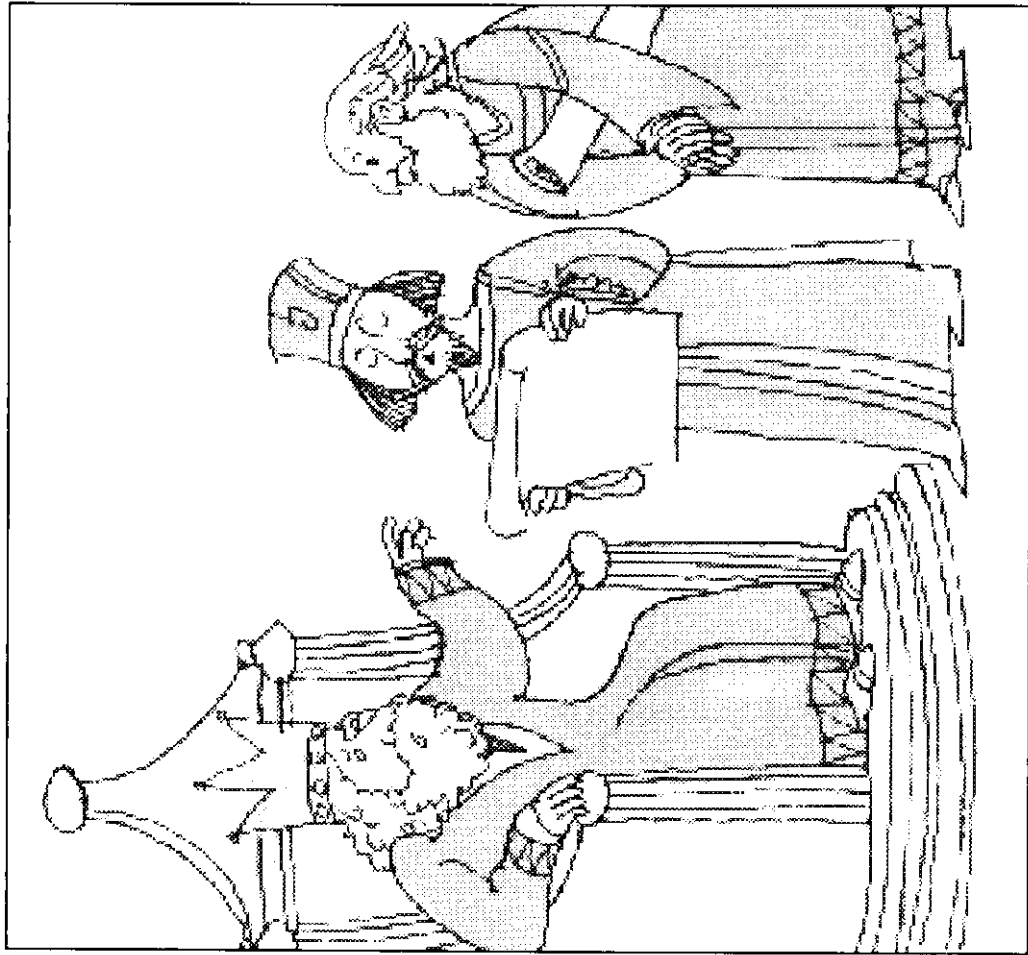
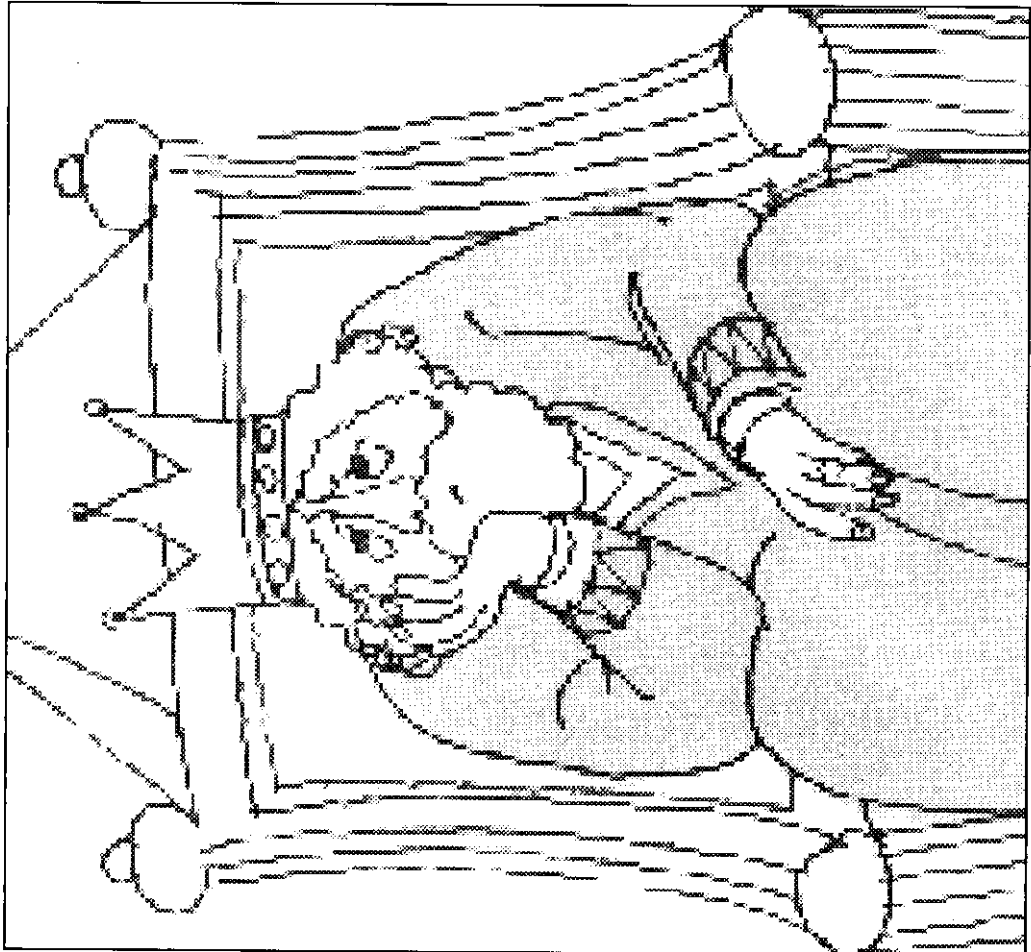
5



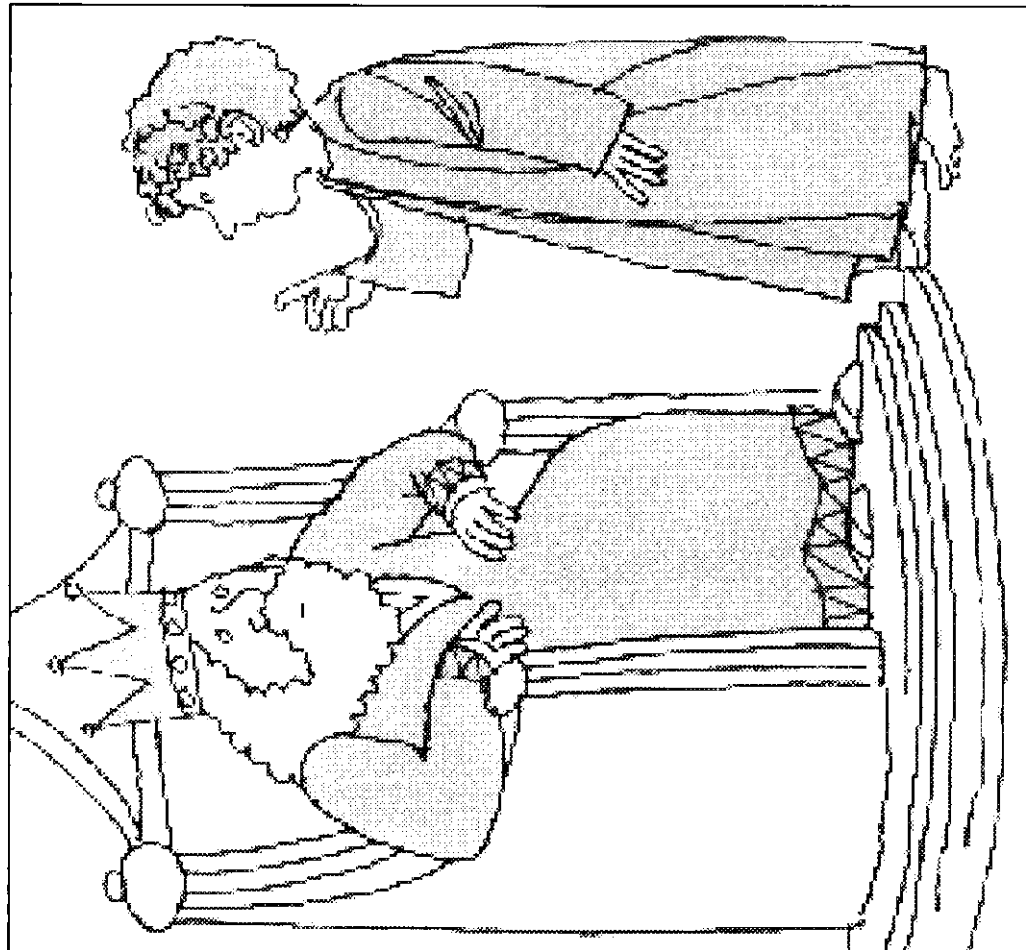
Daniel ora (modelo para colorear)



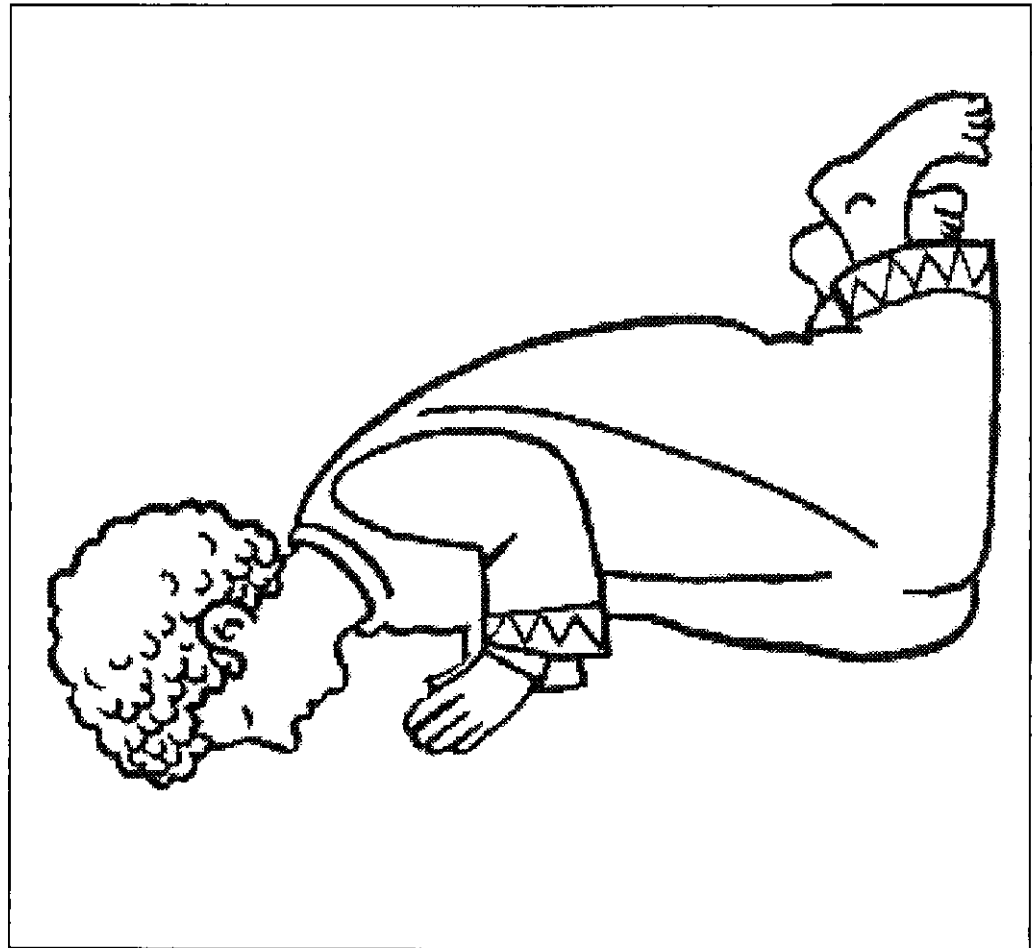
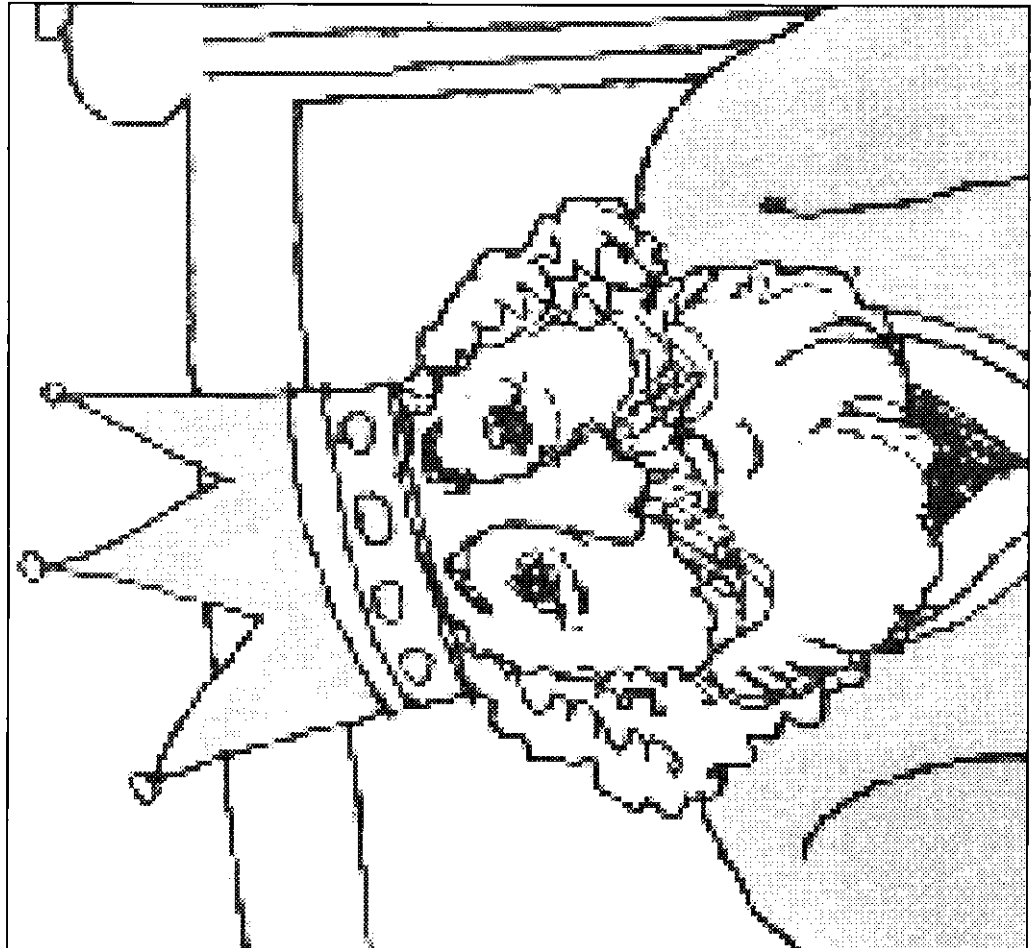
Daniel como intérprete de sueños (modelo para copiar)

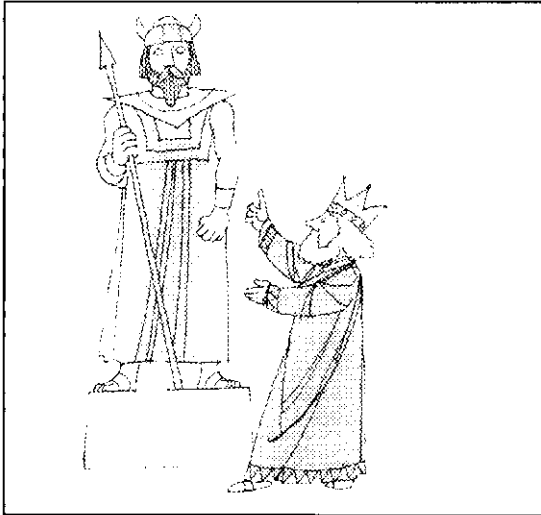


Daniel como intérprete de sueños (modelo para copiar)

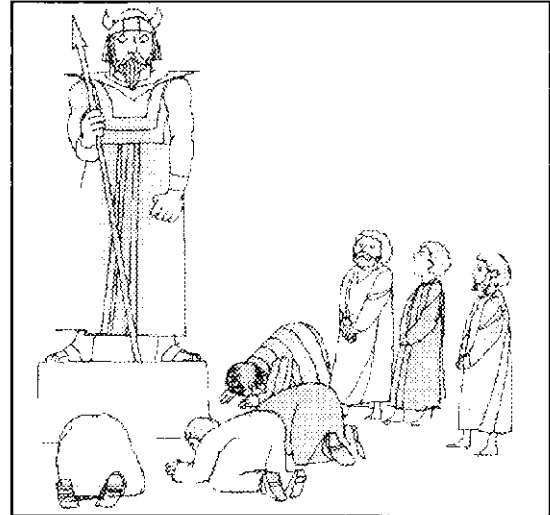


Daniel como intérprete de sueños (modelo para copiar)

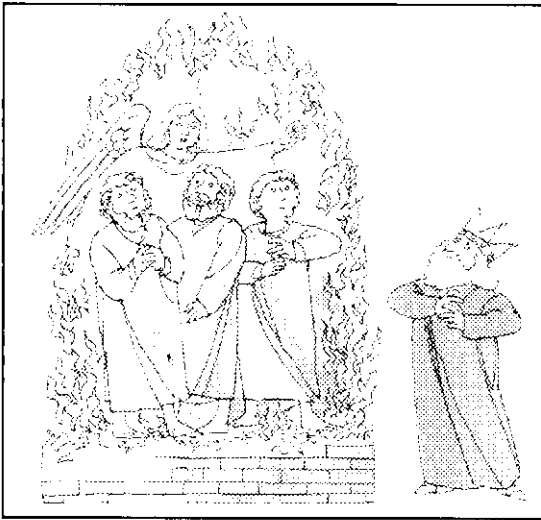




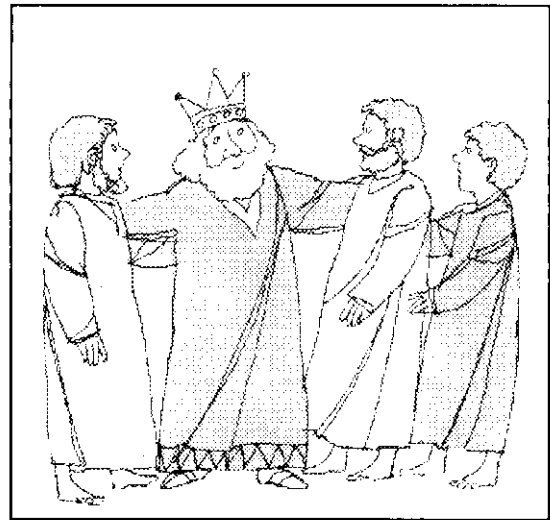
1



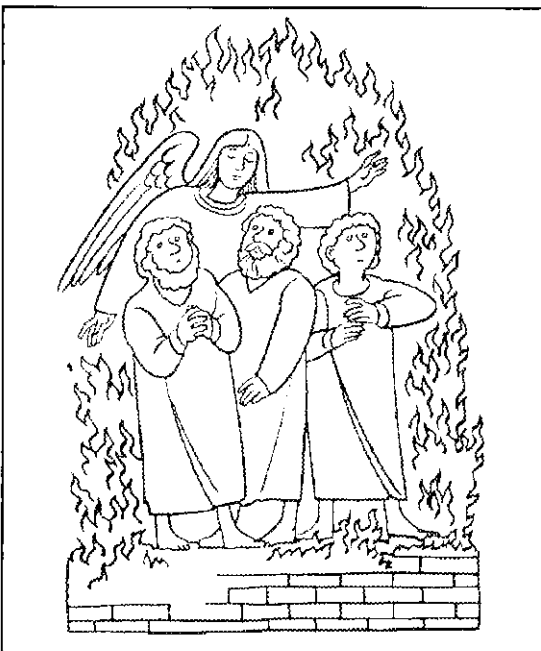
2



3

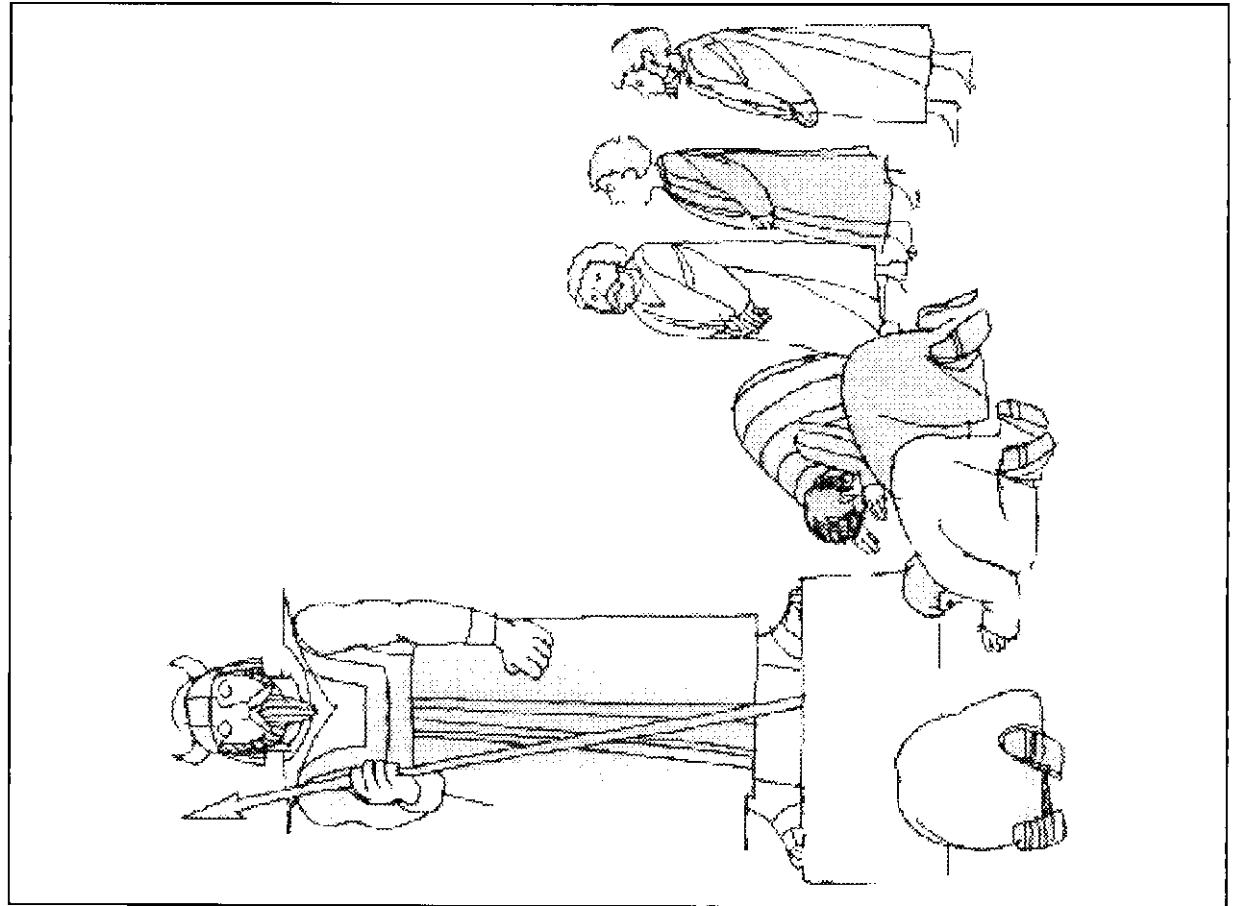
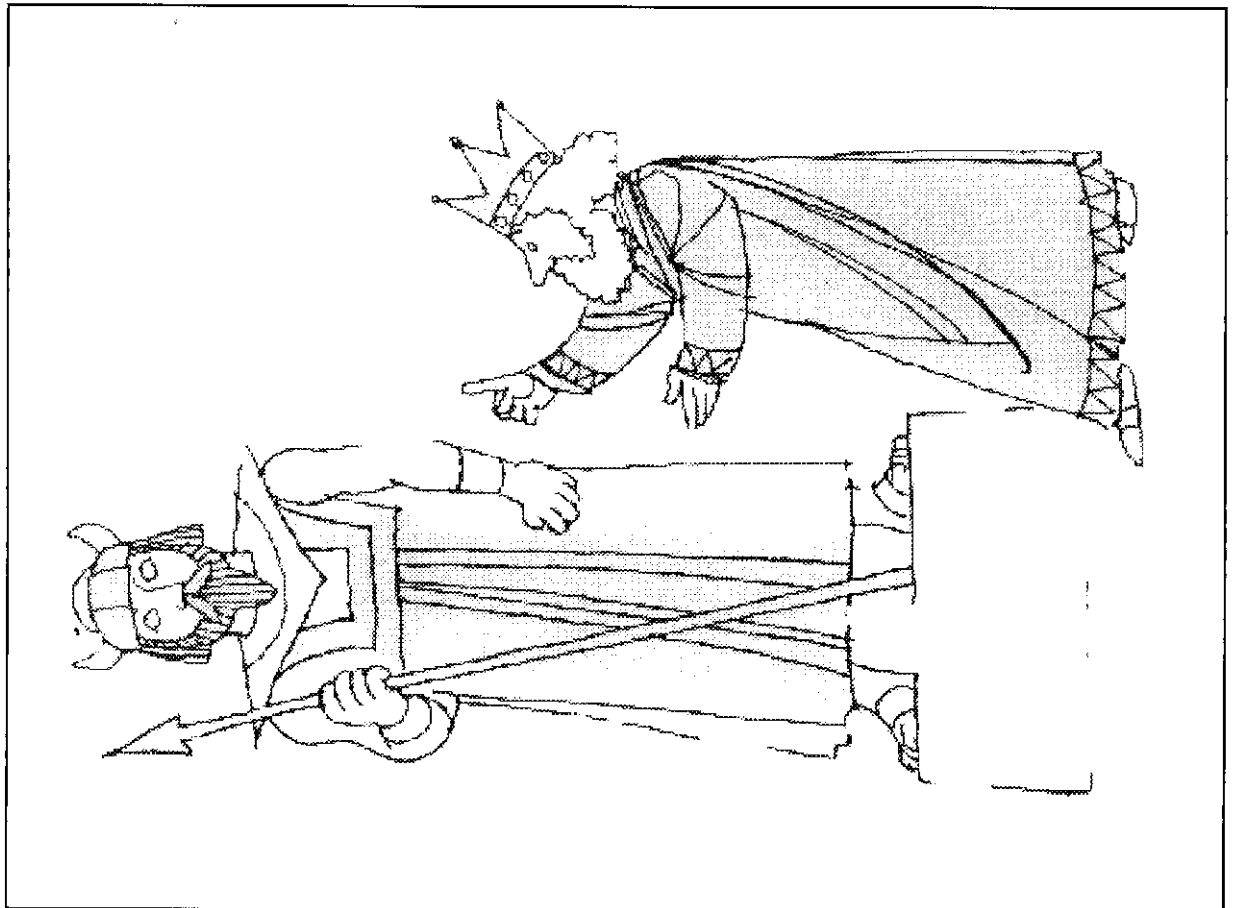


4

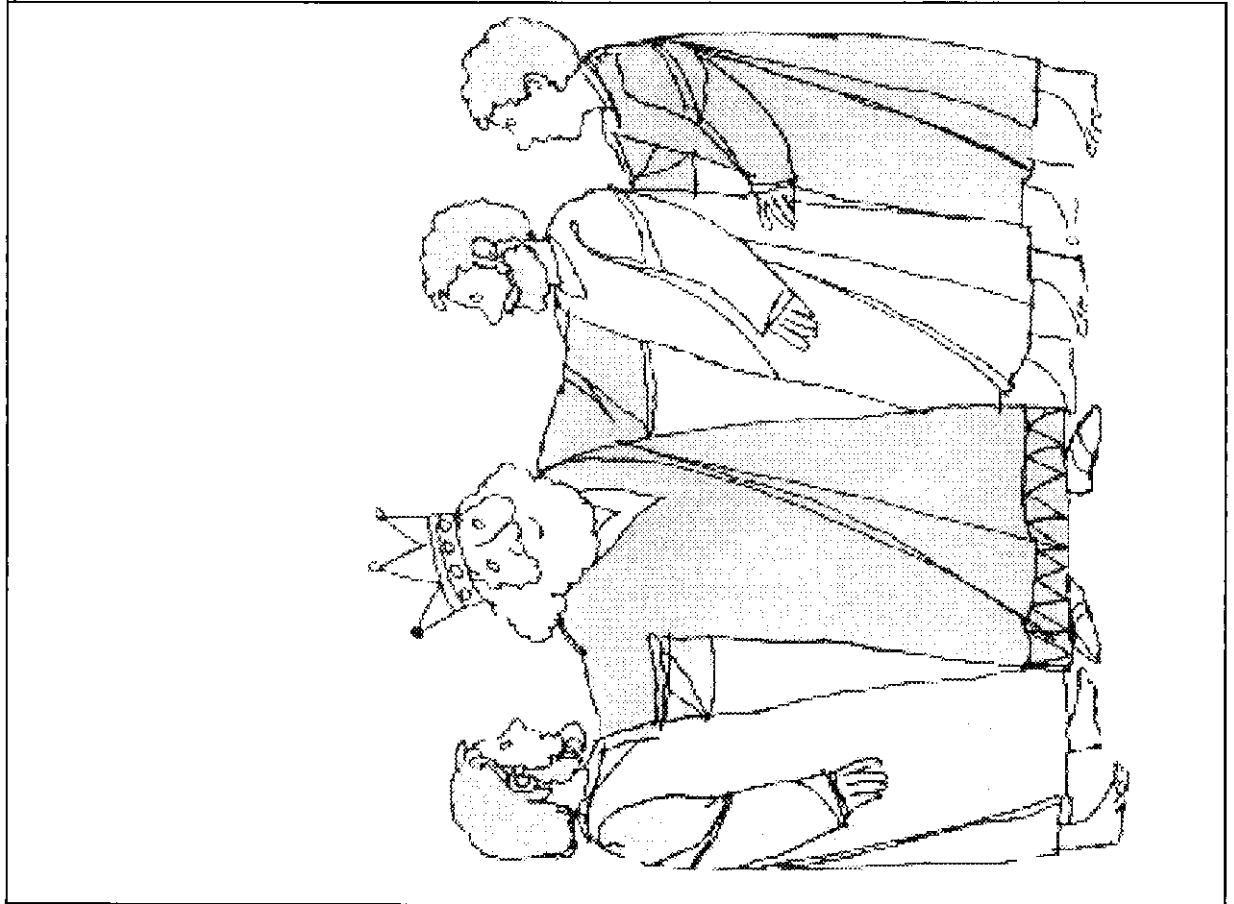
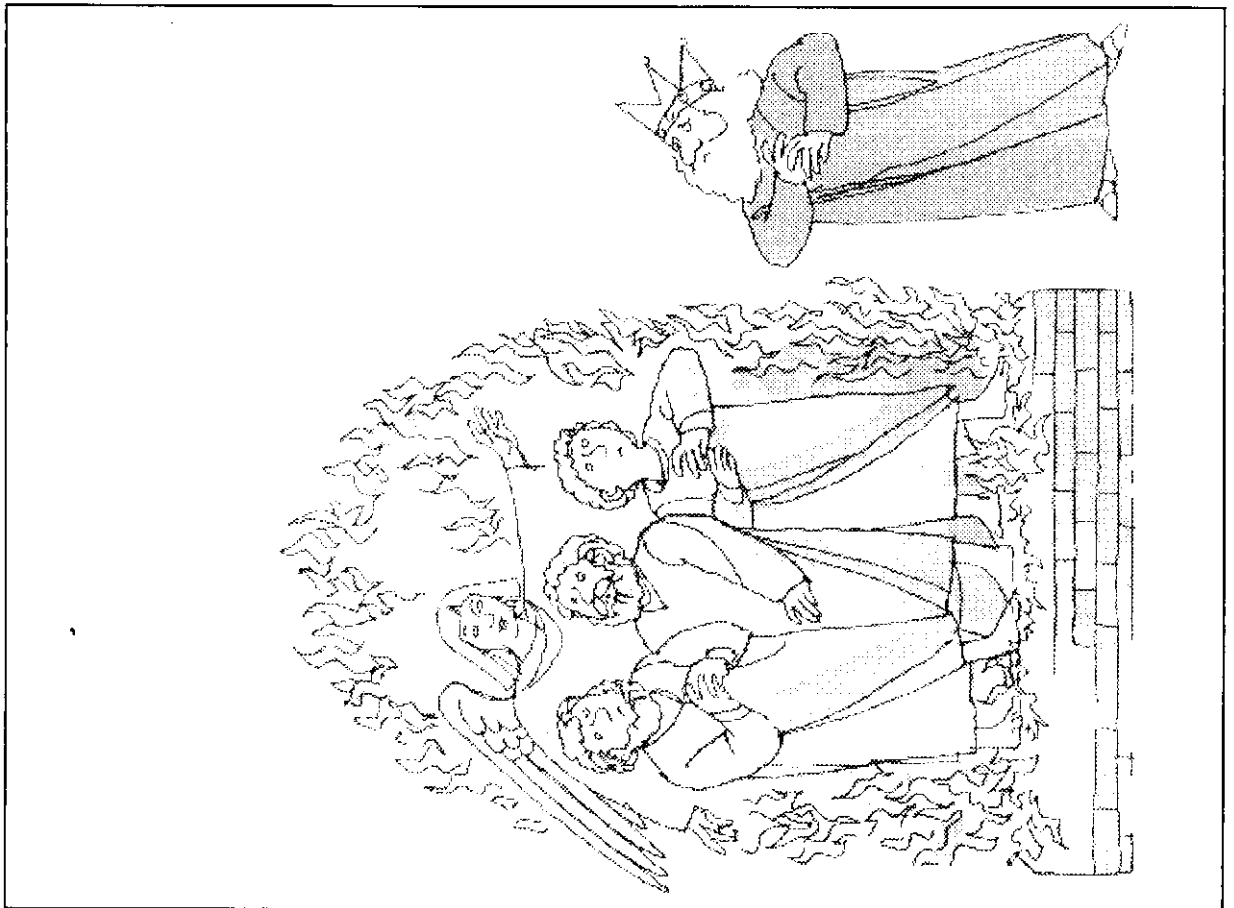


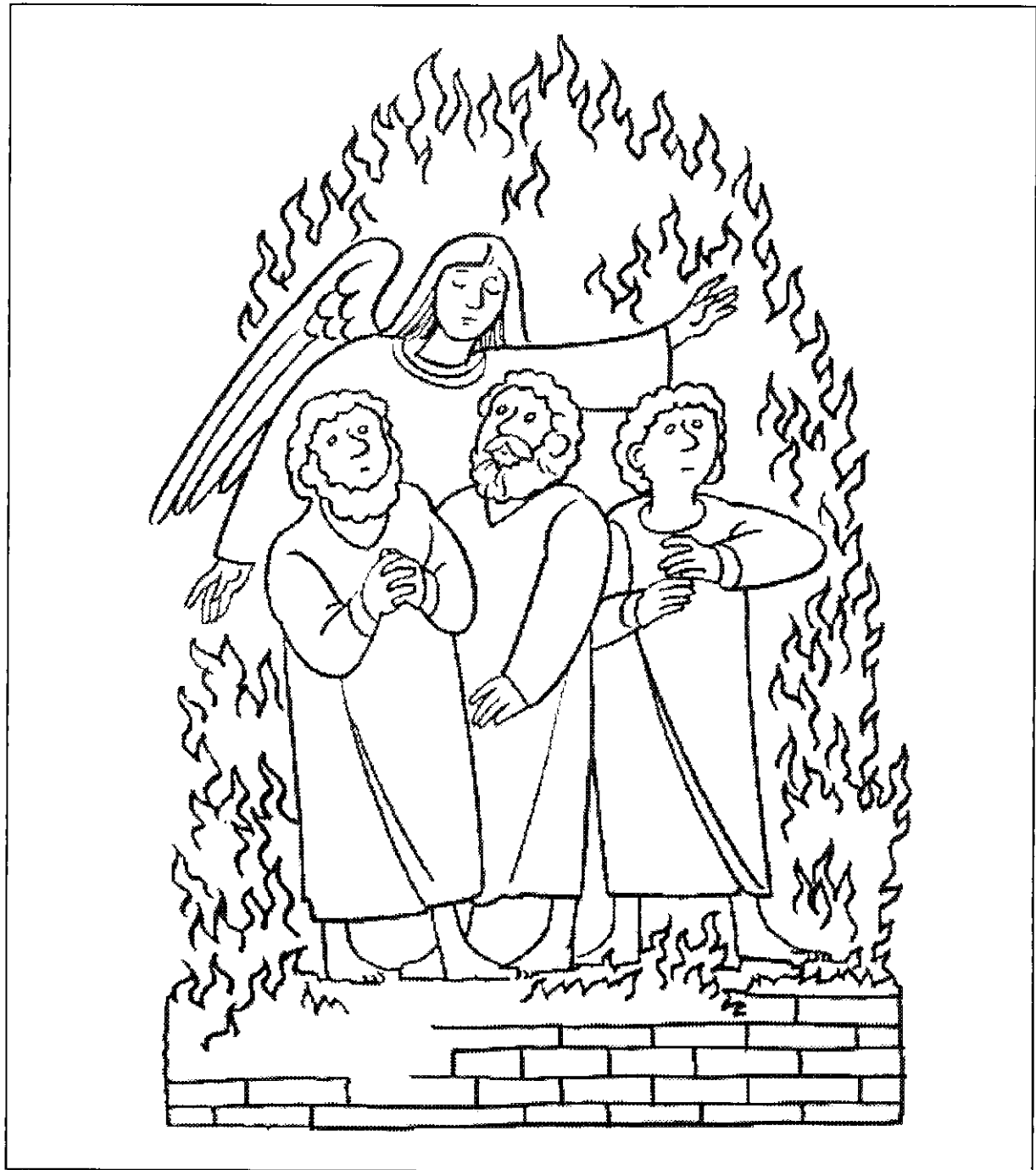
Los tres varones en el horno de fuego  
(modelo para colorear)

Los tres varones en el horno de fuego (modelo para copiar)



Los tres hombres en el horno de fuego (modelo para copiar)







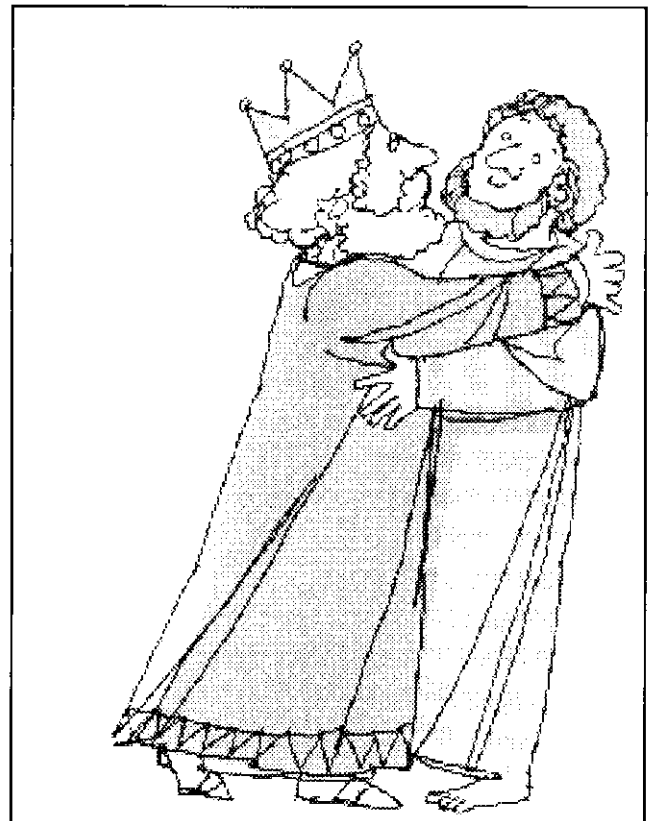
1



2



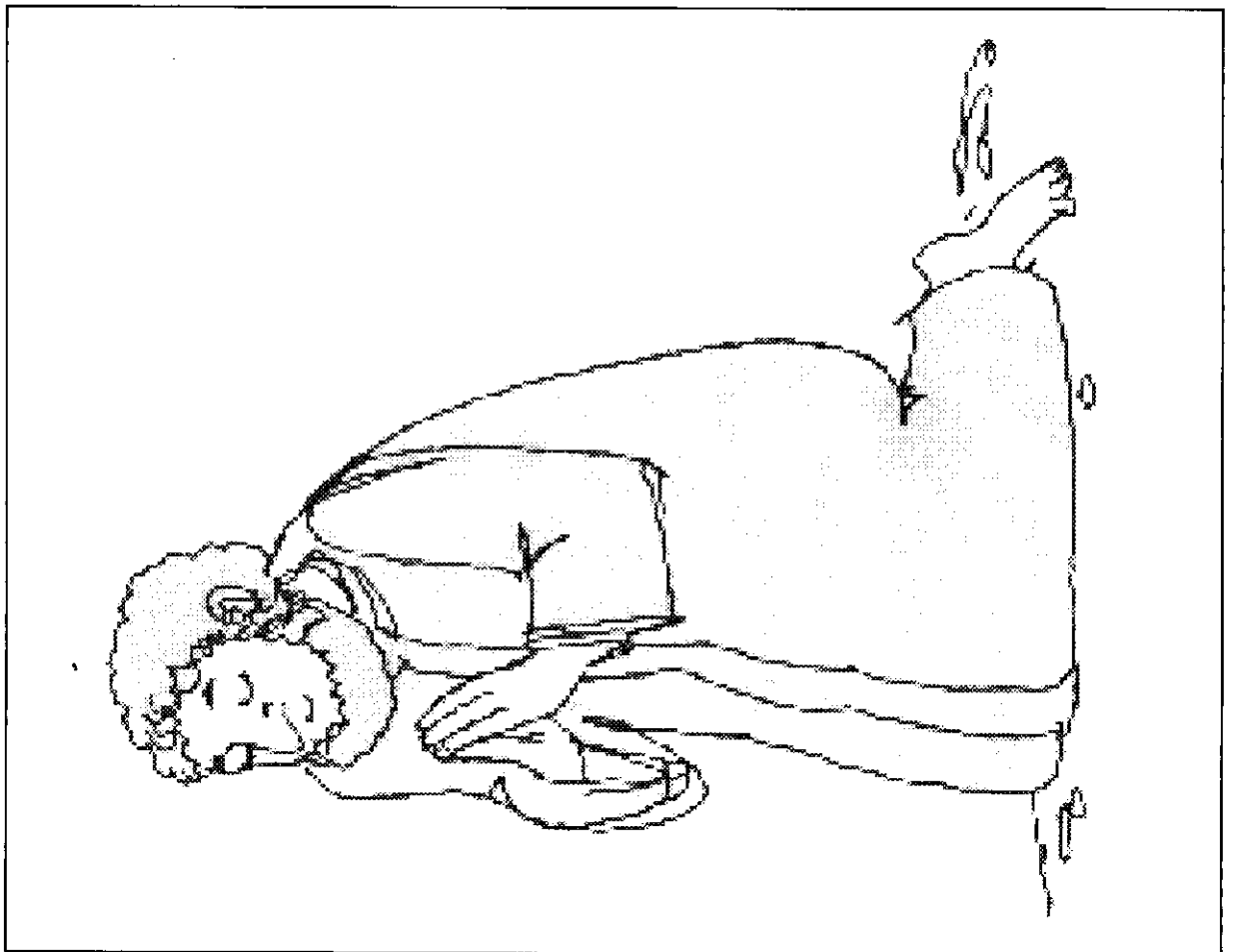
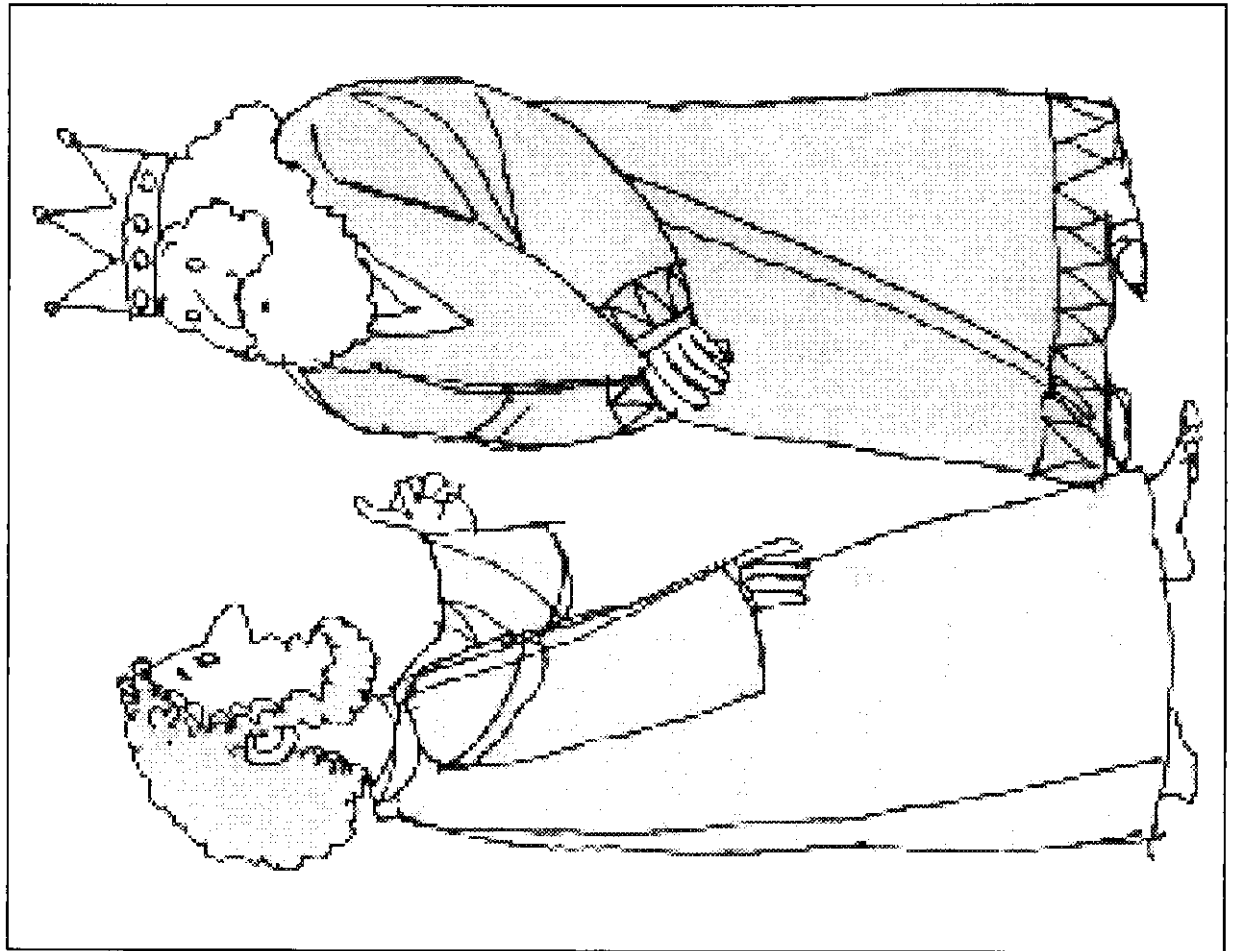
3



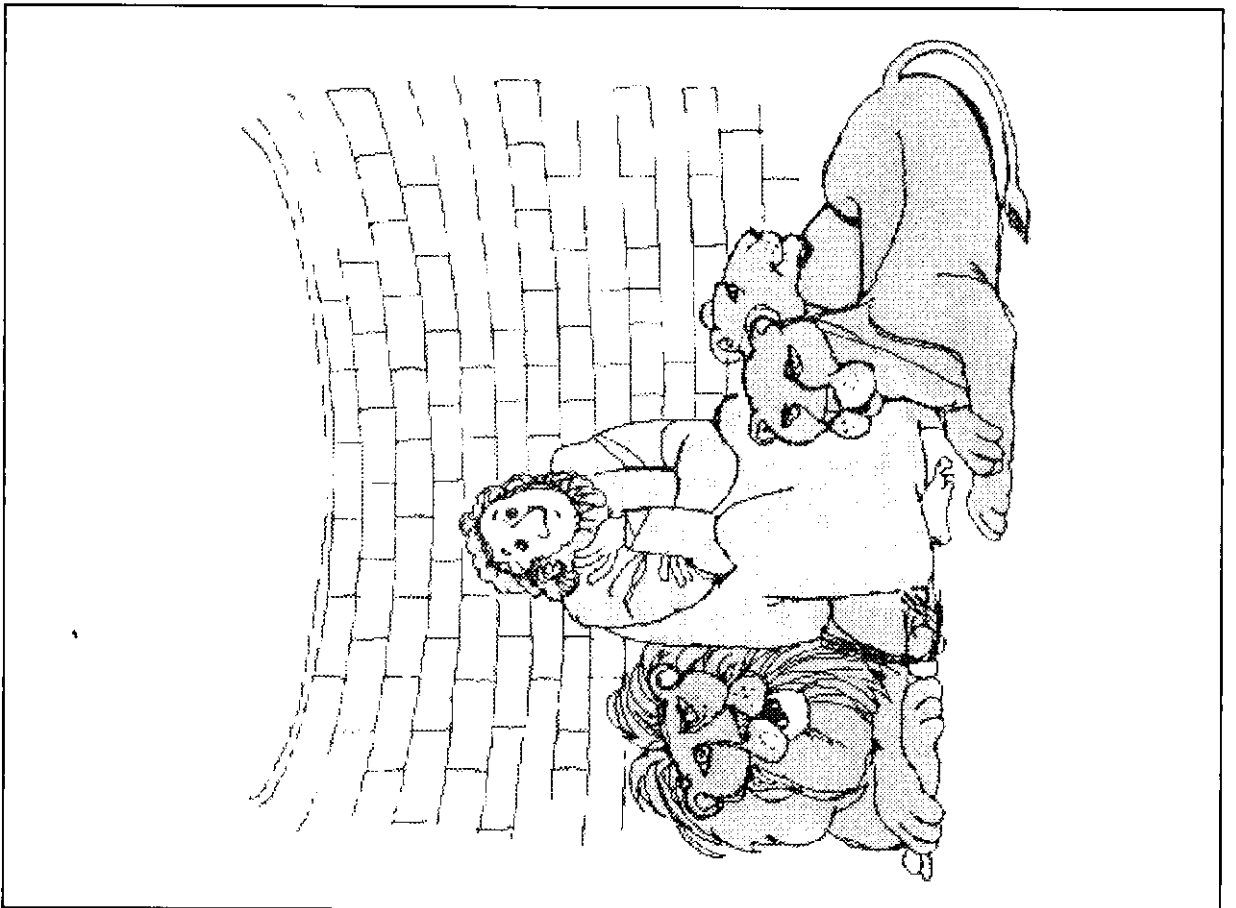
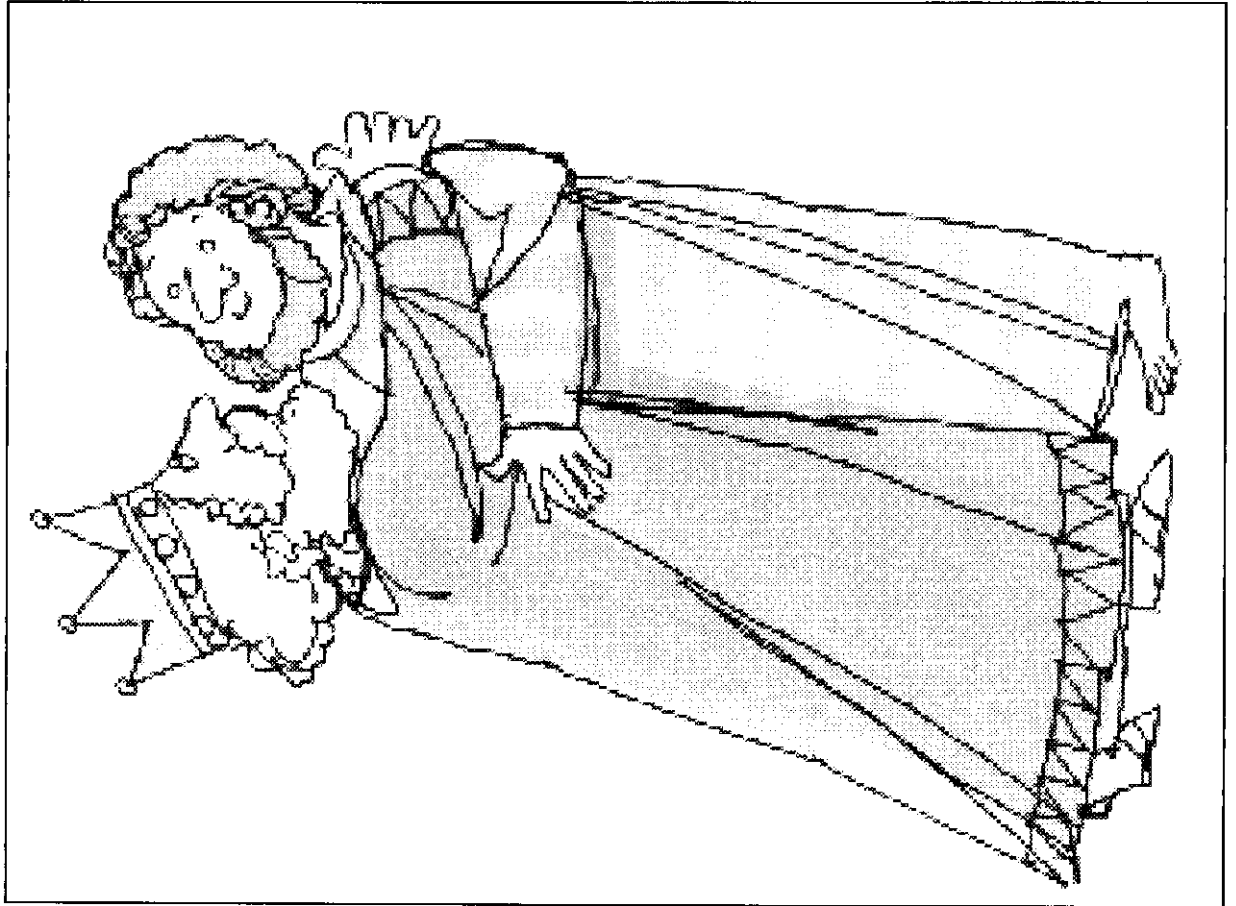
4



Daniel en el foso de los leones (modelo para copiar)

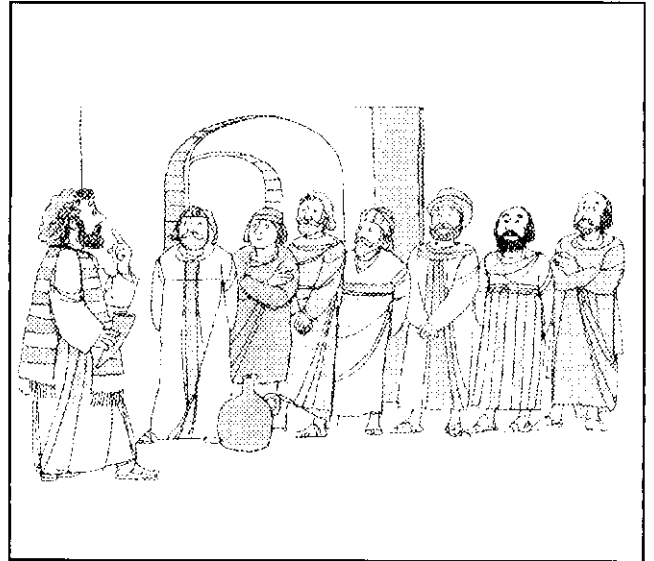


Daniel en el foso de los leones (modelo para copiar)





1



2



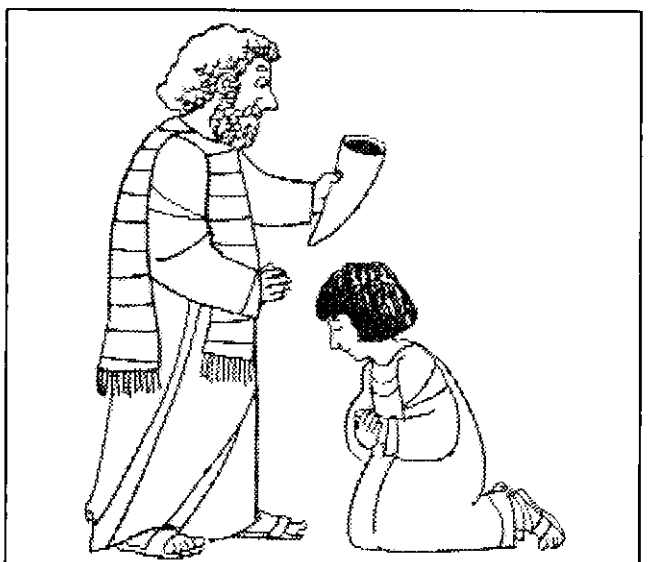
3



4

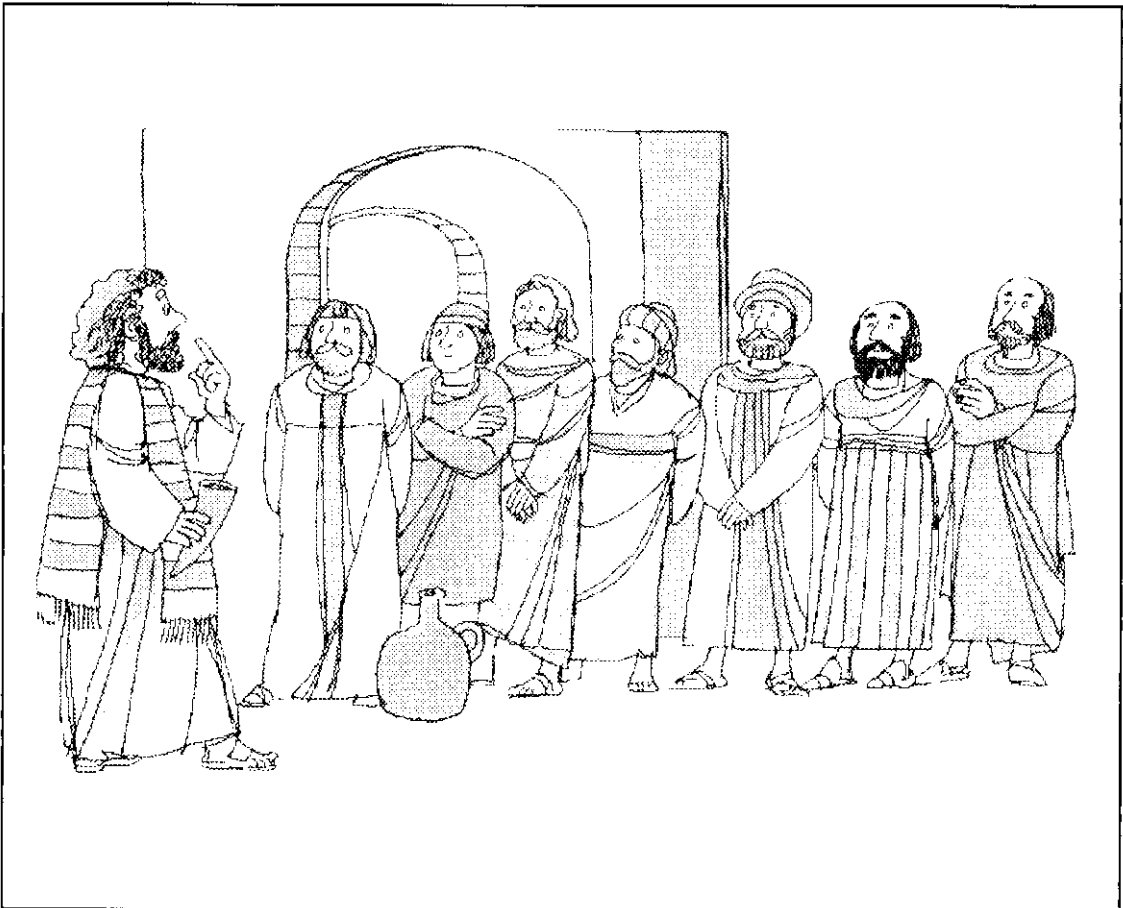


5

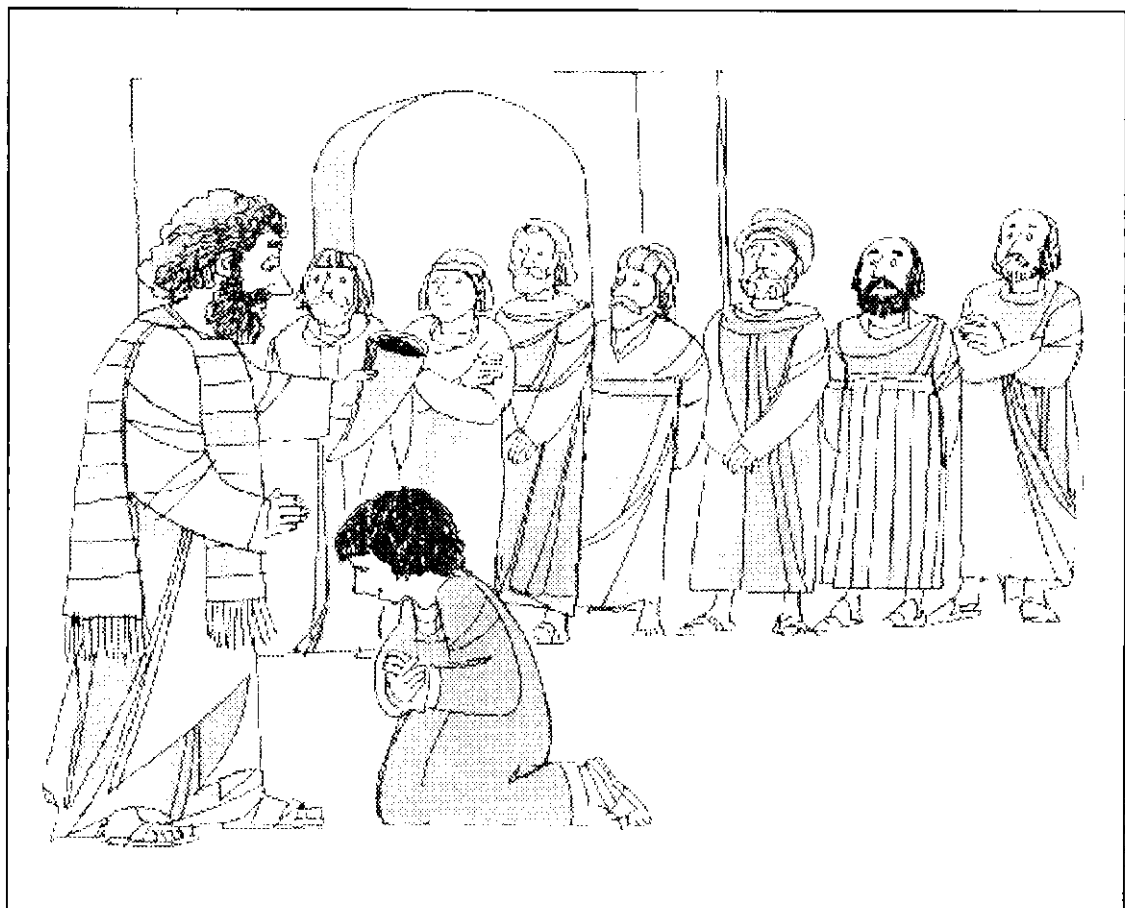


David es ungido (modelo para colorear)

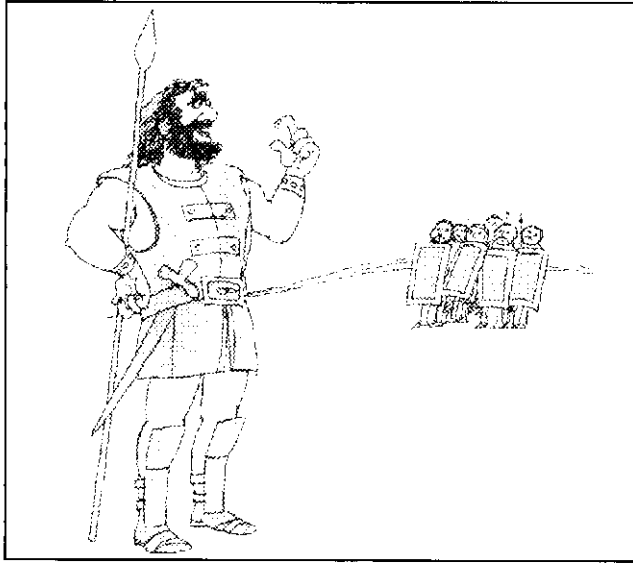
David es ungido rey (modelo para copiar)



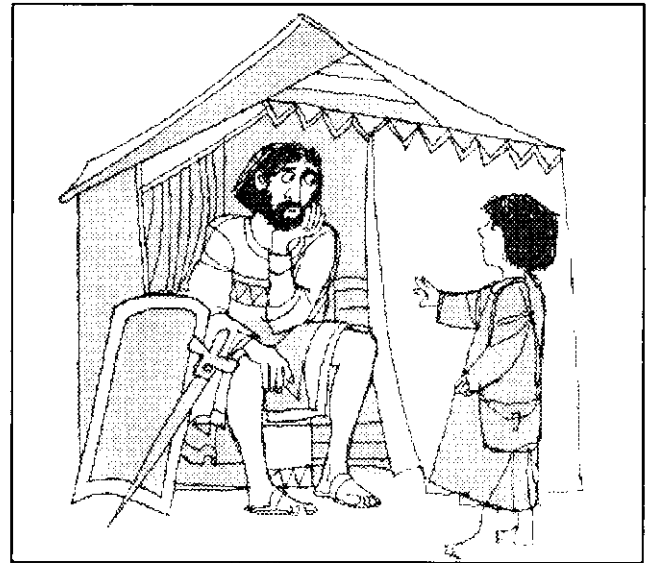
David es ungido rey (modelo para copiar)







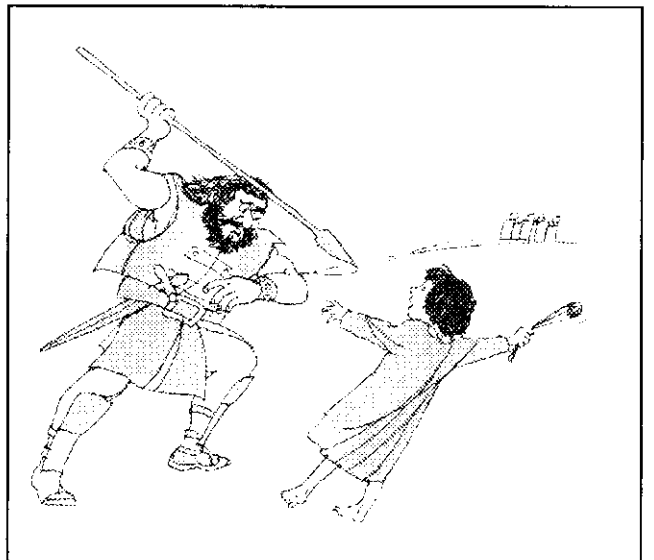
1



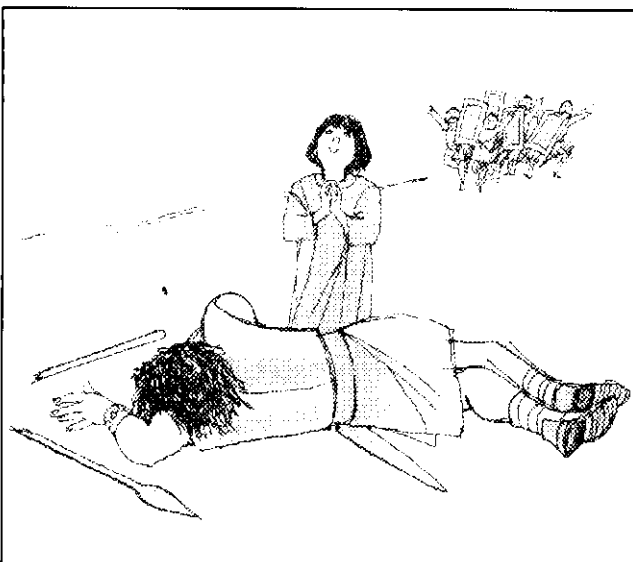
2



3



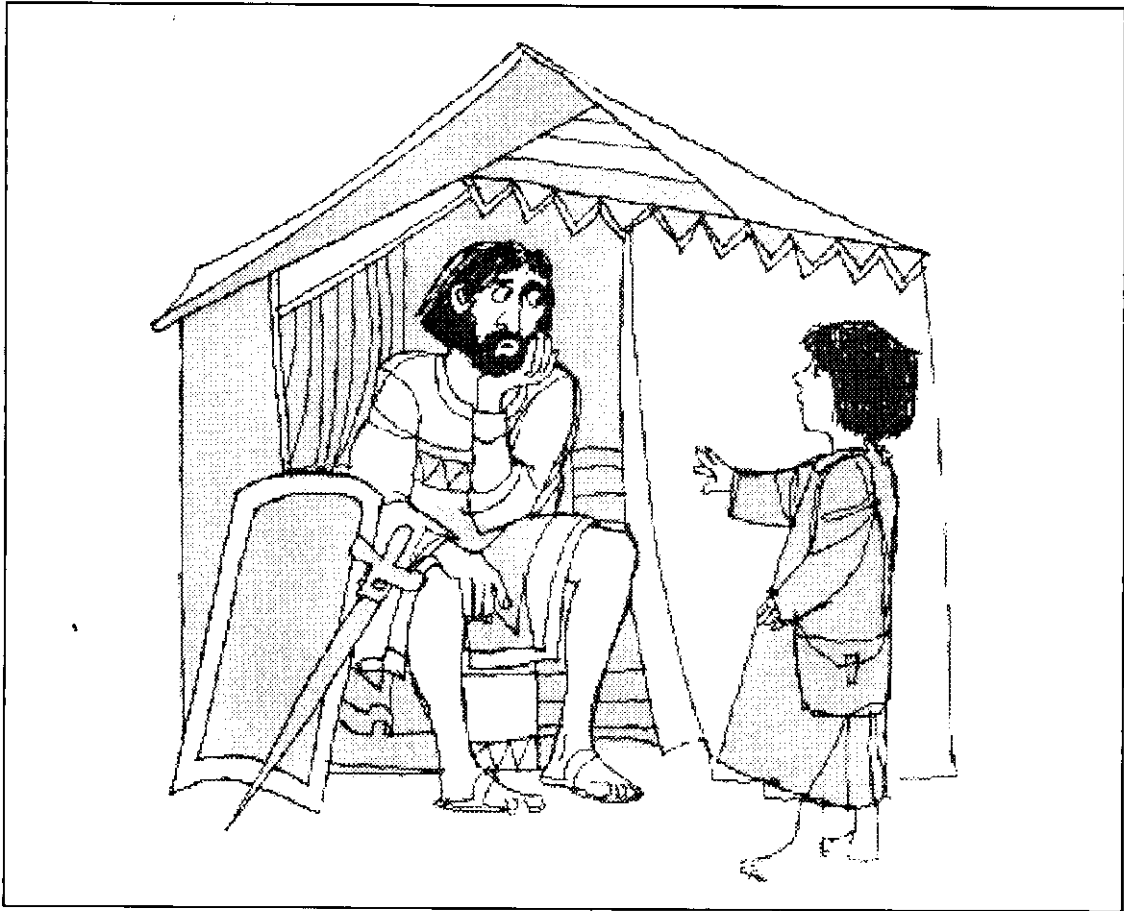
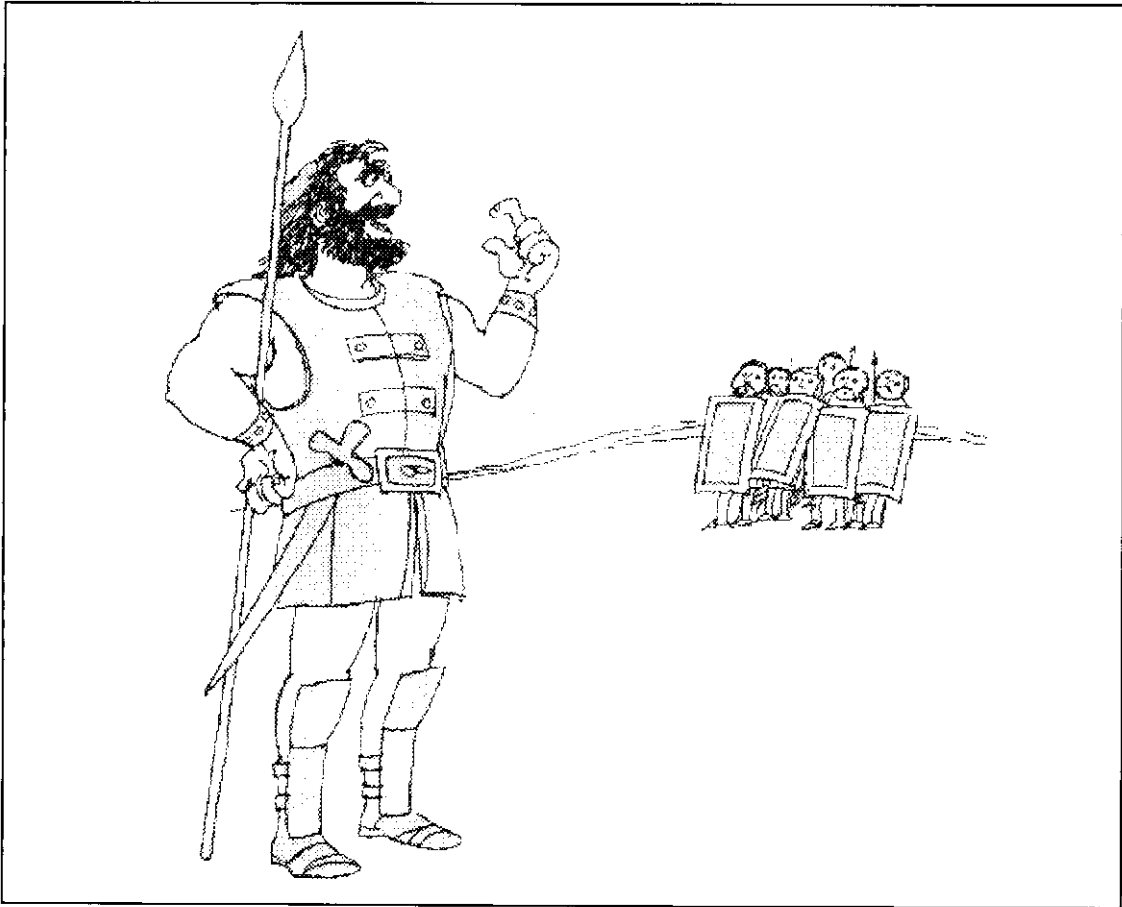
4



5



Goliat (modelo para colorear)



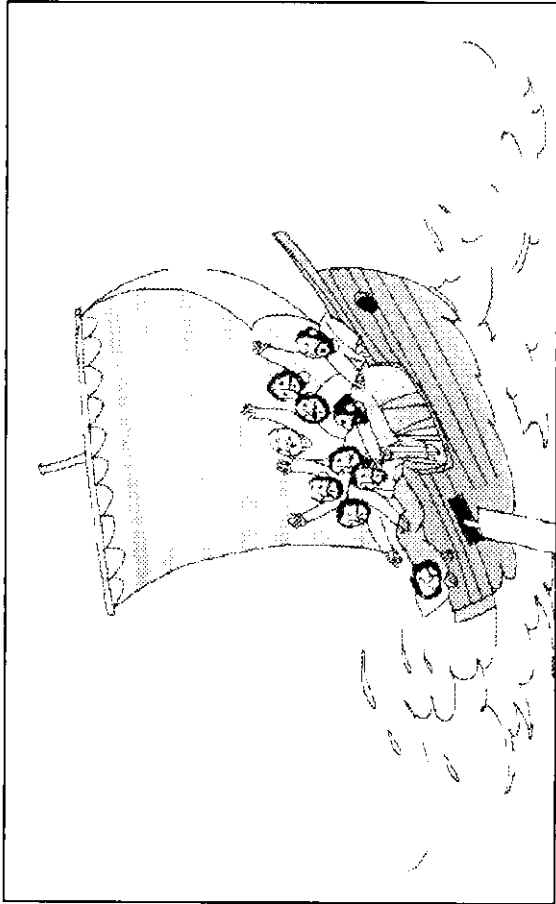


David y Goliat (modelo para copiar)

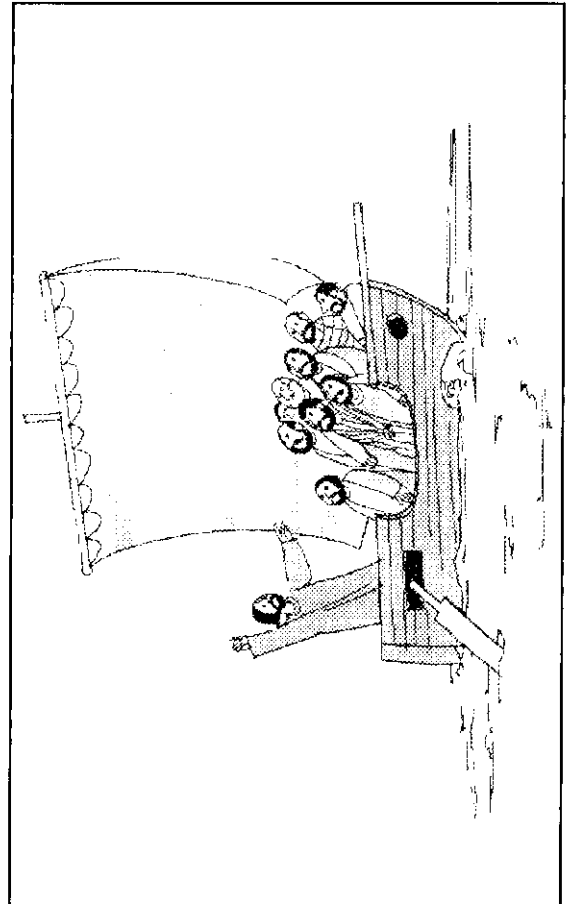


David y Goliat (modelo para copiar)

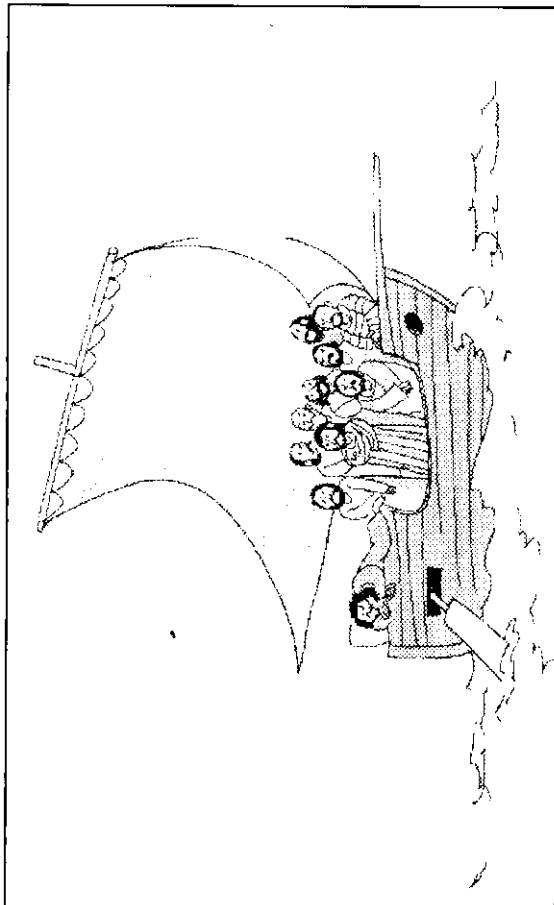




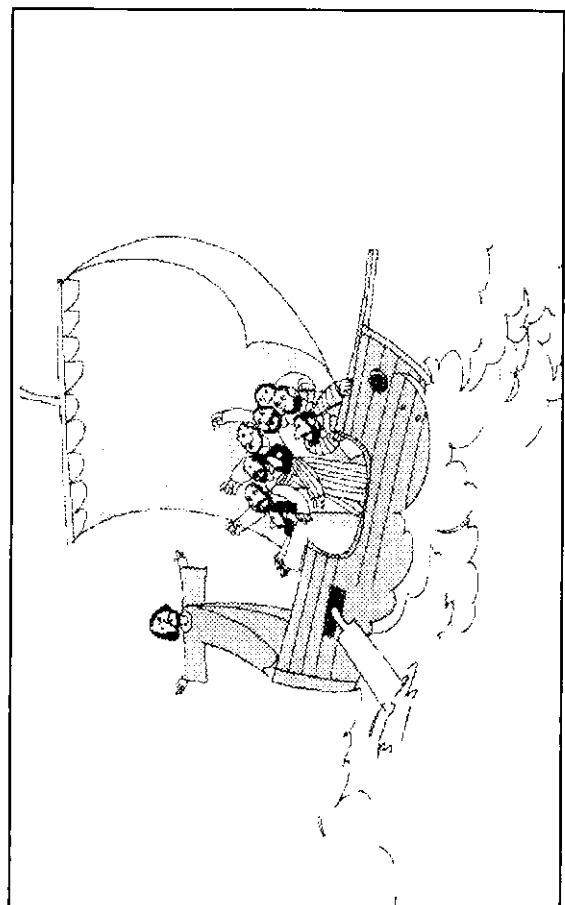
2



4

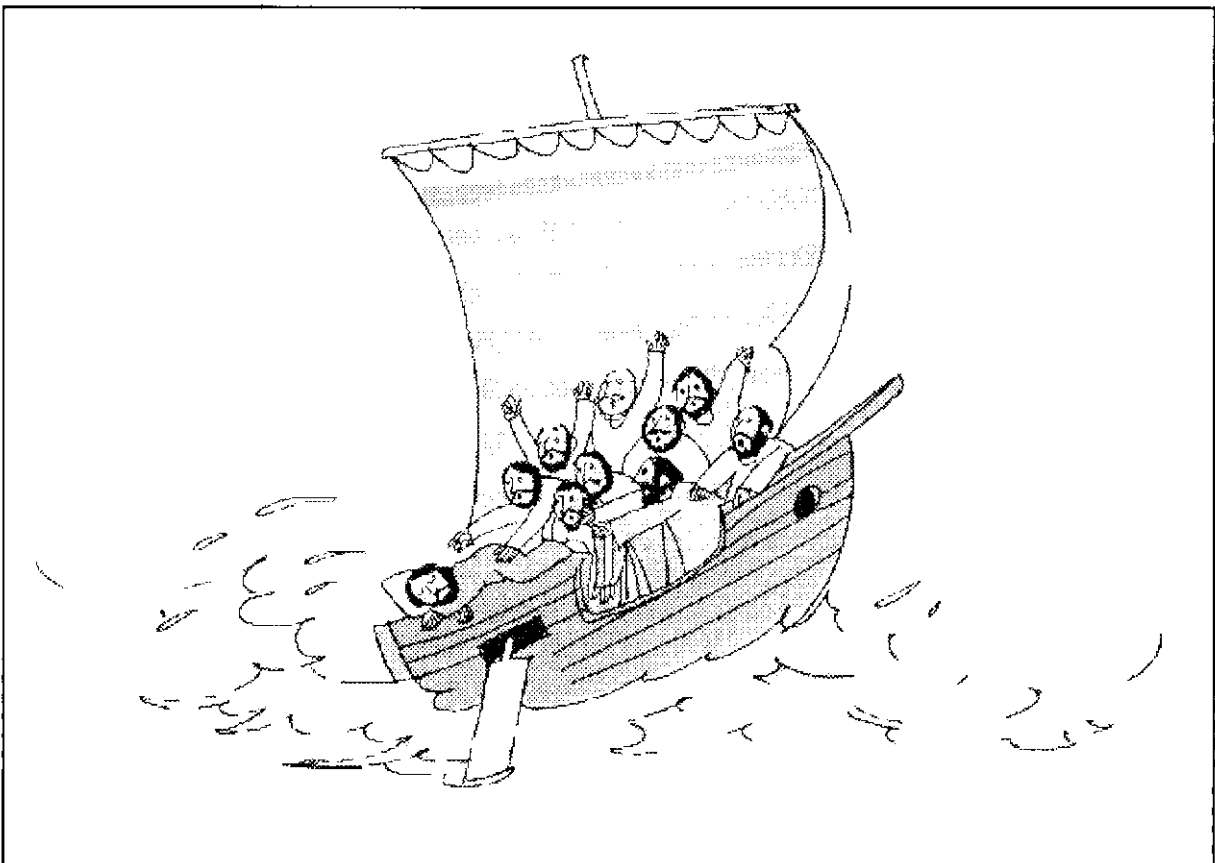


1

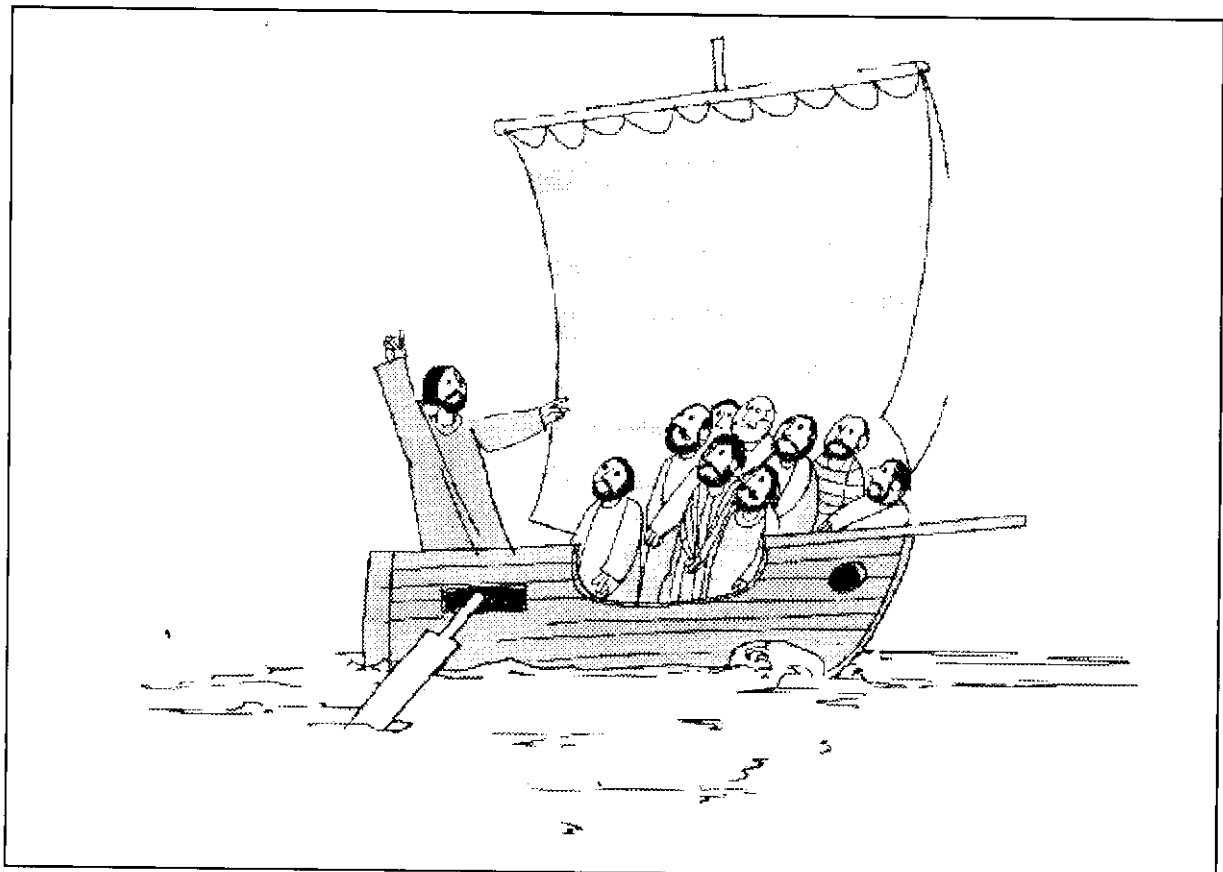
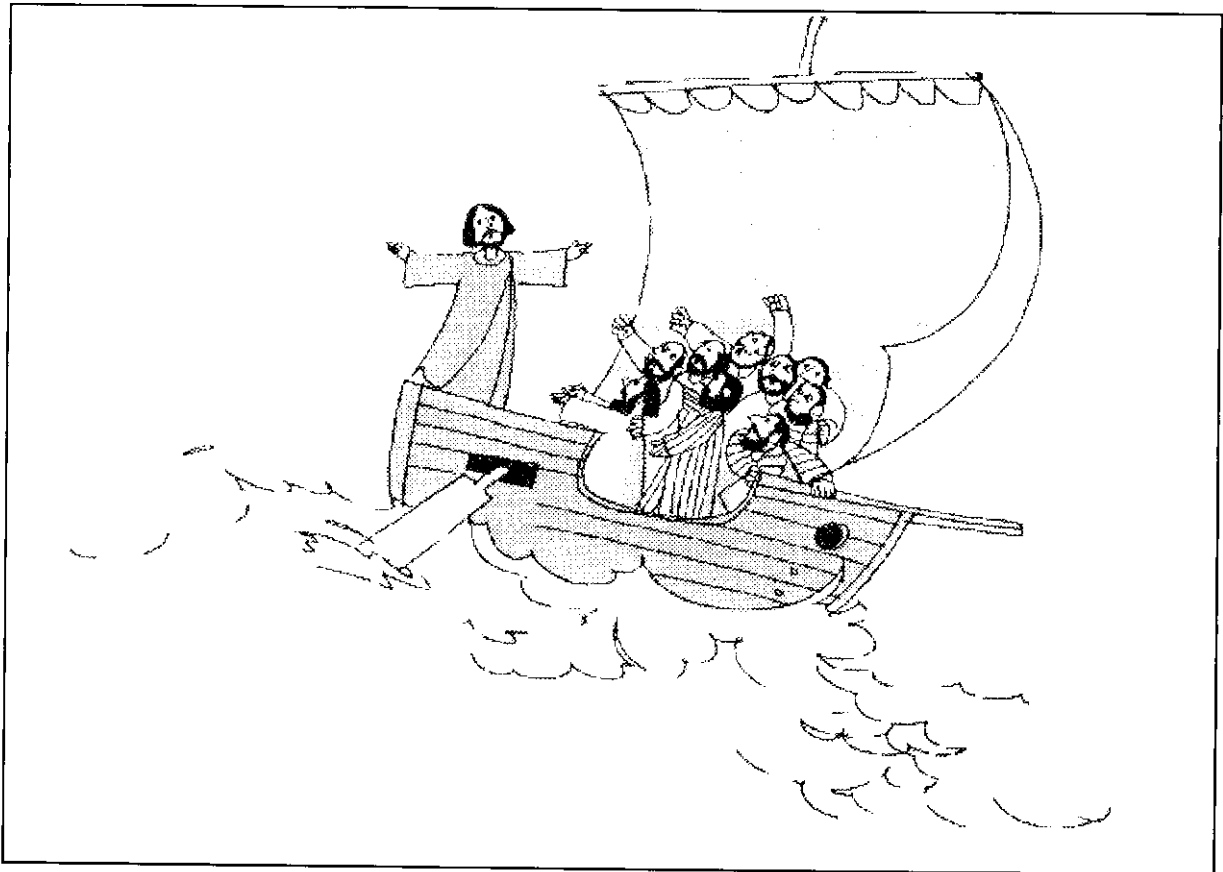


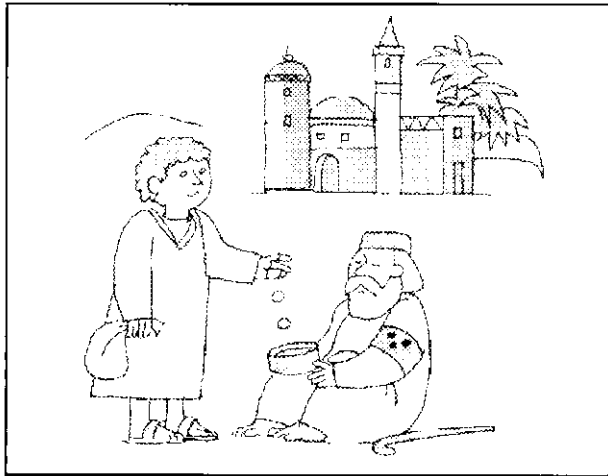
3

La tempestad en el mar (modelo para copiar)

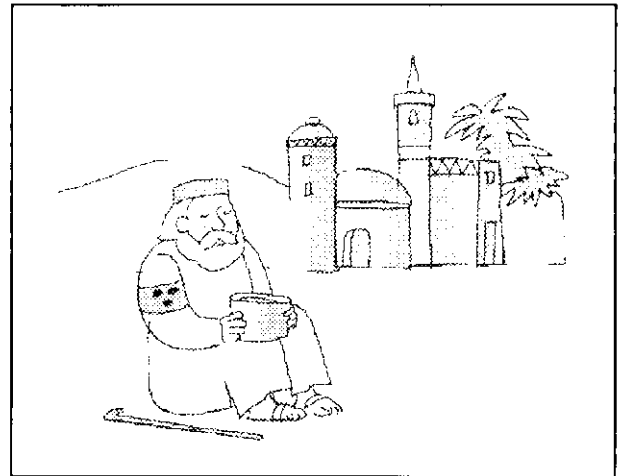


La tempestad en el mar (modelo para copiar)

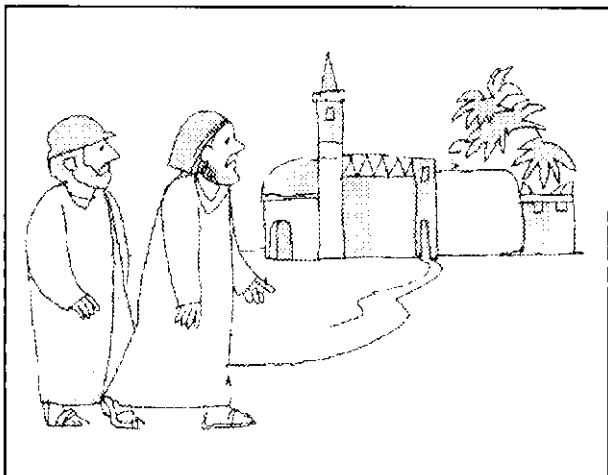




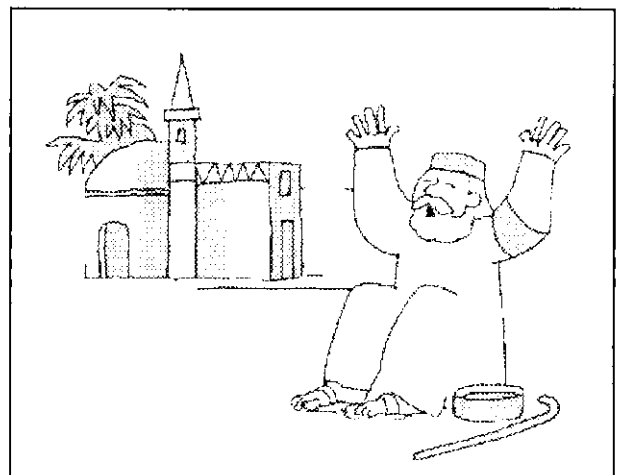
1



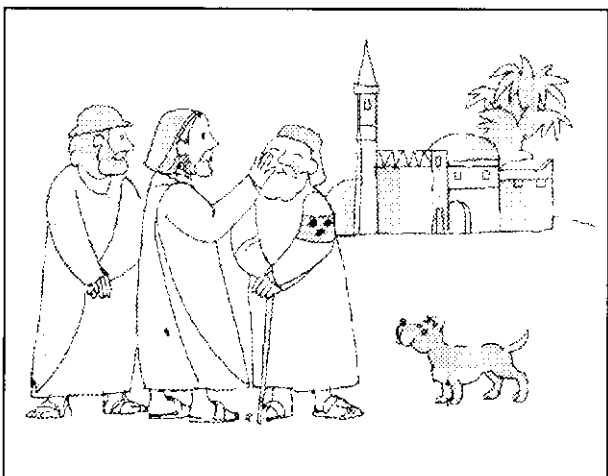
2



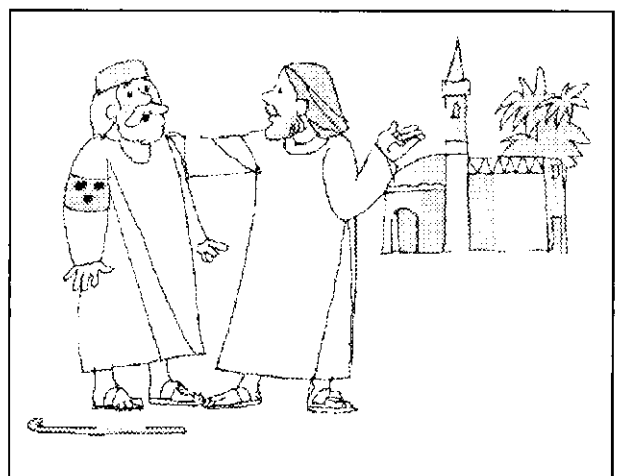
3



4

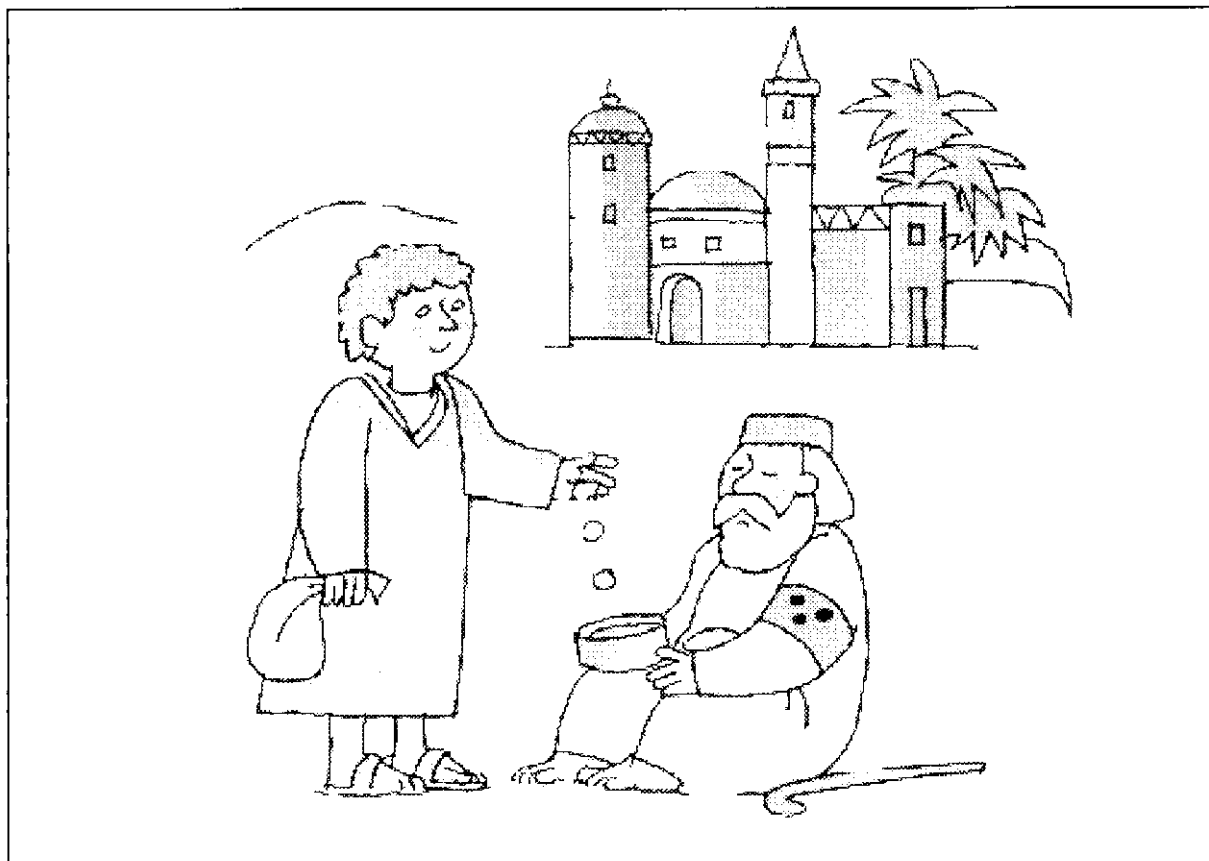


5

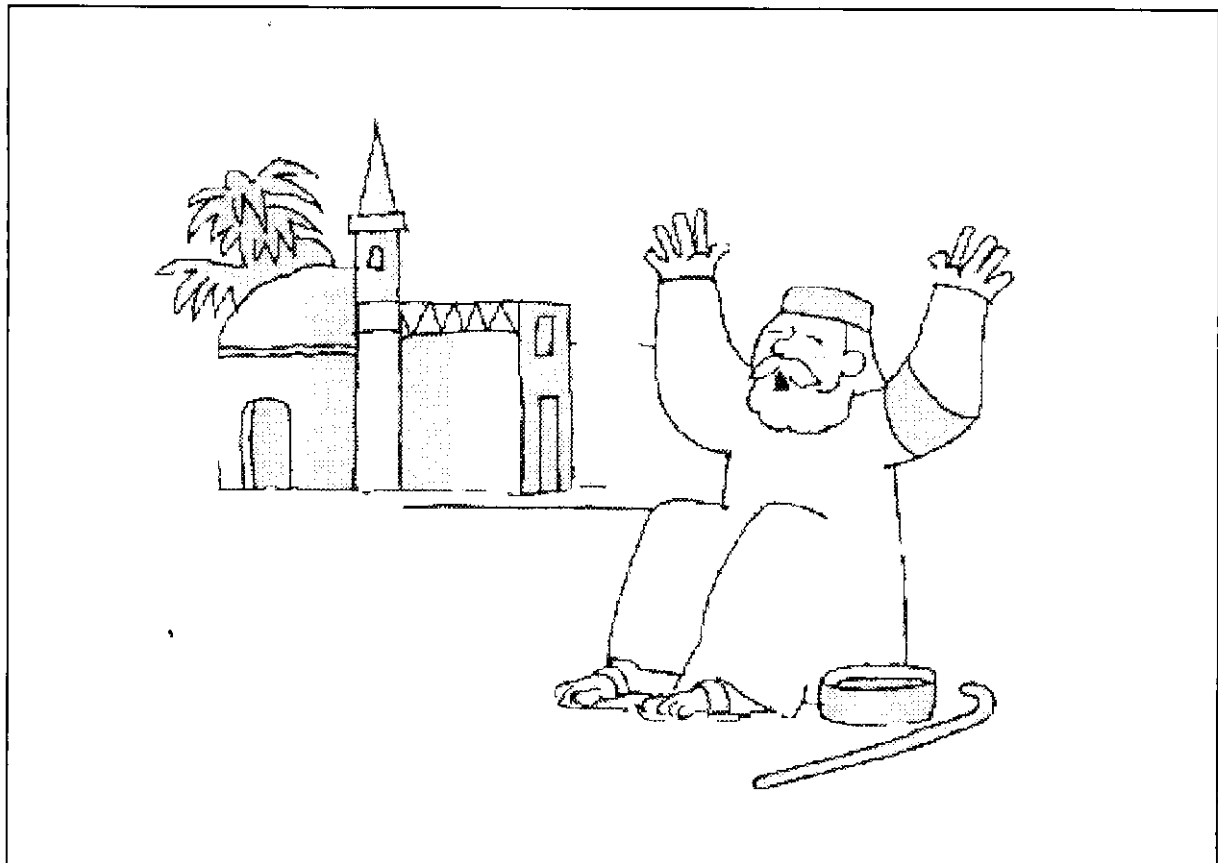


6

Jesús sana a un ciego (modelo para copiar)

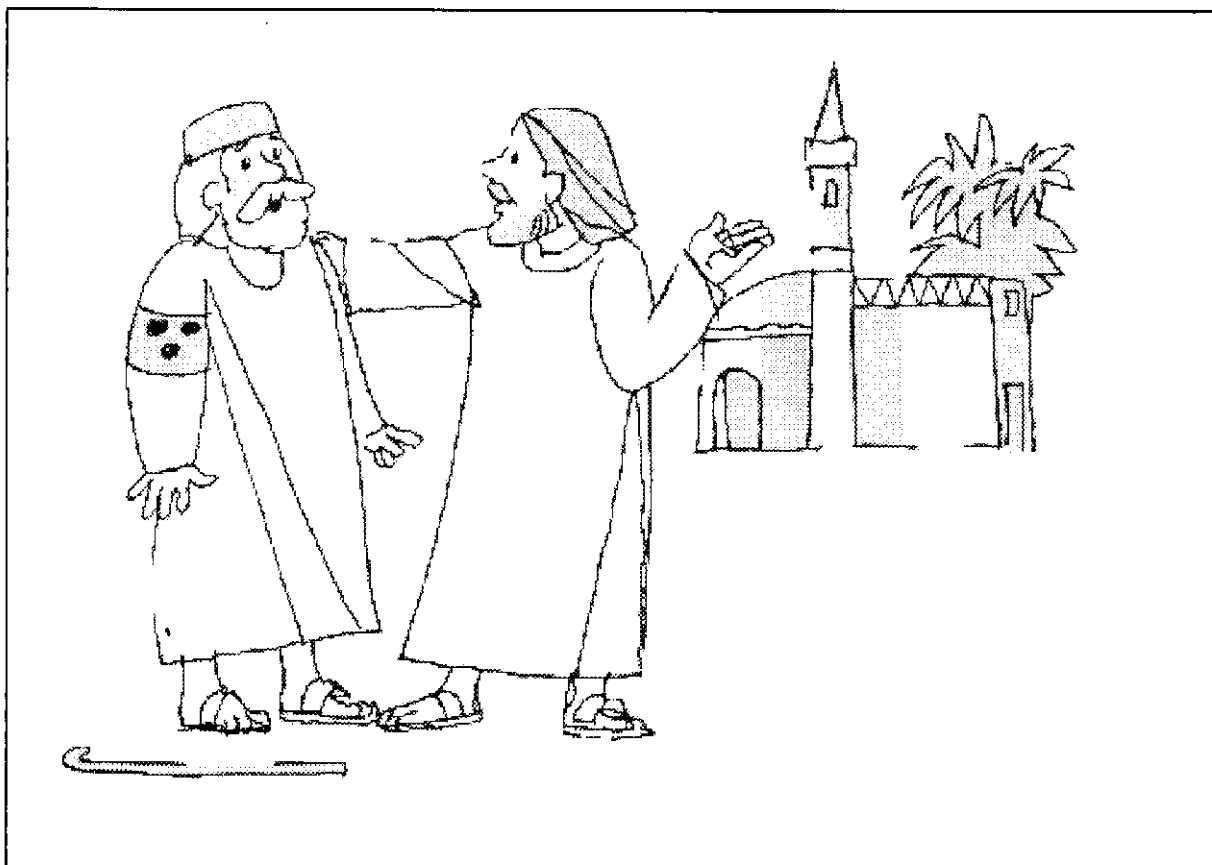
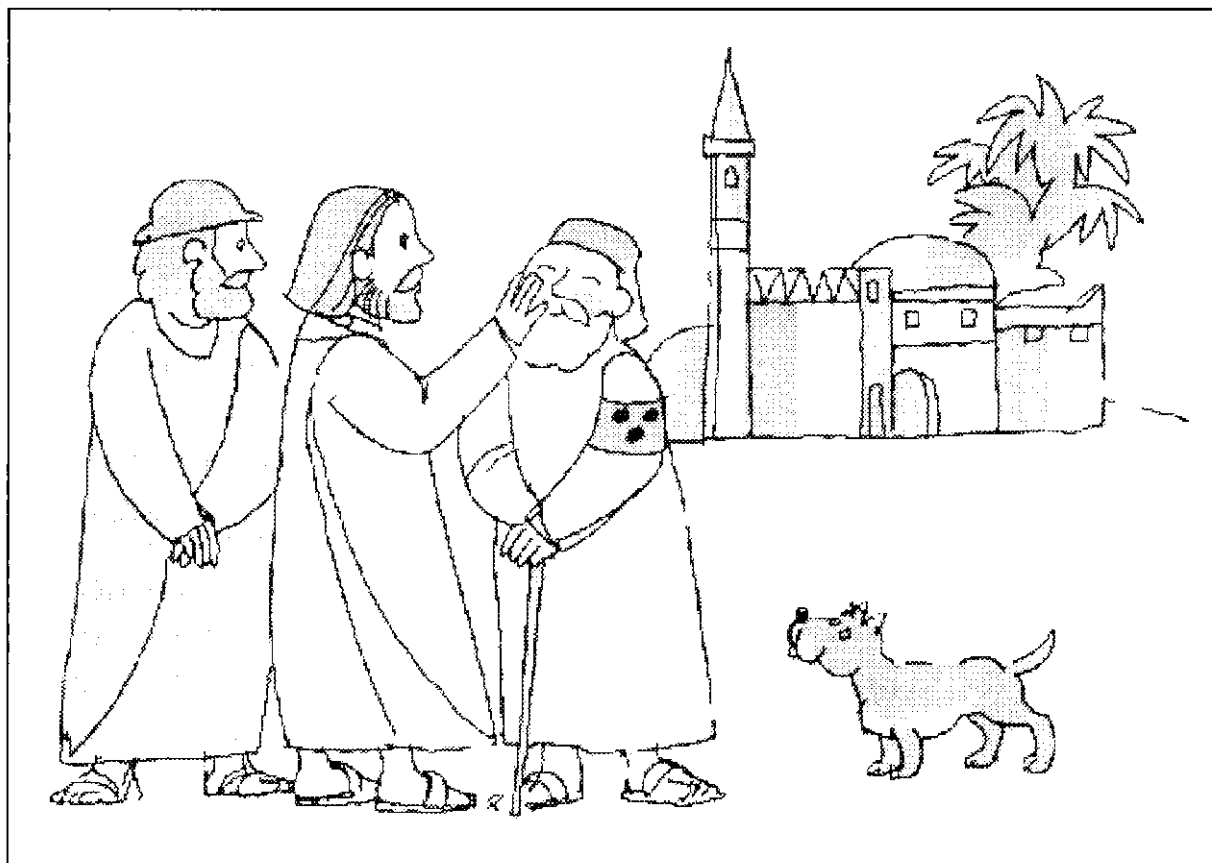


Jesús sana a un ciego (modelo para copiar)

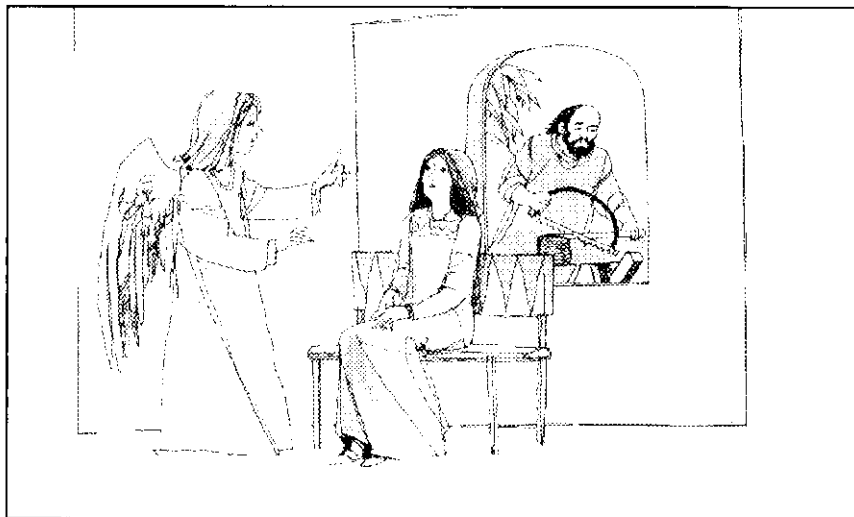




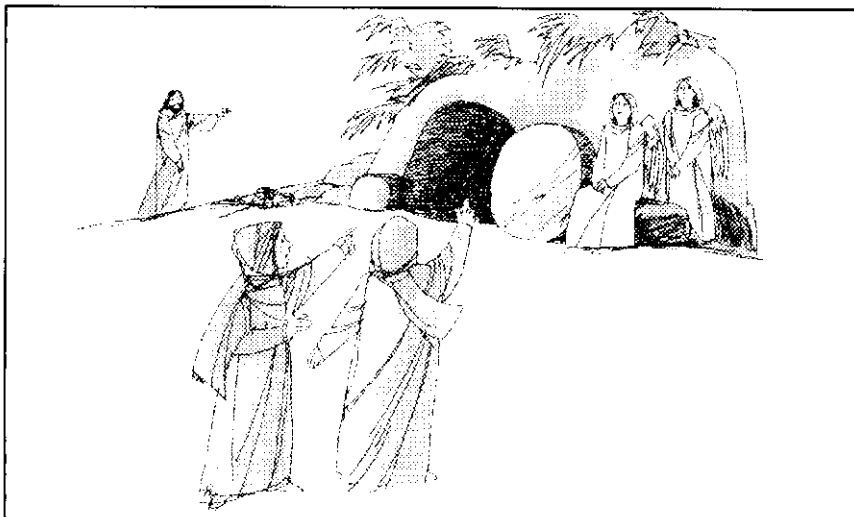
Jesús sana a un ciego (modelo para copiar)



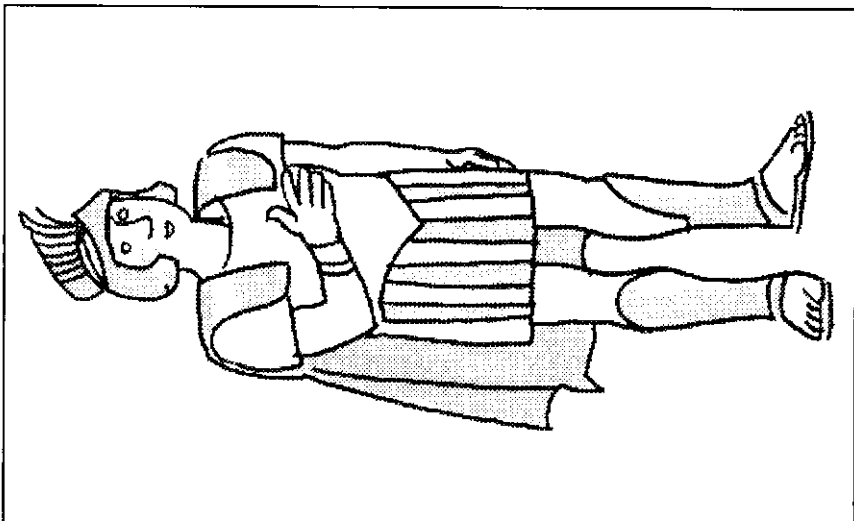
**Imágenes del Nuevo Testamento** (idea general)



▷ **NT 62** El mensaje del ángel Gabriel a María

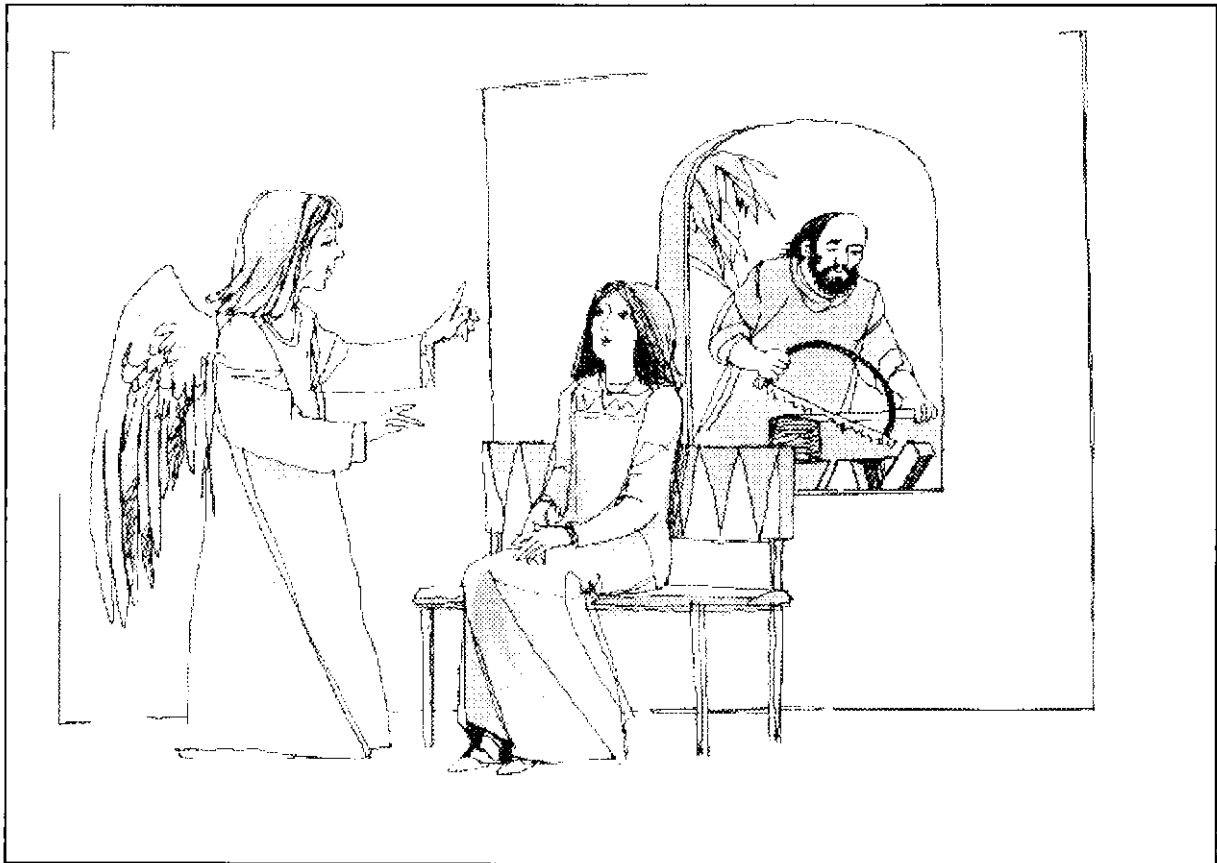


▷ **NT 94** Viernes Santo - Pascua

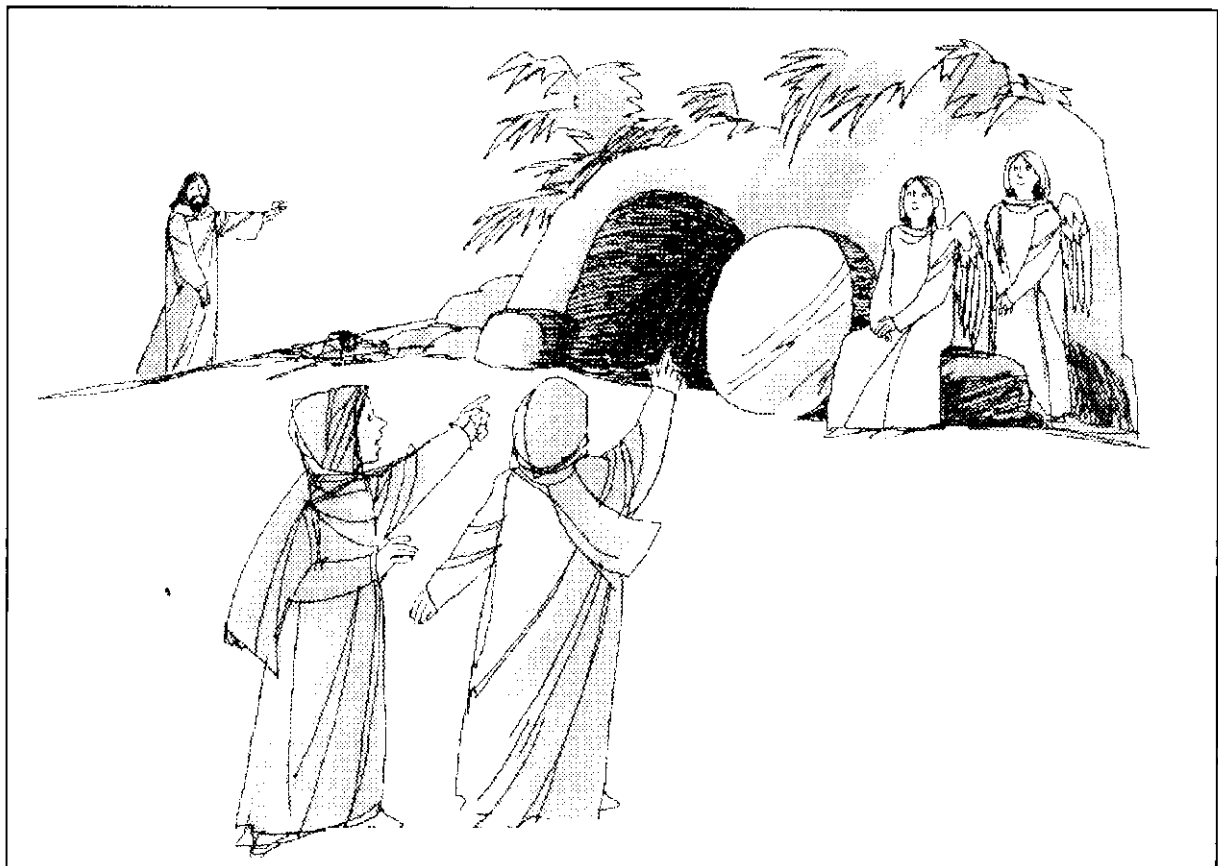


▷ **NT 90** El centurión de Capernaum

**El mensaje del ángel Gabriel a María** (modelo para copiar)

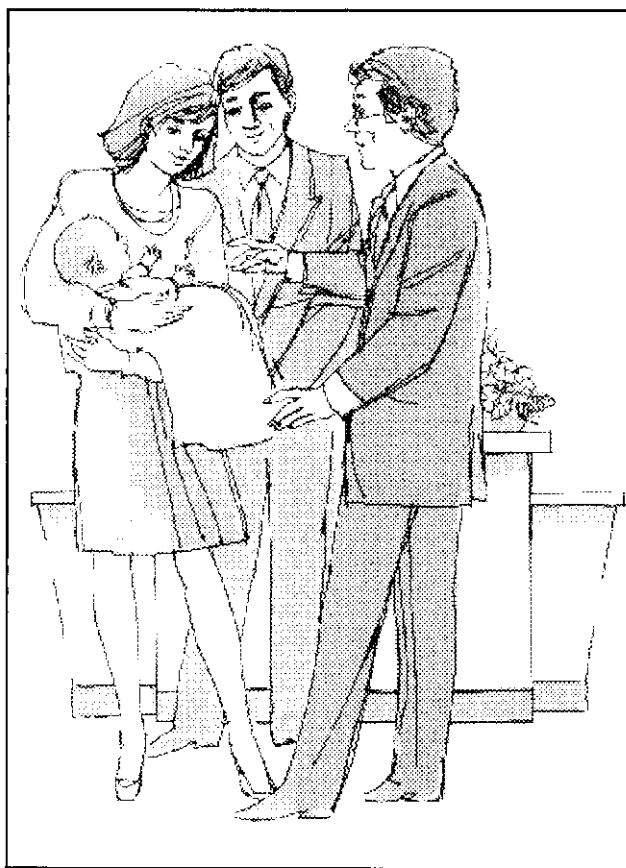


**Viernes Santo - Pascua** (modelo para copiar)

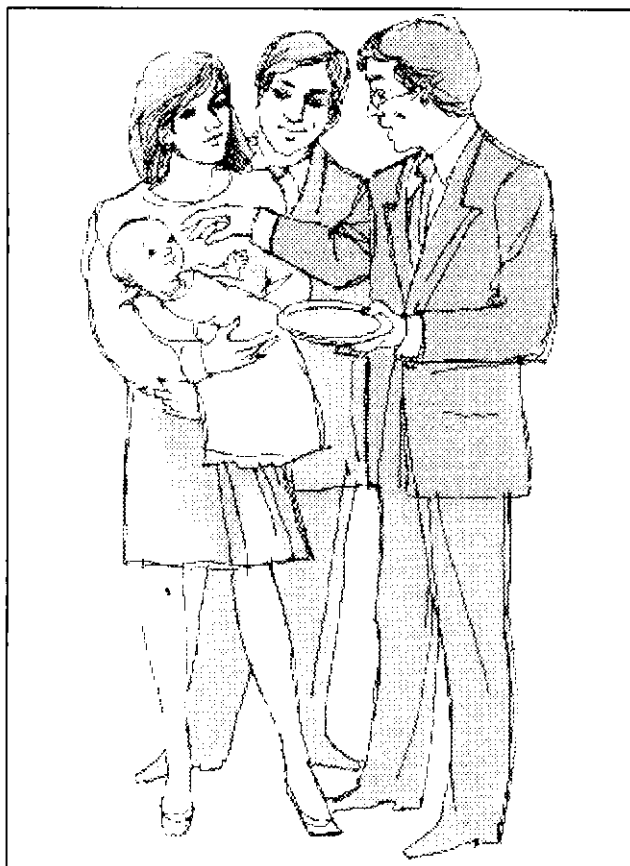


El centurión de Capernaum (modelo para copiar)

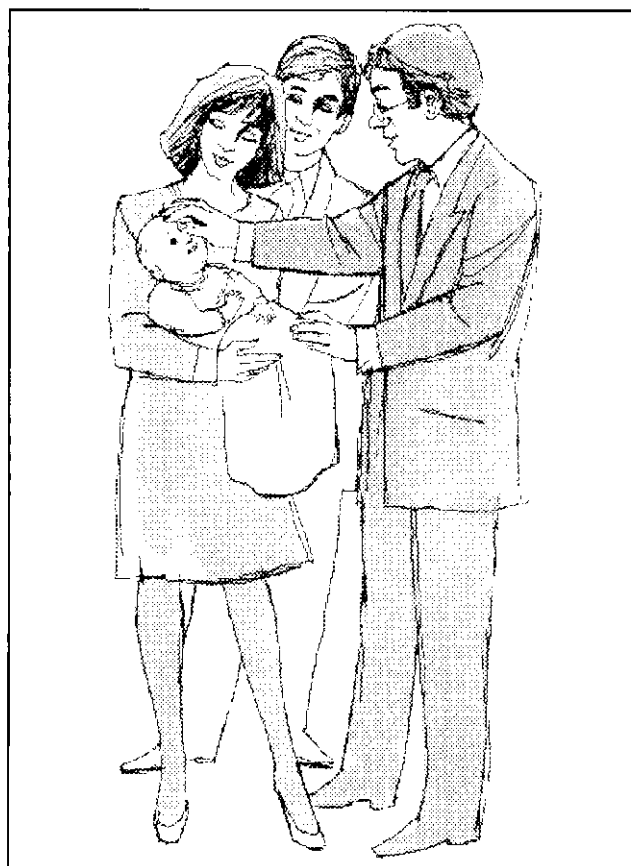




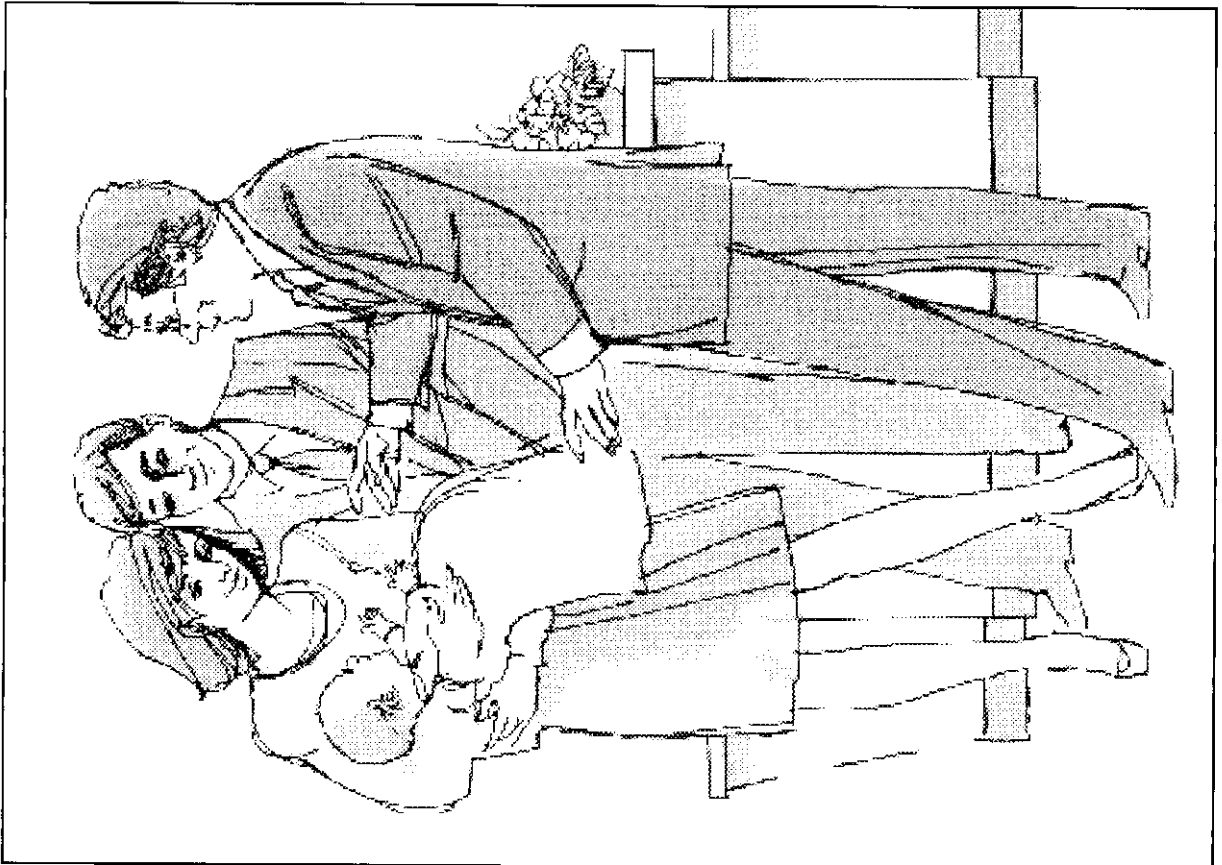
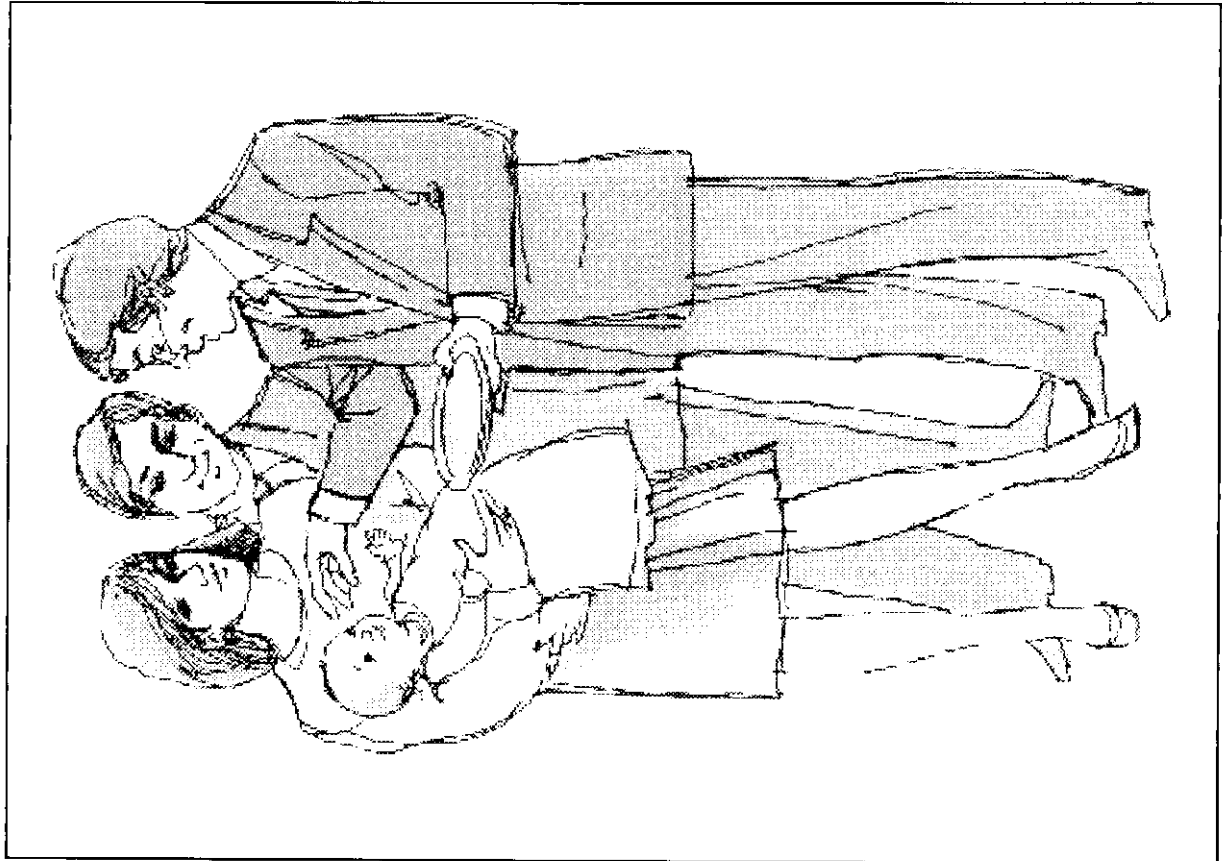
1



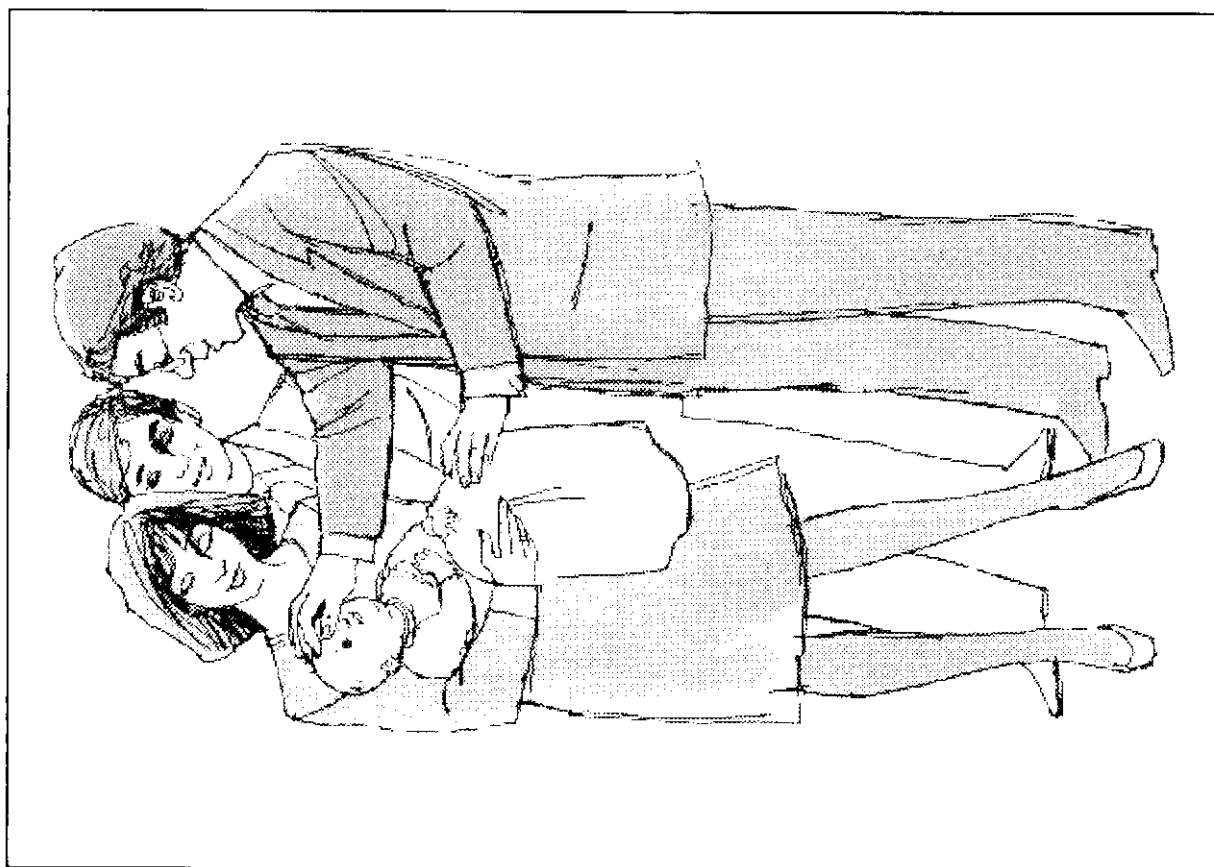
2



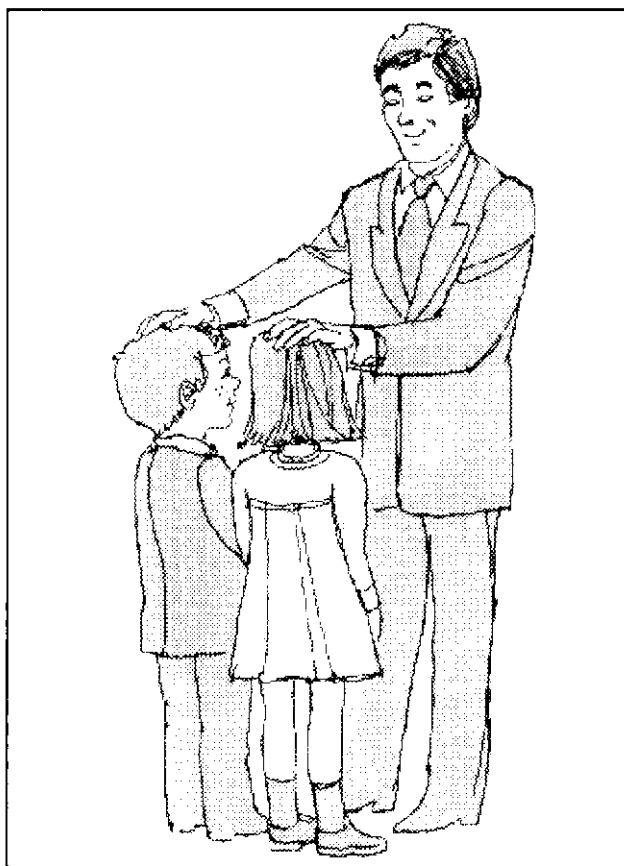
3



Santo Bautismo con Agua (modelo para copiar)



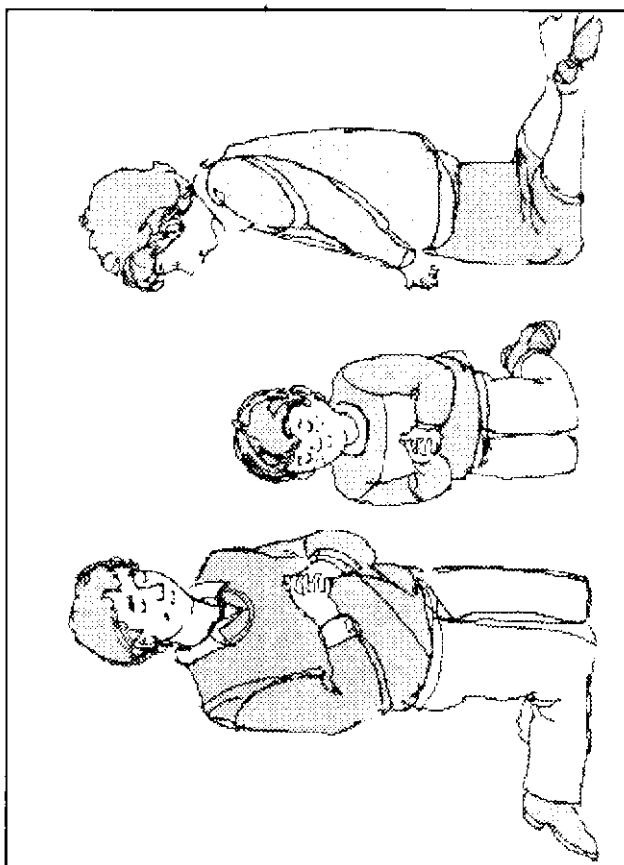
Imágenes sobre la vida y la fe (idea general)



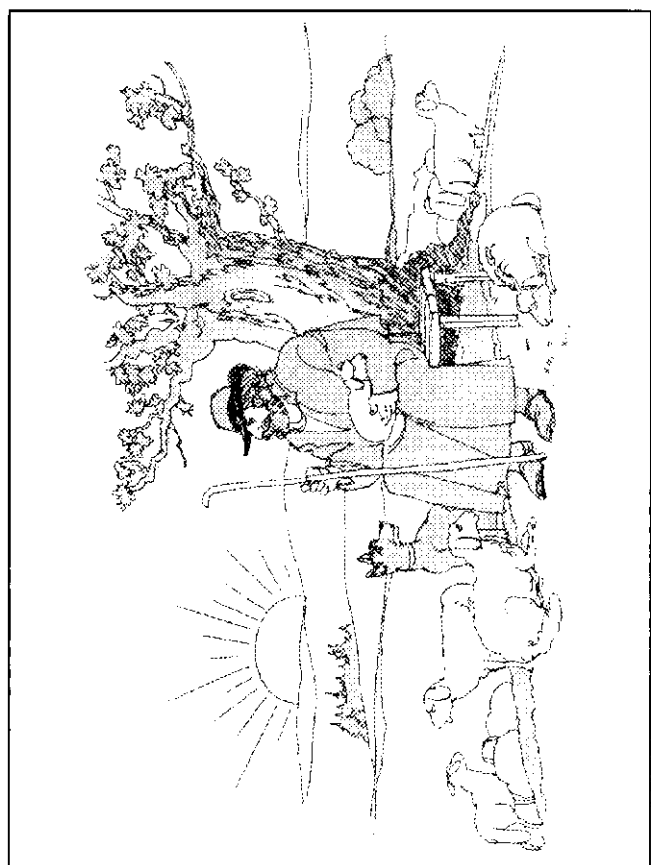
▷ VF 123 **Santo Sellamiento** (ser hijo de Dios)



▷ VF 124 **Santa Cena** (ser hijo de Dios)



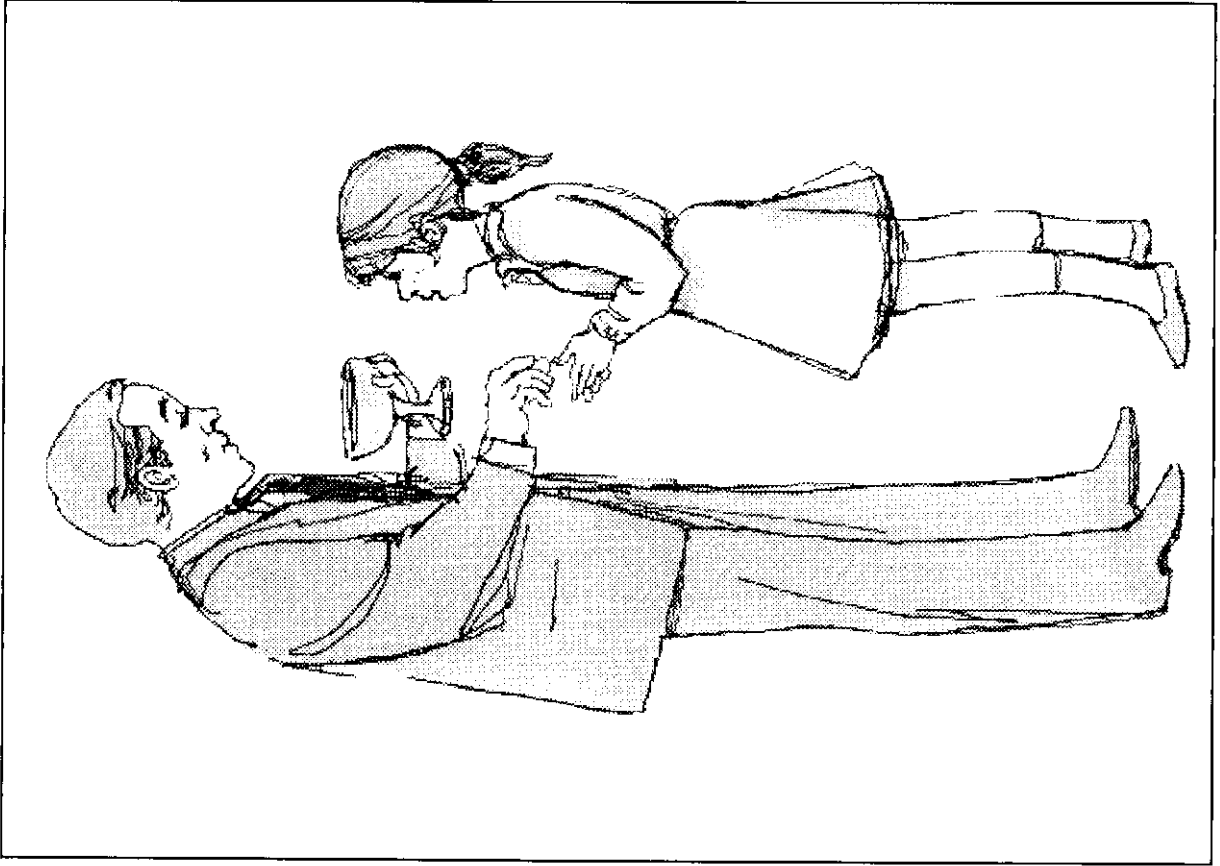
▷ VF 129 **El amparo angelical** (orar)



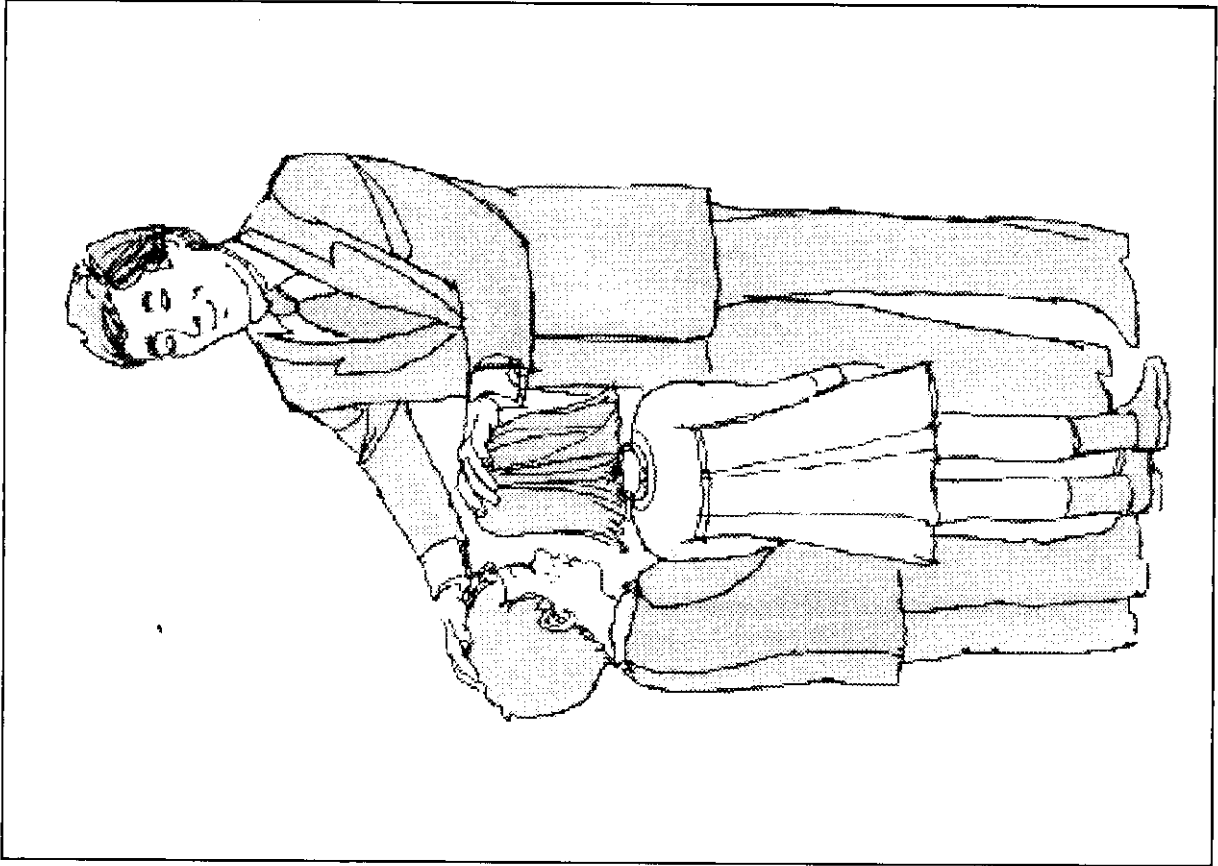
▷ VF 170 **El pastor dirigente** (estar amparado)



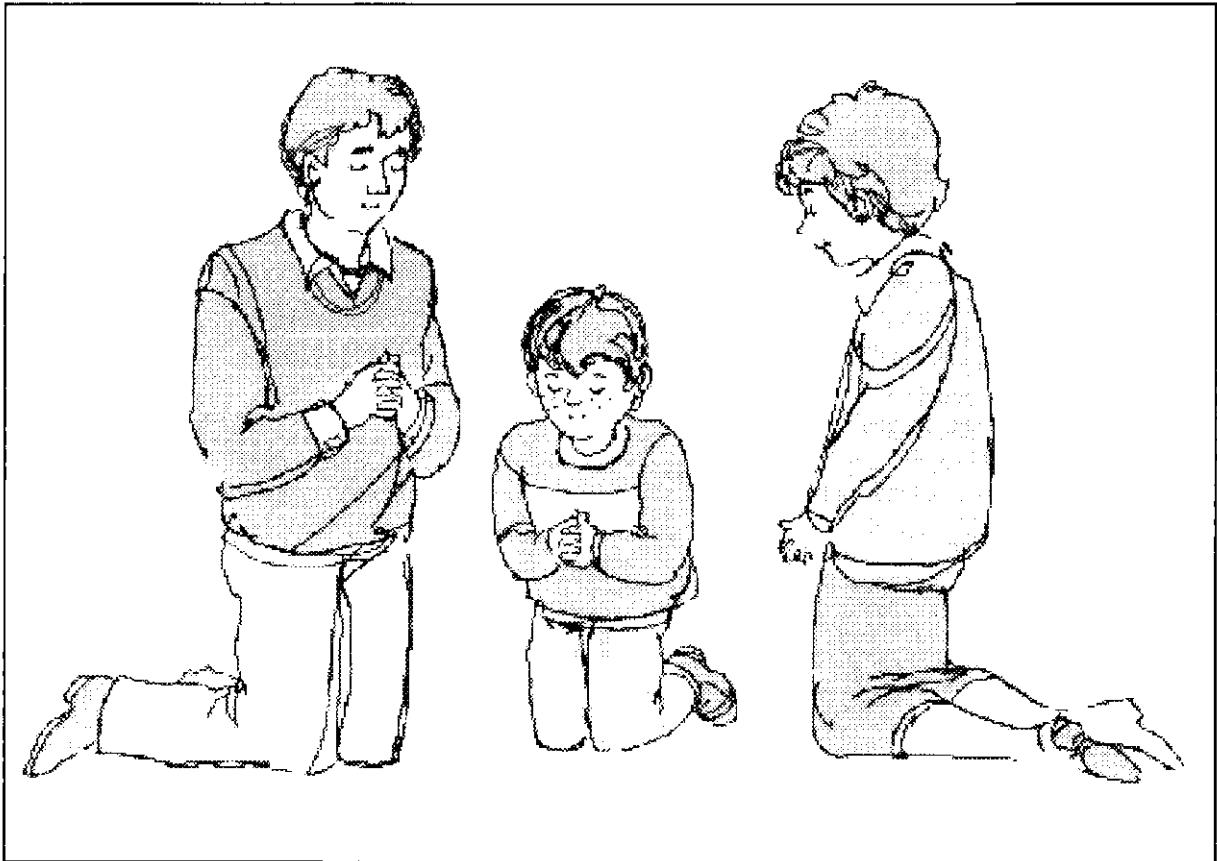
**Santa Cena** (modelo para copiar)



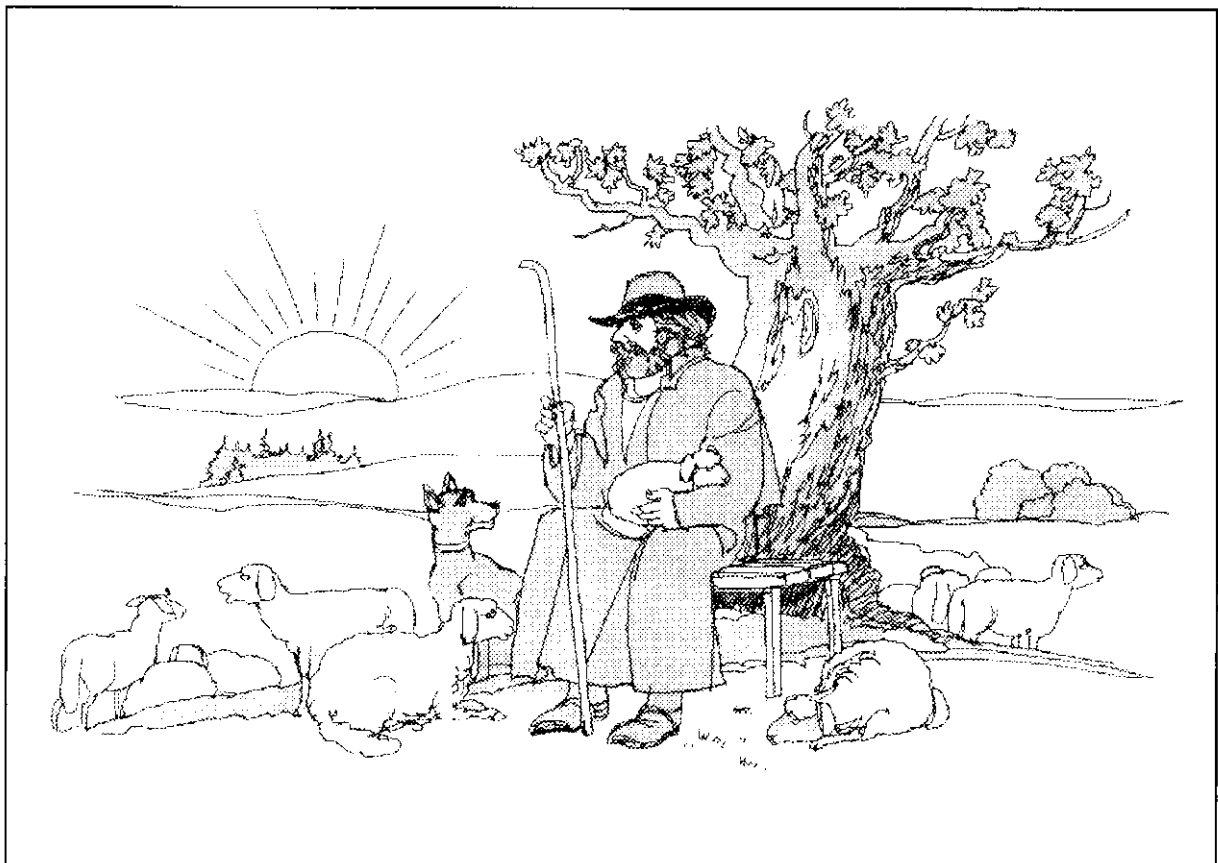
**Santo Sellamiento** (modelo para copiar)

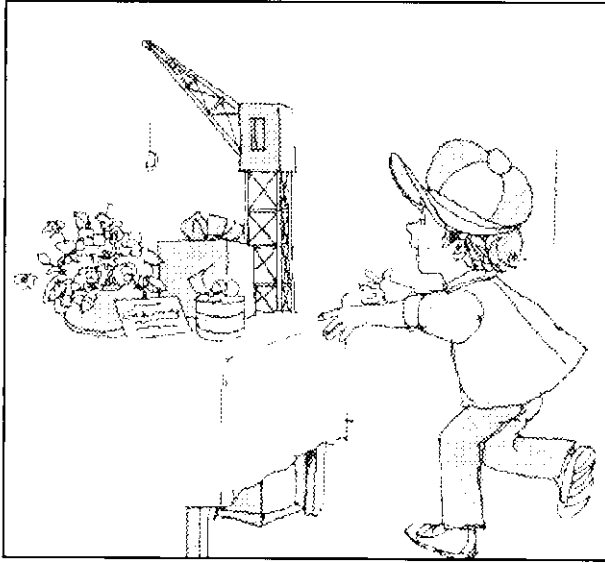


**El amparo angelical** (modelo para copiar)

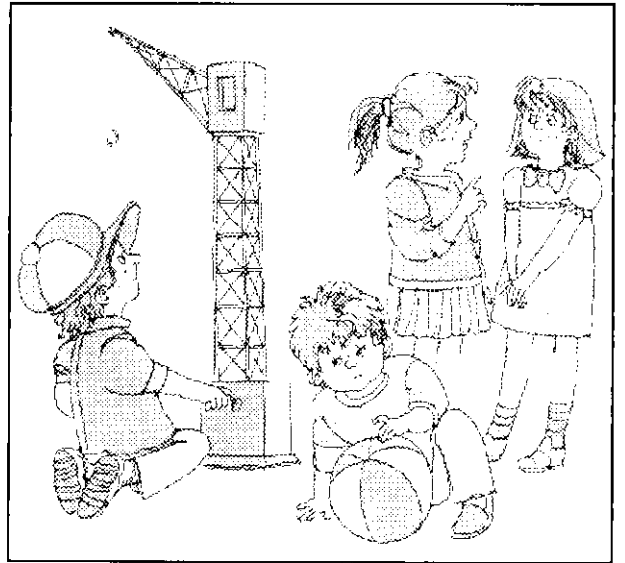


**El pastor dirigente** (modelo para copiar)

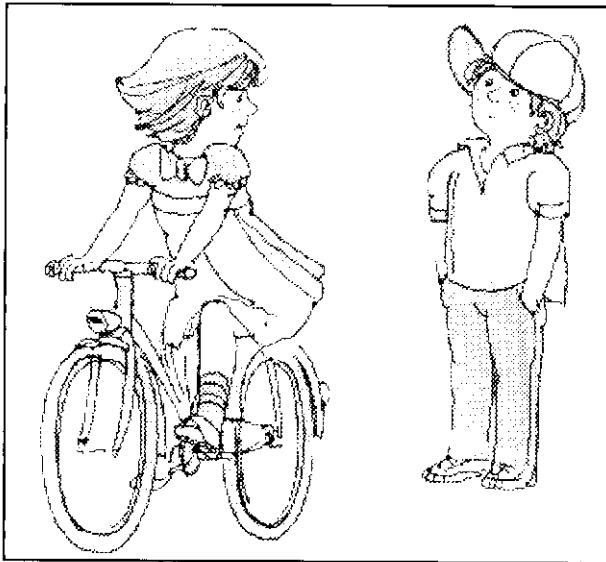




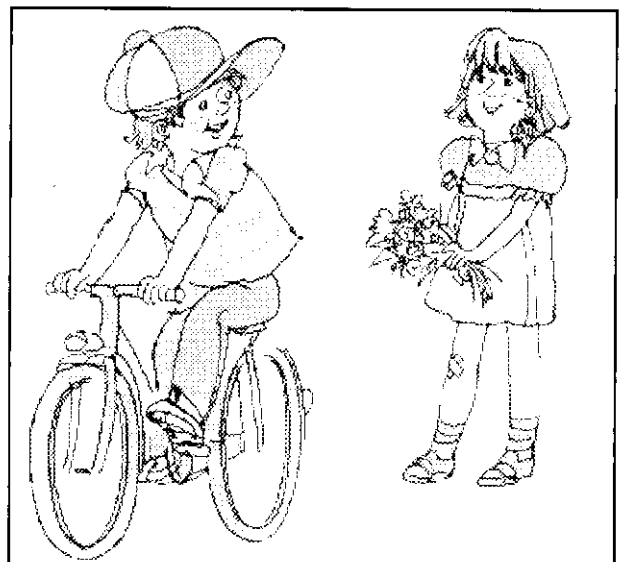
1



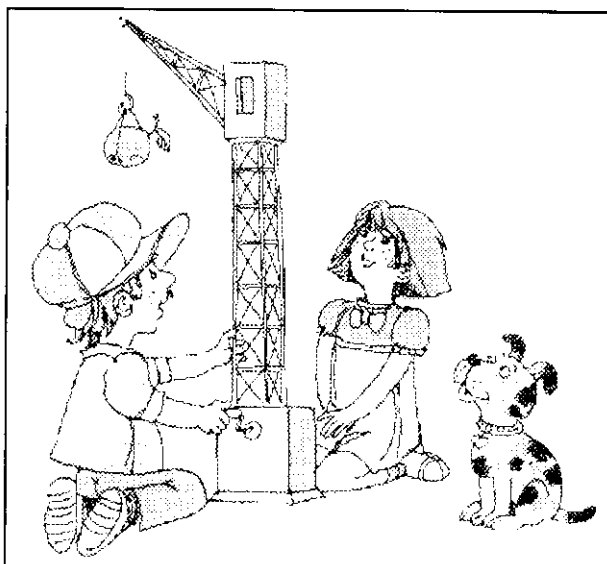
2



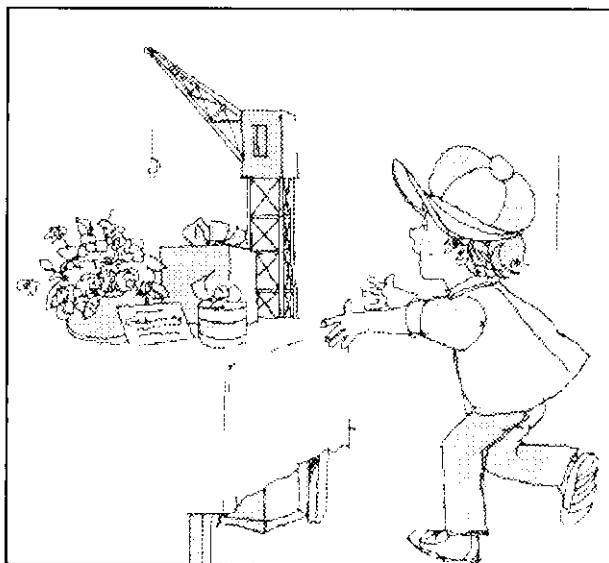
3



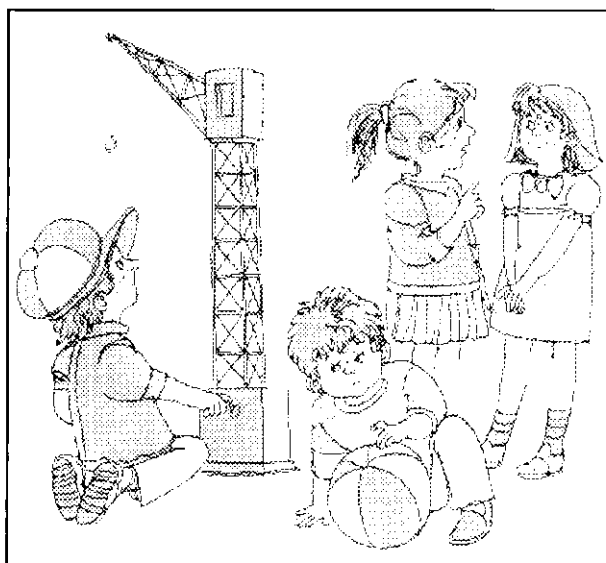
4



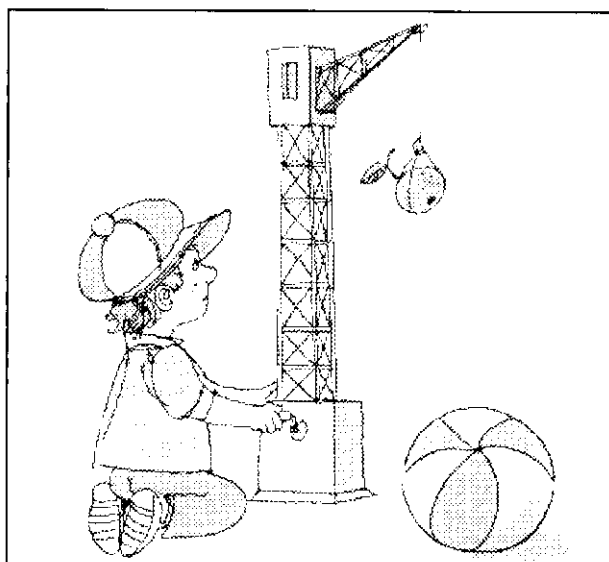
5



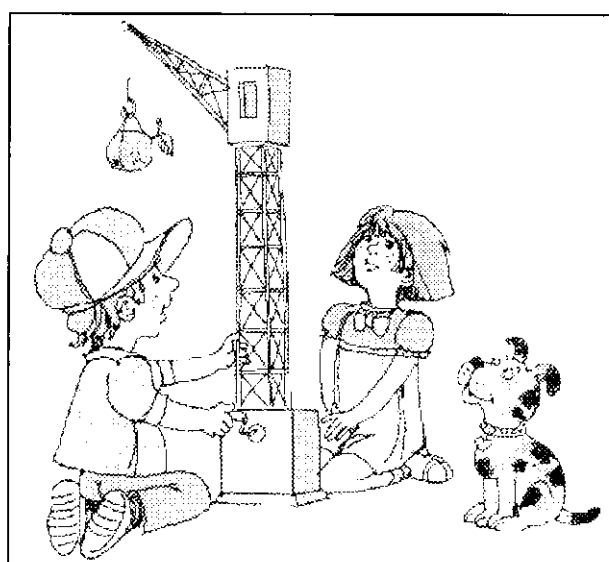
1



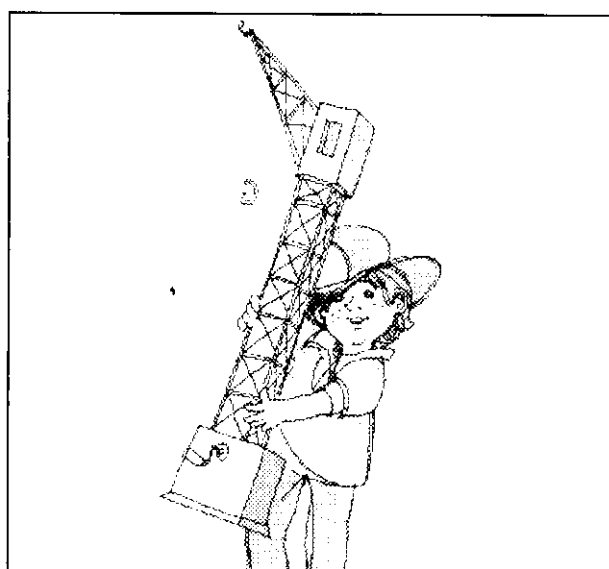
2



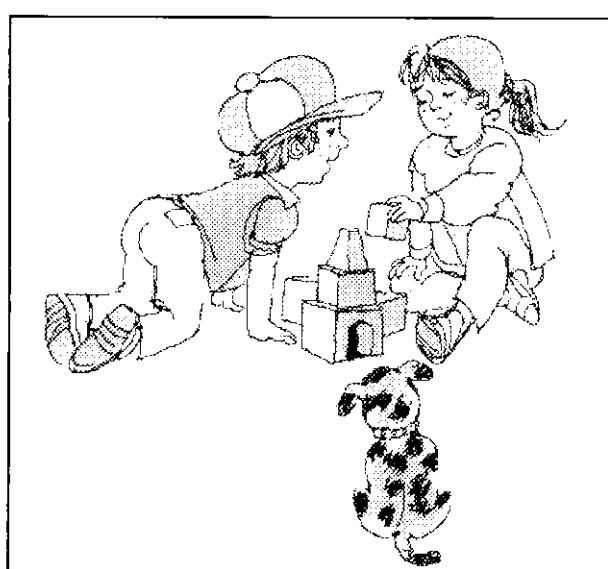
3a



3b

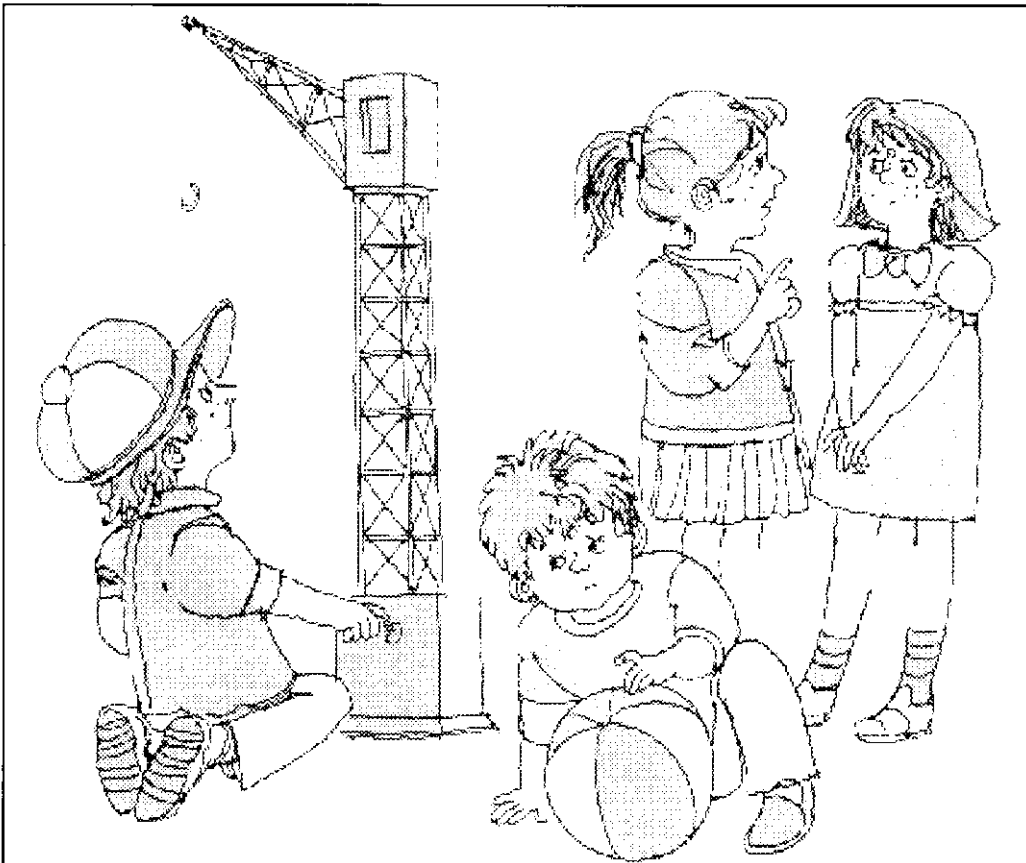
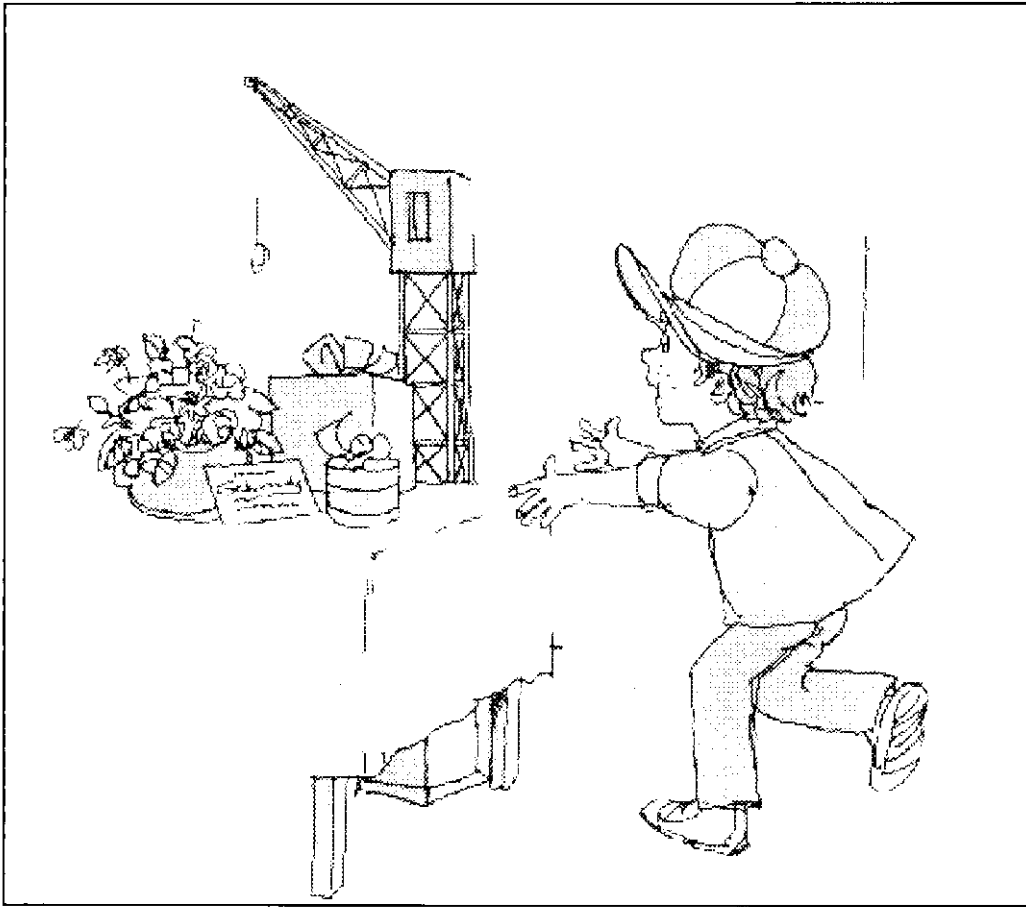


3c

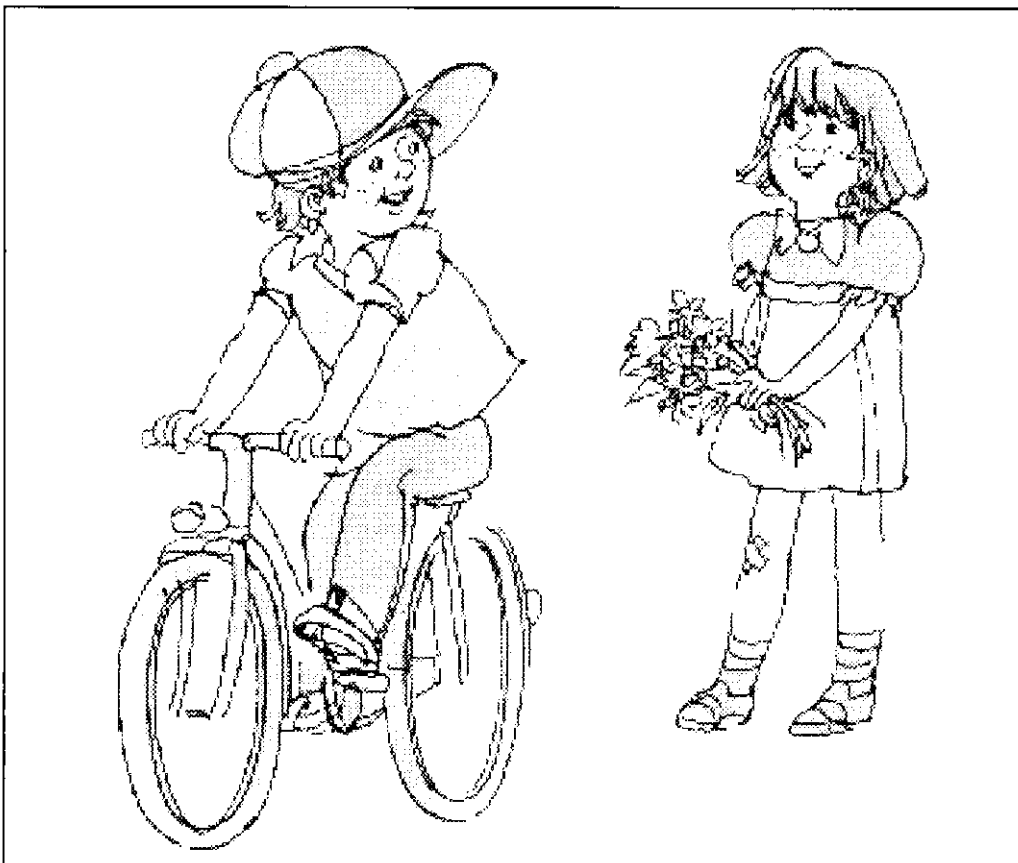
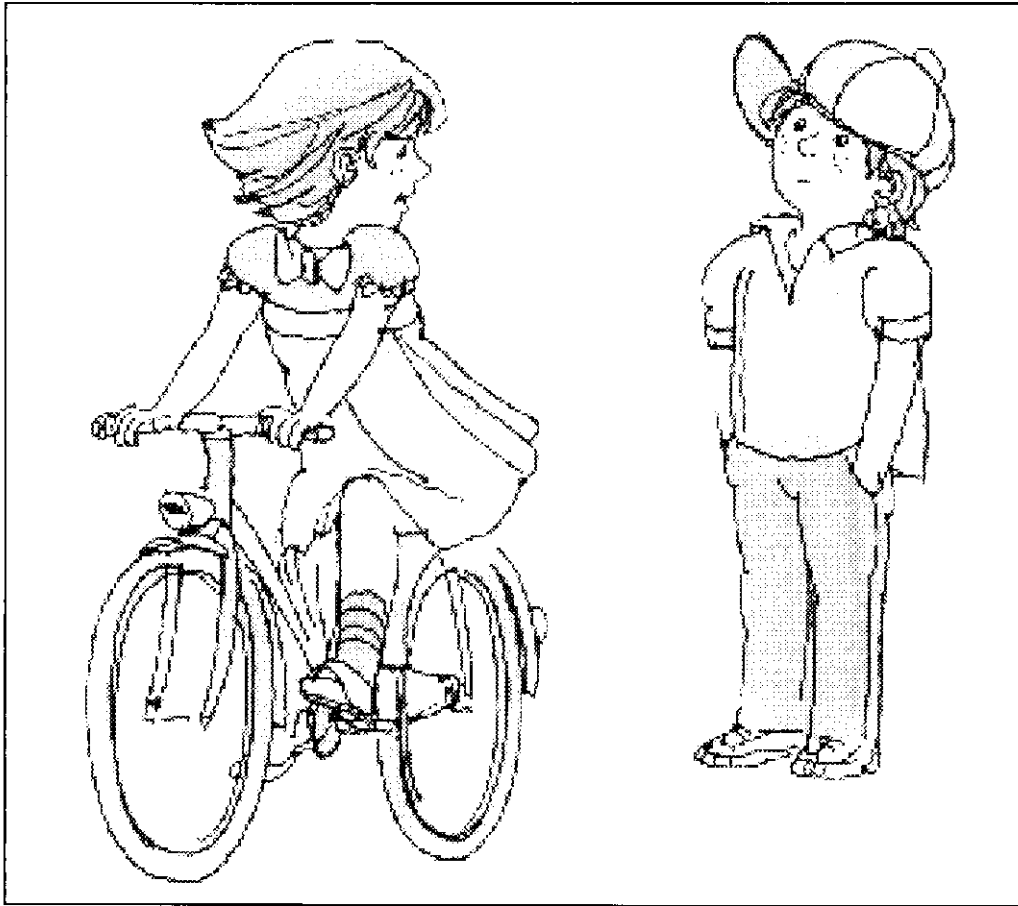


3d

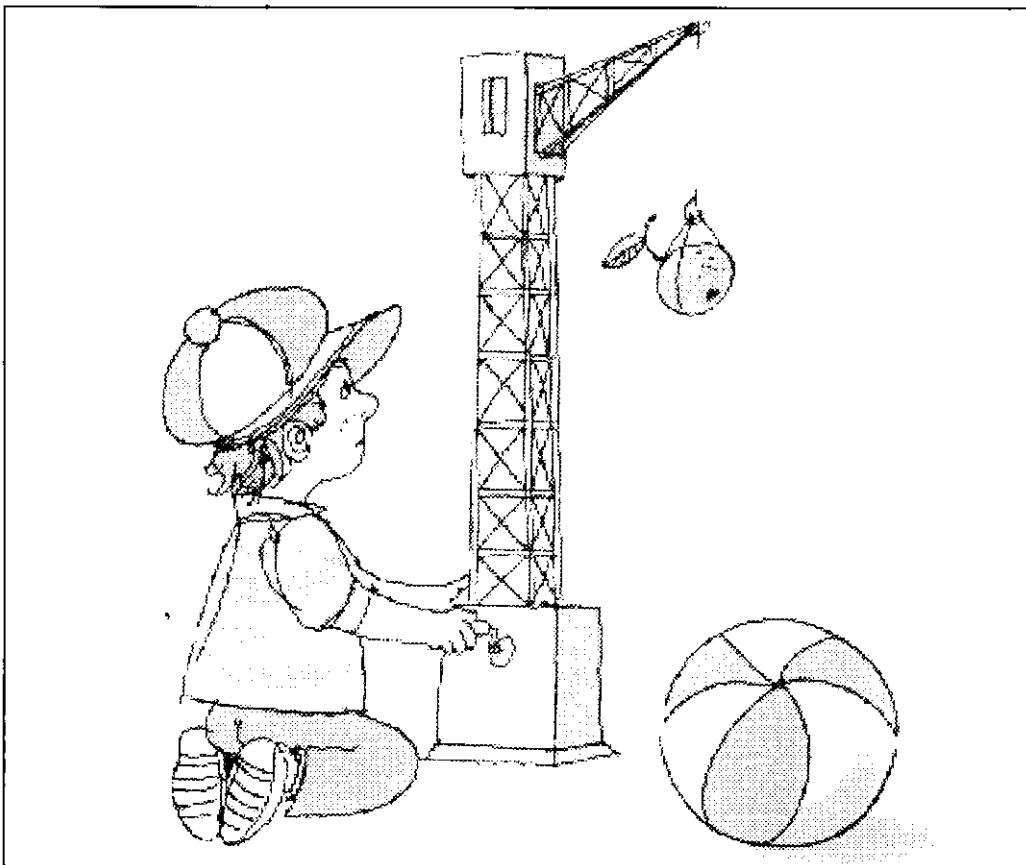
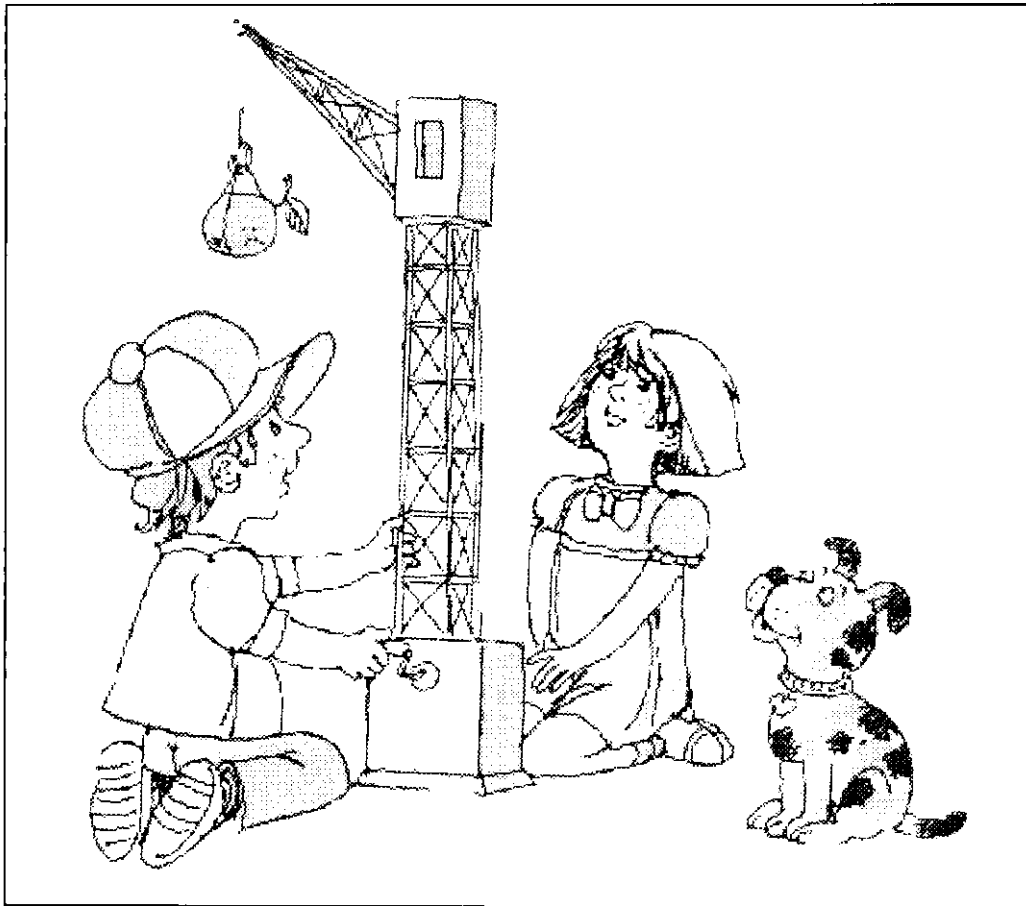
La grúa nueva (modelo para copiar)



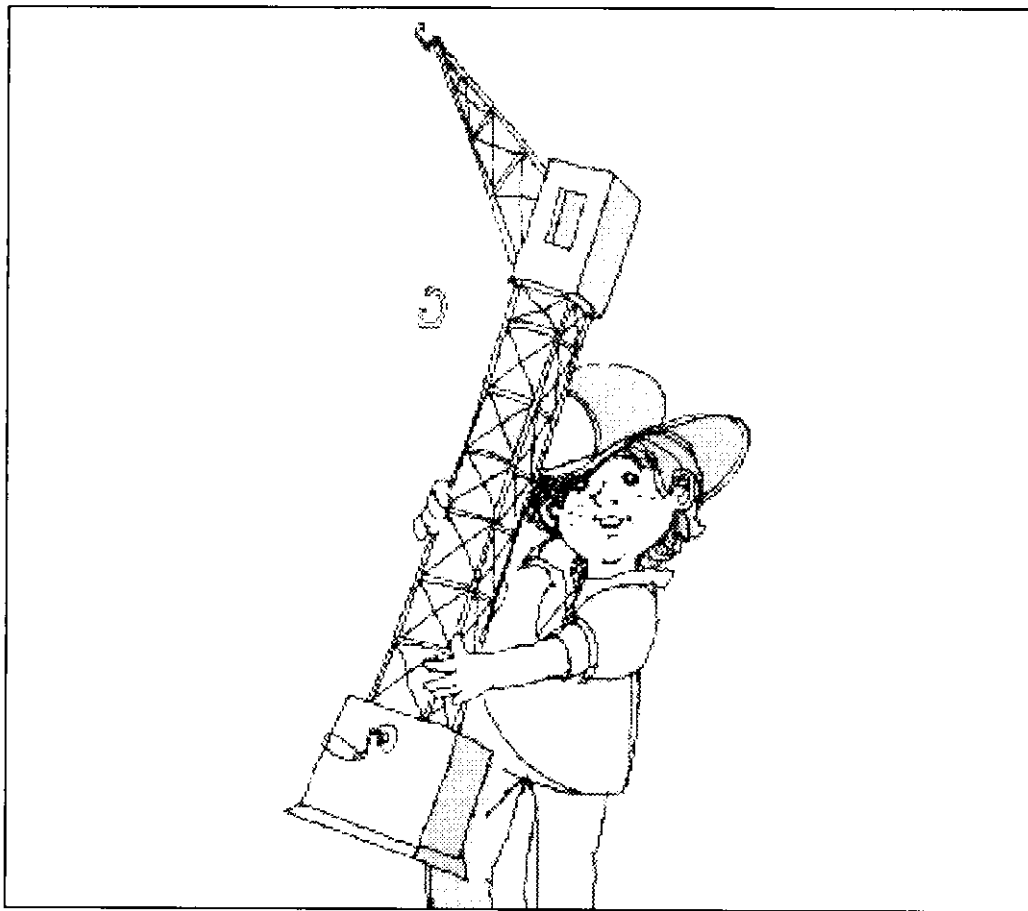
La grúa nueva (modelo para copiar)



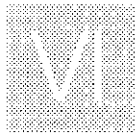
La grúa nueva (modelo para copiar)



La grúa nueva (modelo para copiar)







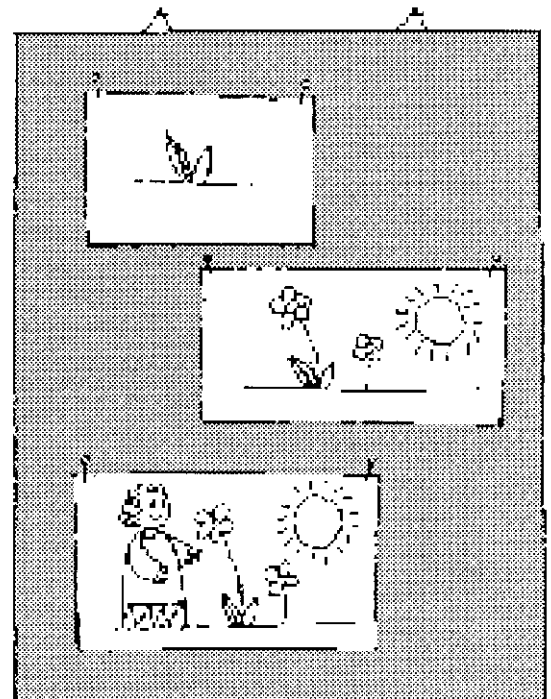
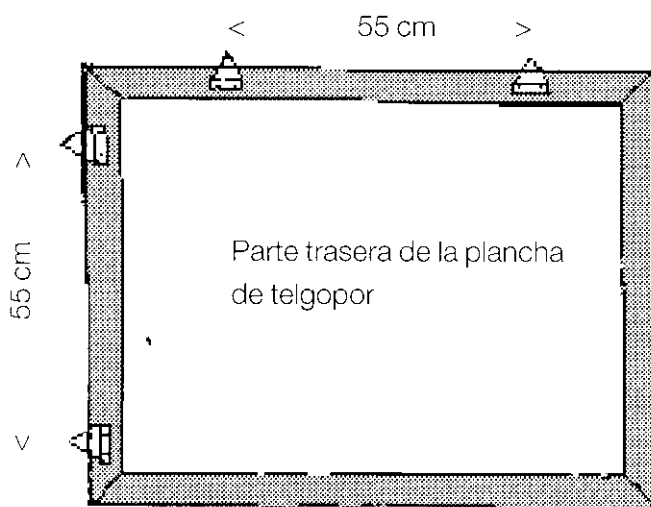
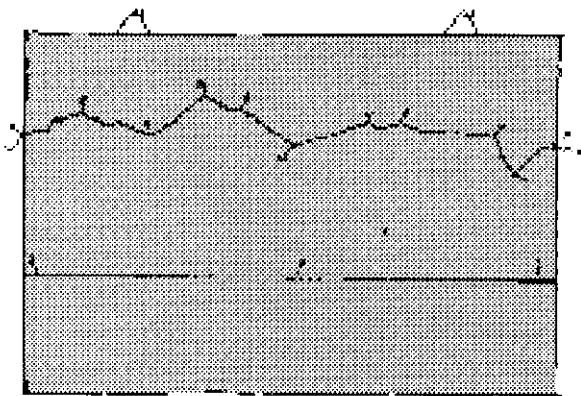
*IMÁGENES EN FRANELA*

# VI IMÁGENES EN FRANELA

Se usará para las imágenes en franela los mismos criterios que para otras imágenes. No obstante, les está dedicado un capítulo aparte, porque brindan posibilidades especiales por la posibilidad de someterlas a cambios. Las figuras individuales pueden ser movidas y así formar nuevas escenas obteniendo un carácter parecido al de las figuras para jugar. Son muy apropiadas para representar de manera sencilla el desarrollo de una historia.

## Material:

▷ Se recomienda forrar con **tela de franela** una plancha liviana de telgopor y colocarle cuatro **ganchos para colgarla**. El franelógrafo queda firme y puede ser utilizado también para prender figuras.



En caso necesario, la tela puede ser sujeta directamente en una pared.

▷ **Hilos de lana de colores y cordones gruesos, eventualmente tela de franela verde, azul y marrón** pueden ser utilizados de formas diversas para formar el paisaje. Los hilos de lana y también los dibujos pueden sujetarse con alfileres sobre la base.

▷ Con cartulina se pueden hacer las figuras que se necesitan sin gastar mucho (compárese ayudas para pintar). Las partes y las figuras confeccionadas son utilizables de formas múltiples. En su confección debería tenerse en cuenta lo siguiente:

1) Las figuras son sencillas y claras; las formas, en lo posible, cerradas. Se las puede diseñar uno mismo o se las puede calcar de las ayudas para pintar ampliadas. Mediante diferentes formas de pintarlas, vestimentas típicas, accesorios especiales y cambios en la expresión de las caras, las figuras pueden ser adaptadas de forma sencilla.



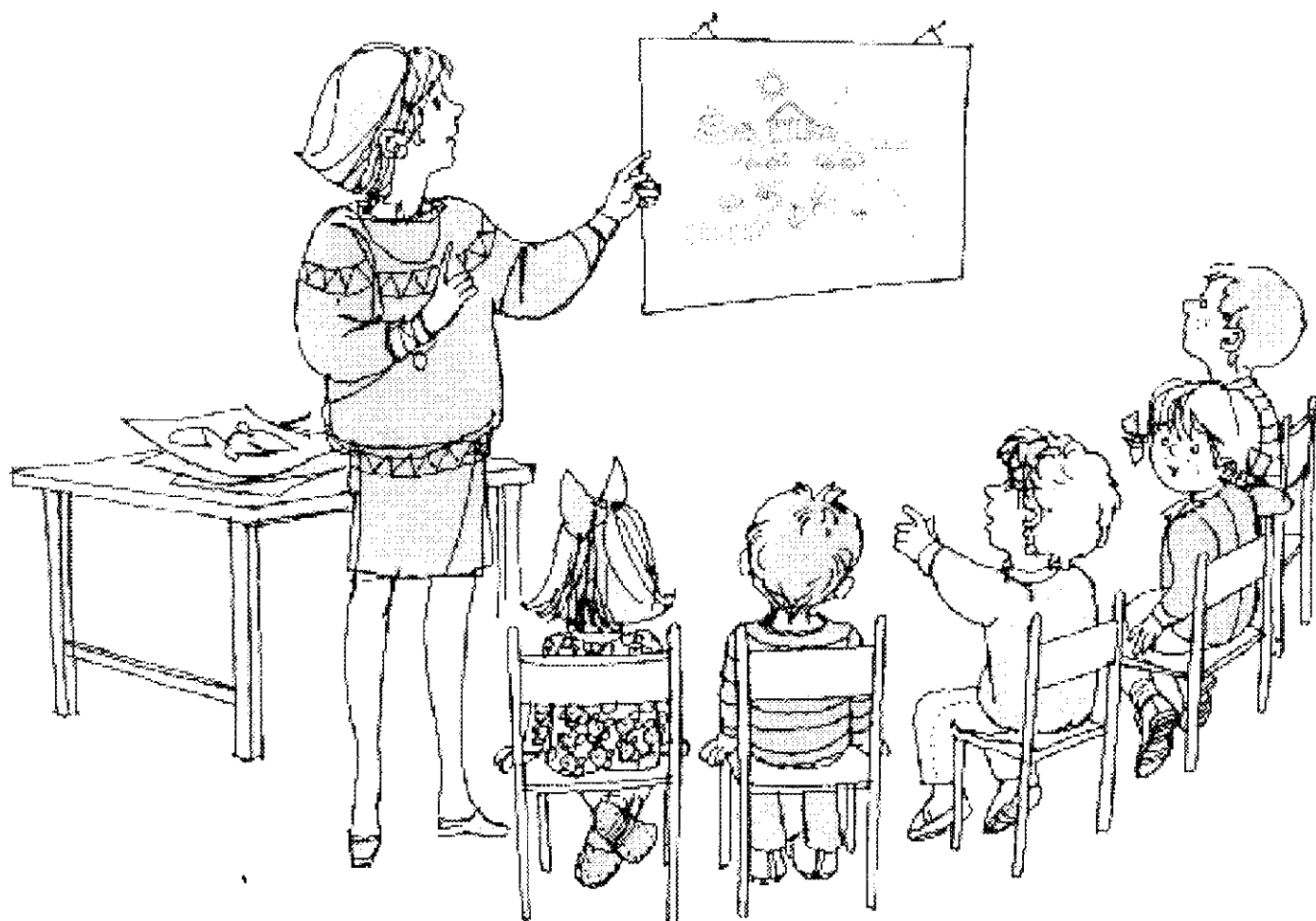
2) Cada una de las partes individuales no debería ser demasiado pequeña y su tamaño debería concordar entre sí.

3) Las figuras tienen que ser recortadas y pintadas. Las partes finas, que sobresalen, se rompen o se quiebran fácilmente; por eso los cortes deben ser amplios.

4) En la parte trasera de las figuras se pegan tiras de **abrojo**, para que se adhieran al franelógrafo.

En el empleo de figuras para el franelógrafo debería tenerse en cuenta lo siguiente:

- Todos los niños deben ver bien el panel de franela. La distribución de los asientos en semicírculo ha demostrado ser favorable.
- Los niños conservan más la atención cuando se van formando las imágenes durante el relato.
- El maestro tiene que tener los dibujos previamente ordenados, para que mientras relata no se distraiga.
- Cuidará de no dar la espalda a los niños.



## Cómo se forma una imagen

El maestro cuenta una historia y muestra a los niños, poco a poco, las figuras y las partes sobre las que habla. Con la ayuda de los niños va formando, paso a paso, la imagen. Ésta puede ser modificada una y otra vez. Como recuerda lo que se conversó en conjunto, también sirve de base para la repetición y como decoración. Los niños pueden formar, pintar y recortar algunas partes sencillas.

Ejemplo:

### AT 34 La creación del mundo

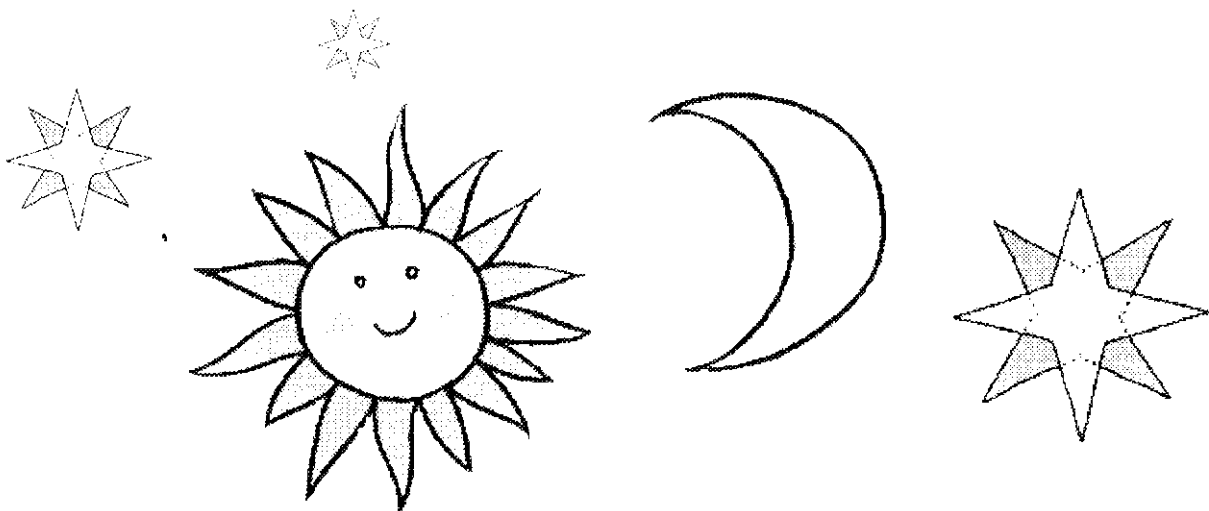
Esta imagen se va formando durante varias horas de enseñanza.

#### 1) Sol - luna - estrellas - nubes

- Conversamos sobre la luz y la oscuridad, el día y la noche y los experimentamos. El amado Dios dio la luz. Hizo el sol.

El maestro mueve las figuras que corresponden al relato: "El sol sale por la mañana desde atrás de las montañas. Va andando por el cielo. A veces el sol se esconde detrás de las nubes. Pasa por el cielo. En la noche 'duerme'". Los niños pueden mover el sol, repiten jugando lo que dijo el maestro.

- Conversamos que el amado Dios también dio luz para la noche. Sujetamos la luna y las estrellas en el franelógrafo. Los niños dibujan y recortan más estrellas y las pintan. Formamos hermosos cuadros con las estrellas y nos alegramos porque el amado Dios dio un lugar en el cielo a cada estrella.



## 2) Plantas

Contemplamos plantas y conversamos sobre su cuidado. El amado Dios creó todas las plantas y las bases para su vida.

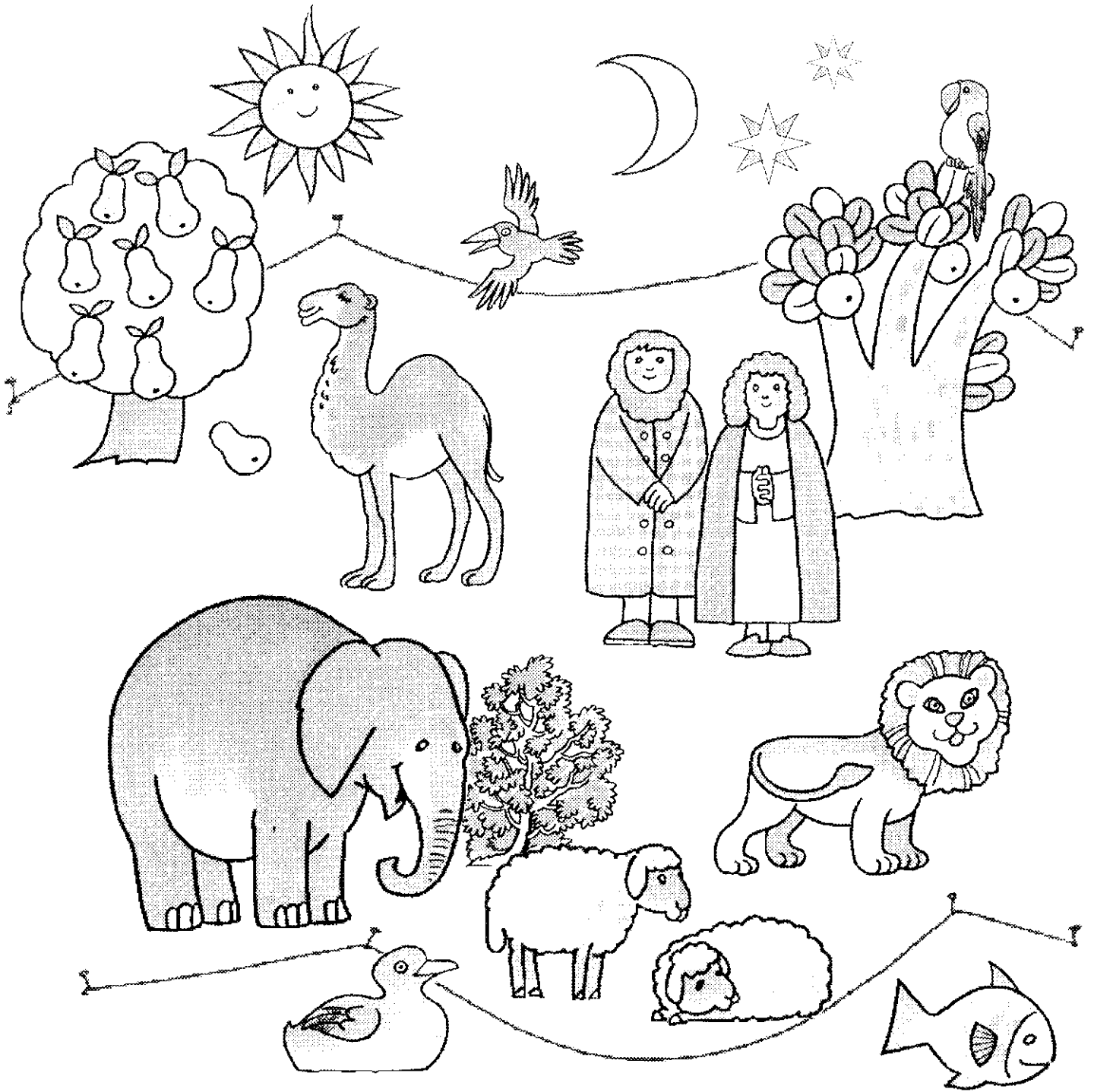
- Ponemos plantas, frutas y verduras sobre la mesa al revés. Los niños tratan de adivinar cuáles son. El niño que reconoce algo por su forma puede levantarlo.
- Contemplamos y mencionamos a las plantas restantes. Nos asombramos por su variedad. Las sujetamos al franelógrafo y las hacemos “crecer” en un lugar favorable; mientras vamos formando grupos (frutas, verduras, árboles...).
- Los niños pintan flores.



## 3) Animales

Los niños enumeran animales y hablan de sus animales domésticos. El amado Dios creó a todos los animales.

- Un niño elige uno de los animales preparados, pero tapados. Hace una adivinanza a los demás niños. Imita, por ejemplo, la voz del animal elegido o su manera de andar. Todos los niños tratan de adivinar de qué animal podría tratarse.
- Un animal es elegido y pasa de mano en mano antes de ser sujetado al panel.
- Contemplamos todas las figuras de animales preparadas y los llamamos por su nombre. Los clasificamos según donde viven: los pájaros en el aire, los peces en el agua, los animales terrestres en tierra.
- Los niños ayudan a pintar y a recortar más animales. Nos asombramos: ¡tantos animales diferentes hizo el amado Dios!



#### 4) Imagen de conjunto (cuadro final)

- Para repetición formamos un nuevo cuadro, pudiendo decir cada niño lo que desea poner en el panel. Ejemplo: "El amado Dios hizo el sol". Un niño pone el sol. "El amado Dios hizo la luna". Otro niño pone la luna...
- Quitamos una parte, por ejemplo, el sol. Reflexionamos sobre lo que sucedería sin el sol. Explicamos relaciones sencillas. El amado Dios ha organizado todo bien.
- Los niños cierran los ojos. El maestro modifica algo. Los niños tratan de adivinar qué fue cambiado.

## *Cómo representar una historia, continuarla o repetirla*

Al representar historias, los niños van conociendo paso a paso a cada una de las personas y objetos. Al mismo tiempo, los niños oyen y ven lo que sucede en la historia.

Al seguir interpretándola, los niños profundizan en el acontecimiento. Expresan sus propios pensamientos y conceptos.

Al repetir la teatralización de la historia, los niños profundizan aún más en el acontecimiento. Elaboran sus impresiones.

Las diversas formas de enseñanza van cambiando constantemente.

Ejemplo:

AT 38



### **La caída en el pecado**

#### **Representar una historia:**

El maestro muestra las correspondientes figuras y cuenta: “Éste es Adán. Él es un hombre. Lo hizo el amado Dios. Pero Adán está completamente solo. Entonces el amado Dios le regala una mujer. Aquí está ella. Se llama Eva. Los dos viven en un hermoso jardín. Es el jardín de Edén”.

#### **Colaboración de los niños:**

Todos los niños forman el jardín de Edén.

#### **Representar una historia:**

El maestro cuenta y va moviendo las figuras correspondientes: “Adán y Eva pasean por el jardín. No tienen miedo al león. Éste es muy bueno. Se gozan por las hermosas flores. Comen de los deliciosos frutos y plantas. Todo lo hizo el amado Dios para ellos”.

#### **Continuar la representación:**

- Los niños pueden explorar el jardín junto con Adán y Eva. No hay peligros; todo es lindo y pacífico.



**Representar una historia:**

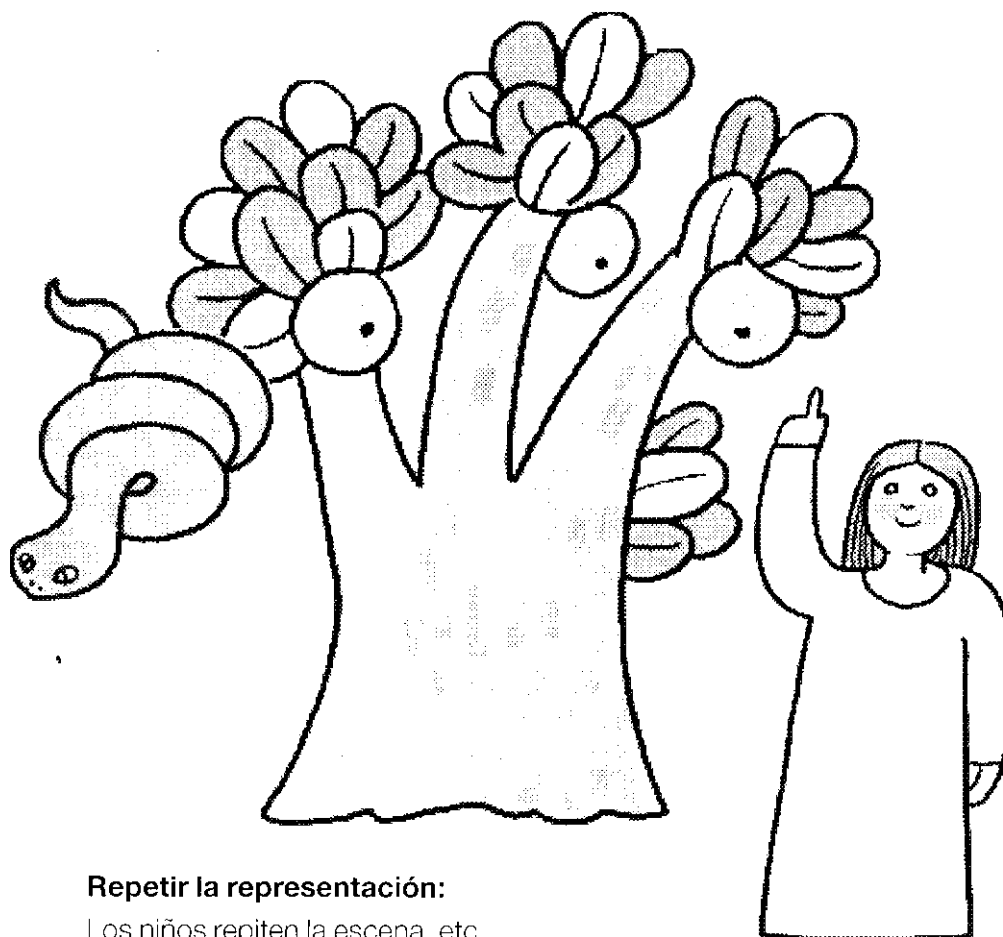
El maestro cuenta: "El amado Dios habla con Adán. Dice: "Todo en este jardín te pertenece. Puedes comer todo lo que quieras. Solamente hay una excepción. ¿Ves este árbol? De este árbol no debes comer nada, si no, tendrás que morir". Adán va junto a Eva y le cuenta todo con exactitud".

**Continuar la representación:**

Los niños pasean por el jardín de Edén junto con Adán y Eva. Adán explica a Eva lo que pueden comer y lo que no.

**Representar una historia:**

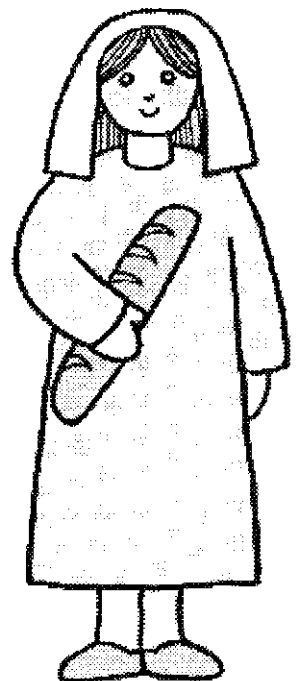
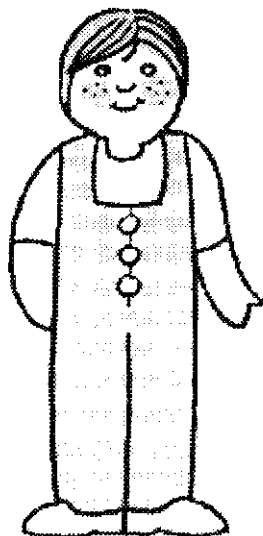
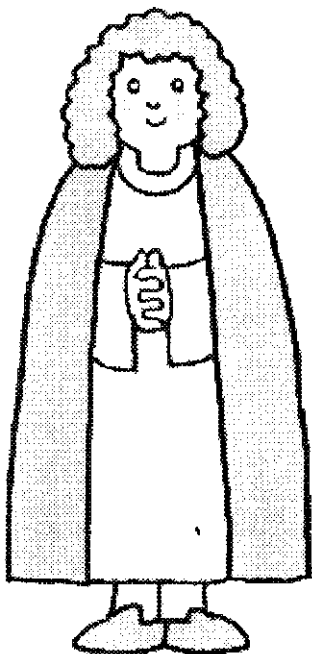
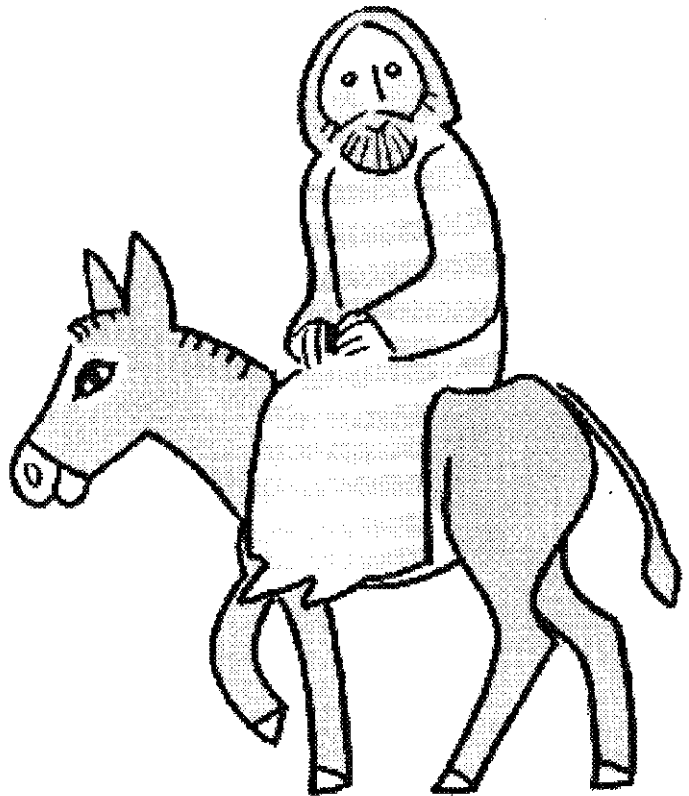
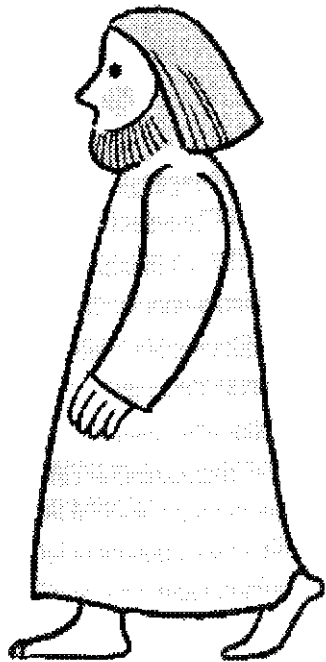
El maestro cuenta: "Un día Eva pasea sola. Está contenta. De pronto está frente al árbol con las frutas prohibidas. Las mira. ¡Pero que lindas son! Ya se dispone a seguir su camino. Entonces, de pronto, alguien le habla. Es la serpiente. Le dice: "¡Toma de los frutos! ¡Son sabrosos!" Eva reflexiona. No quiere. Dice: "No debo. Dios nos prohibió comer estas frutas". Pero la serpiente dice: "Toma de ellos, entonces te volverás muy inteligente. Sabrás entonces lo que es el bien y lo que es el mal". Entonces Eva toma un fruto y lo muerde. Es sabroso. Rápidamente corre a lo de Adán y también le da de comer del fruto".

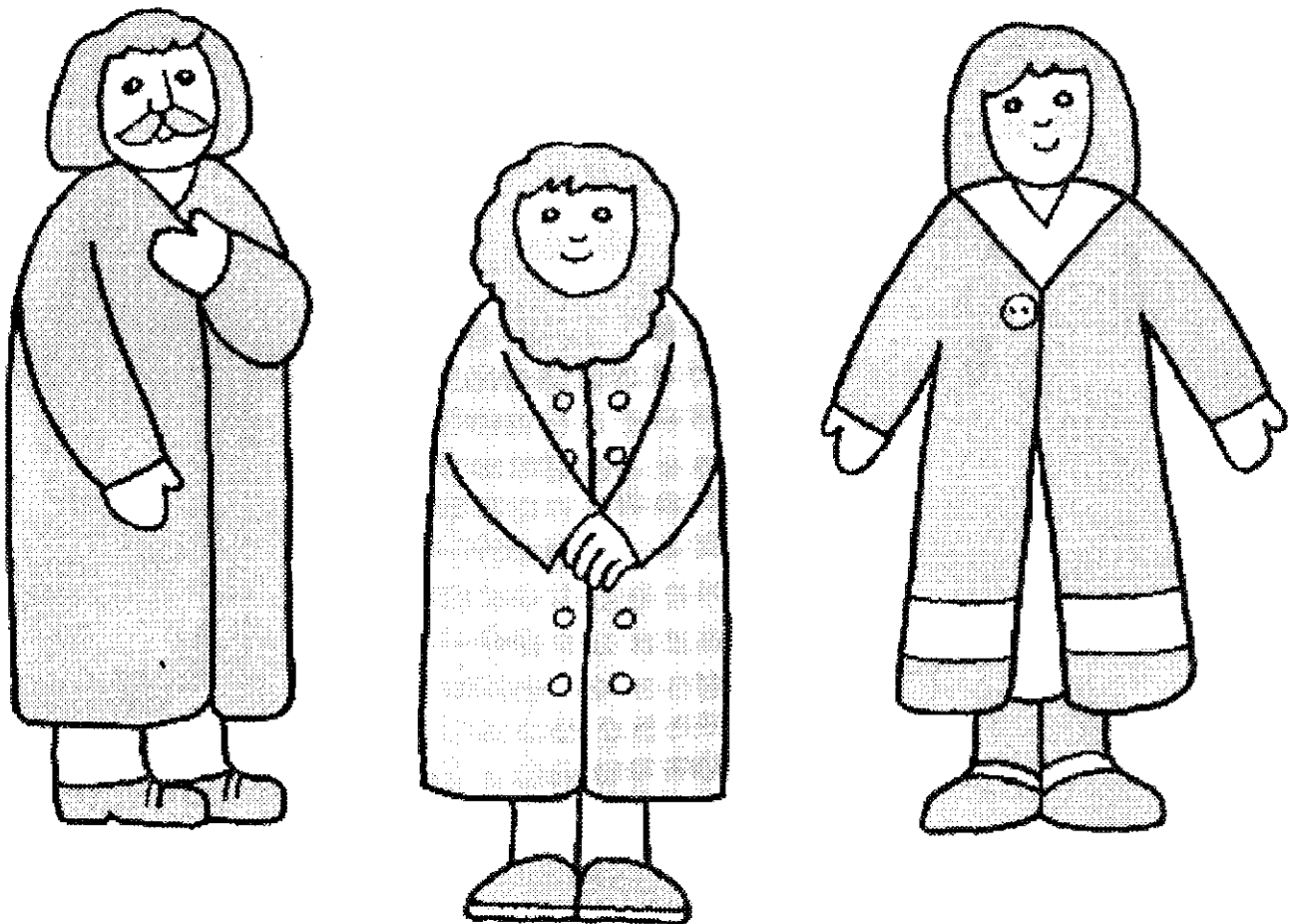
**Repetir la representación:**

Los niños repiten la escena, etc.

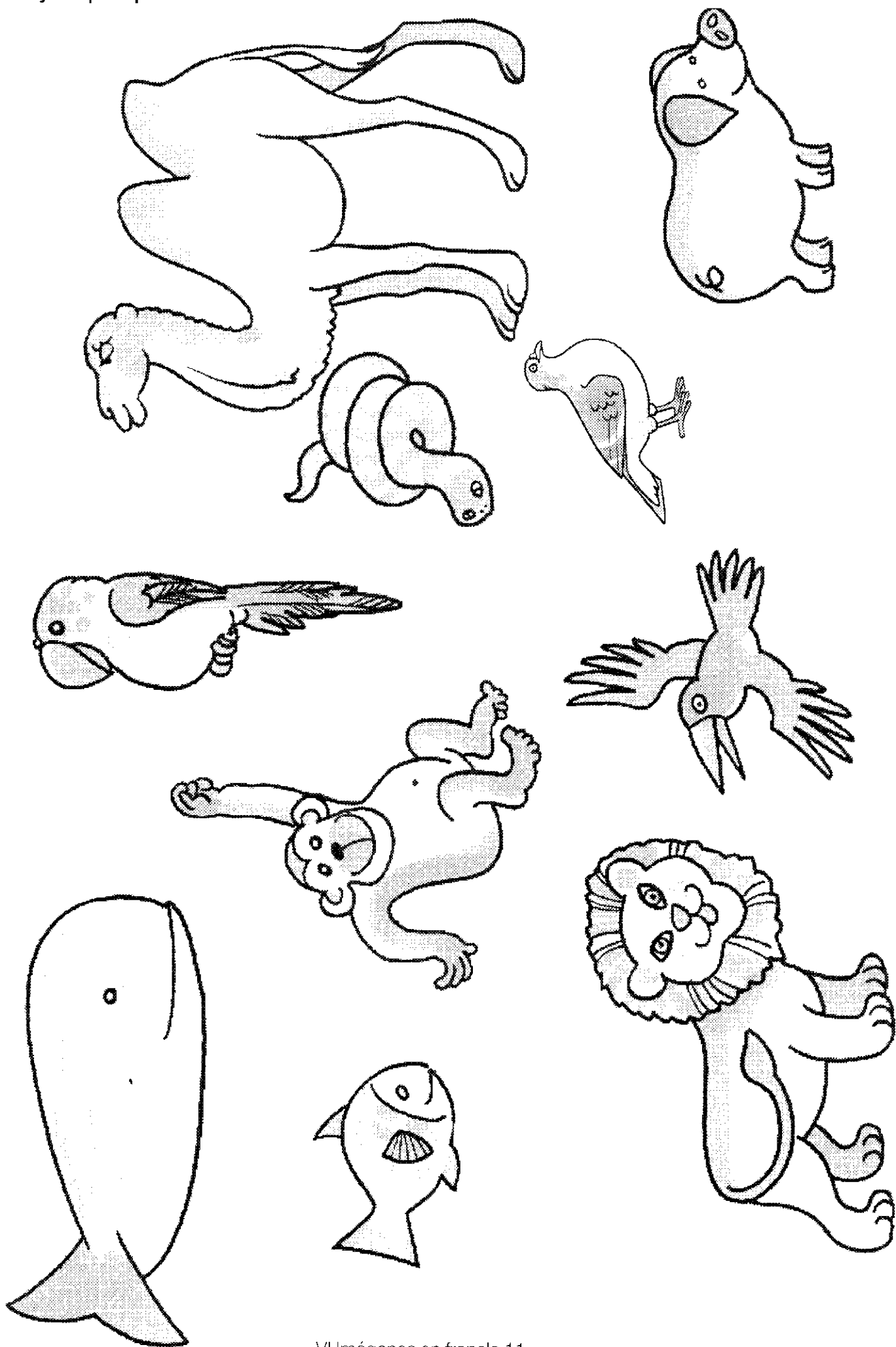
*Ayudas para pintar*

**Ayuda para pintar personas**

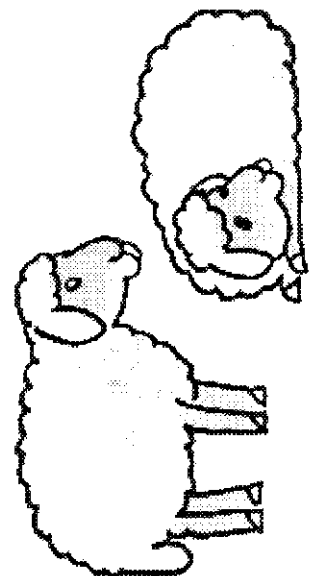
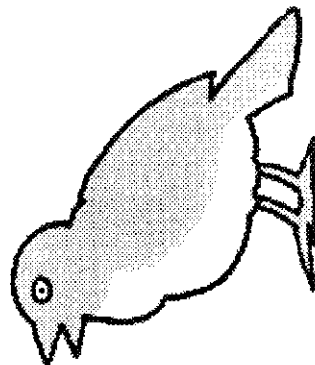
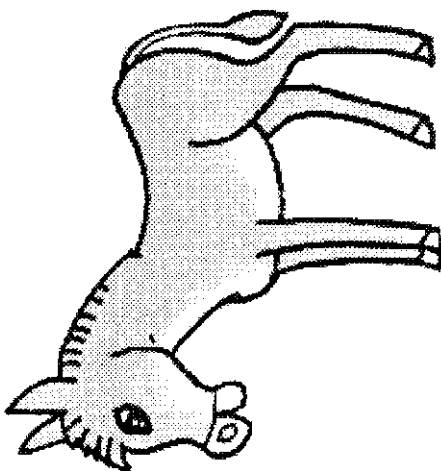
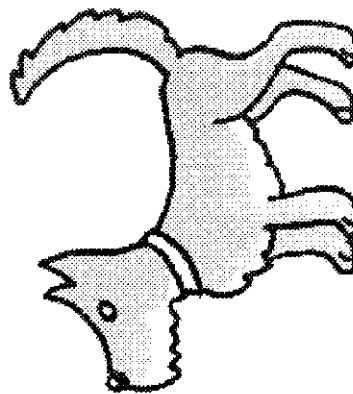
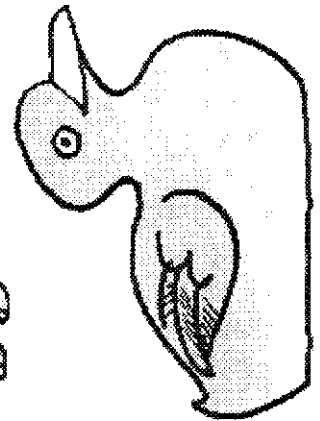
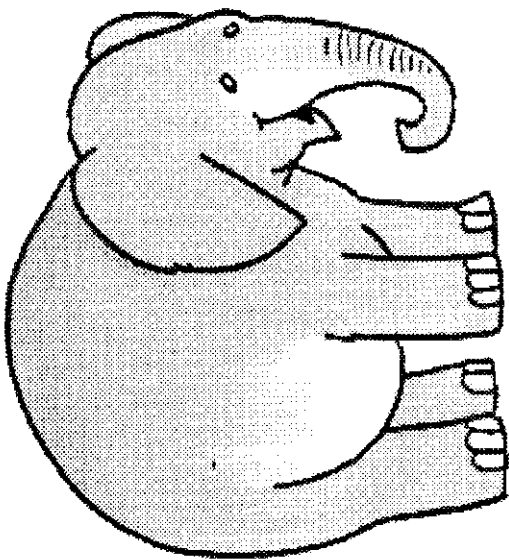
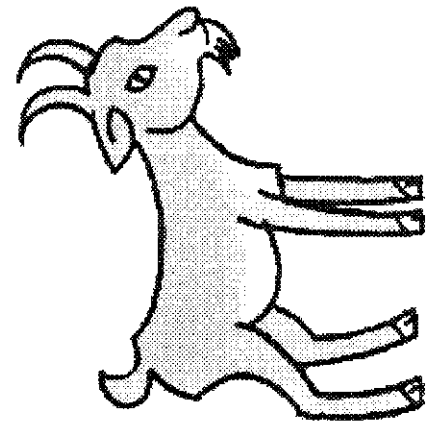
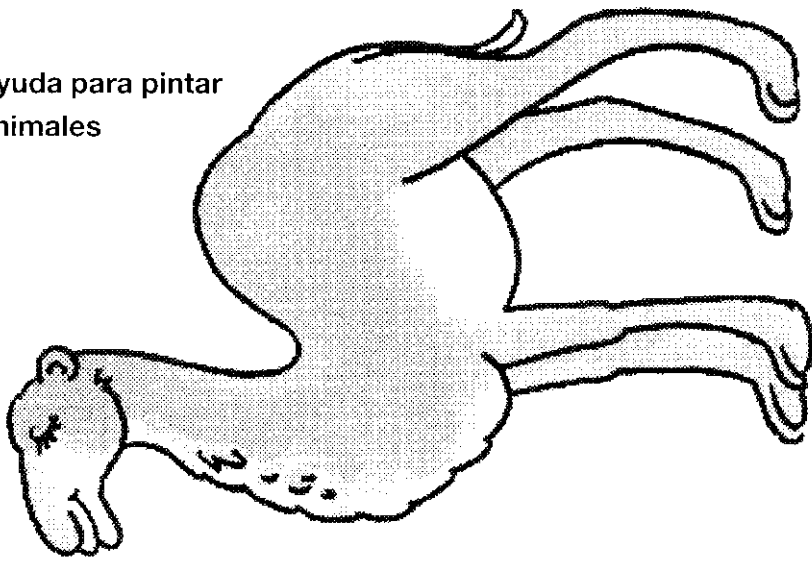


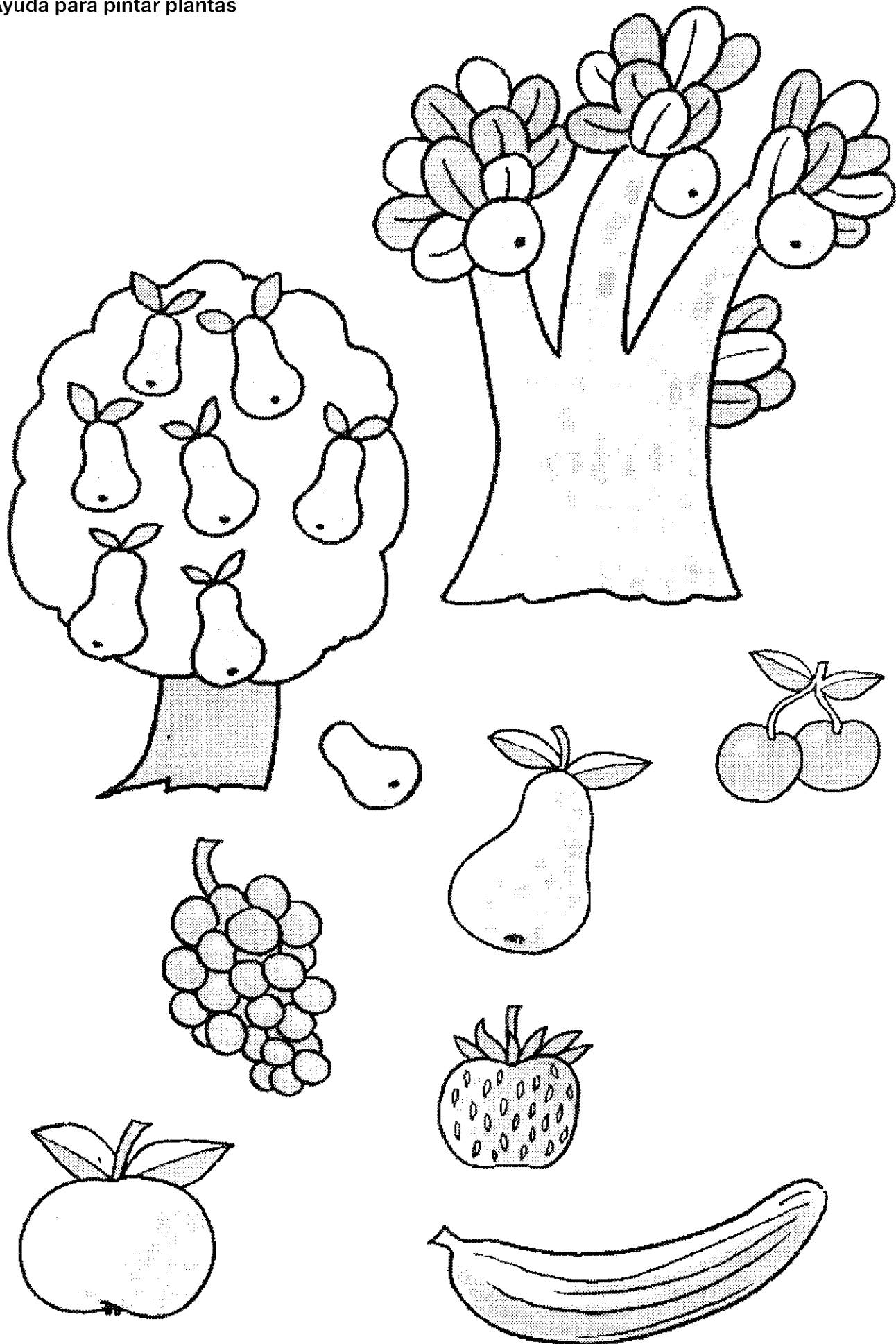


Ayuda para pintar animales

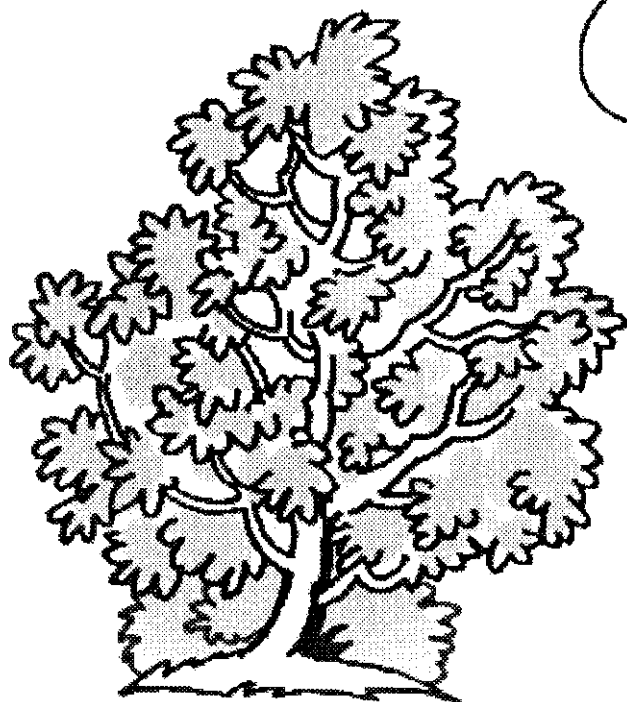
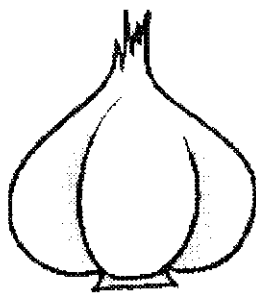
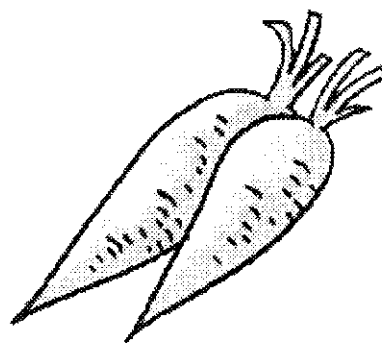
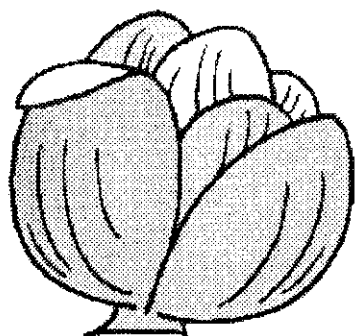
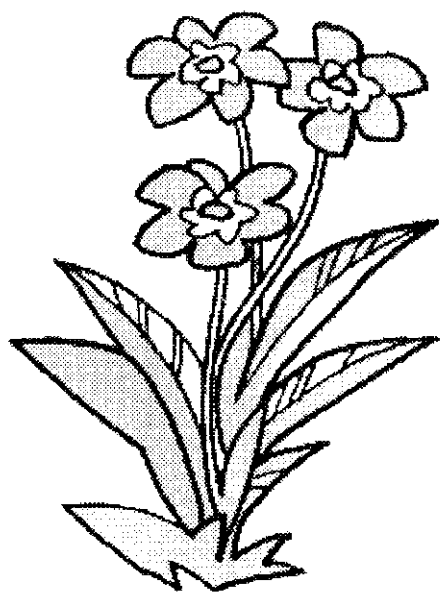


Ayuda para pintar  
animales

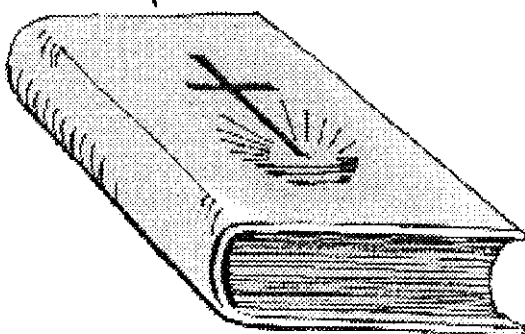
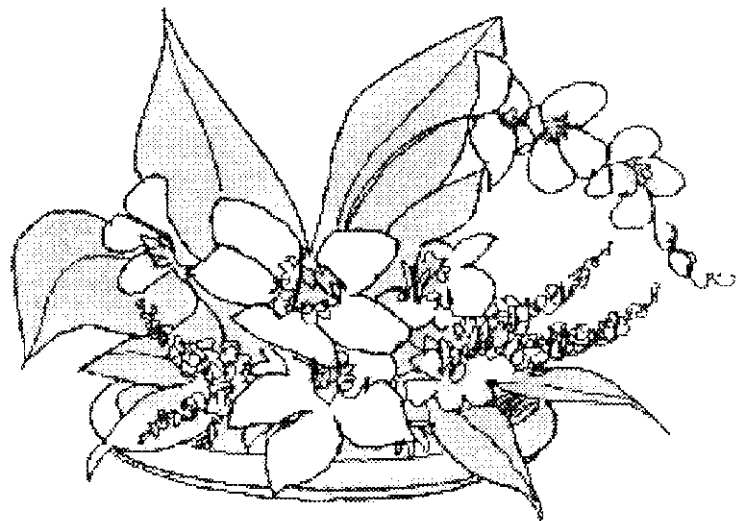
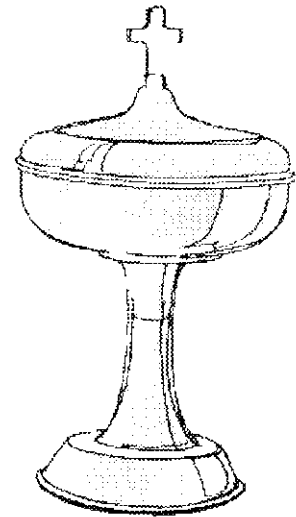
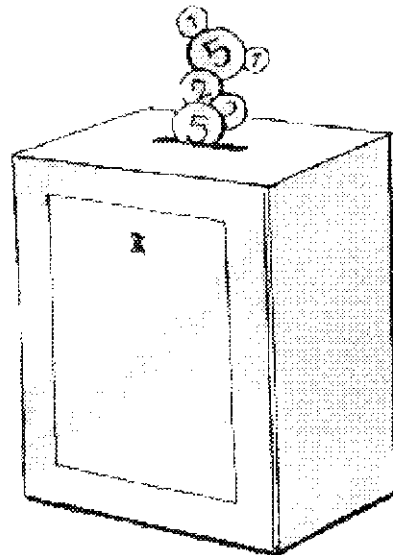
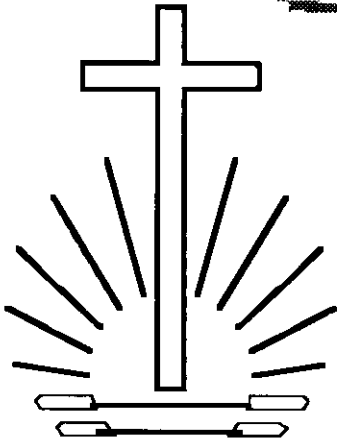
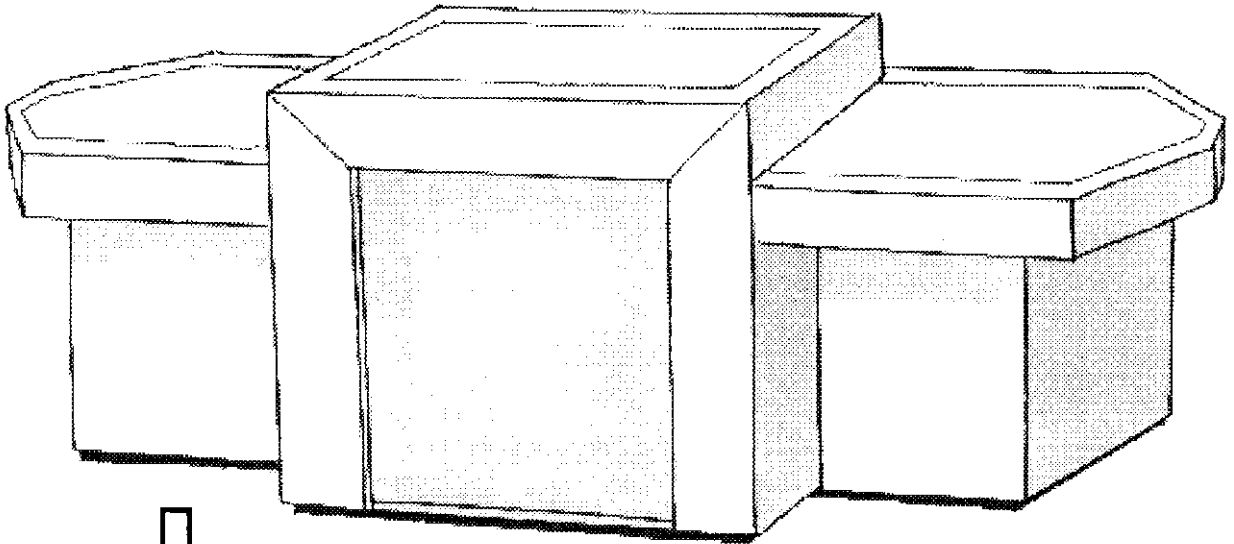




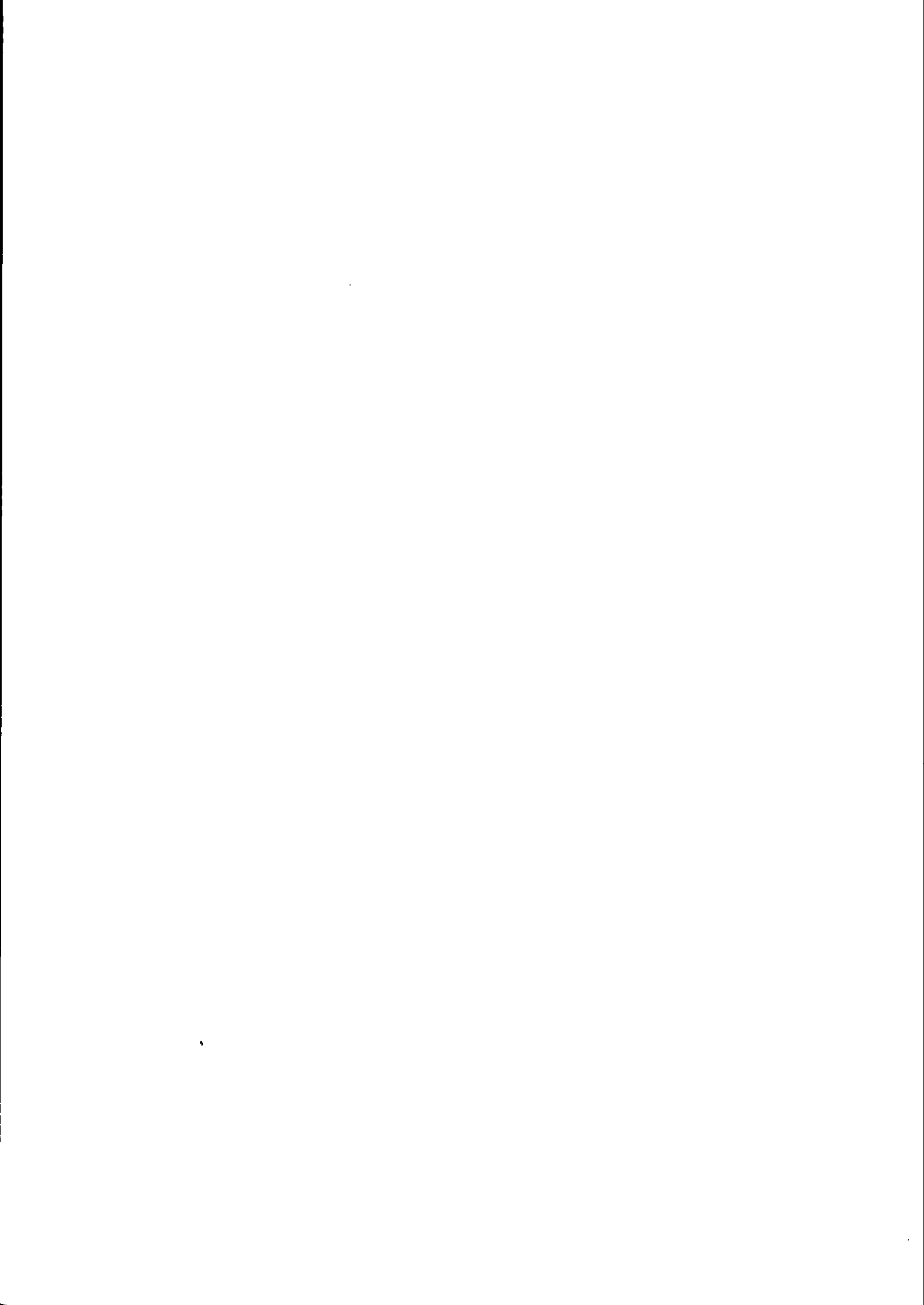
Ayuda para pintar plantas

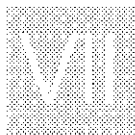


Ayuda para pintar imágenes de la Iglesia







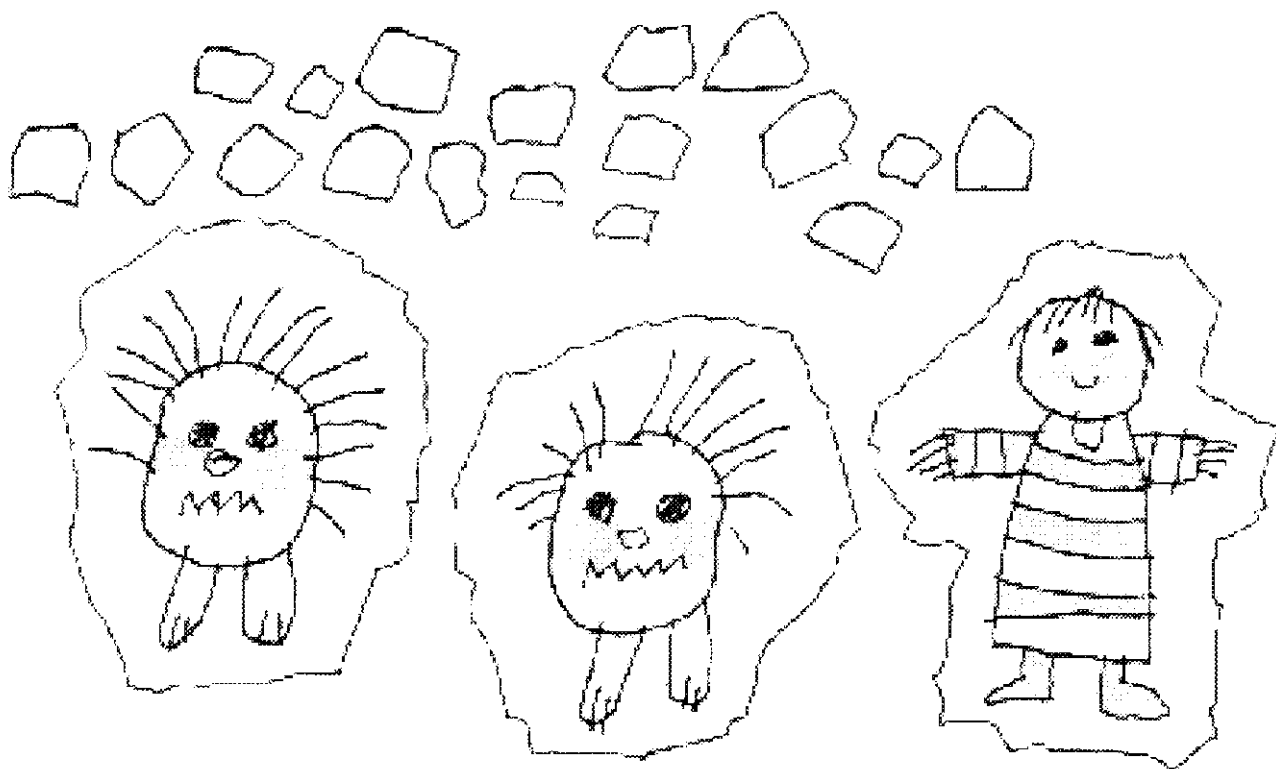


*DIBUJAR Y PINTAR*

# DIBUJAR Y PINTAR

*Dibujar y pintar permiten al niño expresarse sin necesidad del idioma hablado. En los dibujos del niño se reflejan sus sentimientos, sus deseos y todo su estado espiritual. El niño no puede expresar todo esto con palabras, pero sí con dibujos, con formas y colores. Muchas veces los adultos no se dan cuenta de esto ni lo entienden.*

*En la preescuela dominical se ven facilitadas estas amplias posibilidades de expresión y de representación gráfica del niño. Mientras pinta puede hacer un análisis de sus experiencias y sus sentimientos. Así elabora las impresiones adquiridas y profundiza en ellas. Éste es también el sentido y la finalidad de pintar. Desde el punto de vista de los adultos hará, necesariamente, obras de arte. No obstante, el que observa a los niños mientras realizan esta tarea comprobará qué directa y despreocupadamente lo hacen. Los dibujos terminados no tienen nada incompleto, nada imperfecto. Son definitivos para el niño en esta etapa de su desarrollo; no se debe modificar ni mejorar nada en ellos.*



Al pintar, se debería tener en cuenta lo siguiente:

- Son muy apropiados para pintar los lápices de colores gruesos y blandos.
- Se desaconsejan la pintura al óleo, las acuarelas y las fibras en atención a la vestimenta festiva de los domingos.
- Elegir papel grueso en tamaño no demasiado pequeño.
- Una tela impermeable protege las mesas, el papel y los nervios. (Se podría sujetar sobre ellas el papel con cinta adhesiva).
- Los dibujos sencillos pueden ser hechos por los niños mismos. Ejemplos: el sol, las estrellas, flores, peces, un barco sobre el agua.

Los niños deben realizar ellos mismos la actividad creativa.

No necesitan modelos para pintar.

Otra posibilidad que, por cierto, sólo debería emplearse rara vez, es la utilización de modelos para pintar:

- Se limitan a la esencia de la historia.
- Las cosas están representadas con gran tamaño, separadas por líneas gruesas.
- El formato del papel no debe elegirse demasiado grande para que los niños, en lo posible, puedan terminar de pintar un dibujo. (Los límites están establecidos por la poca perseverancia de los niños y el tiempo limitado de la lección).



## Desarrollo del dibujo infantil

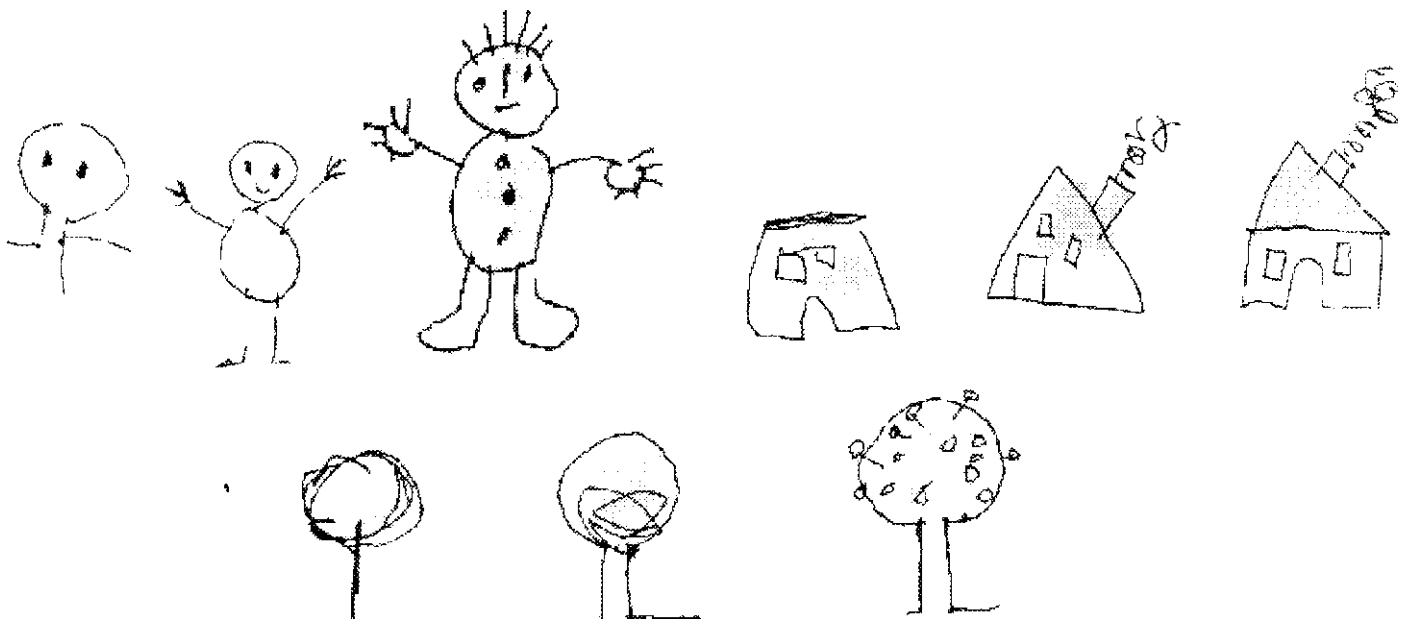
Así como el lenguaje del niño se va formando y desarrollando poco a poco, también surge su "mundo de imágenes". Éste se modifica a medida que va madurando. Un dibujo infantil retiene la visión momentánea y la relación del niño con el mundo que lo rodea. El niño desarrolla una actividad creativa y no debe ser obligado ni estimulado a copiar. Los dibujos de los niños no deben ser criticados, comparados entre sí ni degradados. Una actitud así podría arruinarle la alegría de dibujar y de pintar. En cambio el interés, el elogio y la alegría por el dibujo apoyan el desarrollo natural. Hay que tomar en serio las explicaciones del niño con respecto al dibujo.

El desarrollo del dibujo puede ser dividido en las siguientes etapas:

El niño se alegra por el movimiento. Lleno de vitalidad hace sus primeras experiencias con el material. Garabatea: líneas, manchas y puntos se forman sobre el papel.

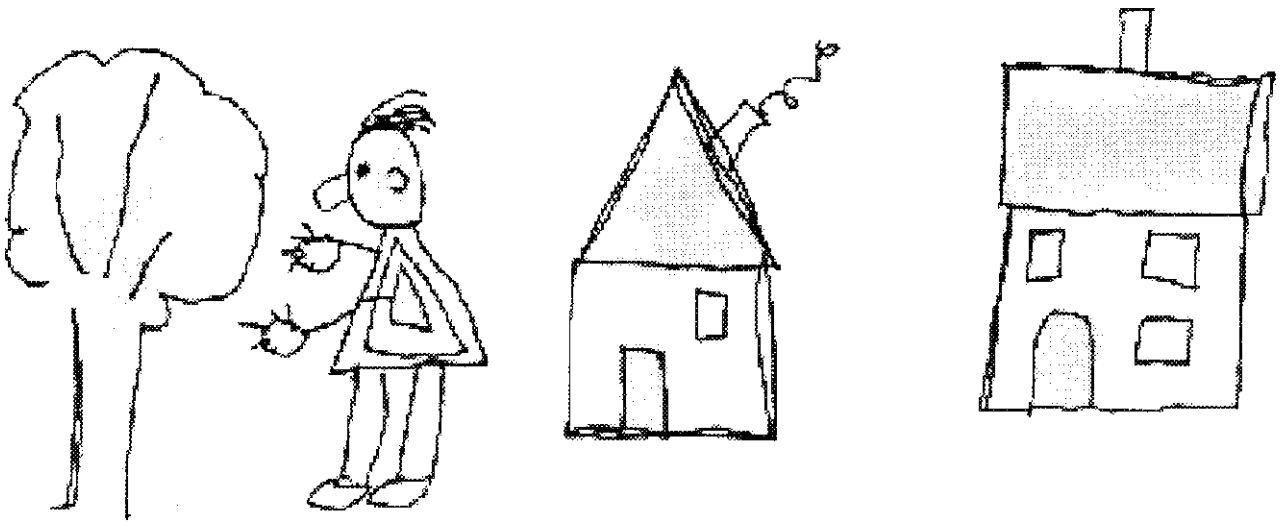
En la siguiente etapa confiere al garabato una interpretación. Dice: "Éste es un hombre".

Después el niño comienza a dibujar lo que conoce. Las cosas importantes las representa muy grandes, en cambio las poco importantes, pequeñas: el niño dibuja personas con cabeza y pies, casas en forma de triángulos con chimeneas inclinadas...

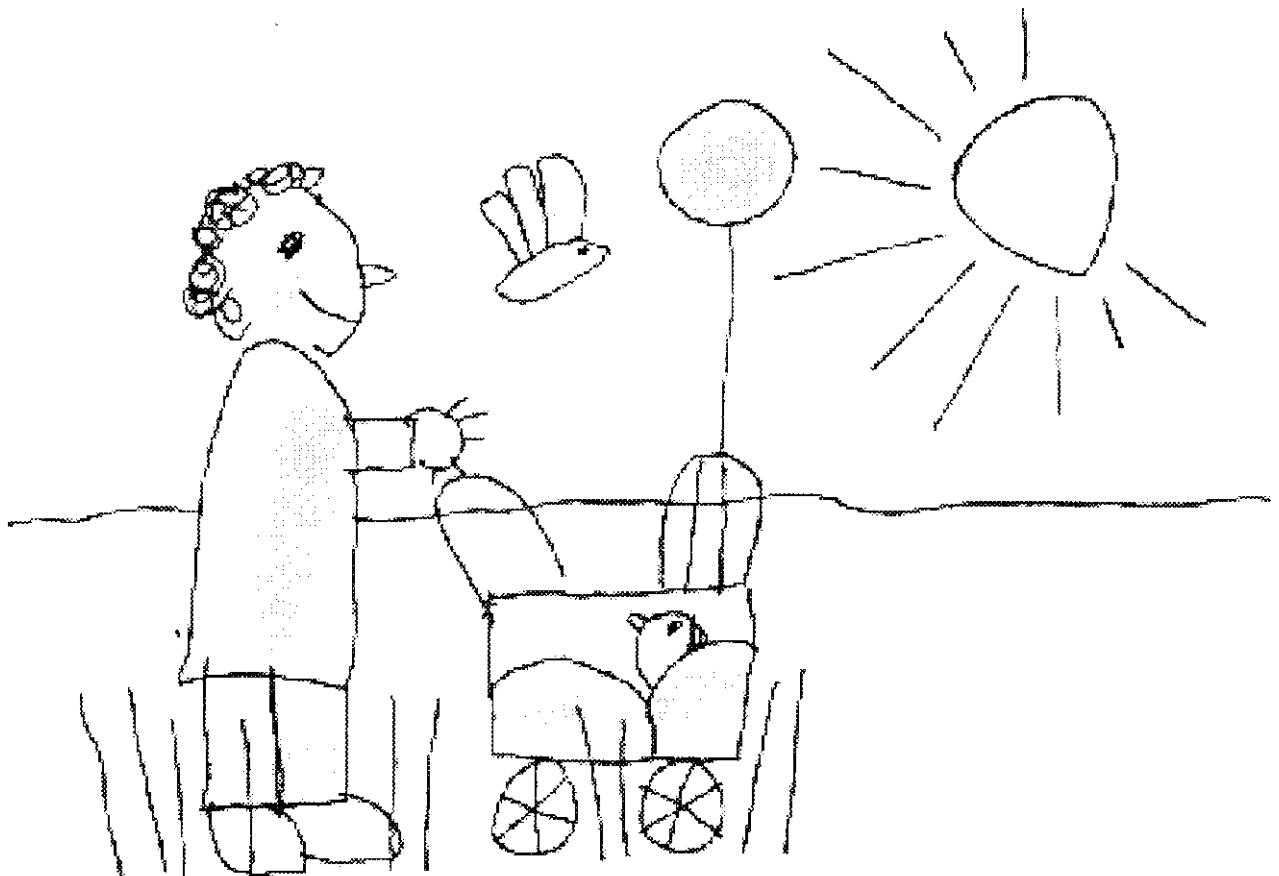


Cuanto mejor conozca algo, tanto más detalles dibujará. Por eso, las figuras se van enriqueciendo más y más. Dibujar resulta fácil al niño.

*El niño trata de dibujar las cosas tal como las ve: las personas son representadas ahora con mayor precisión en su vestimenta exacta.*



*El niño, poco a poco, va adquiriendo sentido del espacio. Se interesa por la perspectiva. Las personas y los animales son dibujados de perfil; trata de dibujar las casas y los paisajes con perspectiva (edad escolar).*



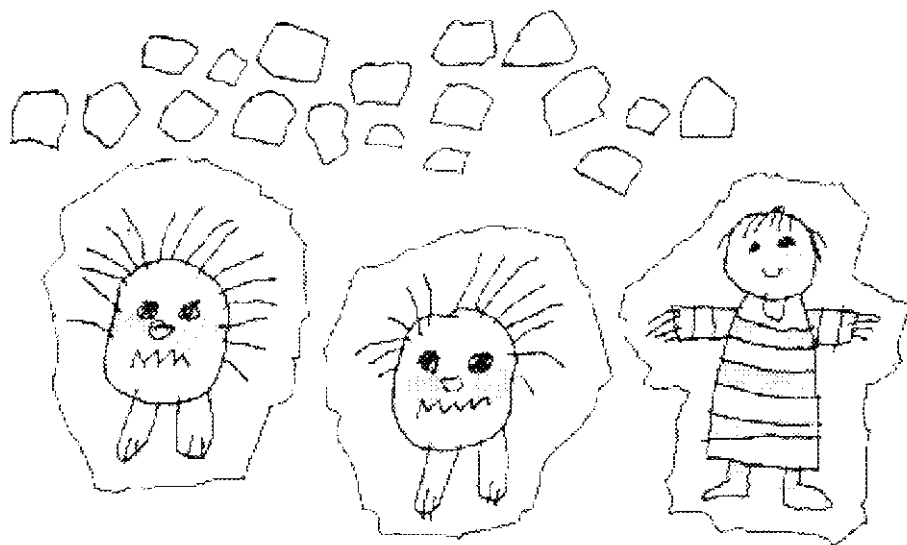
## Cómo proceder con las ilustraciones colectivas

A los niños les encanta hacer ilustraciones entre todos. Estas ilustraciones reúnen lo que aporta cada niño transformándolo en una unidad. Los dibujos no tan bien hechos también cumplen su finalidad si se colocan en el lugar apropiado. Estas ilustraciones muchas veces expresan un sentimiento de hermandad.

Ejemplos:

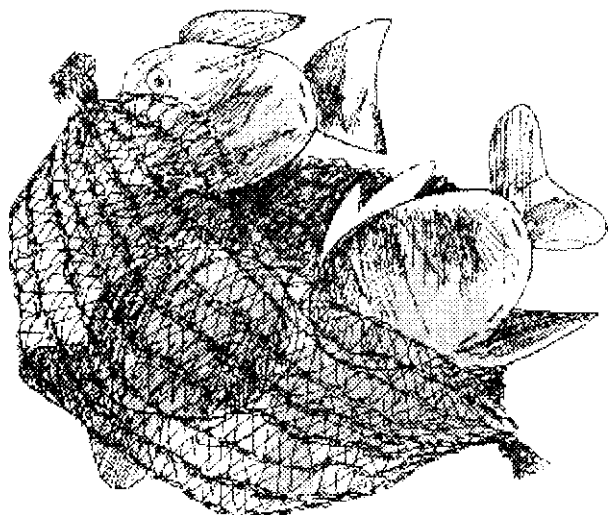
### AT 54 1. Daniel en el foso de los leones

Algunos niños dibujan cada uno un león en hojas separadas; uno dibuja a Daniel. Se recortan las figuras. Mientras tanto los más pequeños van haciendo "piedras" con pedacitos de papel. En un pliego de cartulina se ordena todo tratando de imitar el foso de los leones y luego se pega.



### NT 68 2. La pesca abundante

Cada niño recibe un trozo de cartulina. Dibuja un pescado y lo recorta. Si fuera necesario puede recibir ayuda. Todos los pescados se pegan en un pliego de cartulina celeste. Con broches se sujeta una red (por ej. una bolsita donde vienen las naranjas).



VF 106 ▶ **3. Jesús y los niños** (Amar y querer)

Cada niño se pinta a sí mismo en un pedazo de cartulina. El maestro o un niño de más edad pintan a Jesús en el centro de una gran hoja de papel. Todos los niños son agrupados alrededor de Jesús y se les pone su nombre.



- **Propuestas de lo que se debe hacer con estos trabajos:**
  - Según sean las proporciones del recinto, sirven de decoración de alguna pared o de la puerta.
  - Se brinda una alegría al dirigente de la comunidad con uno de estos dibujos, cuando es invitado a la preescuela dominical.
  - Un niño recibe el dibujo en una ocasión especial: como regalo de despedida, para el Bautismo...





*CREAR CON MATERIALES*

# CREAR CON MATERIALES

*La preescuela dominical no debe ser una hora de trabajo manual, en la que se confeccionan lindos objetos para mostrar.*

*Construir, cortar, pegar y modelar tienen otra finalidad: estas actividades sirven al análisis activo de una historia o de un tema. Esto es importante, pues para aprender los niños pequeños deben tocar y palpar. Su propia actividad constituye también una importante compensación para escuchar, atender y estarse sentados quietos, lo cual todavía resulta tan difícil a esta edad.*

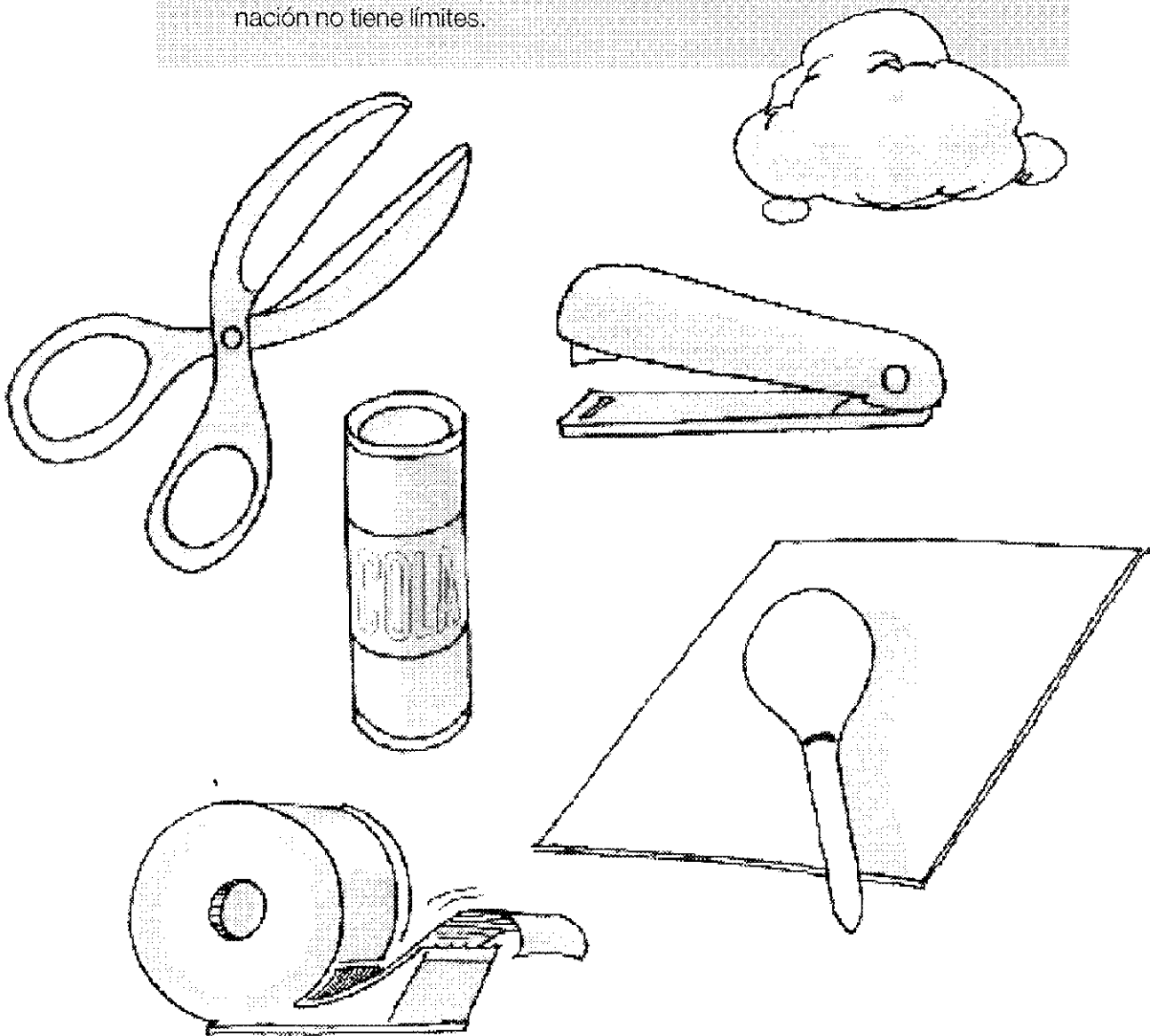
*Observar al niño mientras trabaja, nos enseña a entender cuánto pone de sí en su actividad de creación. No nos molestará que no se formen trabajos manuales perfectos. El niño se alegra por su producto, por su tarea terminada. La contempla con sus propias pautas de valores. Nosotros podemos compartir su alegría y apoyarlo en su tarea.*

*Luego del relato queda poco tiempo para los trabajos prácticos. El salón en el que se realiza la preescuela dominical también puede tener un efecto limitativo sobre el trabajo con materiales (sacristía, falta de lugar, alfombrados muy delicados, ninguna posibilidad de lavarse las manos...)*

Por esto nos limitamos a los materiales y medios más sencillos:

- **Las tijeras para niños** son apropiadas para recortar formas derechas de papel.
- **Las leznas** pueden ser empleadas para perforar formas redondas o papel fuerte y cartón. Para esto se necesitan almohadillas de fieltro blandas y gruesas. El tiempo invertido es mayor que al cortar, pero los niños lo hacen con agrado.
- **Los lápices de goma de pegar** secan rápido y dejan pocas manchas. (Se desaconseja el empleo de goma blanca).
- Se pueden emplear sin problemas las **cintas adhesivas** y los **sujetapapeles o clips**.

- **La masa plástica** es un apreciado material de trabajo. De buena calidad, enriquecida con cera, no mancha. (El barro y la arcilla no son apropiados).
- **La masa salada** es económica y fácil de elaborar. (Es una ventaja si después de trabajar con ella existe la posibilidad de lavarse las manos).
- Con  **cubos de madera y ladrillos de construcción plásticos** (por ejemplo: Lego), los niños pueden representar muchas cosas: construcción de la torre de Babel, el arca de Noé, casas y cabañas sencillas...
- **Materiales de la naturaleza** como pedazos de madera, piñas, bellotas, castañas, piedras, brindan muchas posibilidades de trabajo.
- **Materiales de restos:** tubos de cartón, cajas, restos de telas, de lana y de pieles son utilizables de muchas maneras. La imaginación no tiene límites.



## Cortar - pegar

Las tijeras para niños tienen puntas redondeadas, por eso su uso no es peligroso. Como modelos para recortar deberían ser elegidas formas sencillas con líneas rectas. Los ángulos puntiagudos deberían ser cortados desde la parte de afuera. Las tareas emprendidas deberían poder ser finalizadas en diversas etapas, puesto que los niños trabajan a velocidades distintas.

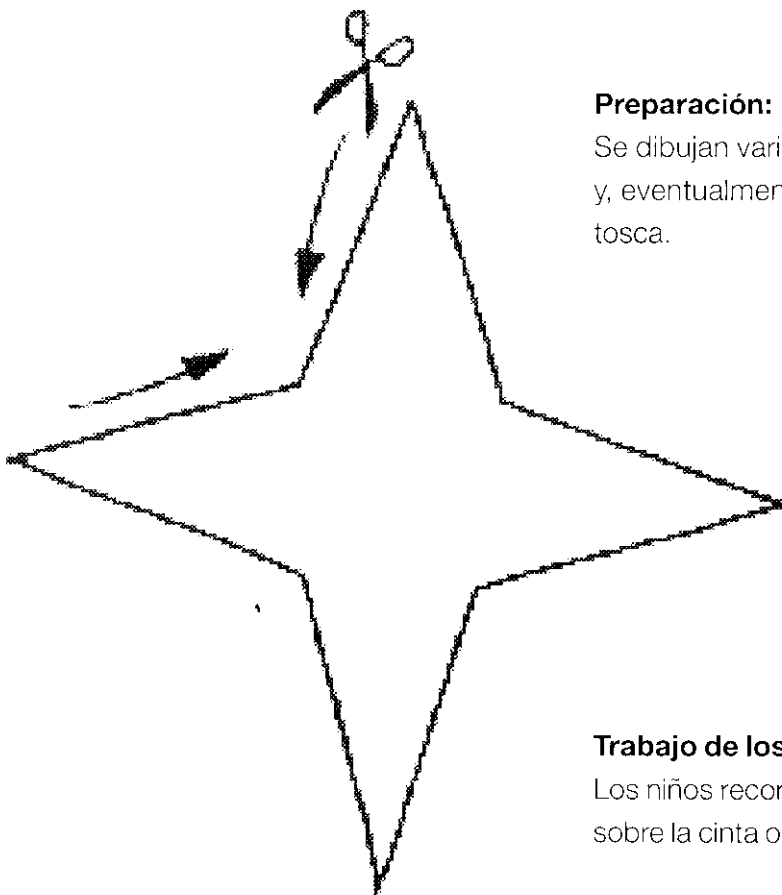
Ejemplo:

### Estrella

Pueden ser recortadas diferentes cantidades de estrellas por niño. El modelo puede ser adaptado a la capacidad de cortar de cada niño.

### Material:

- ▷ Hoja de metal dorado o papel de dibujo amarillo
- ▷ cinta de 1 cm de ancho (por niño 50 cm de largo)
- ▷ hilo
- ▷ tijera, goma de pegar, lápiz
- ▷ base

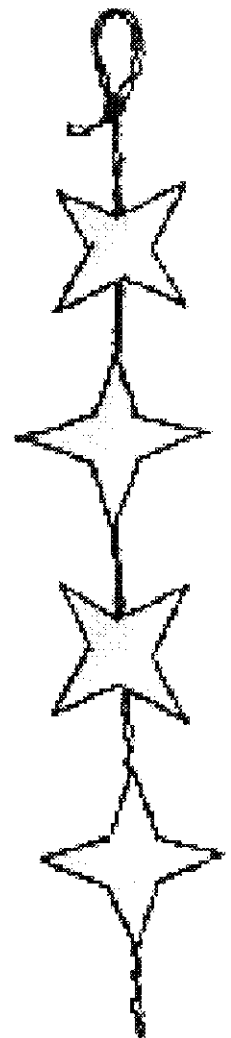
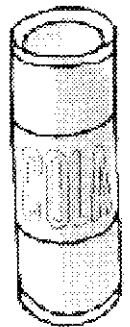
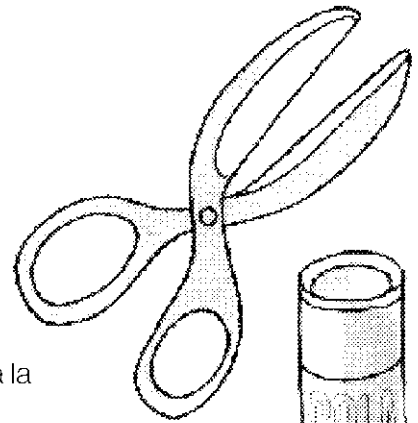


### Preparación:

Se dibujan varias estrellas para cada niño y, eventualmente, se las recorta de forma tosca.

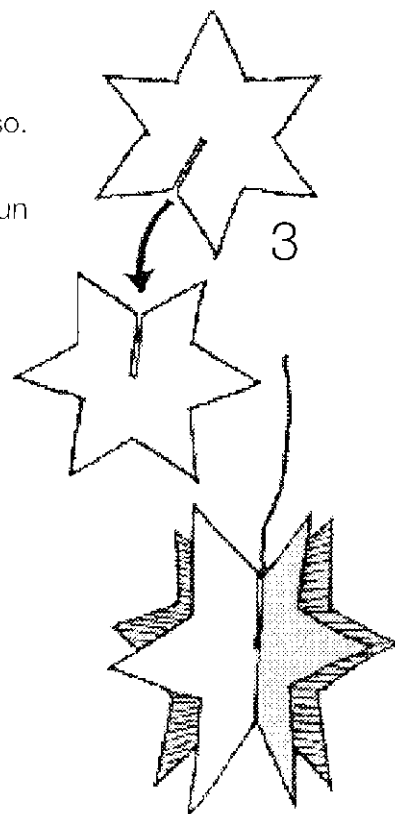
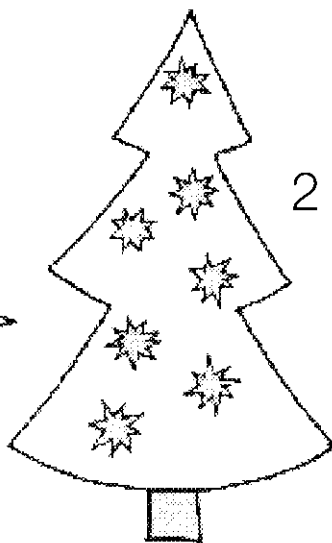
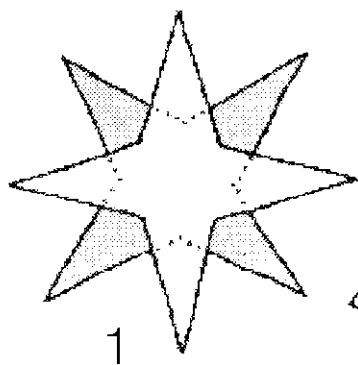
### Trabajo de los niños:

Los niños recortan las estrellas y las pegan sobre la cinta o las sujetan a la misma.



### Variantes:

- 1) Se pegan las estrellas una sobre otra, corridas.
- 2) Se pegan las estrellas sobre un abeto de papel grueso.
- 3) Se hace un corte en las estrellas y se coloca una dentro de la otra y se las cuelga con un hilo como un móvil.



Posibilidades de utilización:

El nacimiento de Cristo

Los sabios de Oriente

Agradecimiento (agradecer y ofrendar)

▷ NT 64

▷ NT 66

▷ VF 136

## Masa para modelar y masa salada

*La masa para modelar es un material de trabajo apreciado. Los niños pueden crear figuras y objetos a su manera con poco esfuerzo. Si la masa está a disposición solamente en un color, simplifica la elaboración y la conservación.*

### Masa para modelar

Uno mismo la puede fabricar.

Ingredientes para la masa cocida:

- ▷ 2 tazas de harina
- ▷ 1 taza de sal
- ▷ 2 tazas de agua
- ▷ 1 cucharada de aceite
- ▷ 1 cucharada de polvo tártaro (tiene el mismo aspecto que el azúcar impalpable y no es venenoso)
- ▷ color líquido para comestibles



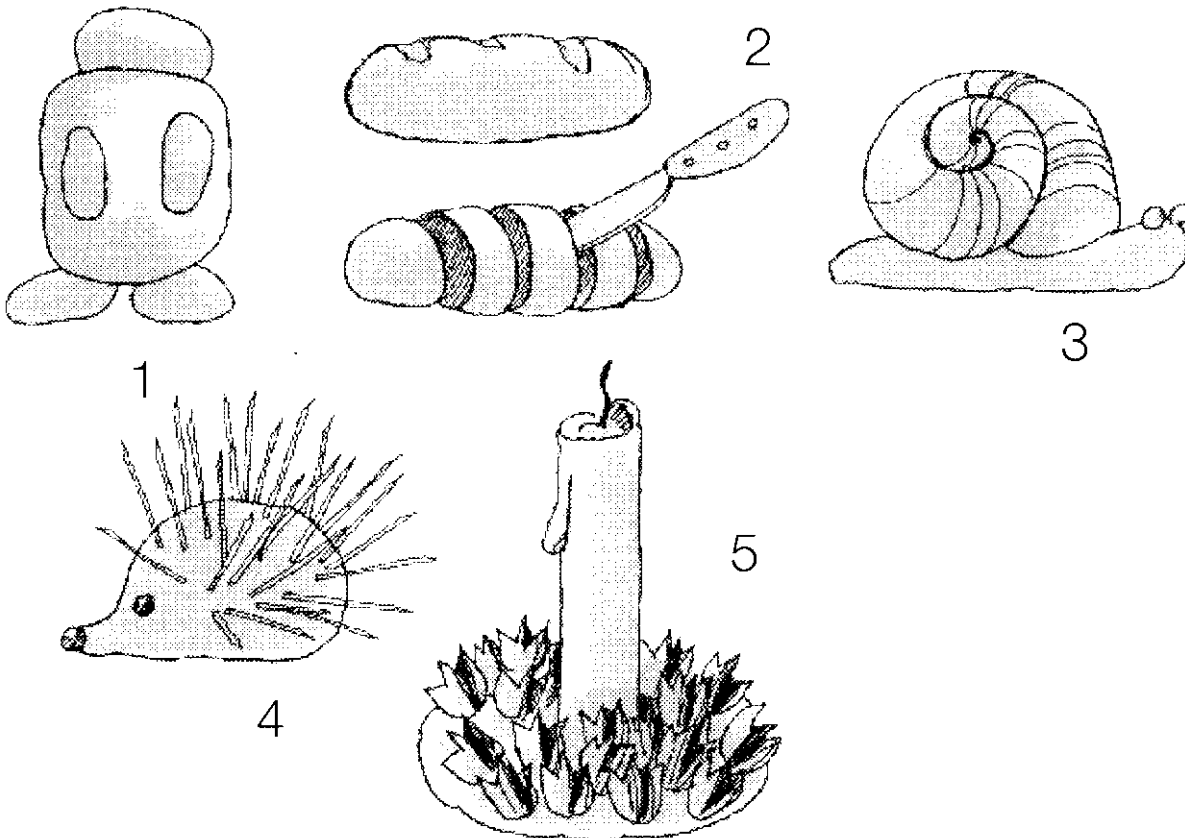
Mezclar los ingredientes. Calentar lentamente revolviendo constantemente hasta que la masa esté lo suficientemente espesa. Mezclar el color para alimentos con la masa. Almacenada en lugar fresco y en un recipiente bien cerrado, esta masa dura meses. Por lo tanto, se la puede utilizar varias veces.

### Masa salada

La masa salada no es comestible. Puede ser hecha junto con los niños, de manera sencilla. Después de aproximadamente una semana, está seca y dura.

Ingredientes para una masa salada sencilla:

- ▷ 1 taza de harina
- ▷ 1 taza de sal
- ▷ algo de aceite
- ▷ 1/2 taza de agua, hasta que la pasta de vuelva flexible.



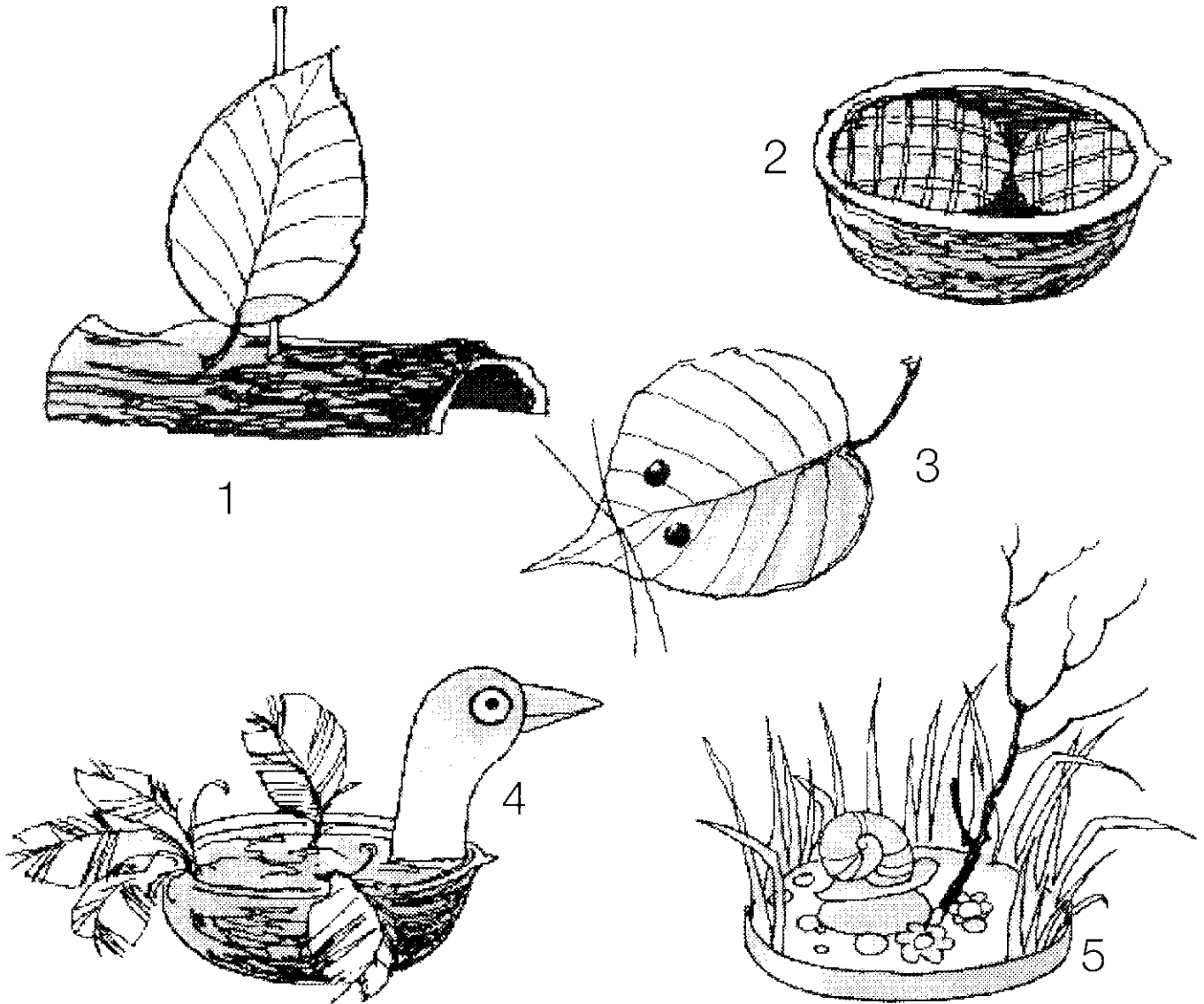
Posibilidades de utilización:  
en todos los temas.

Algunos ejemplos para el empleo de la masa para modelar o de la pasta salada:

- 1) Persona, figura,
- 2) panes,
- 3) caracol con caparazón auténtica,
- 4) erizo con púas hechas con escarbadietes,
- 5) regalo de adviento.

## Materiales de la naturaleza

Quien con atención busca a su alrededor materiales de la naturaleza, descubrirá gran cantidad de posibilidades. A continuación se mencionan solamente unos pocos ejemplos que estimularán a buscar más posibilidades.



Posibilidades de utilización:

**1)** Barco de corteza

Jonás

▷ AT 48

**2)** Cama en la cáscara de una nuez

• El Señor Jesús resucita a la hija de Jairo

▷ NT 82

**3)** Ratón hecho con una hoja

Un amigo ayuda en la necesidad (amar, querer)

▷ VF 116

**4)** Pájaro hecho con la cáscara de una nuez

El pájaro (compartir)

▷ VF 150

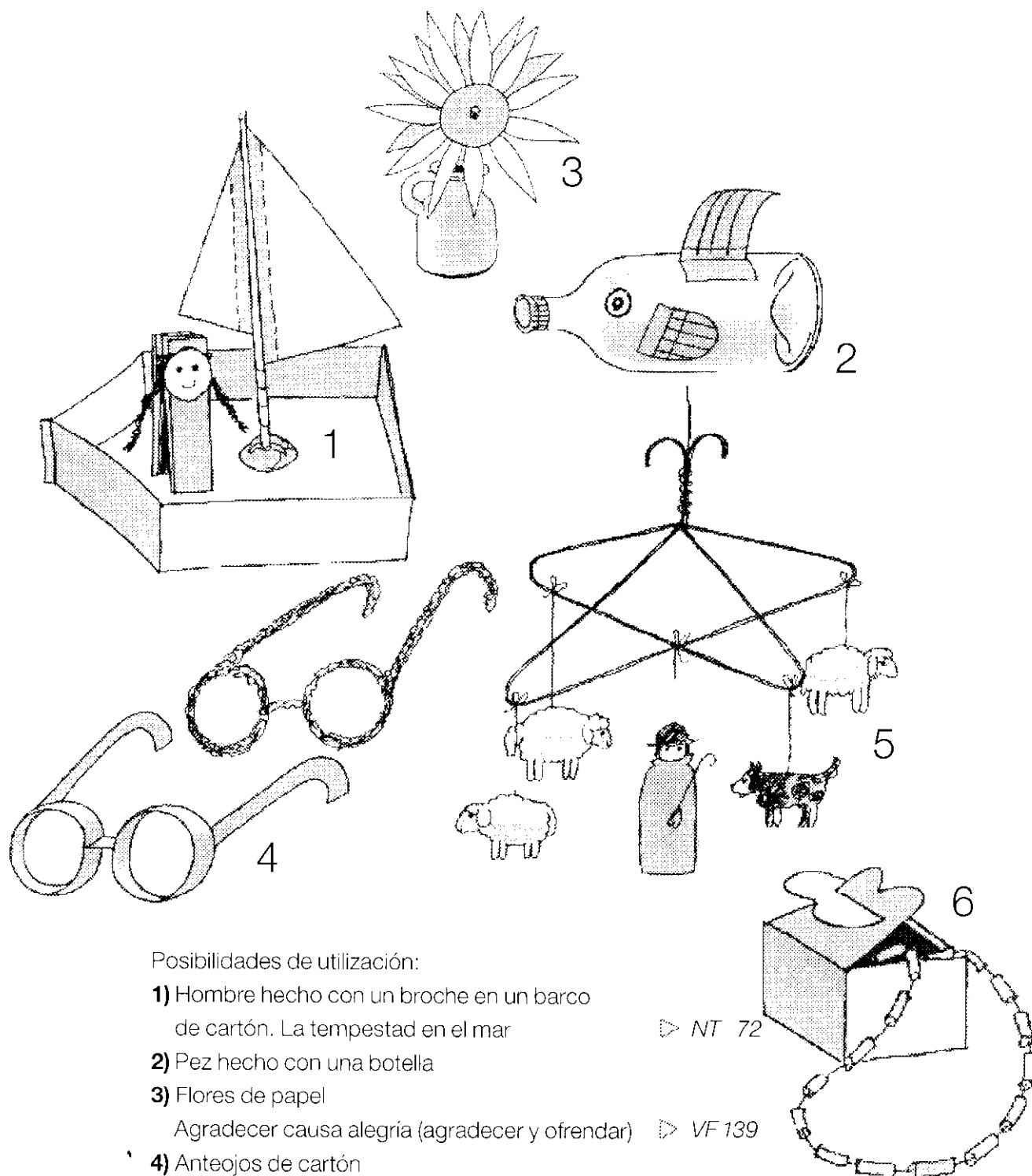
**5)** Paisaje en la tapa de una lata

El caracol (buscar y encontrar)

▷ VF 165

## Materiales de restos

A continuación se muestran algunas ideas con materiales hechos con restos.



Posibilidades de utilización:

**1)** Hombre hecho con un broche en un barco de cartón. La tempestad en el mar

▷ NT 72

**2)** Pez hecho con una botella

**3)** Flores de papel

Agradecer causa alegría (agradecer y ofrendar)

▷ VF 139

**4)** Anteojos de cartón

Los lentes (ser diferente)

▷ VF 162

**5)** Móvil de perchas de alambre

La oveja perdida (estar amparado)

▷ VF 171

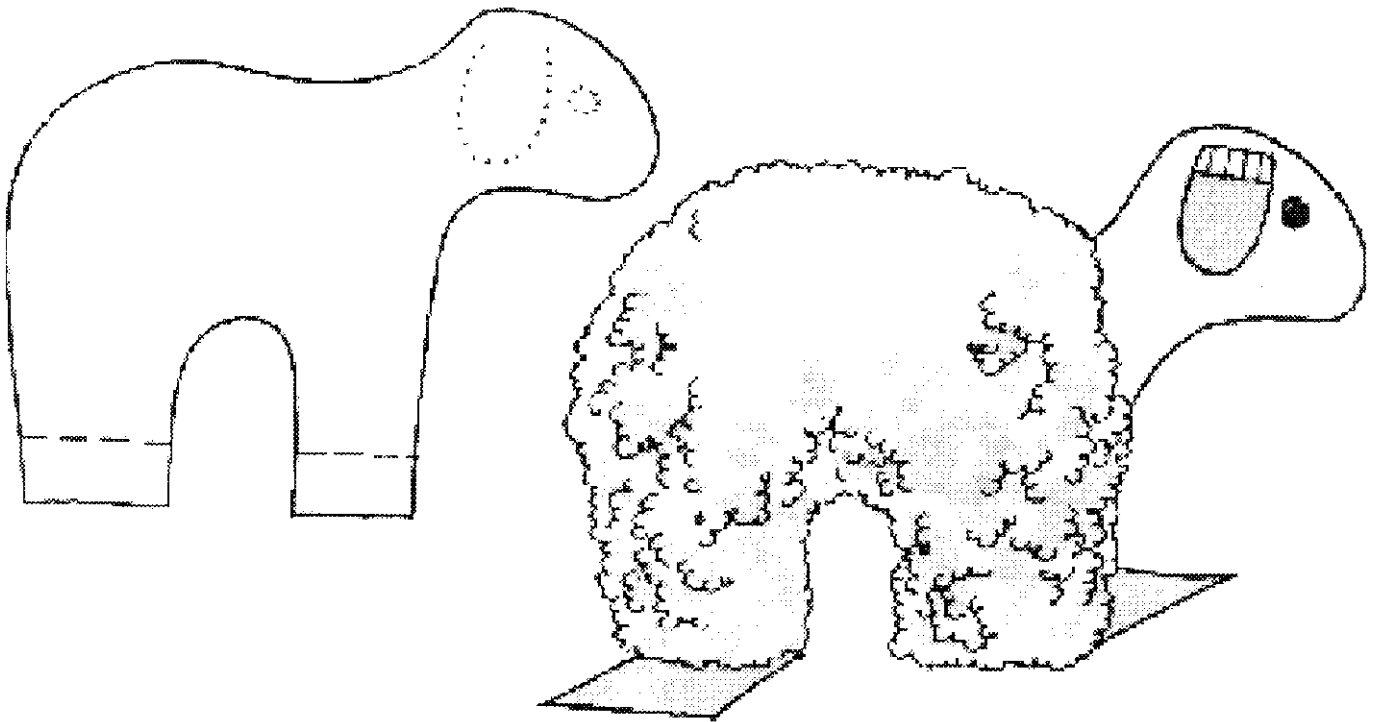
**6)** Collar de pajitas

La joya (buscar y encontrar)

▷ VF 164



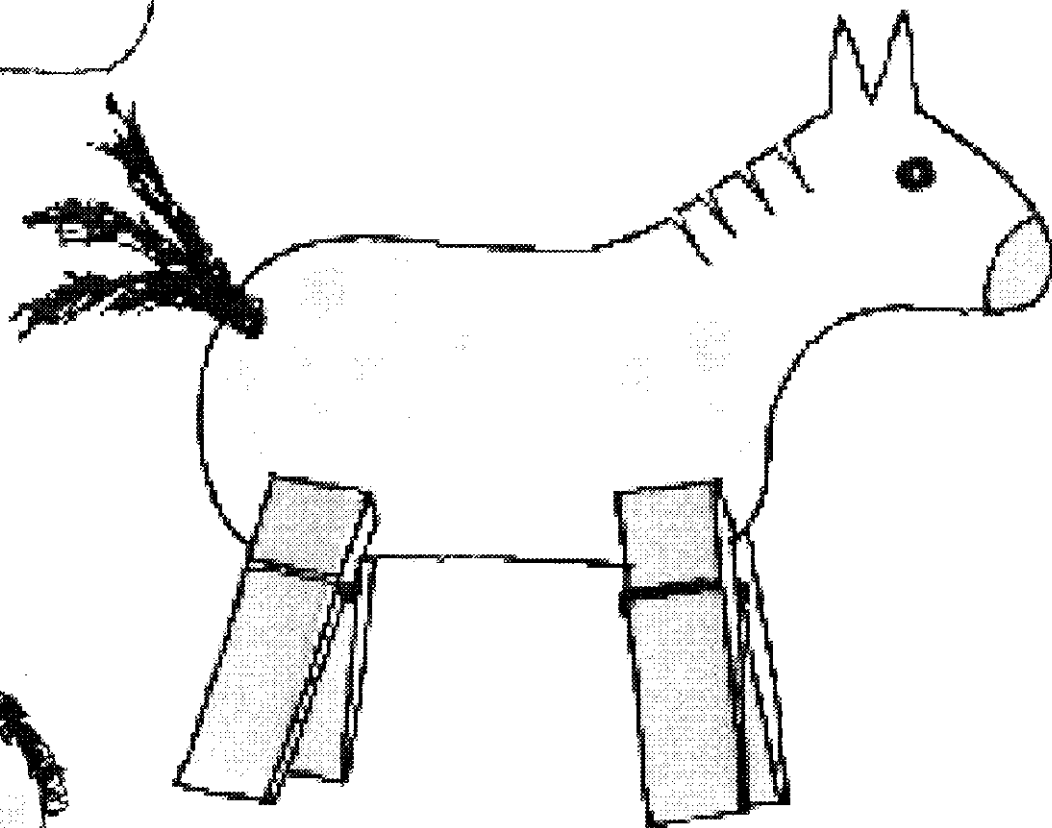
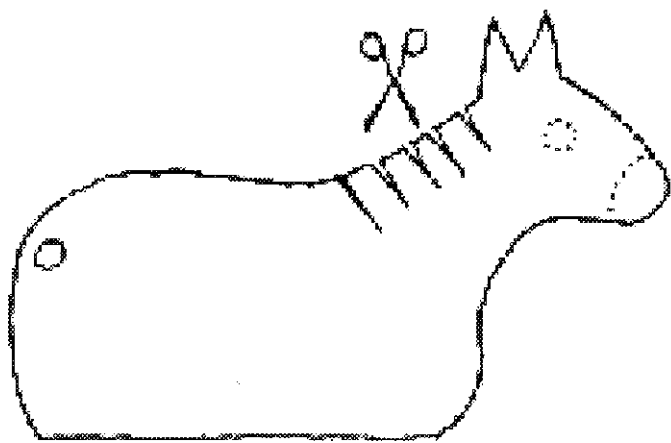
## Animales y figuras sencillas



### 1. Oveja

1. Recortar el modelo
2. Pintar las orejas y los ojos, pegar algodón sobre ella
3. Doblar hacia afuera las bases para que sirvan de apoyo

• **Variantes:** hombre, cabra, perro...



## 2. Caballo

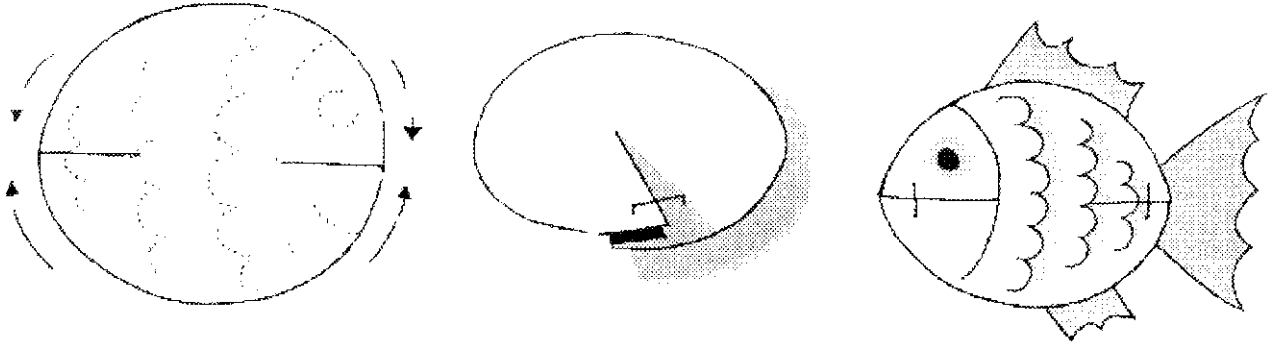
1. Recortar y pintar el cuerpo
2. Anudar algo de lana para formar la cola
3. Sujetar dos broches para que sean las piernas.

**Variantes:** cabra, perro, hombre...

### 3. Pez

1. Dibujar un óvalo y decorarlo, recortar y hacer un corte en ambos lados;
2. superponer los bordes de los cortes y sujetar con broches;
3. pegar las aletas y la cola con cinta adhesiva.

**Variantes:** ratón, tortuga, escarabajo...



### 4. Pájaro

1. Cortar las plumas de la cola;
2. pegar las plumas de la cola con cinta adhesiva entre dos vasos de plástico;
3. cortar dos partes para el pico y pegarlas con cinta adhesiva.

**Variantes:** persona...

