Una EBV de VALORES

Expedición Subterránea

Aplicando la Ley del Camino

Escuela Bíblica de Vacaciones
“Expedición Subterránea”

Folleto para el líder de la
Recamara de los Valores

Ciudad de Valores

Valores para los 5 días de la EBV:

1. Amor
2. Esfuerzo
3. Perseverancia
4. Honestidad
5. Respeto

Cada día los niños pondrán dos nuevos destinos y harán un camino que lleve hacia ellos. Los maestros pueden usar los temas proveídos para discutir con los niños sobre el valor del día y donde les llevará (usando los 2 lugares del día), logrando un tiempo de aprendizaje más significativo.

Día 1: Amor

Día 2: Esfuerzo

Día 3: Perseverancia

Día 4: Honestidad

Día 5: Respeto

Este tiempo de juego es una oportunidad para hacer que la analogía presentada en las lecciones cobren vida para los niños. La gente toma decisiones en la vida que llevan a destinos que ellos no escogen (como la cárcel) y algunas veces ellos no saben ni cómo llegaron ahí o cómo cambiar de dirección y escoger algo más placentero (como un lugar de fiesta).

Juntos como equipo, los niños harán una ciudad. Cada día ellos pondrán dos nuevos destinos y harán un camino que lleve hacia ellos. Pueden añadir decoraciones como pequeños árboles, ríos, puentes, postes de lámparas y una plaza para hacer que la ciudad se parezca más a la ciudad donde ellos viven.

La sección de edificios en este manual sugiere temas para discutir con los niños, logrando un tiempo de aprendizaje más significativo.

Los edificios necesitarán ser coloreados, cortados y pegados con cinta adhesiva o pegamento a un recipiente para que se sostengan y puedan usarse diariamente. Esto debe ser preparado antes de clase. Los alumnos que lleguen temprano pueden trabajar coloreando los edificios que se usarán más tarde en la semana.

Se puede hacer una ciudad nueva para cada grupo de niños que viene a esta estación. Los niños pueden copiar las ideas buenas de otros grupos, pero si tienen las propias, ellos estarán orgullosos de su ciudad y se les puede motivar para no jugar en otras áreas de grupo. O también se puede usar una sola ciudad para todos los grupos.

Los maestros podrán usar unas cuantas latas para ayudar a hacer los caminos, no usando los frágiles troques para raspar caminos nuevos, sino solo para manejar en los caminos ya existentes.

¡Para 50 niños!

Manualidades Navideñas

$145mxn*
Q120

Todo pre-recortado con accesorios incluídos para decorar

Pedidos@LosNinosCuentan.com

*Envío no incluído

Libros de Colorear

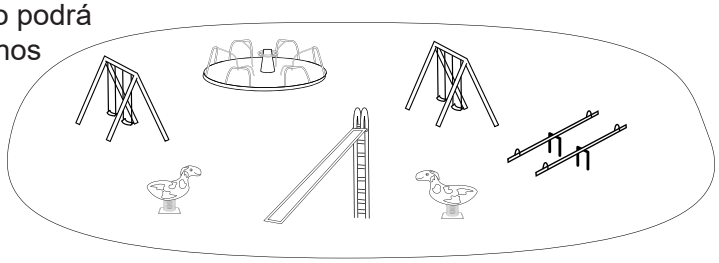
de $5mxn o Q3

Día 1 ¿Cuál camino?

Valor: Amor

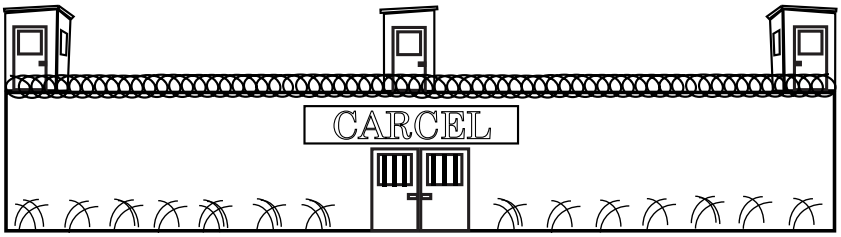
Colorea y recorta las imágenes de la cárcel y el patio de juegos. Pégalas a una caja vacía de jugo o leche que ayude a que se sostenga de pie y esté firme en la ciudad.

El patio de juegos representa un lugar para divertirse con muchos amigos. Aunque un patio de juegos puede ser solitario sin amigos. El maestro podrá discutir qué tipo de decisiones lleva a tener muchos amigos.



Los alumnos podrán discutir algunas de las malas decisiones que pueden suceder en el patio de juegos también. ¿Por qué algunos niños hacen cosas para lastimar a los demás niños?

La cárcel representa la carretera a donde llegan cuando se toman malas decisiones. Mientras los niños ponen la cárcel en su ciudad y hacen la carretera hacia ella, el maestro puede preguntar qué tipo de decisiones pueden llevar a la persona a que acabe en la cárcel. Discútalas con ellos mientras haya interés.



Día 2 ¿Dónde Estoy?

Valor: Esfuerzo

El mercado representa el lugar donde un niño puede ir a gastar el dinero que se ha ganado. A algunos niños les gustan las papas fritas, cuando a otros les gustan más los dulces o la goma de mascar. Algunos niños guardan el dinero para comprarse una radio o un teléfono.

El maestro podrá preguntar a los alumnos qué compran regularmente cuando tienen algo de dinero. Los alumnos podrán disfrutar el hecho de decir qué es lo que les gustaría comprar si ahorran el dinero ganado después de trabajar duro.

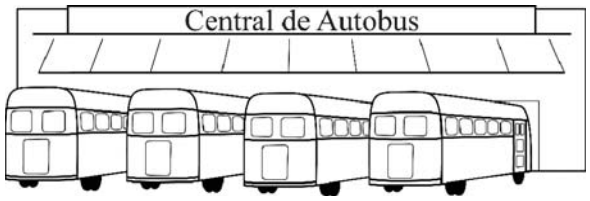
Hoy, los alumnos harán una granja que represente ir a trabajar para ganar algo de dinero. Los alumnos podrán juntar ramas de césped o pequeñas ramas. Pueden suavizar un gran cuadrado en la tierra y hacer surcos para “plantar” las ramas que han coleccionado para que parezca una granja. El puesto para vender lo que produzcan puede ser coloreado, recortado y pegado a una caja de jugo. Puede usarse para decorar la calle que pasa por la granja. Los alumnos pueden hacer caminos hacia la granja y por los surcos.

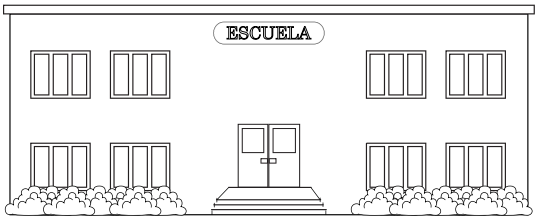
Día 3 ¿Cambiaré?

Valor: Perseverancia

La escuela representa el lugar donde los alumnos tienen la oportunidad de no ser flojos, trabajar duro y no descansar hasta que su tarea se haga bien.

Para comenzar sería bueno mantener un libro de obligaciones actualizado y trabajarlo con anticipación en vez de hacer las cosas en el último minuto. También se puede trabajar con los temas que necesitan ser memorizados como las multiplicaciones, sumas, nombres históricos, lugares, fechas, etc. La oportunidad para cambiar y ser alguien mejor siempre está disponible.





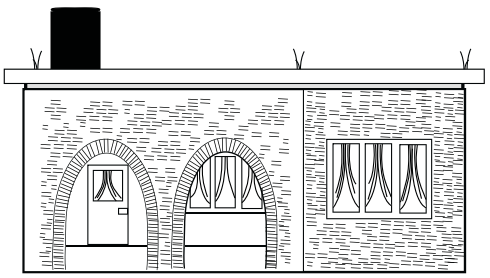
La estación de autobuses representa un lugar real en la vida, donde una persona puede cambiar de destino y dirección. Mientras los alumnos hacen el camino que lleva a alejarse de la estación, el maestro puede discutir diferentes lugares en la vida que pueden ser metas a largo plazo para los niños, como la universidad, negocios, especialidades o entrenamientos.

Día 4 ¿Soy feliz?

Valor: Honestidad

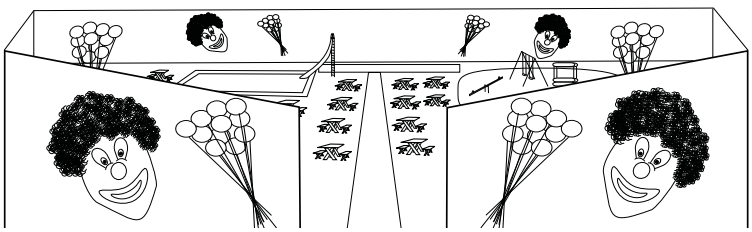
La casa representa el lugar donde los alumnos van a hacer sus tareas escolares, reportes y obligaciones de la casa. Existen muchas distracciones en cualquier casa, como juegos, TV, música, equipo deportivo, hermanos y dulces. Los alumnos podrían disfrutar las distracciones en su propia casa. Esto muchas veces les impiden ser diligentes y que sus tareas lleguen a completarse.

Los maestros pueden discutir con los alumnos lo difícil que es escoger entre las cosas que los hacen felices ahora y las que los harán felices después.



El maestro puede ayudar a los alumnos a pensar en las cosas de la vida que son comunes para la gente. Algunas ideas: al pasar un tiempo haciendo ejercicios pueden sentirse bien y fuertes aunque ahora sea doloroso, comer bocadillos antes de cenar, o comer un postre grande después de cenar, o usar unas tallas más pequeñas el verano siguiente. Los alumnos podrán reconocer el dolor de brincarse la diversión de un programa de televisión, o dejar de jugar con la bicicleta con sus amigos porque deben estudiar para un examen que más tarde les dará una buena calificación.

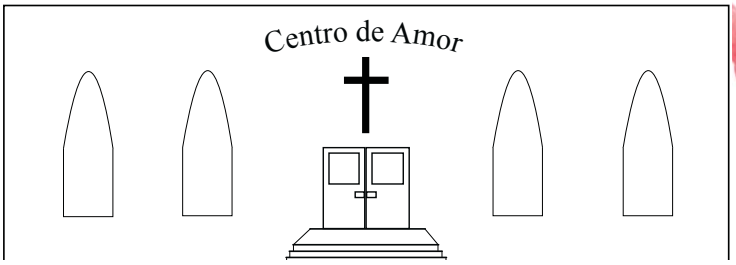
El lugar de fiestas representa pasarla bien con los amigos. Los alumnos podrán discutir de otros lugares que son divertidos para ir con los amigos. (Algunas ideas podrán ser los juegos mecánicos y celebraciones, juegos de futbol, películas, y café internet.)

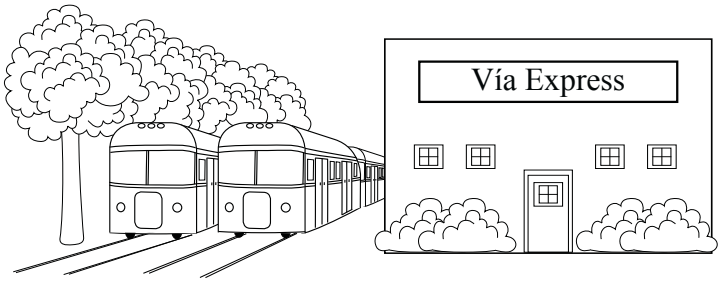


Día 5 ¿Saco el mapa?

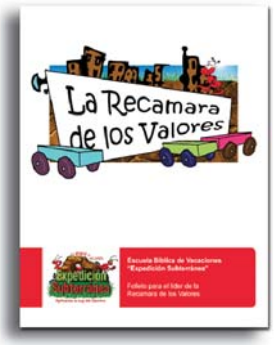
Valor: Respeto

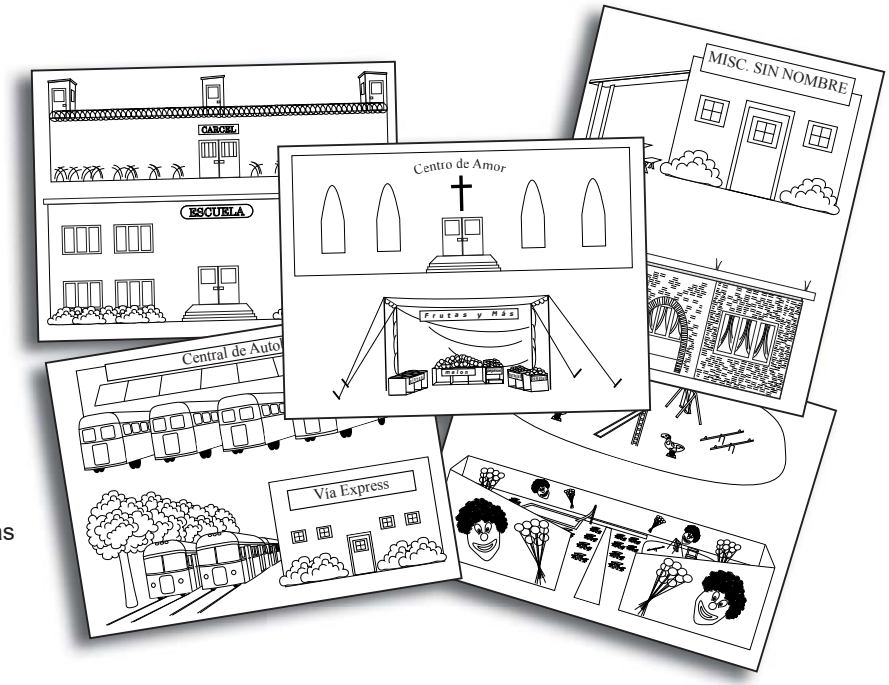
La iglesia representa el lugar donde la gente que quiere conocer a Dios se reúne. Representa algunas metas de madurez espiritual e integridad moral. El maestro puede usar este tiempo para discutir las posibles metas morales y hablarles acerca de personas que son ejemplo a seguir y que pueden ayudarlos a alcanzar sus metas.





La estación de trenes representa un lugar a donde ir y seleccionar un destino que posiblemente esté lejos cuando se quiere viajar rápidamente. Si un alumno quiere ser pastor, maestro, doctor, estilista, bombero o policía, no querrá el camino más largo para llegar a esa meta. El tren nunca se saldrá del riel. Una vez que un alumno escoge lo que quiere, debe tener cuidado de nunca salirse del camino.





Paq. de Valores

Incluye un folleto para el líder y la ciudad para armar. Se necesita solamente pegamento y cajas vacias de leche, cereal, jugo, o cuálquier.

Méx: $7.00
Guate: Q7.00

Programa para la Semana Santa

Viajemos a Jerusalén

Con CD e instrucciones para Danza Judía

Y Santa Cena

Los Niños Cuentan

DK Editorial Pro-Visión A.C. / LosNinosCuentan.com
México: pedidos@losninoscuentan.com
01-800-839-1009 01-592-924-9041
Guatemala: pedidosguate@losninoscuentan.com
Venezuela: pedidosvenezuela@losninoscuentan.com