

EL CAMINO A LA TIERRA PROMETIDA (B.6.3.4)

DIOS MUESTRA SU PODER A EGIPTO Y A SU PROPIO PUEBLO

REFERENCIA BÍBLICA: Exodo 4:18-10:29

VERSÍCULO CLAVE: "Díganle a Dios: "Tus obras son maravillosas. Por tu gran poder tus enemigos caen aterrados ante ti; todo el mundo te adora" (Salmo 66:3, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: El poder de Dios me inspira adoración pero los incrédulos le responden con rebeldía.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:

1. Nombrar por lo menos tres plagas que Dios mandó a Egipto.
2. Dibujar la cara de Faraón antes y después de cada plaga.
3. Decir el versículo de memoria.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Dios mostró su poder no solamente a los egipcios sino también a los israelitas. Los israelitas tenían que ver su poder para creer que de verdad iba a librarlos. Sin la fe de ellos, Dios no iba a poder sacarles de la esclavitud porque iban a ser rebeldes a todas sus instrucciones. A la vez, Dios usó su poder para que el Faraón y los egipcios cumplan con su plan de liberar a Israel. A veces, Dios y nuestros padres deben presionarnos para que obedezcamos y cumplamos con el plan de Dios para nuestras vidas. En esta semana los niños orarán junto a sus padres para ser obedientes y así cumplir la parte del plan de Dios que Él les ha dado. Escriba una carta a los padres indicándoles lo que pide de ellos.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Juego (vea instrucciones)	•	10 minutos
Introducción (vea las instrucciones)	• sobres, diálogo	10 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• Biblia, oído grande,	15 minutos
Centros de aprendizaje (vea las instrucciones)	• juego, hojas, crayones, lápices, tijeras, pegamento (goma)	15 minutos
Conclusiones (vea las instrucciones)	• canción, semáforo	10 minutos
Conclusiones (vea las instrucciones)	• semáforo	5 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.6.3.4)

JUEGO: "Simón Dice". Empiece el juego dando órdenes como, "Simón dice que se sienten". "Simón dice que se levanten". Explique que cuando usted no diga las palabras, "Simón dice", los niños no deben cumplir esa orden. Después de jugar un rato hay que sentarse a conversar de lo que han hecho. ¿Cómo puede uno ganar el juego? Escuchando con cuidado las órdenes y obedeciendo cuando son órdenes buenas. ¿Cuáles fueron las órdenes buenas en el juego? Las que comenzaron con las palabras "Simón dice". Hoy conoceremos una historia muy interesante de órdenes dadas por Dios. Realmente nuestro amigo Moisés pudo llegar al rey de Egipto, el Faraón y decirle, "Dios dice". Ahora veremos cómo reaccionó el Faraón.

INTRODUCCIÓN: Todos los niños salen del aula (o cierran sus ojos) para hacer su viaje imaginario. Cuando entren al aula, entregue a cada uno un sobre pequeño de papel con un dibujo de una de las plagas. Cada sobre debe tener un número. Si hay pocos niños deles más de un sobre a cada uno. Explique que durante la historia ellos van a participar y ayudar a Moisés.

Estamos nuevamente entrando al pasado justo en la época de Moisés, ¡Guarden silencio! Veo a dos hombres hablando. Ssshhh. (Utilice el diálogo que se encuentra adjunto. Adáptelo de la mejor forma para los niños de su clase. La voz de Dios puede ser una voz escondida o de grabadora).

Mientras los actores siguen actuando, discutiendo pero sin voces o muy suave, diga, "Vamos niños, debemos regresar, se hace tarde. ¡Vamos!" Termine la historia de la misma manera que las anteriores, se suben al cohete "especial" y les quita los collares.

HISTORIA: Los niños deben sentarse en el suelo en un círculo. Abra la Biblia. Comience hablando del poder de Dios. Cómo Dios con su poder puede crear seres vivos y hacer cosas milagrosas. Pero que los magos sólo hacen trucos y que no pueden crear seres con vida ni hacer milagros. Empiece advirtiendo que cuando usted mencione el número de la plaga, los niños deben abrir el sobre y lanzar el dibujo de adentro a otra persona. Esa persona debe pararse y al abrir el sobre deben poner la cara que el Faraón puso en esas circunstancias. Y al sentarse deben hacer la mímica de disgusto y desesperación que sintió el Faraón después de la plaga. Cada vez que nombre al Faraón hable de ser buenos olores (sacando la ilustración de un oído grande de una funda), que hacen lo que escuchan que tienen que hacer y de malos olores que dicen sí, hasta que... y luego nada.

CENTROS DE APRENDIZAJE: Hoy los niños tendrán cuatro centros de los cuales pueden escoger cuál actividad quiere hacer. Nuevamente trabajarán con los demás de su tribu. Quizás no habrá tiempo suficiente para escoger su actividad. Si no, indique en cuál centro cada tribu va a trabajar. Las instrucciones completas para cada centro se encuentran adjunto.

Centro #1: Los niños harán un juego que todos jugarán la semana entrante.

Centro #2: Los niños harán moscos y ranas, símbolos de las plagas.

Centro #3: Los niños harán un mural pequeño dibujando ilustraciones para cada plaga.

Centro #4: Los niños tendrán varias hojas de trabajo.

CONCLUSIÓN: Repita el canto que se aprendió la primera clase y enseñe la tercera parte.

Faraón se endureció, sí, sí, sí, oh, sí;
Faraón se endureció, no los dejó ir;
Dios envió diez plagas
Desenvainó su espada
Nos dio la libertad//

De antemano haga un semáforo grande con la parte verde "prendida", otro con la parte roja "prendida", y otro con la parte amarilla "prendida". ¿Qué significan los colores del semáforo? Deje que ellos contesten. Si no saben, explique que el rojo significa "pare", el verde significa "anda" y el amarillo significa "cuidado". El semáforo me hace recordar la historia de Moisés, el Faraón y las plagas que Dios mandó a Egipto. Saben ustedes que aunque Dios mandó las plagas a Egipto, en el área donde vivían los israelitas, no llegaron las plagas. Que lindo es saber que en medio de todo el desastre de las plagas, los israelitas fueron cuidados por Dios.

Bueno, pero el semáforo me hace recordar que Dios decía a su pueblo que "anda" (levanta el semáforo con el verde "prendido). Pero el Faraón decía "No" o "pare" (levanta el semáforo con rojo). Moisés tenía que decirle al Faraón, "cuidado" (el de amarillo). Pero el Faraón no quería escuchar las ordenes de Dios ni la advertencia de Moisés. Así que Dios tuvo que mandar algo peor. La Biblia nos dice en Exodo 11 (abra su Biblia) que Dios dijo a Moisés, "Todavía voy a traer otra plaga sobre el Faraón y los egipcios. Después de esto, el Faraón no sólo va a dejar que ustedes salgan, sino que él mismo los va a echar de aquí". La semana entrante veremos lo que Dios hizo para convencer al Faraón que debía dejar salir a los israelitas.

HOJA DE INFORMACIÓN (B.6.3.4)

MOISÉS ADVIERTA AL FARAÓN

Nota: Lea varias veces la porción bíblica y cuente en forma animada usando las ideas dadas.

Después de que Dios le habló, Moisés volvió a casa. Dios le dijo a Moisés que el hombre que deseaba matarle estaba muerto y que por tanto sería más fácil para que Moisés regresara a Egipto. Moisés compartió con su suegro de sus planes y le pidió la bendición para partir. "Ve en paz", le dijo Jetro.

Así Moisés dejó Madián, acompañado de su esposa, sus hijos y su hermano Aarón y regresó a Egipto. Allí, él y Aarón fueron a ver al Faraón y le dijeron:

"Venimos en nombre del Dios de Israel, quien pide que permita salir a la gente de Israel" dijo Moisés.

Faraón sonrió muy fríamente. "¿Por qué están haciendo problemas entre mis esclavos? ¡Les enseñaré lo que significa desafiarme!" Y él dio órdenes para que todos los Israelitas, a quienes se les proveía de lodo y paja para que hicieran los ladrillos, no se les proveería más: Ellos mismos deberían buscar estos materiales en los campos.

Los israelitas, ya exhaustos por su trabajo y en desesperación lamentaron: "¿Cómo podemos nosotros mismos conseguir la paja para hacer ladrillos?" Pero sus lamentos y lloros fueron ignorados y aquellos quienes no hicieron la misma cantidad de ladrillos como antes, fueron castigados y azotados.

"Mira tu pueblo, Señor," dijo Moisés. "Ellos están siendo tratados muy duramente y no hay esperanza de su liberación".

"Habla otra vez al Faraón", le dijo Dios. "Demanda que deje salir a mi pueblo".

Por segunda ocasión los hermanos fueron para hablar con el Faraón, pero únicamente recibieron la misma respuesta. Pero Moisés recordó que Dios le había dicho: "Si el Faraón les pide que hagan un milagro, le dirás a Aarón que tome su vara y lo arroje al suelo". Aarón lo hizo y la vara se convirtió en serpiente. El Faraón dio entonces la orden de que sus magos tirarán sus varas y todas ellas se convirtieron también en serpientes, pero éstas fueron devoradas por la serpiente de Aarón. Pero a pesar de esto, el Faraón siguió terco.

"Ve a la orilla del río Nilo", le dijo Dios a Moisés. "Y cuando el Faraón baje al río pídele otra vez que deje salir a mi pueblo de Egipto. Y si él no quiere, golpea la superficie del agua con la vara".

Moisés y Aarón bajaron al río y esperaron que el Faraón viniera.

Una vez más Moisés y Aarón hablaron con el Faraón, pero él no quiso oírles, entonces ellos golpearon la superficie de las aguas con la vara. Entonces el agua se convirtió en sangre y todos los peces murieron y los peces muertos apestaban tanto que los egipcios no podían beber agua. Por siete días el agua permaneció como sangre y no había agua para beber. Pero el Faraón no le daba importancia al asunto y no dejaba libres a los israelitas. Así Moisés y Aarón siguieron las instrucciones de Dios de golpear la vara sobre el Nilo y de pronto en todo Egipto, ranas en cientos y

miles aparecieron sobre los ríos, lagunas y pozos, entraron a las casas de las personas en sus camas, en sus cocinas, en todo lugar.

Horrorizado, Faraón envió por Moisés. "Dile a tu Dios que quite esta plaga", imploró, "y yo dejaré salir al pueblo". En la noche todas las ranas murieron. La gente recogía las ranas muertas y las amontonaba y por todas partes olía mal. Y cuando el Faraón vio que la plaga había desaparecido, se puso terco y no hizo caso a Moisés.

Entonces el Señor le dijo a Moisés: "Di a Aarón que extienda su vara y golpee con el polvo de la tierra". Aarón golpeó nuevamente su vara y millones de mosquitos aparecieron y atacaron a hombre y a animales. Pero el corazón del Faraón seguía como piedra.

La próxima plaga que Dios envió fue de piojos, gordos y negros que atacaron a las personas y aún así el Faraón no quiso dejar libres a los israelitas, y cuando los piojos se fueron, nuevamente él rompió su palabra de dejarlos libres.

Esta vez el Señor envió sobre Egipto una gran plaga que mato a todo caballo, camello, ovejas, vacas, todo ganado de los egipcios, porque Dios permitió que los ganados de los israelitas no murieran y aún así, el Faraón no dejó que los israelitas salgan.

Dios le dijo a Aarón y Moisés: "Tomen puñados de ceniza de un horno y que arroje Moisés la ceniza hacia arriba en presencia del Faraón. La ceniza se convertirá en polvo y se extenderá por todo Egipto, produciendo llagas en todos los hombres y animales de Egipto". Ellos hicieron como Dios les había dicho, las llagas cubrieron los cuerpos de los egipcios. Pero aún así el corazón del Faraón estaba terco.

Entonces Dios le dijo a Moisés: "levántate mañana temprano y dile al Faraón que deje ir a mi pueblo, sino mañana muy temprano hará caer una granizada como no ha caído otra igual en toda la historia de Egipto". Algunos funcionarios del Faraón tuvieron miedo de la advertencia y pusieron a sus esclavos y animales bajo techo, pero hubo otros que no lo tomaron en serio y los dejaron al aire libre. Moisés levantó su brazo hacia el cielo y el Señor envió truenos, rayos y granizo que destrozó todo lo que había en el territorio egipcio. A pesar de eso en la tierra de Gosén donde vivían los israelitas no cayó ni un solo granizo. Faraón mandó llamar a Moisés y Aarón, y les dijo: "Reconozco que he pecado. Pidan ustedes al Señor por nosotros y yo los dejaré ir". Pero luego de esto, cuando dejó de granizar y el Faraón se puso terco y no dejó salir a los israelitas.

Dios entonces llamando otra vez a Moisés le dijo: "Extiende tu brazo sobre Egipto, para que vengan las langostas y acaben con todas las plantas del país y con todo lo que quedó después del granizo". Moisés obedeció y el Señor hizo venir un viento del este que sopló todo el día y la noche y el viento trajo langostas. Las langostas cubrieron la tierra en tal cantidad que no se podía ver el suelo y ellas se comieron todas las plantas y todos los frutos de los árboles. El Faraón le dijo a Moisés: "les ruego que tan solo esta vez perdonen mi pecado y oren para que el Señor quite esta plaga". Dios cambió entonces el rumbo del viento que llevó a las langostas y las echó en el Mar Rojo. Pero Dios permitió que los israelitas siguieran cautivos.

Habló Dios otra vez a Moisés y le dijo: "Levanta tus brazos hacia el cielo y vendrá una oscuridad tan grande en todo Egipto" Y así sucedió y no hubo luz por tres días en Egipto. El Faraón envió nuevamente por Moisés: "Ahora pueden irse, pero dejen sus vacas y ovejas aquí". Moisés dijo: "Yo no haré eso". El Faraón dijo: "Entonces se quedarán aún como esclavos y me olvidaré de que ustedes estaban en mi presencia. Y si desobedecen, yo los mataré".

INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA (B.6.3.4)

La dramatización es en dos partes, la primera entre Dios, Moisés y Aarón. La segunda parte es entre Moisés, el Faraón y unos magos. La voz de Dios puede ser grabada o puede tener una persona escondida diciendo su parte.

ESCENA 1: DIOS, MOISÉS Y AARÓN

DIOS: Yo soy el Señor. Dile al Faraón, rey de Egipto, todo lo que voy a decirte.

MOISÉS: Señor, yo soy muy torpe para hablar, así que ¿cómo va a hacerme caso el Faraón?

DIOS: Mira voy a permitir que actúes en mi lugar ante el Faraón y que tu hermano Aarón hable por ti. Tú le dirás a Aarón todo lo que yo te ordene: luego él hablará con el Faraón para que deje salir de su país a los israelitas... (Sigue diciendo lo que se encuentra en Exodo 7 hasta el versículo 5).

AARÓN: Vamos hagamos todo lo que Dios dice.

MOISÉS: Si el Señor nos lo ha ordenado. ¡Vamos! (Salen).

INTERVALO: (Entra un hebreo y se dirige a los niños). Esta si que es una tarea difícil para ellos. Saben ustedes ¿cuántos años tiene Moisés? ¡80 años! Y Aarón es todavía mayor. Él tiene ahora 83 años. Vamos a ver si Faraón no se enoja cuando le digan lo que Dios quiere.

ESCENA 2: AARÓN, MOISÉS FARAÓN Y LOS MAGOS

FARAÓN: No voy a dejar ir a tu pueblo si no haces un milagro para que yo crea que tu Dios te ha enviado.

MOISÉS: ¡Aarón suelta la vara!

LOS MAGOS: ¡Es una serpiente!

FARAÓN: (a los magos) ¡Vamos hagan algo! ¡Rápido!

MAGOS: (Sueltan las varas y se convierten en serpientes).

TODOS: AAHHH (muy sorprendidos).

AARÓN: (Se acerca y toma su serpiente y va levantando las demás escondiéndolas hasta que solo queda la de él).

MOISÉS: Faraón, la serpiente de la vara de Aarón se ha comido las serpientes de tus magos, deja salir a mi pueblo de Egipto.

FARAÓN: ¡¡Nunca!!

CENTRO DE APRENDIZAJE 1 (B.6.3.4)

JUEGO: PLAGAS, PLAGAS

Materiales: 10 platos desechables crayolas Biblias

Elaboración: En cada plato deben dibujar una plaga diferente. Los niños pueden averiguar las plagas en la Biblia si se han olvidado las 10:

la plaga de sangre
la plaga de ranas
la plaga de mosquitos
la plaga de tábanos
la plaga de ganado
la plaga de llagas
la plaga de granizo
la plaga de langostas
la plaga de oscuridad
la plaga de la muerte de los hijos mayores

Como jugar: El juego es entre las tribus. Cada niño debe tener tres monedas, frijoles o granos de maíz. Ponga los platos en el suelo en la forma que se ve abajo. La primera tribu toma su turno. Detrás de una línea, cada niño de la tribu tira lo que tiene a los platos. El objeto del juego es dejar una moneda o grano en cada plato. Cuando hayan terminado, si han logrado tirar una moneda o grano a cada plato, la tribu gana 10 puntos. Si no, gana los puntos de acuerdo al número de platos con una moneda. Una vez que ha determinado los puntos para la primera tribu, quite las monedas y sigue la segunda tribu. La tribu que gana es la que tiene más puntos al final.

Nota: El juego tomará más de los 5 minutos planeados. Tendría que escoger las actividades que más convienen para los niños de su clase.

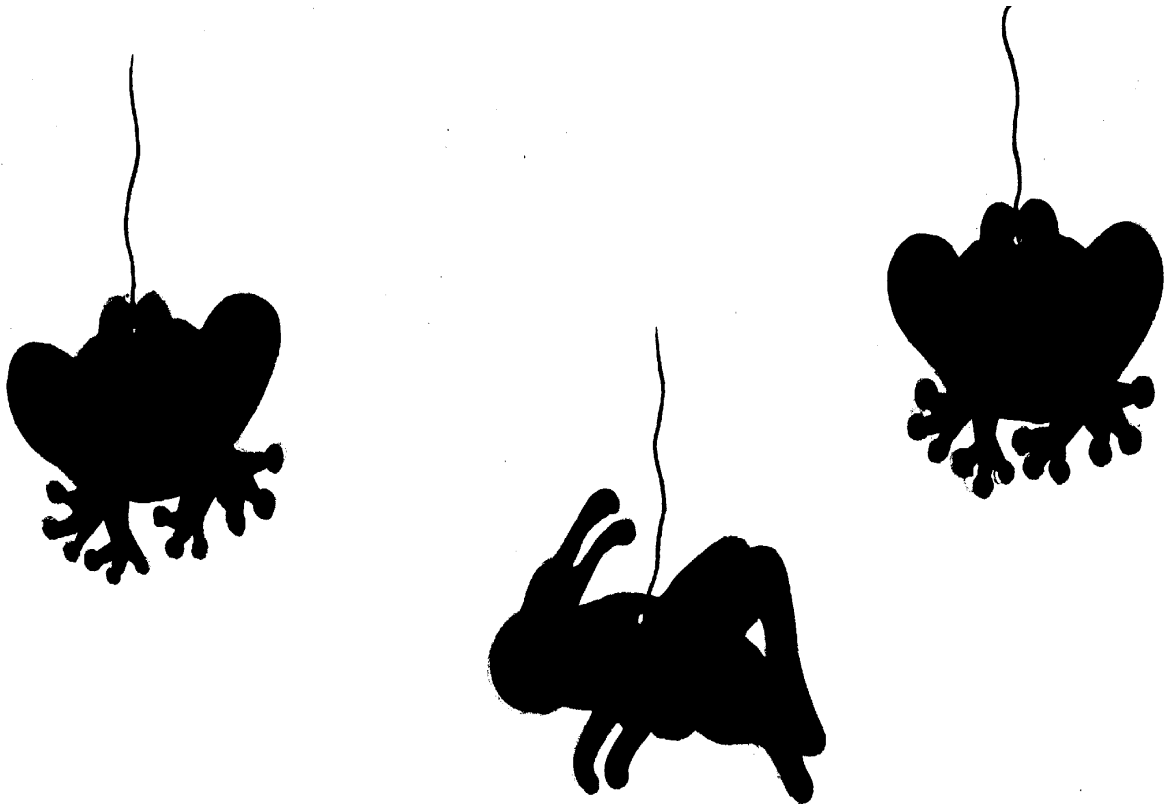
CENTRO DE APRENDIZAJE 2 (B.6.3.4)

MANUALIDAD: RANAS Y MOSQUITOS

Materiales: papel cartón lápices tijeras
 patrones lana o hilo cinta pegante

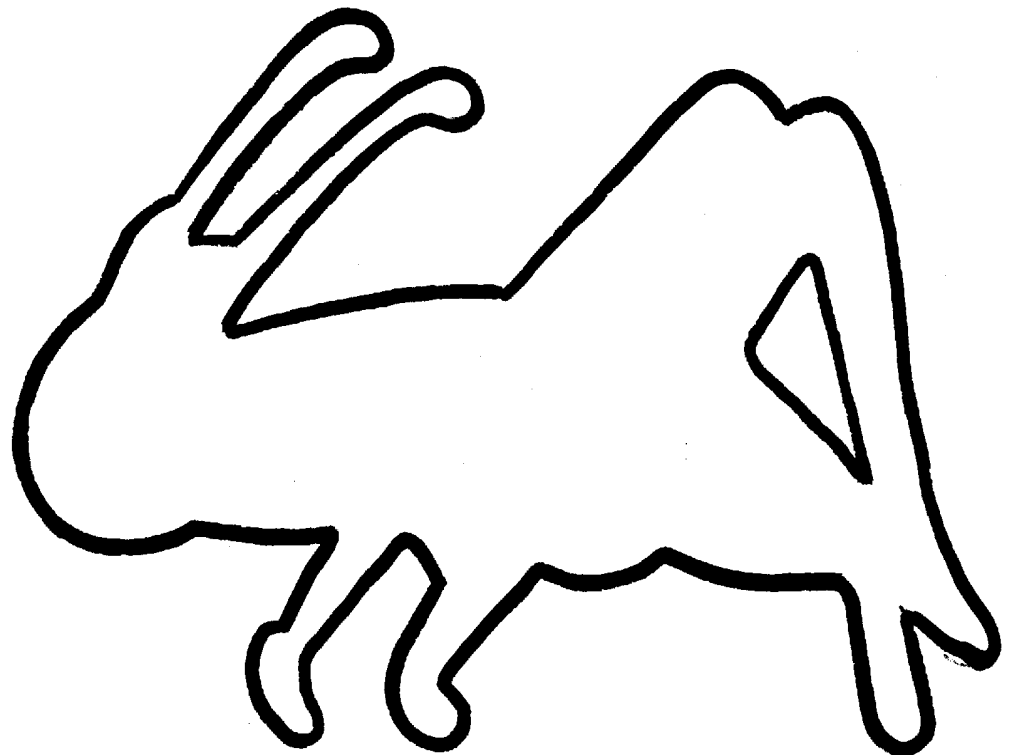
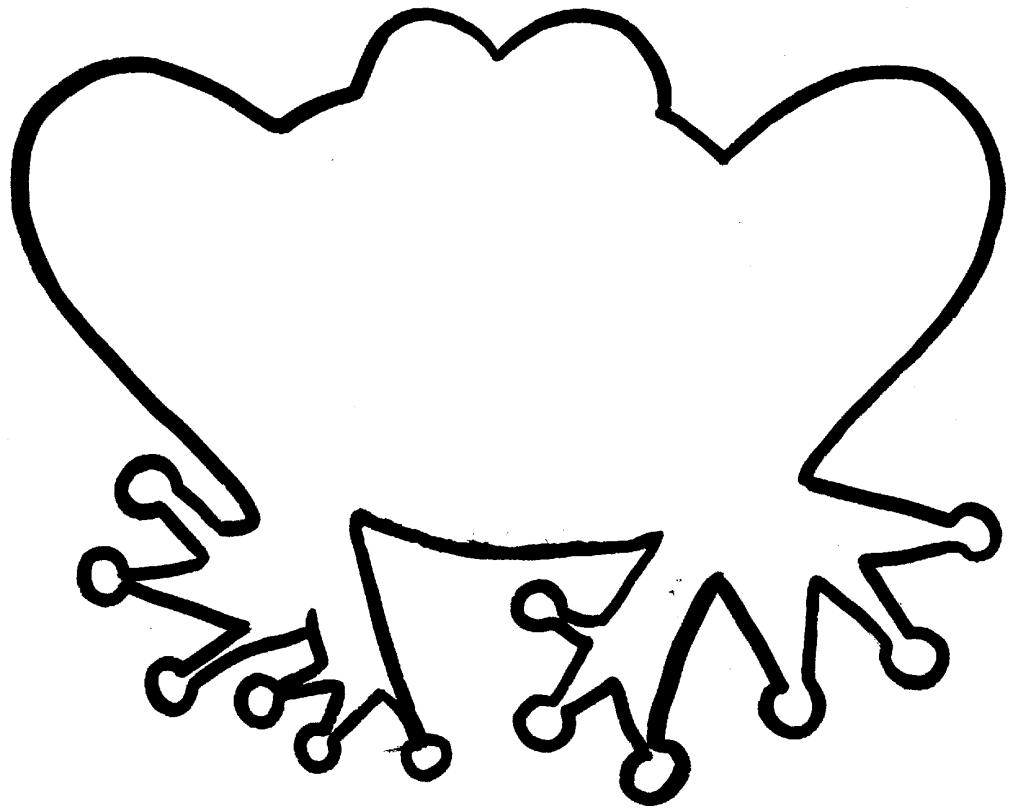
Elaboración: Haga de cartón patrones de las ranas y los mosquitos que se encuentran en la siguiente página. Añada patrones de langostas si quiere. Los niños harán de papel de colores, papel cartón o cualquier otro material varias ranas y mosquitos. Luego pueden pegarlos a unos largos de hilo o lana y colocarlos por alrededor del aula como si fueron parte de las plagas. Algunos pueden llevar a sus casas para ayudarles a recordar las plagas.

Diálogo: Mientras trabajan puede preguntarles: ¿Qué pensarías si entraran a tu casa miles de ranas o mosquitos? ¿Qué tal si no pudiese cepillar tus dientes porque tu lavamanos está lleno de animalitos? Así vivieron los egipcios durante el tiempo de las plagas. Ranas, mosquitos y otros animalitos estaban en todas partes porque el Faraón fue terco.



PATRONES (B.6.3.4)

RANAS Y MOSQUITOS



CENTRO DE APRENDIZAJE 3 (B.6.3.4)

MURAL O CARTEL

OPCIÓN #1: MURAL

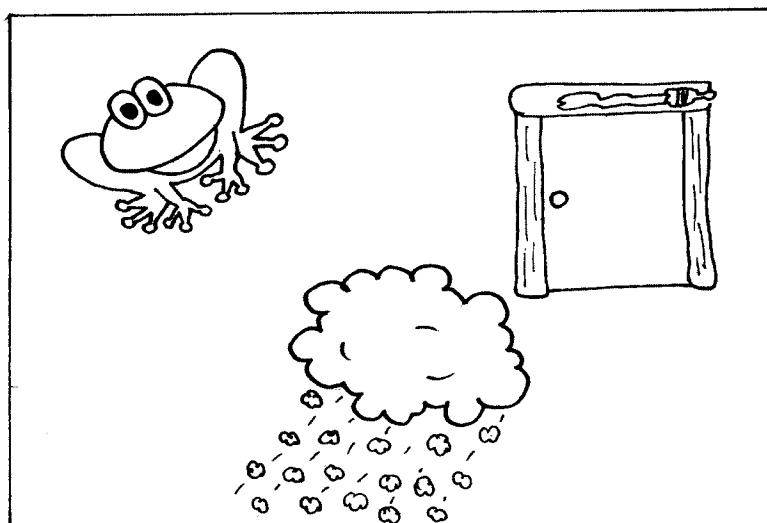
Materiales: papel blanco (120 x 10 cm.) marcadores, crayolas, colores

- Elaboración:
1. Tenga listo con anticipación los pedazos de papel para cada niño y un ejemplar de la manualidad.
 2. Doble el largo de papel como acordeón para formar 12 cuadros iguales (vea la ilustración abajo).
 3. En los dos primeros cuadros escribe "Deja salir a mi gente".
 4. Comenzando con el tercer cuadro, ponga los números 1 al 10 y el título de cada cuadro:
 1. sangre
 2. ranas
 3. mosquitos
 4. tábanos
 5. ganado
 6. llagas
 7. granizo
 8. langostas
 9. oscuridad
 10. muerte
 5. Bajo cada título dibuje una ilustración de la plaga.
 6. Por detrás escriba el nombre del niño.

OPCIÓN #2: CARTEL

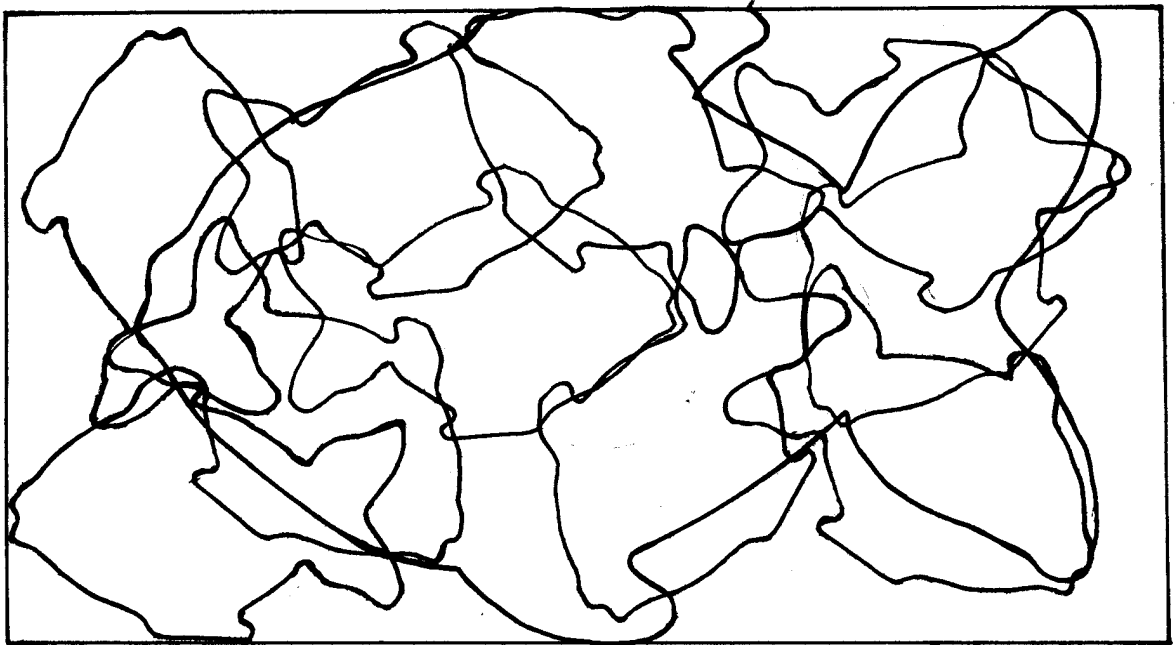
Materiales: cartulina papel de colores (retazos) pegamento (goma)
tijeras crayones, colores o marcadores

- Elaboración: En la parte superior de una cartulina escribe "Las Plagas en Egipto". Usando retazos de papel de colores o telas haga símbolos para las plagas.

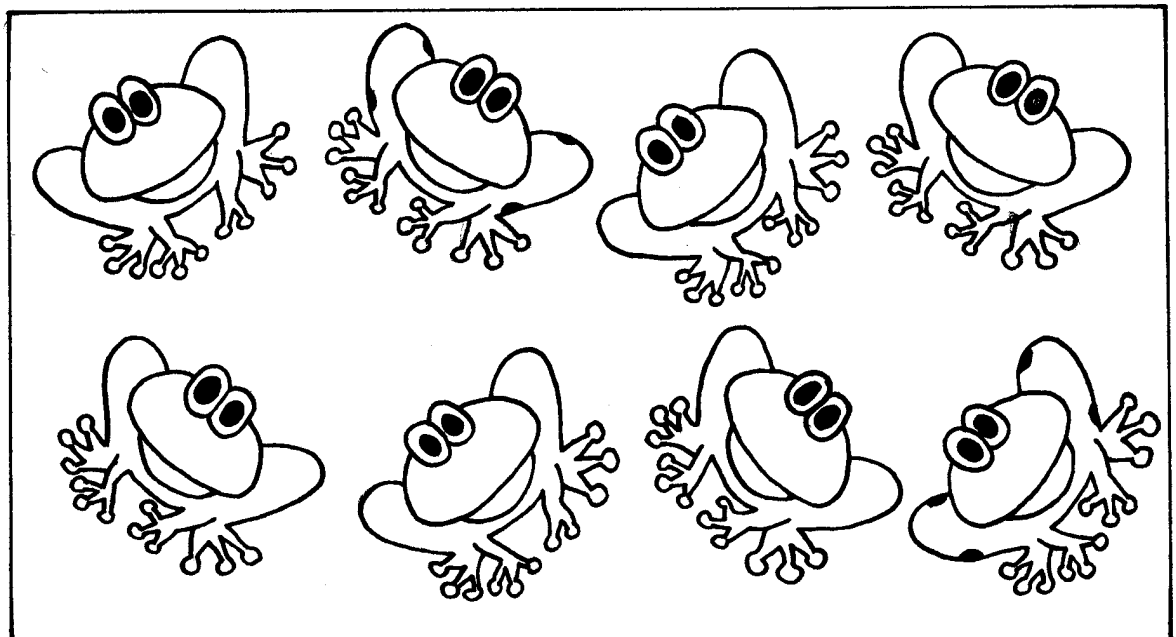


CENTRO DE APRENDIZAJE 4 (B.6.3.4)

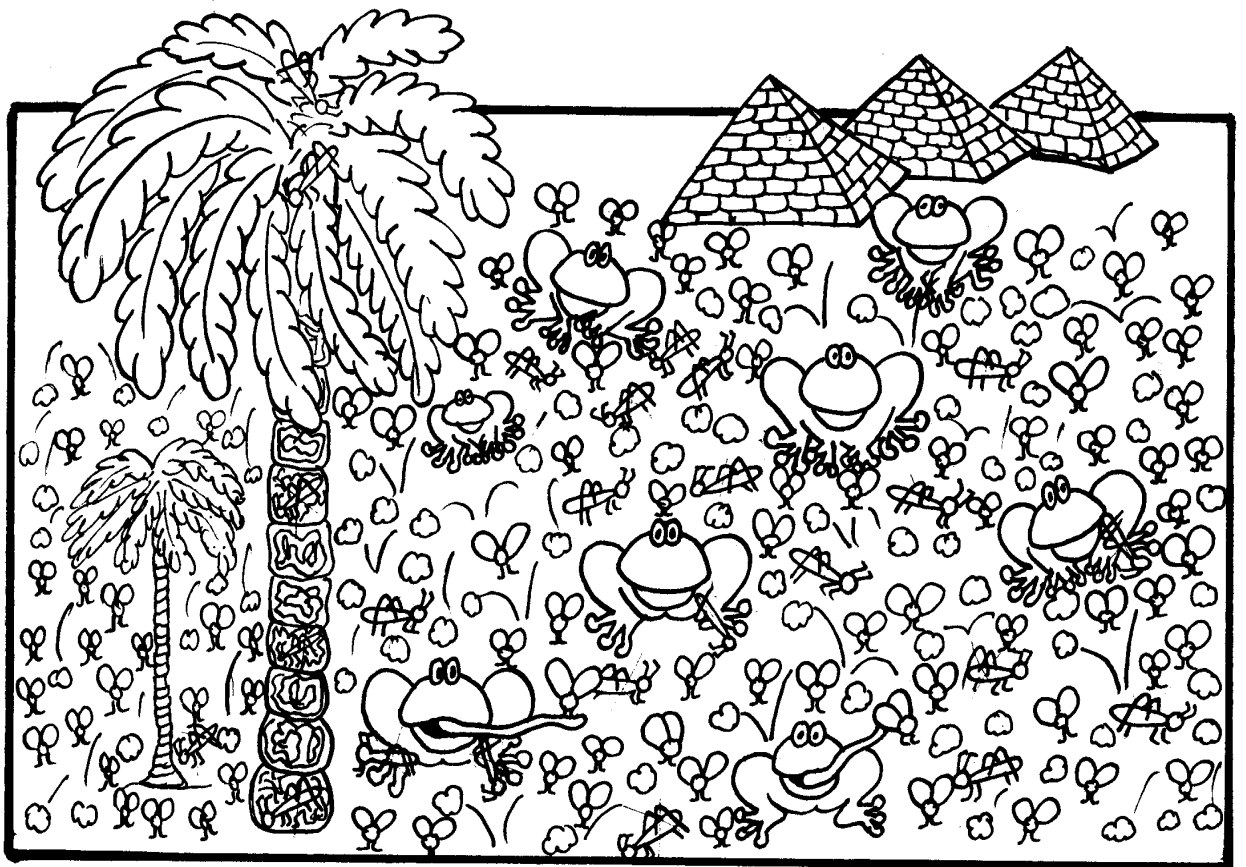
Cuenta el número de peces que hay escondidos en la ilustración adjunta. Usa un color diferente para trazar cada pez.



Haz una línea entre las ranas iguales.



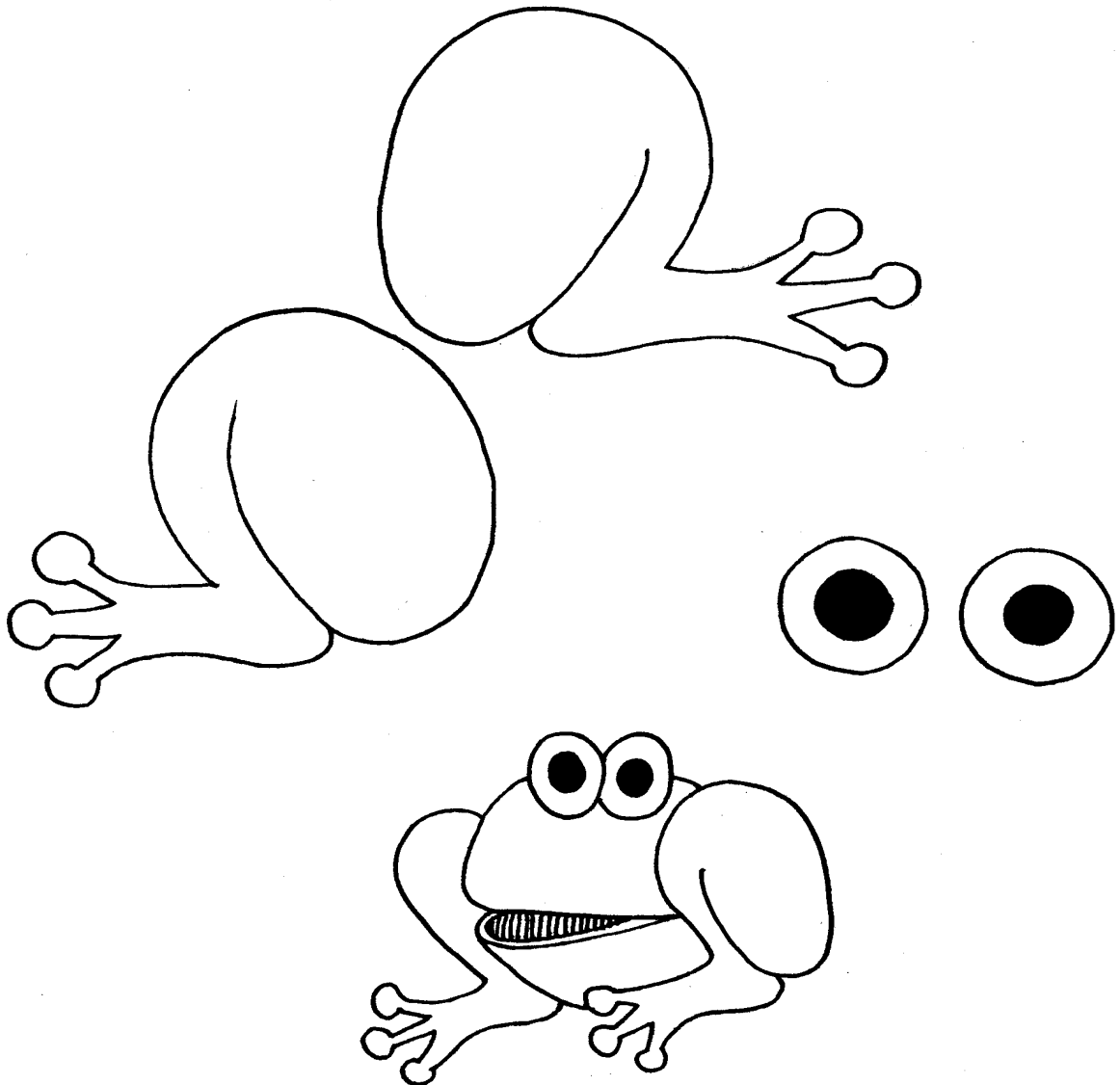
Hay 25 langostas escondidas en la ilustración abajo. ¿Cuántas puedes encontrar?



MANUALIDAD (B.6.3.4)

Materiales: 2 secciones de una caja de huevos pegamento (goma)
tijeras pintura y pinceles
papel cinta pegante

- Elaboración:
1. Pinte las secciones de la caja de huevos color verde.
 2. Pegue juntas las dos partes, dejando un poco abierto como se ve en la ilustración.
 3. En papel verde trace los patrones de las piernas de la rana.
 4. Pegue las piernas en las secciones de la caja de huevos como se ve en la ilustración.
 5. Trace los ojos en papel blanco y péguelas en la sección superior como se ve en la ilustración.



ILUSTRACIONES (B.6.3.4)

LAS PLAGAS

