

Descripción de tareas

Capítulo 1 - Daniel

Nivel 1 (6-8 años)

Tarea 1

Descripción

Este es un mini-juego que se lleva a cabo en el sitio web. El punto aquí es entusiasmar a los niños y traerlos al juego, dejarles elegir dónde hacer clic, para que sientan que son participantes activos y no oyentes pasivos. Cuando terminan el juego, los niños pueden ver la primera película.

Cómo jugar

En este juego deben encontrar los colores que corresponden juntos y conectar los cables en las entradas correctas. Al principio, todas las entradas se ven iguales, pero cuando haces clic en ellas verás que debajo se esconde un color. Luego debe hacer clic en un punto de conexión en el lado contrario y encontrar el color que corresponde. Rosa a rosa, azul a azul, etc. Funciona como en el juego de memoria clásico donde abres dos puntos a la vez hasta que encuentras dos iguales. El cable adquiere color después de haber encontrado las dos entradas a las que pertenece el cable. Cuando el cable se conecta en la entrada del mismo color, se produce una chispa eléctrica. Entonces habrá terminado con ese cable y podrá pasar al siguiente. El juego termina cuando todos los cables estén conectados a la entrada correcta.

Tarea 2

Descripción

«Acercas a Dios, y él se acercará a vosotros» Santiago 4,8.

La tarea consiste en que los niños ayuden a Jack y Gina a entender el significado de este versículo. A los niños se les darán ocho íconos que simbolizan ocho cosas que nos ayudan a permanecer cerca de Dios o no. La primera parte de la tarea es obtener los íconos, arrastrándolos por una pared y hablando juntos sobre cada ícono. Los niños deben colocar el ícono en la categoría "ayuda" o "no ayuda" en relación a si nos ayuda a estar cerca de Dios o no. Cuando todos los íconos estén colocados, hay que contar cuántos íconos fueron de "ayuda". Este número se ingresa en el sitio web y luego los íconos aparecen en la pantalla. La siguiente parte de la tarea será arrastrar los íconos de ayuda hacia abajo en una fila. Una vez hecho esto, el viaje puede continuar.

Ayuda

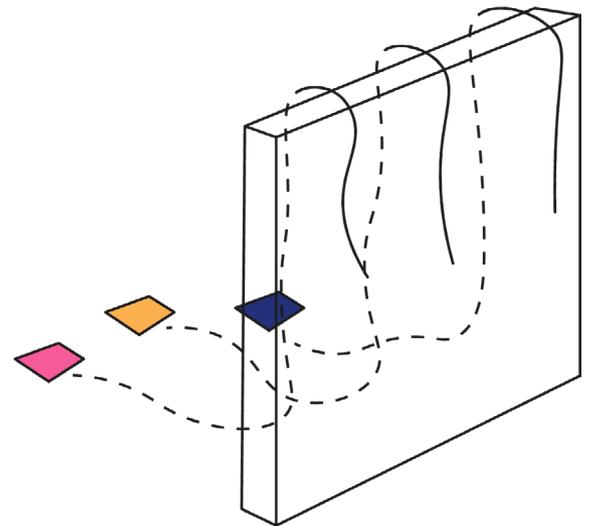
- Rezar
- Leer la Biblia
- Mantener el corazón limpio
- Elegir lo bueno

No Ayuda

- Pelear
- Robar
- Estar realmente enojado
- Hablar mal de los demás

Materiales

- 8 íconos impresos y laminados
- Hilo
- Pared (de tela, placas o similar)
- 2 cajas marcadas «Ayuda» y «No ayuda»



Planificación

1. Imprimir los íconos, y laminarlos
2. Perforar cada ícono y atar un hilo largo en cada uno de ellos.
3. Armar una «pared» colgando una tela o un paño, o levantar una placa o un biombo.
4. Coloque los íconos a un lado de la pared, donde los niños no puedan ver.
5. Tire del hilo de cada ícono sobre la pared, del lado que los niños pueden ver. Los hilos deben colgarse por separado, de modo que los niños puedan tirar fácilmente de un hilo y pasar un ícono por la pared.
6. Tomar dos cajas, escribir en una ayuda y en la otra no ayuda

Realizacion

1. Armar la pared y los íconos con anticipación y tenlo listo. Cuando vas a hacer la tarea, sacas la pared y lees el versículo de la Biblia.
2. Luego les explican que hay algunas cosas que nos pueden ayudar a permanecer cerca de Dios, y hay otras cosas que no son de ayuda. Detrás de la pared tienes muchas de estas cosas, y necesitas la ayuda de un niño que puede pasar hacia adelante y tirar del hilo hasta que aparece el icono, luego vuelve a sentarse.
3. Ustedes hablan con los niños sobre lo que el icono simboliza, y si esto puede ayudarnos a permanecer cerca de Dios o no. Juntos se ponen de acuerdo en que categoría corresponde el icono. Ustedes colocan así el icono en la caja correspondiente, y así pasa hacia adelante el siguiente niño.
4. Así reiteran el proceso hasta que los ocho iconos hayan sido elegidos, discutidos y colocados en su caja correspondiente.
5. Entonces les preguntan a los niños sí pueden participar contando, y juntos cuentan los iconos que están en la caja/ categoría «ayuda». El resultado lo escriben en la página web. Todos los ocho iconos aparecen de esta manera en la pantalla, y junto con los niños deben ustedes arrastrar todos los iconos que son de ayuda a la parte de abajo en una línea. Cuando esto está hecho, la tarea ha concluido.

Tarea 3

Descripción

En esta tarea los niños deben reunir energía para ayudar a Jack y Gina en la continuación de su viaje. La energía se junta en forma de botellas con agua verde que deben vaciarse en un balde. Cuando toda la energía se haya juntado en el balde aparece un globo. En el globo hay un papel con la historia de Noe. En esta historia se nombran 14 especies de animales, los niños deben contar la cantidad de especies de animales que aparecen en la historia, cuando han terminado de contar, se escribe el resultado y pueden continuar el viaje.

Materiales

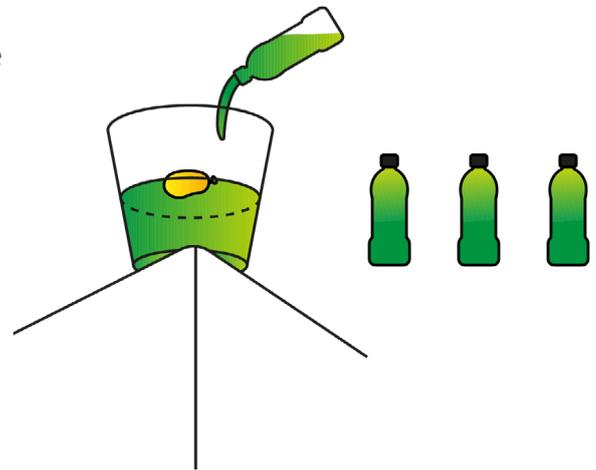
- Un balde (10 litros, no debe ser transparente)
- Botellas de gaseosa vacías (7 grandes (1,5 litros) o 20 pequeñas (0,5 litros))
- Colorante comestible de color verde
- Un globo
- Un papel con la historia de Noe (imprimir)
- Una aguja
- Una hoja
- Lapices

Planificación

1. Llenar las botellas con agua y agregar el colorante verde. Esconder las botellas en el salón. Fijarse que algunas de ellas estén visibles, pero algunas pueden ser más difíciles de encontrar.
2. Imprimir y poner la hoja con la historia de Noé en el globo (adjunto 1). Inflar el globo al tamaño de una naranja y colocar el globo inflado en el balde.
3. Colocar el balde a una altura de la cabeza. Esto puede ser por ejemplo sobre una mesa alta. Los niños no deben ver que hay un globo en el balde.
4. Presentar hojas de dibujo y lápices. Los niños pueden usar estos para anotar cuando deben contar la cantidad de animales en la historia.

Realización

1. Reúnan a todos los niños alrededor del balde y digan que ahora deben llenar el balde con energía antes de poder continuar en el juego. Preguntad a los niños si ven algo en el salón que pueda servir para llenar los baldes. Algunos de los niños dirán que hay botellas con agua verde. Díganles que hay una x cantidad de botellas (diganles la cantidad) con agua verde en el salón y que la tarea de ellos es juntar todas ellas. Digan, preparados, listos, ya! Si se les hace difícil encontrar algunas de las botellas, pueden darles pistas sobre el escondite.
2. Cuando todas las botellas han sido encontradas, se juntan alrededor del balde una vez más. Los niños se colocan en una fila y cada uno puede vaciar algo del agua en el balde, aquí ustedes deben ayudar ya que el balde debe estar ubicado en un lugar alto. Tengan cuidado que todos los niños puedan llenar un poco cada uno. Cuando se comience a llenar el balde aparecerá de a poco el globo.
3. Cuando aparece el globo, ustedes deben mostrarse curiosos y sorprendidos, Preguntenle a los niños si pueden sacar el globo del balde, allí se darán cuenta que hay algo dentro. Preguntales si tienen alguna idea de cómo sacar lo que está dentro. Dar a los niños el desafío de reventar el globo ellos mismos. Si no lo logran, ahí pueden ustedes ayudarlos con la aguja.
4. Cuando sacaron la hoja deben juntar a todos los niños y leer la tarea que está descrita en la nota
5. Presentar las hojas y lápices y cuenten a los niños que pueden usarlas para anotar la cantidad de animales que aparecen en la historia. Antes de comenzar a contar sobre la historia de Noe, es bueno preguntarle a los niños que saben sobre la historia de Noe, y por que él era un ejemplo en la fe en Dios. Pedir a los niños prestar atención y leer la historia que está en la nota.
6. El resultado de la cuenta a la que los niños deben llegar es 14. Si ellos no lo logran solos entonces ustedes deben ayudarlos. Cuando lograron la respuesta, pueden escribir el resultado y la tarea se a resuelto.



Imágenes Tarea 2 - Nivel 1

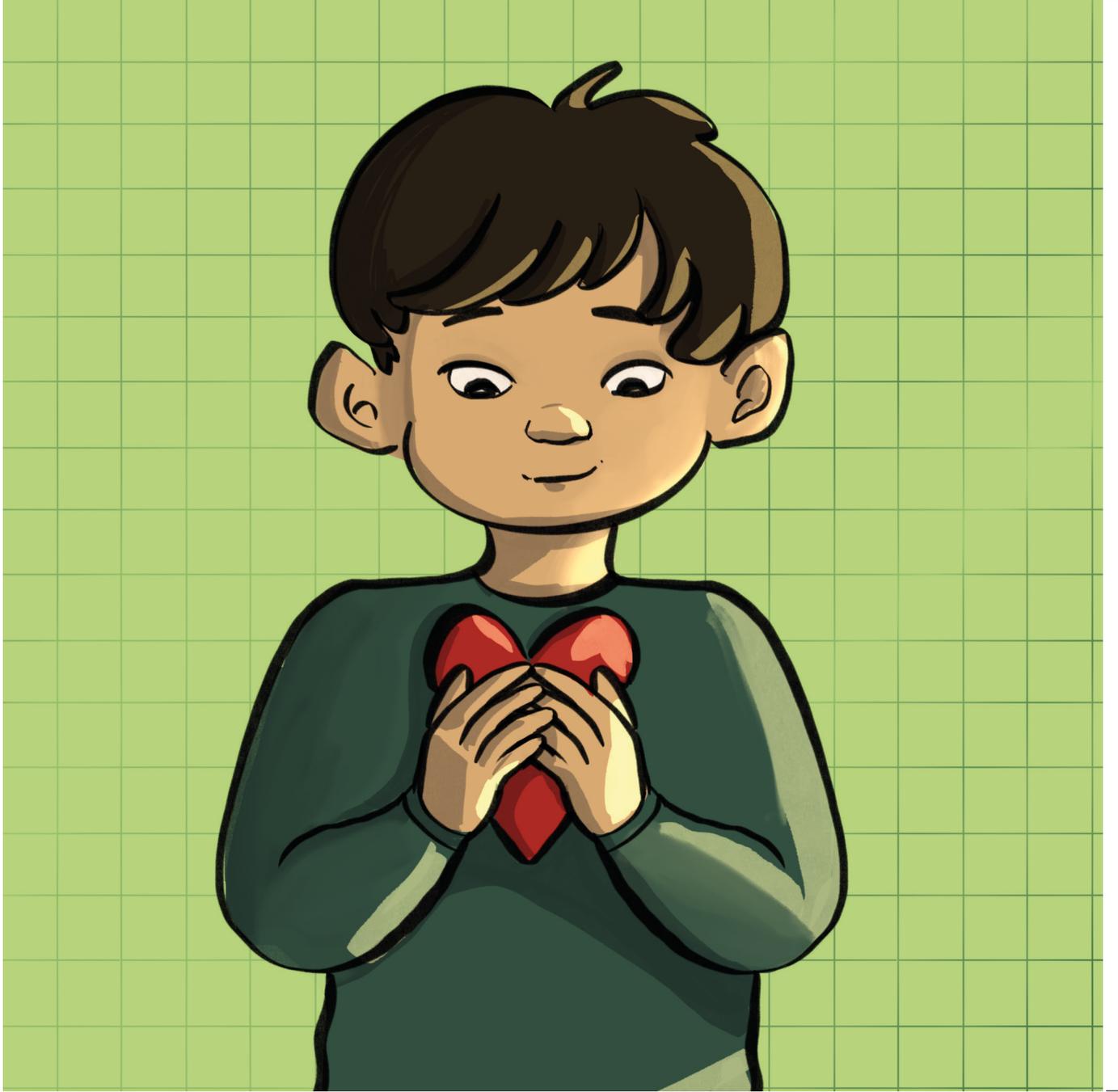
















Adjunto

¡Buen trabajo! Ahora hemos juntado mucha energía para continuar el viaje. Si ustedes observan la pantalla verán que necesitamos un código para poder continuar. Ahora van a escuchar sobre Noé que también tuvo que mantenerse firme en su fe, igual que Daniel. Pueden ustedes contar cuántas especies de animales hay?

Noe

Dios quiere salvar a Noe y a su familia, porque él era justo y fiel. Noe construyó el arca a pesar de que se reían de él y pensaban que era muy tonto. Él buscó animales de todos los rincones del mundo, había entre otros, cebras, cabras, ovejas, leones, jirafas, caballos, camellos, rinocerontes, gorilas, tigres, hipopótamos, canguros, pandas, y muchos animales más. Al final fue una Paloma la que le mostró a Noé que podía salir del arca.