

Instrucciones para los ítems

Para niños de 3 a 5 años

1. Instrucciones

Lamine o cubra todos los ítems con plástico transparente de contacto para que sean más duraderos y se puedan limpiar con facilidad. Lea las instrucciones para cada ítem antes de laminar o recortar. Haga una copia de estas páginas y recorte las instrucciones copiadas. Coloque cada ítem junto con las instrucciones en un sobre grande o en una bolsa de plástico con cierre hermético (Ziploc®). Marque el ítem con el número o números del día en que se usará. Refiérase a estas instrucciones antes de preparar cada ítem para su uso.

2. Cartel de planeamiento

Imprima copias para que los líderes las usen en su planeamiento de la EBV.

3. Lista de materiales y recetas

Refiérase a esta lista de recursos para usar en la hora de la historia bíblica, en las actividades de aprendizaje bíblico y durante misiones. Incluye recetas para los refrigerios en el Salón de descanso.

4a-b. Decoración

Utilice algunas de las ideas para decorar las áreas donde los preescolares se reunirán.

Utilice los carteles para indicar cada área y su función. Para ideas adicionales de la decoración, vea el CD Admin 19a.

5. Hoja de información

Imprima una copia de la hoja de información para los padres de cada niño. Se necesita llenar la información el primer día al que asista su hijo.

6. Lista de asistencia

Use la lista de asistencia durante la semana.

7. Horario de rotaciones

Imprima copias para que los líderes las usen durante toda la semana.

8. Cartel de alerta de posibles alergias

Imprima y lamine o cubra este ítem con plástico adhesivo transparente. Use un marcador lavable para hacer la lista de los objetos que los niños van a estar tocando, probando u oliendo cada día. Muestre el letrero antes de cada sesión para que los padres lo vean y le puedan decir si hay alergias.

9a-e. Cuadros didácticos (Días 1-5)

Imprima a color y lamine los cuadros. Use durante la hora de la historia bíblica y en otras actividades como se indica en el *Manual para el Líder*.

10a-e. Tarjetas de la misión diaria (Días 1-5)

Ayude a un preescolar a usar el Decodificador de mensajes (CD 27) para descubrir las figuras y la frase.

11. Resuelvan el código (Días 1,5)

Use este cartel con las Tarjetas del versículo bíblico (Ayudas 2).

12. Ruleta con acciones (Días 1, 4-5)

Recorte la ruleta. Perfore un agujero en el centro e introduzca un lápiz a través del mismo. Use cinta adhesiva transparente para sujetar el lápiz a la rueda.

13. Información (Día 2)

Refiérase a las instrucciones de las actividades "Use espuma rígida con agua" y "Tangrams" para usarse en los centros de aprendizaje.

Para los Tangrams: Recorte los juegos de figuras y coloque cada uno dentro de una bolsita de plástico con cierre hermético.

Cada niño necesitará: dos rojas, dos amarillas, una azul, una violeta y una verde. Algunos juegos adicionales pueden formarse copiando el material en papel blanco grueso y luego pintándolo.

También se ofrecen seis figuras de Tangram para crear peces y barcos.

14. Instrucciones para armar una caja de seguridad (bóveda) para las evidencias (Día 1)

Siga las instrucciones para armar la caja de seguridad para las evidencias.

Incorpore la caja de seguridad en las actividades del grupo grande como se indica en el *Manual para el Líder*.

A la vez se puede usar para guardar los materiales y las Ayudas para la enseñanza de cada día.

15. Pantallas de computadoras adicionales (Día 1)

Copie este material para tener pantallas para usar con teclados adicionales (CD 16) . Utilícelos para armar dos “computadoras” usando cajas de pizza grandes. (Ver Ayudas 3 y 4).

16. Teclados de computadoras adicionales (Día 1)

Copie este material para tener teclados para usar con pantallas adicionales (CD 15). Utilícelos para armar dos “computadoras” usando cajas de regalos planas. (Ver Ayudas 3 y 4).

17. Palabras de la pantalla (Día 1)

Imprima las palabras usando una imprenta de color o cópielas en una de blanco y negro, y luego pinte las letras con marcadores.

Use las palabras con las pantallas y los teclados de computadora (Ayudas 3 y 4).

18. Instrucciones para armar el escáner de mano (Día 1)

Siga las instrucciones para armar el escáner usando una bolsita de plástico con cierre hermético para colgar en la pared o para poner en una mesa.

Utilícelo según se indica el *Manual para el Líder* cada día.

19. Instrucciones para armar la computadora de escritorio (Día 1)

Siga las instrucciones para armar una computadora de una caja de pizza grande.

Utilícela según se indica el *Manual para el Líder* en los centros de aprendizaje cada día.

20. Instrucciones para armar la computadora portátil (Día 1)

Siga las instrucciones para armar una computadora portátil de una caja de pizza pequeña o mediana.

Utilícela según se indica el *Manual para el Líder* en los centros de aprendizaje cada día.

21. Plantillas de la historia bíblica (Día 2)

Haga copias de las plantillas y siga las instrucciones impresas en las mismas.

22. Señaladores bíblicos reproducibles (Días 1-5)

Haga la cantidad de copias necesarias. Sepárelas e insértelas dentro de las Biblias en 1 Pedro 3.15 para usar con las actividades de aprendizaje.

23. Charcos de agua (Día 2)

Copie varios charcos de agua en papel azul y luego recórtelos. Lamine o cúbralos con plástico adhesivo transparente y péguelos sobre el piso.

24. Información (Día 3)

Use las instrucciones para armar una pelota blanda tambaleante. Úsela en la Actividad de aplicación del Día 3.

Use la receta para hacer masilla esponjosa.

La masilla esponjosa puede ser moldeada, formada y apretada. Pero con un poco de presión, ¡se romperá en pedazos! A los niños les encantará crear cosas con esta divertida masilla, parecida a la arena.

25. Tarjetas de movimientos (Día 3)

Recorte y separe las tarjetas. Úselas en la Actividad de aplicación.

26a-c. Tarjetas en secuencia (Días 3-5)

Recorte las tarjetas y úselas para repasar las historias bíblicas. El color del trasfondo indica a qué ilustraciones corresponden las tarjetas con texto.

27. Decodificador de mensajes (Días 1-5)

Copie la plantilla del decodificador en papel grueso o cartulina y siga las instrucciones que aparecen en la misma.

Hay una hoja de acetato roja incluida en las Ayudas para la Enseñanza que se usa para armar el decodificador.

Prepare hasta cuatro decodificadores para usar con las "Tarjetas con una misión diaria" (CD 10a-e) cada día.

28. Información (Día 4)

Use la información de este material para preparar las actividades "Dibujen en una caja vacía" y "Preparen un balde con lente de aumento".

29a-c. Rueda codificada (Días 4-5)

Recorte los círculos y forme una cuña para poder mirar en el círculo más grande. Perfore un agujero en el centro de cada círculo.

Corte tres círculos de 1" (2,5 cm) de una tapa de plástico para poner entre cada capa. Perfore un agujero en el centro de los círculos de plástico.

Sujete las ruedas y círculos de plástico con una tachuela (ver diagrama en el ítem).

30. Información y Lista de evidencias (Día 5)

Use las instrucciones para preparar las actividades "Títeres que dicen lo que sabes" y "Lanzador de pompones".

Use la Lista de evidencias con la Actividad de introducción "Juego de búsqueda".

31. Música: Ayudas (Días 1-5)

Imprima las hojas de las canciones para usarse de acuerdo a la necesidad mientras aprenden la letra de las canciones y los movimientos.

32. Manualidades: Ayudas

Imprima los moldes que corresponden a las manualidades que se eligen del *Manual para el Líder*.

33. Misiones: Ayudas

Imprima las ayudas para usar en la rotación de misiones cada día.

34. Recreación: Juegos adicionales

Imprima los juegos adicionales y úselos durante la EBV con los niños de 3 a 5 años. Se pueden usar en la Noche familiar también.