



Exploradores

3 A 5 AÑOS



¿QUÉ ES
EXPLORA™?



EXPLORA es un currículum educativo que busca acercar la Palabra de Dios a los niños de 3 a 12 años de una manera activa, divertida, sistemática, profunda, vivencial y con los recursos didácticos actualizados a los tiempos modernos.

Además de pretender construir puentes para que cada alumno tenga un encuentro personal con Jesús, Explora pretende ser un material de ayuda para promover la unión entre:

- La familia y la iglesia (ofreciendo recursos para trabajar de manera conjunta).
- La escuela dominical y la propia iglesia local (promoviendo actividades de diálogo y participación).
- Las escuelas dominicales de las iglesias de la localidad (fomentando el desarrollo de actividades que impliquen una participación conjunta).

Es el deseo de todo el equipo creador de este proyecto (formado por docentes en activo, ilustradores, diseñadores, músicos, actores, cámaras, programadores web, correctores y asesores expertos en el ámbito teológico) que este proyecto pueda ser de bendición y que, ante todo, **Dios sea glorificado tanto con la obra de las manos que lo han preparado como por las manos de aquellos que los van a llevar a la práctica.**

“Por tanto, al Rey eterno, inmortal, invisible, al único Dios, sea honor y gloria por los siglos de los siglos. Amén”. 1 Timoteo 1:17 NVIP

2. CONTENIDOS

EXPLORA™



Edades

de 3 a 5 años

de 6 a 8 años

de 9 a 12 años

Contenido GENERAL

Personajes principales del A.T. Y Jesús.

A.T.: era de la Creación, formación, teocracia, monarquía, exilio y restauración.

N.T.: Jesús, su Iglesia, el final glorioso del pueblo de Dios.

Contenido ESPECÍFICO

• 1^{er} año: Creación, Noé, Abraham, Isaac y Jesús (nacimiento e infancia).

• 2^o año: José, Moisés, Jesús (los inicios)

• 3^{er} año: Rut, Samuel, Saúl, David, Daniel y Jonás.

• 1^{er} año: Creación, Abraham, Isaac, Jacob, José, Moisés y Josué. (Formación)

• 2^o año: Jueces, reyes y profetas. (Teocracia y Monarquía)

• 3^{er} año: Esdras, Nehemías, Ester (Exilio y reconstrucción), Salmos y Proverbios.

• 1^{er} año: Jesús: profecías, nacimiento, crecimiento e inicio de su ministerio.

• 2^o año: Ministerio (enseñanzas y milagros), muerte y resurrección.

• 3^{er} año: La iglesia: inicios, extensión y final (Hechos y Apocalipsis)

SESIONES Especiales

• **1 vez al trimestre:** Preparación e intervención en la iglesia.

• **1 vez al trimestre:** Historia misionera.

• **1 vez al trimestre:** Historia del protestantismo.

• Celebración de fiestas.

• Exposiciones y/o intervenciones en la iglesia.

• Encuentros con otras escuelas dominicales.

• Exposiciones y/o intervenciones en la iglesia.

• Encuentros con otras escuelas dominicales.



EXPLORA

Serie EXPLORADORES

OBJETIVOS

EXPLORA™



- 1. Promover un aprendizaje de la Biblia** a través del juego y los múltiples lenguajes artísticos: música, expresión corporal, dibujo, pintura, modelaje, etc.
- 2. Generar curiosidad** y preguntas sobre lo que la Biblia nos enseña.
- 3. Acercar las historias** de los personajes centrales del Antiguo y del Nuevo Testamento a los más pequeños.
- 4. Introducir a Jesús como ese amigo fiel** que les ama por encima de todo.
- Aproximarnos a **Jesús como el Salvador** que cada uno necesita para sus vidas.
- Iniciar en la **comprensión del concepto de pecado** de una manera práctica.
- Poner las **bases para desarrollar buenos hábitos espirituales**: leer cada día la Biblia, aprender a orar, a alabar y a ofrendar.
- 8. Desarrollar actitudes** positivas y respetuosas a la hora de acercarse a Dios y su Palabra.
- 9. Aprender enseñanzas bíblicas básicas** y generar situaciones en que las puedan aplicar.
- 10. Promover la participación** en la iglesia de los más pequeños.

¿CÓMO SON LOS NIÑOS DE MI CLASE?

¿CÓMO SON LOS NIÑOS DE MI CLASE?

A pesar de que Dios hizo único y singular a cada uno de los alumnos que vas a tener en el aula, hay una serie de cambios comunes que se producen en las diferentes etapas del desarrollo de la infancia que merece la pena conocer para comprenderles mejor y conseguir así que el gran mensaje que queremos hacerles descubrir llegue a sus corazones.

Desde el campo de la psicología se considera que hay 5 **dimensiones de la personalidad: la física o psicomotriz, la afectiva, la social y moral, la intelectual o cognitiva y la espiritual o religiosa**. En estas dos páginas encontraréis resumidos los cambios que experimentan los niños entre los 9 y los 12 años y qué implicaciones tienen a la hora de realizar la clase.

CAMBIOS FÍSICOS

1. **"¡Soy aún más fuerte y puedo aguantar más tiempo corriendo y haciendo cualquier actividad física!".** En esta fase han alcanzado un dominio motor total y ya saben controlar mejor sus impulsos.
2. La motricidad fina (a no ser que presenten poca destreza o una falta de madurez en este aspecto) ya está plenamente desarrollada.

Implicaciones:

- Les encanta mostrar las nuevas habilidades físicas y participar en concursos y competiciones, aunque recomendamos hacer más uso de dinámicas colaborativas.
- Puedes realizar actividades más largas y que no impliquen tanto movimiento.
- Exprime su capacidad creativa y sus destrezas perfeccionadas plasmando en trabajos que resuman y expliquen lo aprendido.

CAMBIOS COGNITIVOS

1. **"¡Esto no puede ser verdad! ¡No tiene sentido!".** Son más objetivos y realistas. Buscan comprobar y conocer aquello con que se les motiva y reta. Además, empiezan a adquirir una muy buena capacidad de reflexión, crítica y autocrítica.
2. **"¡Esto está chupado! ¡Dame algo más difícil!".** Ya dominan las operaciones concretas básicas y como empiezan a tener un buen grado de capacidad de abstracción, buscan retos que poder superar.
3. **"¿Y esto dónde ocurrió? ¿Y cuándo?".** Interés por situar los hechos en un tiempo y en un espacio concreto. Ya son capaces de comprender una secuencia lineal de hechos y eventos.

Implicaciones:

- Los juegos de detectives está muy de moda y...

CAMBIOS AFECTIVOS

1. **"¡Ya soy mayor! Ya no necesito tanto a papá y a mamá, pero... ¡necesito mucho a mis amigos!".**

El niño empieza a ser más independiente de sus progenitores y su afectividad se centra con el grupo de compañeros.

El niño empieza a ser más independiente de sus progenitores y su afectividad se centra con el grupo de compañeros.

2. **"¡Ay! ¡Me da pena!".**

El niño empieza a ser más independiente de sus progenitores y su afectividad se centra con el grupo de compañeros.

3. **"¡Me da pena!".**

- Aprovecha que son capaces de interesarse por múltiples temas a la vez para captar su atención por los temas bíblicos. Dado que la dinámica del material implica que sean ellos los que investiguen y saquen conclusiones siendo tú el guía y no el centro, hazles conscientes de que les estamos delegando responsabilidad porque ellos ya son mayores y pueden hacerlo.

CAMBIOS SOCIALES Y MORALES

1. **"¡Mis amigos son los mejores!".**

Son muy sociables y el valor de la amistad es muy importante para ellos.

CAMBIOS ESPIRITUALES

1. **"¿Oramos juntos? ¿Vas a ir al campamento? ¿Tú crees lo mismo que yo?".** Como toda su vida gira en esta etapa en base a la socialización, su parte espiritual también. Busca apoyo social para desarrollar su vida espiritual.
2. **"Ahora me cuesta más orar...".** La intensidad de la idea "mágica" de la oración va desapareciendo y al tener muchos más intereses, les cuesta mantener este como algo que forme parte de su rutina.

Implicaciones:

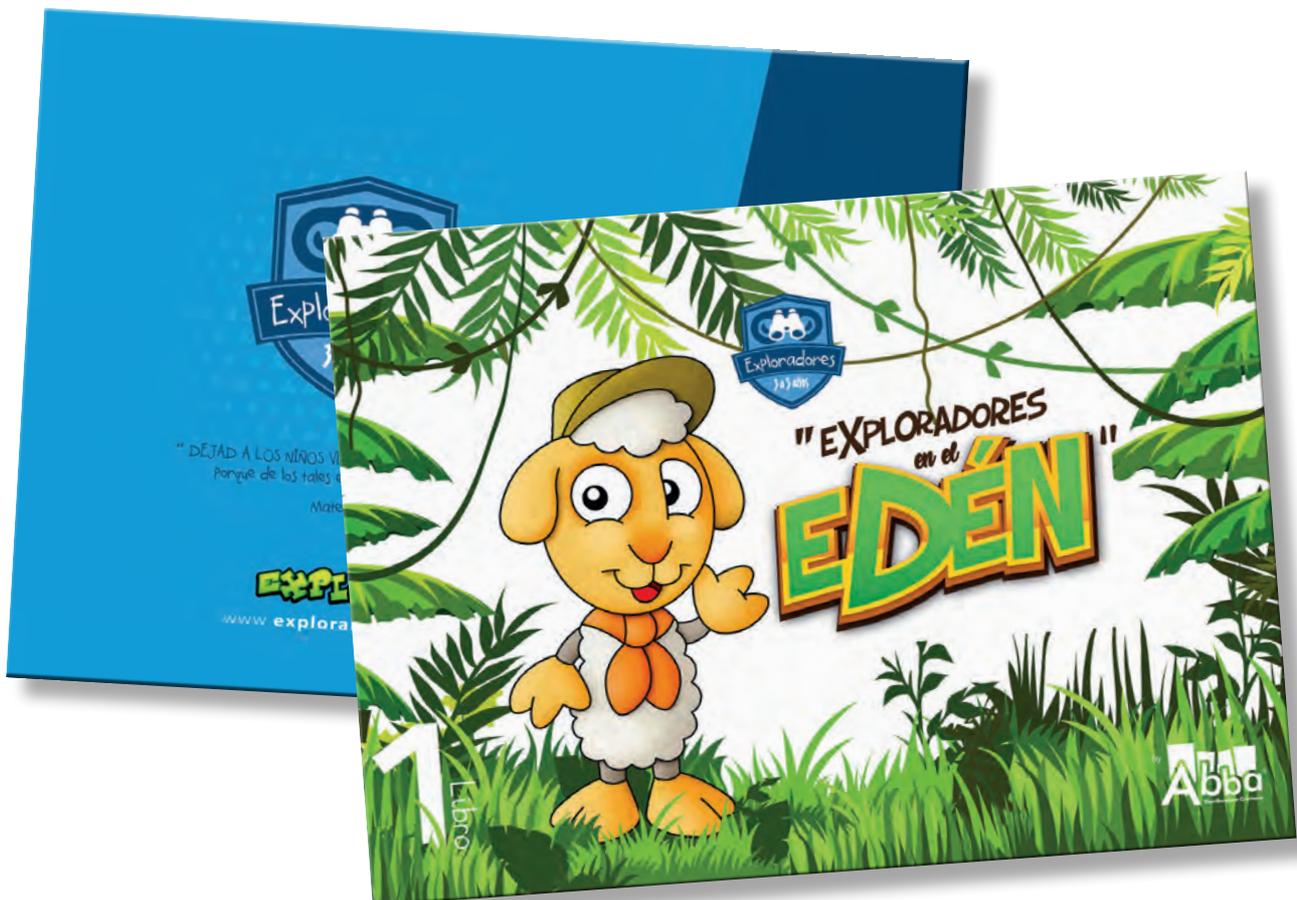
- Dios ideó la Iglesia conociendo nuestra necesidad de socializarnos y vivir una vida compartida de fe. Y es en esta etapa cuando los niños empiezan a descubrir cuán importante les es compartir su modo de pensar y sentir diferente al del mundo.

MATERIALES

EXPLORA™

¿Y QUÉ VAS A NECESITAR? INVENTARIO
Y EXPLICACIÓN DE LOS MATERIALES.

- Libro del alumno
- Materiales complementarios
- Libro del profesor (Guía Didáctica)



LIBRO DEL ALUMNO

- **Libro**



- **CD** con las canciones que conformarán una parte de la banda sonora del curso. Es recomendable que este CD se lo entreguéis a los padres para que escuchen juntos las canciones. Al profesor también se le facilitará uno para usarlo en el aula.

Canciones:

1. Lema Exploradores
2. Creación
3. Pecado
4. Noé
5. Abraham
6. Isaac
7. Nacimiento de Jesús
8. Jesús era un niño como yo
9. Jesús es mi amigo
10. Jesús me escucha
11. Dios me ama



- **Anexos recortables/adhesivos:**

Te recomendamos recortar las últimas páginas antes de que empiecen las clases para evitar que los alumnos las usen antes de la sesión para las que están planificadas. En estas páginas encontrarás:

1. Pegatinas de felicitación por trabajos o buenas acciones.



2. Pegatinas para pegar en su panel de asistencia de cada trimestre.



3. Pegatinas para realizar algunas de las actividades.



MATERIALES COMPLEMENTARIOS

- **Títere de mano de la oveja exploradora.**
- **Página web de EXPLORA** en la que encontrarás:



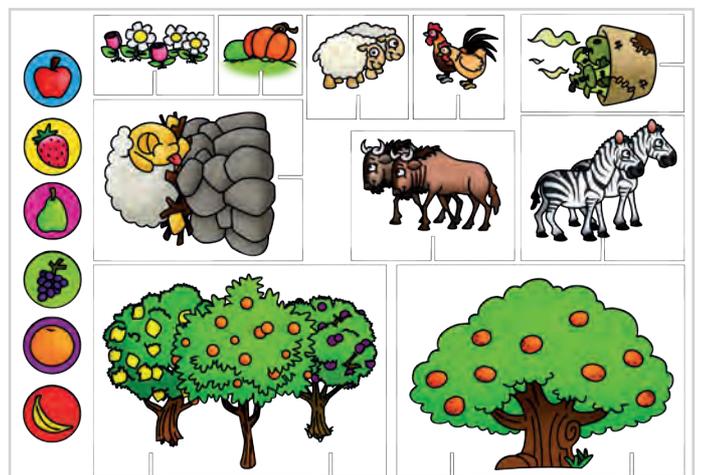
1. Los vídeos con las coreografías de las canciones con los símbolos visuales para aprender la letra y los movimientos de las canciones de esta serie.
2. Vídeos tutoriales sobre cómo hacer los experimentos propuestos y algunas de las manualidades.
3. Ilustraciones de los fondos de cada historia a todo color y los versículos clave de cada sesión por si se quieren proyectar en la clase para explicar la lección.
4. Recursos para encontrar ideas sobre cómo dinamizar ciertos aspectos de la escuela dominical.
5. Materiales de consulta.





• **Libro de láminas con:**

- Las ilustraciones de los fondos de cada historia a todo color.
- Láminas para recortar para completar los escenarios de cada lección.
- Las palabras clave de cada sesión para pegar en los fondos. (Recomendamos plastificarlas)
- Los versículos clave de cada historia.
- Títeres de dedo de cartón de los personajes para explicar las historias.



LIBRO DEL PROFESOR

(Guía didáctica)

ESTRUCTURA DE LAS SESIONES

Ya que los pequeños necesitan cambiar constantemente de actividad, las sesiones de esta serie tendrán **5 partes diferenciadas**:



Canto y oro: tiempo de cantar y bailar las canciones del CD (y las que se quieran añadir) y de orar.



Llego y exploro: juego inicial para llamar la atención del niño sobre el tema que se va a tratar. En esta parte te aconsejamos que uses a Sheep para dar la bienvenida a los niños y que juegues con él de manera que parezca que sea el que proponga la actividad a hacer. Algo como: *"¿Qué me dices, Sheep? ¿Que has preparado una plantita para que la cuidemos? Pero... ¿cómo podemos hacer eso?"*.

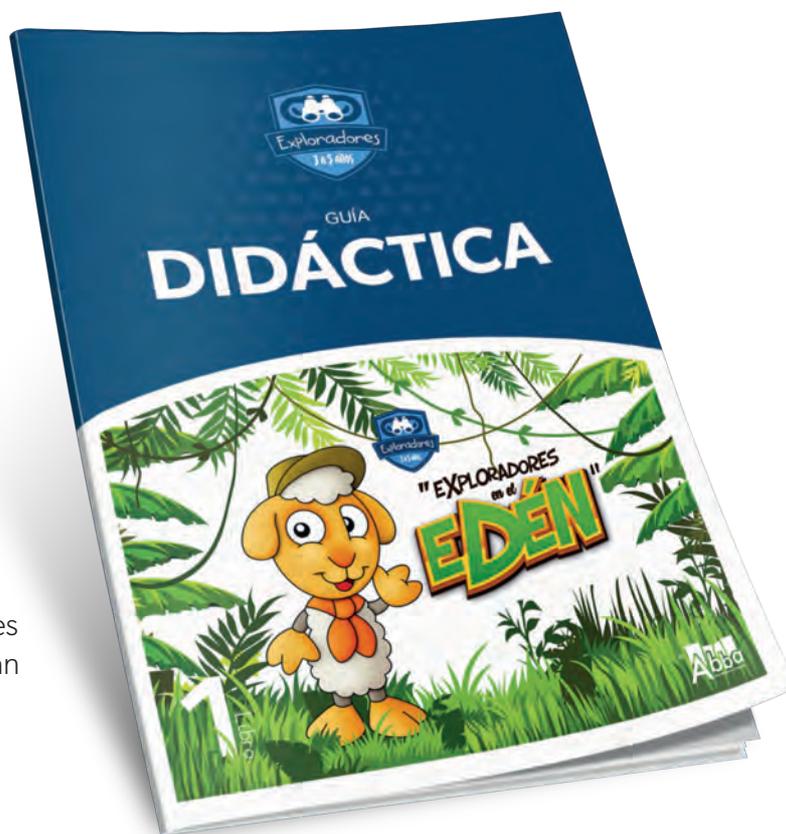


Escucho y descubro: historia Bíblica y aplicación de la misma.

En esta parte también puedes usar a Sheep para que introduzca la historia, ya que es ella quien supuestamente la ha descubierto y está tan emocionada por lo que ha encontrado que quiere que los niños la sepan.



Hago y aprendo: ficha para repasar los conocimientos enseñados con una pequeña actividad para el alumno.



Juego y experimento: experimentos y manualidades divertidas para realizar de manera

individual o colectiva con algún elemento en común con la lección. Para ayudarte a hacer los experimentos, encontrarás en la web tutoriales de cómo hacerlos. Como los experimentos no son actividades que queden plasmadas en el papel, pero sí tienen que ver con el contenido de la lección, hemos dejado una página en cada sesión del libro del alumno para que podáis poner una foto del niño con su experimento y así quede constancia de lo que se ha hecho y aprendido.

También debe haber un **tiempo inicial de bienvenida y uno final de despedida**. Os mostramos aquí la estructura completa de una sesión.

METODOLOGÍA

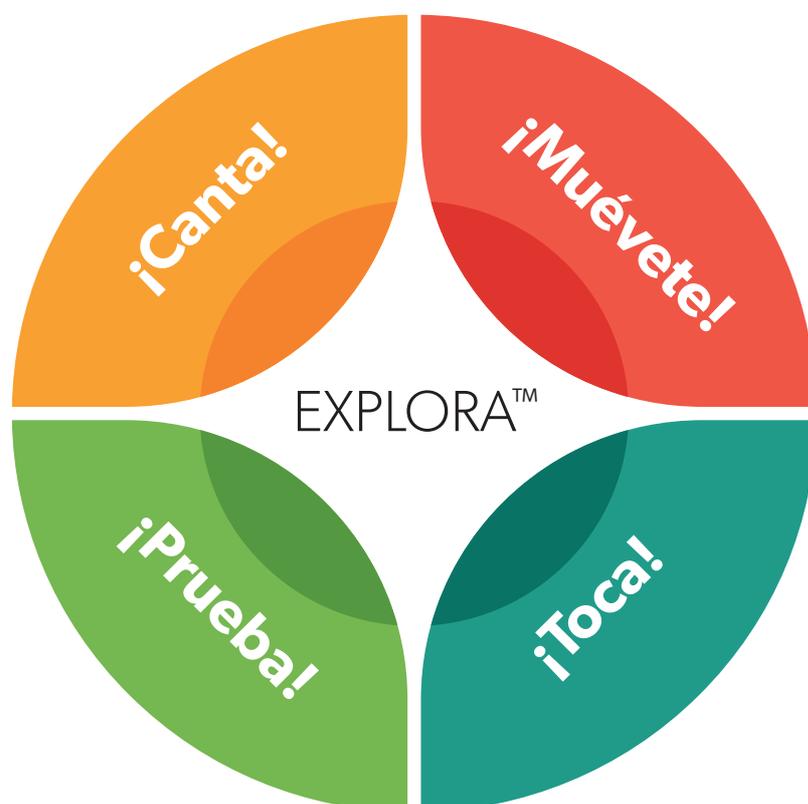
EXPLORA™

¿QUÉ METODOLOGÍA SIGUE EL CURRÍCULUM EXPLORA?

Entrar en el mundo de los métodos de enseñanza puede ser sinónimo de adentrarse en un camino sin fin. Aun así, creemos que es importante que tengáis presente qué principios han regido el trabajo que tenéis entre manos para poderlo aplicar de una manera más coherente e intencional. Así pues, os hemos preparado un resumen de los diferentes métodos dejando claro por cuáles hemos optado al realizar EXPLORA.

¿QUÉ ES UN MÉTODO DE ENSEÑANZA?

Un método de enseñanza es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. El método es el que da sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza. En el cuadro que tenéis a continuación están los pilares sobre los que está construida la serie de Exploradores. Os los explicaremos con más detalle en las próximas páginas.





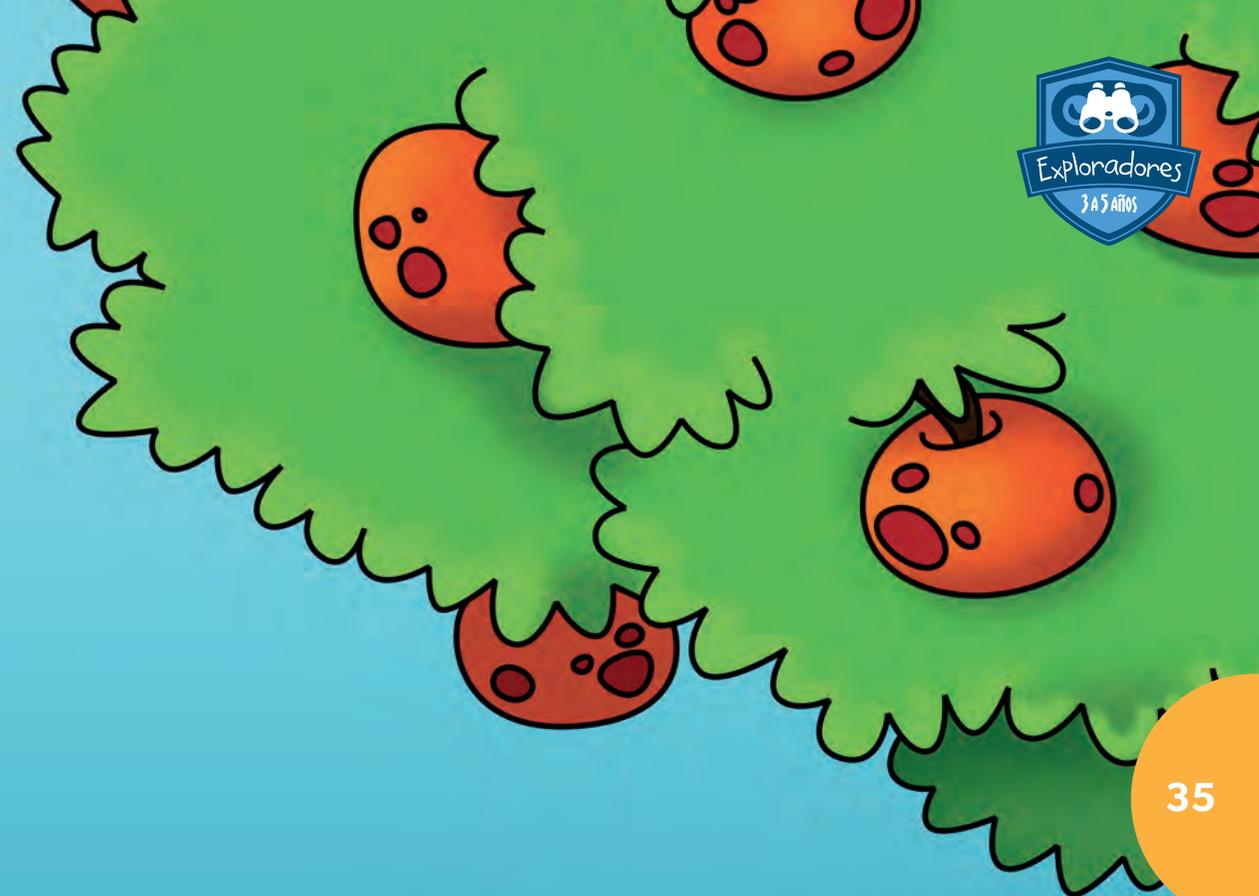
LIBRO DEL ALUMNO



Ejemplo
de una lección

El árbol prohibido

Génesis 3:1-13



¡Qué mala es la serpiente!

En la página anterior encontrarás un dibujo de ella. Coloréala y móntala para que sea un títere en tu dedo.

¡Juega con ella a explicar lo que pasó en esta escena!

Una decisión trágica

Génesis 3:14-24

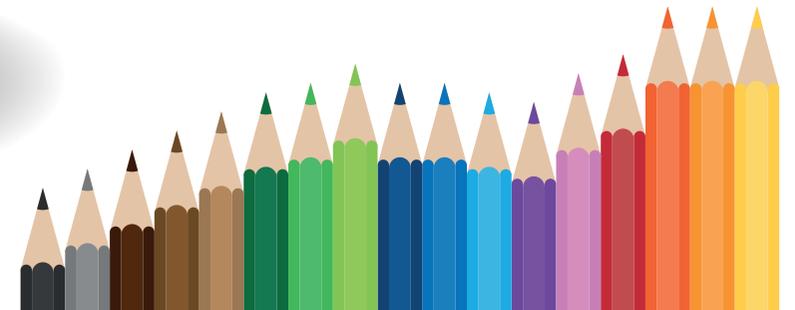
Adán y Eva
desobedecieron a Dios
y comieron del fruto
que Dios les había prohibido.

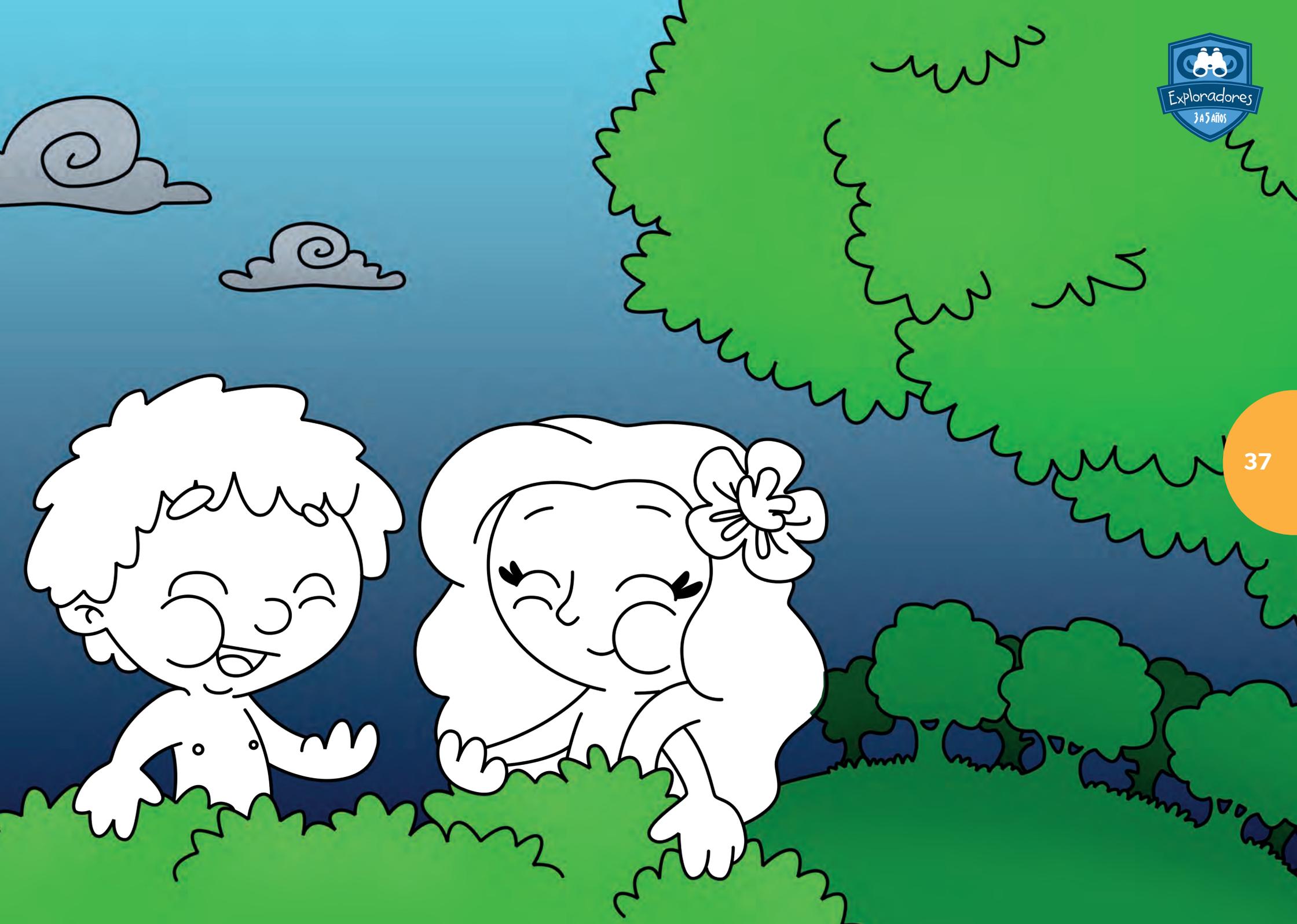
¡Qué gran error!
Cuando Dios los llamó
sintieron mucha vergüenza
porque sabían que habían hecho
algo muy malo.
Dios se puso muy triste
y como era justo tuvo que expulsar
a Adán y Eva del Huerto del Edén.

A partir de ese momento
iban a sufrir mucho
separados de Dios.



¡Adán y Eva
se han quedado sin color!
¡Y las frutas que han comido
han desaparecido! ¿Puedes
pintarlos y pegar
las frutas en sus manos?



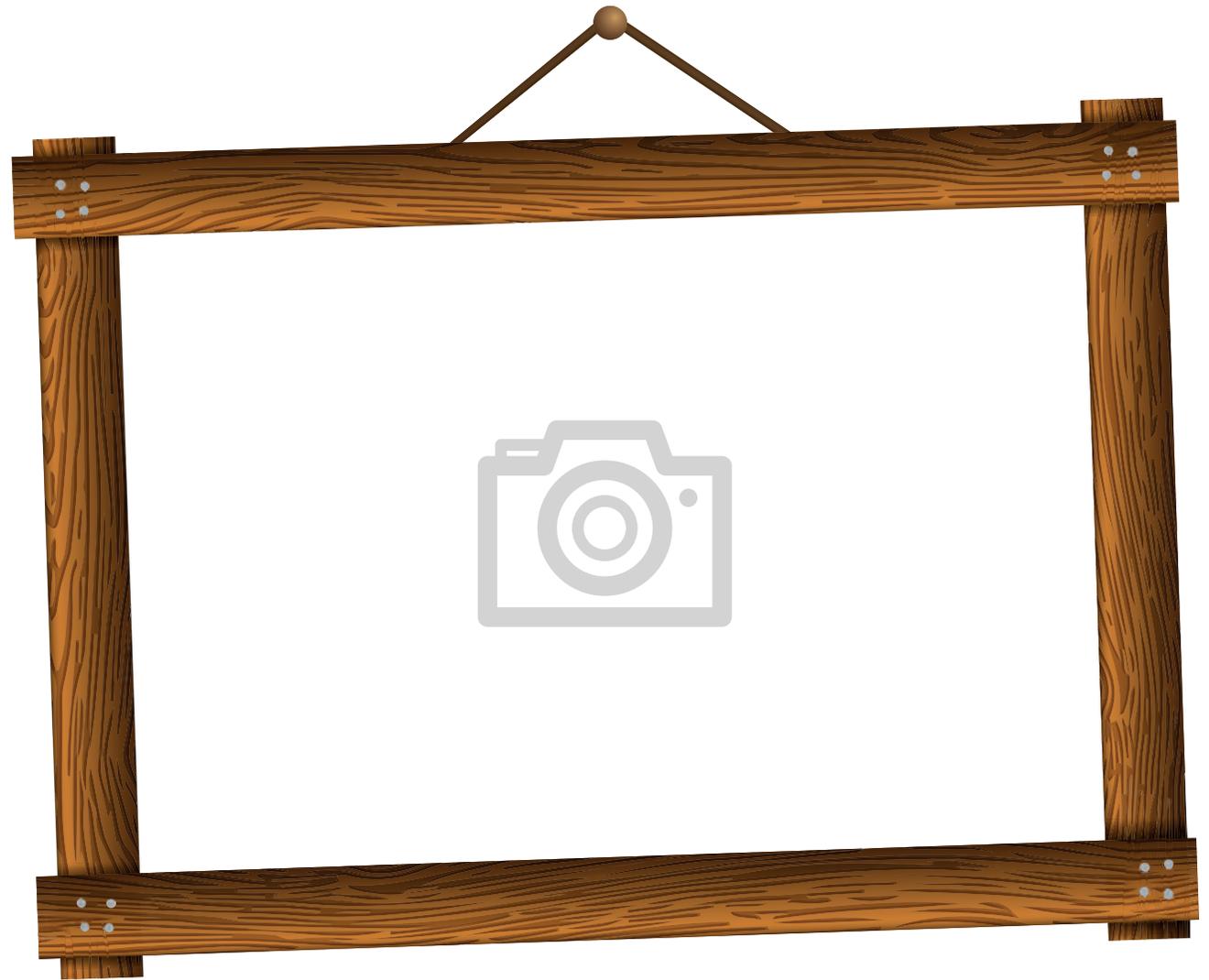


LO QUE SINTIERON ADÁN Y EVA

¿Cómo debían sentirse
Adán, Eva y Dios antes de
que desobedecieran?

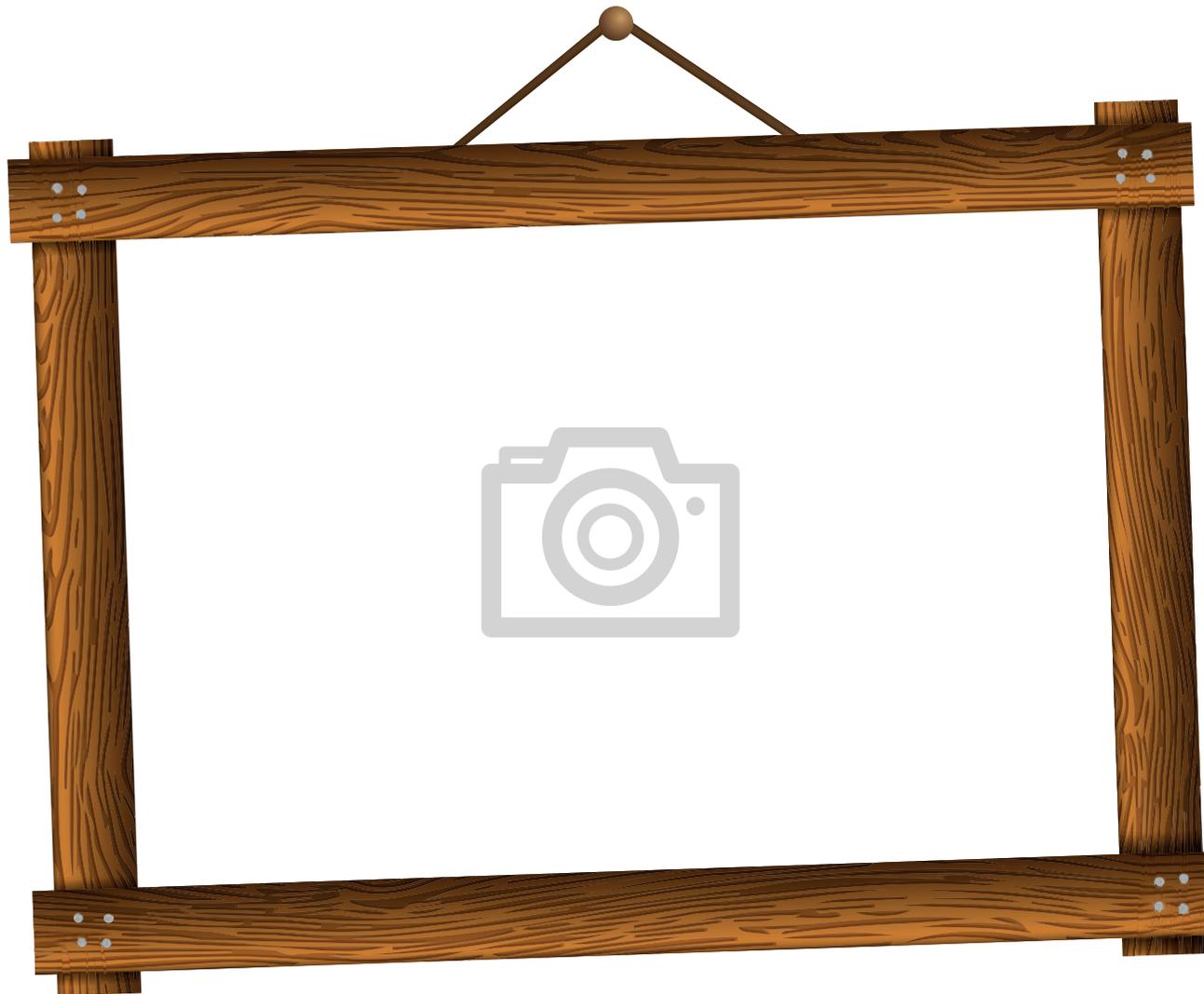
¿Y cómo se quedaron
después?

¡Exprésalo con tu cara
y hazte una fotografía!



Tvoto

Alegre



GUÍA DEL PROFESOR



Ejemplo de una lección

Sesión 9

UNA DECISIÓN TRÁGICA: La entrada del pecado

Base bíblica: Génesis 3

Versículo: “El hombre mira lo que está delante de sus ojos, pero Dios mira el corazón”, 1 Samuel 16:7b

Concepto clave: Desobedecer tiene consecuencias.

Estructura de la sesión:

Objetivos:

- Aprender que hay consecuencias por desobedecer.
- Identificar pecados de nuestra vida diaria.



Canto y oro



Llego y exploro



Escucho y descubro



Hago y aprendo



Juego y experimento

Tiempo	10'	5'	20'	20'	5'
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender la canción del pecado - Tiempo de oración 	<p>Traer una planta seca. Observarla y ver lo fea y sin vida que está</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escena 2. Explicación: desobedecer a Dios es pecar y tiene consecuencias malas <p>El pecado nos separa de Dios porque Él es santo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Aplicación 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pintar, decorar y recortar el títere de la serpiente de dedo 2. Colocar las frutas del árbol 	<p>¡Nuestras caras tristes y alegres!</p> <p>Identificar sentimientos opuestos de alegría y tristeza gesticulando con la cara. Hacer fotos de cada niño</p>
Material	<ul style="list-style-type: none"> - CD de la serie “Exploradores en el Edén” - Vídeos con las coreografías 	<p>Planta seca y mustia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lámina Creación 7: el huerto del Edén. Adán-Eva 1: expulsados del Huerto. - Cartón: títeres de dedo Eva y Adán. Árbol del bien/mal - Lámina de recorte: serpiente de dedo, frutas prohibidas mordidas, vestidos de pieles - Lámina con el versículo 1 Samuel 16:7b 	<ul style="list-style-type: none"> - Colores/ rotuladores - Pegatinas de las frutas (enteras y mordidas) del final del libro del alumno. - Tijeras y celo 	<ul style="list-style-type: none"> - Espejos: uno si es grande o varios si son pequeños. - Cámara de fotos

Llego y exploro:



Conseguir una planta mustia o seca (se puede dejar secar la planta de la semana anterior para ver qué le ha pasado después de una semana sin cuidados).

Puedes empezar jugando con Sheep. *A ver, Sheep, me pediste que te dejara que esta*

semana cuidaras la plantita. ¿Nos enseñas cómo ha crecido? ¿Cómo que no? ¿Por qué no nos la quieres enseñar? Niños, ¿le pedimos que nos la enseñe? Pero... ¿Qué le ha pasado a la planta, Sheep? ¡Está mustia! ¡La pusiste en un lugar donde le tocara el sol? ¿La has regado? ¿Sí? ¿Cuánto? ¡Dos veces al día! ¡Eso es demasiado! ¡Deberías haber seguido las instrucciones! A veces sí cuidamos las plantas, pero NO seguimos las normas de los cuidados que necesitan y le ponemos más agua de la necesaria, entonces también se estropean y se mueren (ahogar una planta). Si no seguimos las normas, hay consecuencias que no nos gustan...

Escucho y descubro:



1. ESCENARIO:

Para esta sesión vas a necesitar dos escenarios, ya que explicarás cómo Adán y Eva pasaron de estar dentro a estar fuera del Edén.

PARA MONTARLO NECESITARÁS:

Escena 1:

Fondo de la lámina del huerto del Edén. Coloca delante del fondo el árbol bien y del mal y al lado el títere de Eva colocado en su peana. Contar la historia con la serpiente en el dedo y haciendo movimientos con ella. Colocar el títere de Adán que habla con Eva y continuar la historia. Colocar las frutas prohibidas mordidas en cada personaje con Blu-tack en el momento que toque.



Escena 2:

Fondo de lámina del paisaje fuera del Edén. Pegar con Blu-tack los vestidos de pieles sobre Adán y Eva una vez expliquemos esa parte de la historia.



2. EXPLICACIÓN:

Génesis 3

A pesar de que Dios les hubiera dado todo el maravilloso jardín del Edén para disfrutar sin límite de él, los hombres se fijaron justamente en aquel árbol que se les había prohibido. La serpiente, que era muy mala y quería hacer daño a Dios destruyendo lo que Él más amaba (nosotros), engañó a Eva haciéndole creer que Dios era malo y que les estaba escondiendo información para que no pudieran tener el mismo poder que Dios. Eva le creyó e hizo lo único que Dios le pidió que no hiciera: comer los frutos del árbol del bien y del mal. Cuando Adán lo vio, decidió comer él también. En ese momento se les abrieron los ojos y sintieron por primera vez vergüenza, porque estaban desnudos, y se hicieron un vestido de hojas. También sintieron algo nuevo: miedo de Dios por haberle desobedecido, y por eso decidieron esconderse. Pero Dios les encontró. ¿Cómo iban a esconder de Él? Y con todo el dolor de su corazón tuvo que aplicar las consecuencias

de su desobediencia. La primera de todas era que ya no podrían vivir unidos como antes. Entre Dios y los hombres se había creado un muro llamado "pecado" que les separaba. Que los hombres estuvieran a ese lado del muro implicó muchas cosas malas, como por ejemplo que pudieran enfermar y morir, que discutieran entre ellos, muchos dolores de parto para la mujer y trabajo duro para el hombre. Por todo ello, Adán y Eva fueron expulsados del huerto del Edén y tuvieron que trabajar para conseguir sus alimentos.

3. APLICACIÓN:

- Adán y Eva desobedecieron las normas que Dios había puesto para vivir en el huerto del Edén y eso tuvo graves consecuencias. Desobedecer leyes justas nunca trae nada bueno, aunque al principio pueda parecerlo.
- Desobedecer a Dios significa dejar que el pecado entre en nuestra vida. El pecado es algo muy malo y, como Dios es bueno, no puede estar cerca del pecado. Es por eso que el pecado nos separa de Dios.

- Hay que tener cuidado de los amigos que nos animan a hacer cosas malas. Debemos explicarles que hacer cosas malas no le gusta a Dios y que tiene malas consecuencias.
- Dios ha puesto a nuestros padres y profesores para que les obedezcamos en las cosas buenas. ¡Dios está contento cuando les obedeces y triste cuando no!

Repasa el VERSÍCULO:

"El hombre mira lo que está delante de sus ojos, pero Dios mira el corazón", 1 Samuel 16:7b.

PALABRAS DIFÍCILES para definir:

Consecuencias: hechos que ocurren después de hacer algo malo o bueno.

Pecado: desobedecer a Dios. Se puede traducir en cosas malas que hacemos o decimos, como desobedecer, mentir, robar insultar, enfadarnos. No le gusta a Dios y su castigo es la muerte.

Hago y aprendo:

ACTIVIDAD

1. Nuestro títere de la serpiente

Colorear, decorar, recortar y montar la serpiente de dedo. Cuando hayan terminado puedes dejarles un tiempo para escenificar la historia con el fondo de Eva al lado del árbol del conocimiento. Puedes poner ojos de plástico a la serpiente.

La serpiente la puedes hacer del material que quieras, aunque nosotros te recomendamos hacerla



con goma-eva y que tengas la silueta recortada de cada una antes de empezar la clase para que los niños solo tengan que decorarla, montarla y jugar con ella.

2. Colocar las frutas del árbol

Pinta a Adán y a Eva comiendo y coloca las pegatinas de las frutas del árbol del conocimiento del bien y del mal. Las dos frutas mordidas hay que colocarlas en las manos de Adán y de Eva.

(Las pegatinas estarán al final del libro del alumno a no ser que las hayas recortado antes de empezar).

Juego y experimento:



Vamos a intentar ponernos en el lugar de los protagonistas de la historia. Pídeles a los niños que intenten expresar con sus caras el sentimiento de alegría que tanto Adán y Eva como Dios debían sentir antes de la caída y luego que intenten transmitir cómo estarían después de la haber pecado. Deja que se miren en un espejo para verse. Haz una foto de sus expresiones. Si no te queda mucho tiempo, haz dos fotos grupales: una expresando la alegría y otra la tristeza y el miedo. Esta foto la podrás pegar en su libro.

Recordar que Dios se pone triste cuando pecamos y contento cuando pedimos perdón.



PRECIO CURRÍCULUM

Serie Exploradores

Material para el ALUMNO

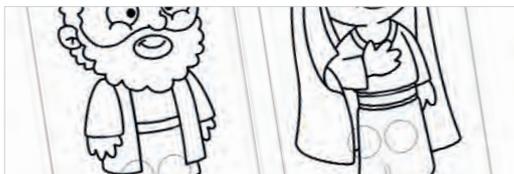
LIBRO a todo color



+ Pegatinas/stickers



+ Recortables



+ CD de música con canciones y pistas



TODO
por sólo
14,99€

Material para el PROFESOR

Maletín

+ LIBRO a todo color



+ DOSSIER con 32 láminas a color
310 x 440 mm



+ 80 Personajes de cartón



+ CD de música con canciones y pistas



+ Elementos DECORACIÓN para el aula:

+ TÍTERE de oveja "SHEEP"



+ BIBLIA "para todos los niños"



+ ACCESO a todas las ayudas de la web



TODO por sólo
29,99€



“ DEJAD A LOS NIÑOS VENIR A MÍ,
y no se lo impidáis; porque de los tales
es el reino de los cielos”

Mateo 19:14



Pedidos

y más información en:

pedidos@distabba.com

Tfno: 93 532 32 35

