

Curso de evangelización
para todos



Guía para Maestros



Guía para Maestros para el programa de Respuestas Bíblicas Listas para Memorizar

Bill and Shelley Houser

Noviembre 2004

Esta obra está licenciada debajo del nombre Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs Licence. Para ver una copia de esta licencia, visita <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/> o manda una carta a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

Contents

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 1 | Introducción | 4 |
| 2 | Sus alumnos puedan memorizar más que piensan posible | 4 |
| 3 | Es necesario darles ánimos | 4 |
| 4 | Nuestro Modo de Enseñar | 4 |
| 4.1 | Vista de Antemano | 4 |
| 4.2 | Aprendiendo | 5 |
| 4.2.1 | Pedazos que puedan memorizar | 5 |
| 4.2.2 | Inventar las Pistas | 6 |
| 4.2.3 | Memorizar las secciones | 7 |
| 4.2.4 | Juntar las secciones | 7 |
| 4.2.5 | Otras Ideas | 8 |
| 4.3 | Repasando los versículos | 8 |
| 4.3.1 | Un horario ideal para repasar los versículos si fuera la vida sin consecuencias | 8 |
| 4.3.2 | La – Realidad – que mayormente sirve para la mayoría. | 9 |
| 4.3.3 | Usando La Cuadra del Progreso | 10 |
| 5 | Organizando el tiempo de la clase | 10 |
| 5.0.4 | Organizando la Vista de Antes, aprendiendo, y el repaso. (5–15 minutos) | 10 |
| 5.0.5 | Estudio independiente o aprender solos (5–15 minutos) | 11 |
| 6 | Premios | 11 |
| 7 | Preparando un Programa de Recitación | 12 |
| 8 | Aprendiendo progresivamente | 13 |
| 9 | Tic-Tac-To | 14 |
| 10 | ¡Pregúntame! Para Tres Jugadores o Más. | 14 |
| 10.1 | Los Materiales que Necesitan | 14 |
| 10.2 | Preparando Para el Juego | 14 |
| 10.3 | Tanteando | 15 |
| 10.4 | Naipes Especiales | 15 |
| 10.4.1 | Naipes de ¡Pregúntame! | 16 |
| 10.4.2 | Naipes de ¡Todos Juegan! | 16 |
| 10.4.3 | Ejemplo de Todos Juegan | 16 |
| 10.4.4 | Naipes de Jugar al Revés | 17 |
| 10.4.5 | Naipes del Gracia | 17 |
| 10.4.6 | Naipes del Apoyo | 17 |
| 10.4.7 | Ejemplo del Naipes de Apoyo | 17 |
| 11 | ¡Pregúntame! Para solamente dos jugadores | 17 |

| | |
|---|-----------|
| 12 Selección de Materiales y Emprestando | 18 |
| 12.1 Instrucciones para papel del tamaño de carta tipo USA | 18 |
| 12.1.1 Materiales para cada estudiante | 18 |
| 12.1.2 Materiales para cada clase | 19 |
| 12.2 Instrucciones para usar el papel del tamaño A4 tipo Europa | 21 |
| References | 21 |

1 Introducción

Cada alumna en su curso pueda aprender a ser un evangelista poderoso, con su ayuda y fortalecimiento. Generalmente cada individuo esta animado para aprender de nuestras creencias cuando empieza a preguntar. Esta en estos momentos que sus alumnos puedan presentar el testigo mas efectivo. Es ideal cuando incluye un pasaje de la Biblia, su referencia, y como contestar a su pregunta. Esto requiere tener el versículo y la referencia memorizados. Esta guía describe los métodos y principios que hemos encontrados efectivos en nuestra clase. Estamos abiertos a otras ideas y métodos que les han servido en sus clases también.

2 Sus alumnos puedan memorizar más que piensan posible

Mucha gente tiene miedo de memorizar los versículos de la Biblia, pero Usted puede compartir con ellos estos datos oficiales:

1. Ellos ya han aprendido un lenguaje, lo cuál requiere memorizar miles de palabras y sus significados y usos variados.
2. En otras culturas, del pasado y presente, memorización ha sido fortalecido y aun requerido de cada uno.
 - Los Waldensians han sido conocidos (circa A.D. 1000–1500) por su memorización de libros enteros de la Biblia, más específicamente el Evangelio de Juan.[1]
 - Los niños Islámicos con frecuencia tienen el Corán completamente memorizado, lo cuál es un libro del tamaño de El Nuevo Testamento, cuando completan sus diez años de edad.[2]

3 Es necesario darles ánimos

El papel más grande que uno tiene como maestro e para proveer los ánimos y el entusiasmo aun cuando aparece que el progreso ha sido mínimo. Esto ayudará a sus alumnos aumentar a su confianza y bajar el nivel de su temor de aprender algo nuevo. También les motivará a aprender con un deseo más grande. Esta guía provee muchas sugerencias que les ayudarán. No es necesario seguirles completamente por causa de que cada estudiante es diferente. Las técnicas para algunos no serán tan eficaces para los otros.

4 Nuestro Modo de Enseñar

Queremos que nuestros alumnos aprendan los materiales para más que un día o un tiempo de tres meces, pero para su vida entera. Dios mismo nos dice como es que nosotros debemos enseñar a los niños acerca de la Biblia en Deuteronomio 6 : 7–9. Debemos tener los pasajes de la Biblia disponibles para leer, y hablar con ellos en nuestras casas, cuando estamos caminando, o viajando, cuando estamos alistándonos para dormir, y cuando amanecemos. Lo más que aprendan a asociar con un versículo, llegarán ser más fácil a recordar en el futuro.

Nuestro modo de enseñar incluye Vista de Antemano, Aprender, y Repasar con premios de término corto y término largo.

4.1 Vista de Antemano

Antes de memorizar, les recomendamos que Usted y su clase toman una o dos semanas para familiarizarse con todas las versículas que van a aprender durante la unidad completa. El tiempo mayor para explicar el significado de cada versícula será en esta fase. Las primeras unidades puedan ser vistos previamente en aproximadamente cinco minutos cada sección. Es ideal que hacer este proceso se completa una vez cada día. Sin embargo, sabemos

que no es siempre posible para cada familia hacerlo cada día. Como un resultado del proceso de ver antemano los versículos los estudiantes tienen menos dificultad en memorizar los versículos y los recuerdan más fácilmente.

Hay una variedad de actividades que ayudan a diferentes tipos de aprendedores. Escoge una combinación de estos para hacer en uno o más de los tiempos descritos en Deuteronomio 6 : 7–9 para dos semanas (dependiendo en la habilidad corriente de los alumnos).

- Mirando a una Picture ayudara a los que aprenden visualmente (No usaremos la misma Picture para más que un pasaje)
- Leyendo las palabras ayuda a los que son visuales y asocian oír las palabras con verlas
- Las palabras copinadas a mano ayuda a los que aprendan a través de oír, ver, y el los que son aprendedores cinéticos (aprenden a través de hacer)
- Escuchando a las palabras (que sea a través de leerlas en voz alta, o a través de escuchar a otra persona leerlas, o escuchando a una grabación de las palabras.) ayuda a los aprendedores auditivos.
- Trata a tenerles caminar o hacer otro tipo de actividad física mientras haciendo una de las sugerencias mencionadas anteriormente. Esto ayuda a los aprendedores cinéticos.

Durante el periodo de vista de antemano, comparte con los estudiantes las pistas (véase “Inventar a las Pistas” abajo para más información acerca de las pistas) que Usted mismo usó para aprender los versículos. Una vez un pasaje parece familiar, memorizándolas será fácil.

4.2 Aprendiendo

Muchas veces aprendemos un pasaje a través de memorizarlas en pedazos, inventando una pista para cada sección, memorizando cada parte, entonces mentalmente tratando a juntar las secciones. Describimos este en detalle usando como ejemplo la escritura Salmos 91 : 11.

4.2.1 Pedazos que puedan memorizar

Es mejor si los pedazos que escoge puedan ser solucionados de acuerdo con las frases naturales de los versículos, pero muchas personas no pueden aprender fácilmente más que 5 a 7 palabras a una vez. Después de dos años, hemos visto crecer hasta que puedan memorizar 18 palabras en algunos casos. Aquí es un ejemplo de la manera que puede dividir Salmos 91 : 11 en pedazos que puedan memorizar.

- Salmos 91 versículo 11
- Pues que á sus ángeles
- mandará acerca de ti,
- Que te guarden
- n todos tus caminos.
- Salmos 91 versículo 11

4.2.2 Inventar las Pistas

El próximo paso es inventar una pista para cada píese. Una pista es algo que usa para recordar cada píese del pasaje individualmente pero no tiene que presentar el significado exacto el pasaje. Algunos ejemplos son:

- Una porción o objeto asociado con una ilustración.
- Movimientos expresivos de mano o lenguaje de signos (Los alumnos mayores a muchas veces piensan que los movimientos expresivos son solo para niños pero tienen mas interés en aprender señas del lenguaje de signos).
- Repeticiones rítmicos de los sonidos o las silabas en el pasaje.
- Una melodía.
- Una secuencia de imágenes.

Si completa este paso antes de que sus estudiantes completen la vista antemano, puede sugerir que aprendan sus pistas. Este apurara su proceso de aprender.



La siguiente tabla presenta ejemplos de las pistas para Salmos 91 : 11 usando las porciones de este debajo de Daniel en el foso de los leones.

| | |
|------------------------|---|
| Salmos 91 : 11 | Recuerda el número de emergencias 911. Daniel estaba en una situación de emergencia. Otro truco para recordar es pensar en que en algunas pronunciaciones del inglés, la palabra “nine” (nueve) rima con la palabra “lion”(león). Podrías imaginarte que en el foso hay 91 leones machos y 11 leonas. |
| Pues que á sus ángeles | Ven su eminencia de Dios llegando en la dirección de su ángel. |
| mandará acerca de ti, | Piensan de Dios mandando sus Ángeles. Mira la mano del Ángel en el hombro de Daniel tomando la carga de cuidarse a Daniel en su situación. |
| Que te guarden | Ahora mira a la otra mano del Ángel señalando a la tierra en frente de Daniel. Piensan de Dios, a través el Ángel, guardándole a Daniel del peligro. |
| en todos tus caminos. | Mira la luz iluminando una porción de la tierra como si fuera mostrándole el camino en frente de el. Dios aseguro que so camino fue seguro. |
| Salmos 91 : 11 | |

4.2.3 Memorizar las secciones

Diga la referencia y en seguida la primera sección y pide que la clase repita como un grupo. Pide que usen la pista al mismo tiempo a través de mirar a la porción del dibujo o a través de hacer la otra sena si están usando un otro tipo de pista. Repítala perfectamente entre tres a cinco veces. (En cuanto progresan los niños encontrará que no es necesario repetirla tantas veces.) Pregunta a cada alumno individualmente a repetir cada sección. **Debe animarles liberalmente** para cada esfuerzo que toman. Sin animarles, muchos alumnos estarán vergonzosos para participar. En cuanto todos han repetido perfectamente la sección, repita el proceso con la próxima sección. Antes de empezar con la tercera sección, junta las primeras secciones para decirlas juntas.

4.2.4 Juntar las secciones

Es importante practicar decir las transiciones entre las secciones. Después de aprender las dos primeras, juntadlas en una sección larga y repítalas perfectamente tres veces. Continúa a usar las pistas cuando remetiando las secciones. Ahora esta lista para empezar el proceso de memorizar el tercer pedazo de el versículo. Debe practicarlo separado de los demás igual que hizo con los dos anteriores. Continúa en la misma manera hasta que llega al final del pasaje.

Para Salmos 91 : 11, las frases que querrá repetir hasta que ha dicho cada una perfectamente tres a cinco veces son:

1. Salmos 91 versículo 11
2. Pues que á sus ángeles
3. Salmos 91 versículo 11; Pues que á sus ángeles

4. mandará acerca de ti,
5. Salmos 91 versículo 11; Pues que á sus ángeles mandará acerca de ti,
6. Que te guarden
7. mandará acerca de ti, Que te guarden
8. en todos tus caminos.
9. en todos tus caminos; Salmos 91 versículo 11
10. Que te guarden en todos tus caminos; Salmos 91 versículo 11
11. Salmos 91 versículo 11;

Si, durante la clase, si parece que la clase lo encuentra difícil memorizar alguna porción, es una ayuda practicar esa porción y las partes antes y después del píese del versículo, antes de continuar remetiéndolo una sección larga otra vez. Cuando un alumno ha recitado perfectamente la referencia sin ayuda, puede poner la correspondiente etiqueta adhesiva en su Cuadro de Progreso.

4.2.5 Otras Ideas

La mayoría de las personas encuentran que la primera parte o las primeras palabras son lo más difícil de recordar. Para ayudarles con esto recomendamos que siempre reciten la referencia antes y después del versículo que esta memorizando. Este es importante aun para la fase de vista de antemano y para después. Cuando descendiendo la referencia, siempre decimos la palabra "verso" entre el capítulo y el versículo. Este ayuda a evitar la confusión que puede causar los números. Por ejemplo, el sonido de "Veinte Uno" puede significar 20:1 o capítulo 21.

4.3 Repasando los versículos

El artículo en referencia al aprender en la Enciclopedia Británica dice que la memoria trabaja de acuerdo a la función logarítmica. Esto quiere decir que necesita repasar el versículo más frecuentemente cuando recién aprenda la escritura que cuando pase el tiempo. Encontramos que el primer paso ideal debe ser a dentro de 1 a 2 minutos después de la primera vez que los alumnos han podido recitarla perfectamente. Muchas veces nos hace falta el tiempo para repasar la escritura en la clase y tenemos que pedir que lo repitan después de las reuniones en el mismo día. Muchas veces por la cantidad de tiempo que ya pasó, ha sido difícil para los estudiantes recordarla perfectamente.

Muchas veces, solo tarda dos o tres veces para los niños recitarla perfectamente de nuevo. Esto es un tiempo debido para **felicitarlos liberalmente**. No debe aceptar menos que una recitación perfecta como el estandarte, pero felicítales por su progreso hacia la meta.

4.3.1 Un horario ideal para repasar los versículos si fuera la vida sin consecuencias

Hemos tratado a preparar a un horario ideal para repasar que les fortalece a los alumnos de cualquier nivel de tener éxito con este programa. Hemos logrado enseñar a los estudiantes que están en niveles bajos de leer y matemáticas, y aun enseñamos a un adulto que pasó la mayor parte de su vida abusando las drogas que altera al cerebro y quedó con muy poca memoria de tiempo corto. Una guía que puede seguir será como sigue:

1. Uno o dos minutos después de la primera vez después de poder decir el versículo sin ayuda.
2. Diez minutos después del primer repaso (posiblemente antes de salir de la iglesia).

3. Treinta minutos después del segundo repaso (posiblemente en el carro cuando esta regresando de la iglesia).
4. Uno o Dos horas después del segundo repaso (posiblemente después de la cena o una siesta).
5. Antes de acostarse para la noche el mismo día.
6. Mientras vistiéndose en la mañana del día siguiente.
7. Dos veces más durante el segundo día (posiblemente durante el tiempo de comer).
8. Antes de acostarse el segundo día.
9. Mientras vistiéndose el tercer día.
10. Una vez más el tercer día (posiblemente durante el almuerzo).
11. Antes de acostarse el día tres.
12. Mientras vistiéndose el día cuatro.
13. Antes de acostarse el día cuatro.
14. Mientras vistiéndose el día cinco.
15. Mientras vistiéndose el día seis.
16. En la iglesia el día siete.
17. Una vez por semana para dos o tres semanas.
18. Una vez cada otra semana para uno o dos meses.
19. Una vez cada mes para dos meses.
20. Cada otro mes para seis meses.
21. Una vez cada trimestre.
22. Una vez cada seis meses.
23. Una vez al año.
24. Cada otro año.
25. Cada cinco años.

4.3.2 La – Realidad – que mayormente sirve para la mayoría.

El horario mencionado arriba es lo que recomendamos para los alumnos que tienen dificultades aprendiendo, pero en realidad, el horario que parece más eficaz para la mayoría requiere **mucho menos**. Si puedan decir el versículo por lo menos una vez más tarde en el mismo día en que lo aprendieron y por lo menos una vez cada semana para el primer trimestre, y una vez cada trimestre en el recitación acumulativo del programa y por lo menos una o dos veces antes de la recitación del programa en el fin del año. La mayoría de las personas van a retener todos los versículos para el año. El Cuadro de Progreso ayuda a asegurar el repaso periódico para los meses siguientes.

4.3.3 Usando La Cuadra del Progreso

La Cuadra del Progreso es designada para ayudarles a repasar los versículos regularmente. Para cada pasaje memorizado hay una cuadra en la Cuadra del Progreso. En la esquina arriba y al lado izquierda de esta cuadra hay una letra y un número. La letra coincide con la letra del unido. Y el número corresponde con el pasaje de acuerdo con la secuencia en que lo ha memorizado. Por ejemplo, para el unido B, la etiqueta adhesiva que corresponde al primer pasaje está posicionada en la cuadra marcada B-1 aun que no es el primer pasaje en el libro. La etiqueta adhesiva que corresponde al segundo pasaje está posicionada en la cuadra marcada B-2, etc. Para ayudar a nosotros y el alumno saber cual de los pasajes que todavía necesita aprender, hemos encontrado que nos ayuda a escribir su nombre en las páginas de los premios etiquetas adhesivas y usar las hojas solo para un alumno. Cualquier etiqueta adhesiva que permanece en la hoja son los que el alumno todavía necesita aprender.

La porción arriba y a mano derecha de cada caja contiene una secuencia de pares de letras y números. Estos usamos para animarles a repasar y retener los pasajes memorizados anteriormente. Después de que cada alumno aprende a un pasaje y antes de que esté permitido a ganar su próxima etiqueta, necesita recitar perfectamente cada uno de los pasajes que corresponde al par de letras y números en esta sección. Por ejemplo, en el unido A, para el pasaje A1 no requiere un repaso, entonces, esta porción dejamos vasillo. Para el pasaje A2, el alumno necesita repasar el pasaje que aprendió para A1. Para el pasaje A13, el alumno necesita recitar los pasajes que aprendió para A12, A11, A9, A6, y A1. En el principio de cada unido subsiguiente, hay pasajes de los unidos pasados en la lista de repasar. Para reducir el tiempo requerido para la clase, puede poner los alumnos con un socio para repasar y hacer el chequeo entre ellos. Pon una etiqueta de forma estrella normal en la cuadra que pertenece a la letra y número que ha logrado con éxito. Para otros tipos de repasos, hay dos juegos que les explicamos mas adelante en la Guía para los Maestros.

5 Organizando el tiempo de la clase

Con el tiempo que puede proporcionar para la memorización durante la clase, le presentamos algunas sugerencias para organizar el tiempo para el programa de Respuestas Listas. Normalmente designamos 30 minutos de cada clase para memorizar. Aproximadamente diez minutos están apartados en dos partes. Primero aprendiendo organizado como un grupo, y segundo tiempo para estudiar solos.

Pueden aprender los versículos en la orden de lo cual están escritos. Algunos niños encuentran que aprender los versículos más grandes es divertido mientras otros escogen los más fáciles para memorizar primero.

También hemos tenido el desafío de enseñar los niños de familias que están divorciados. El problema que encontramos es que los niños no puedan estar con nosotros más que cada otra semana por los órdenes del corte. Esto quiere decir que tenemos menos tiempo en la clase para enseñarles y generalmente necesitan aprender más que una escritura (2-12) versículos cada sesión de aprender que están con nosotros. El repaso en la casa, entonces, llega a ser una parte muy importante, porque hay dos semanas entre los repasos formales que tenemos en la clase cuando están con nosotros.

Usualmente, la primera sesión del trimestre, tomamos el tiempo para mirar adelante a los versículos del trimestre entero. Los tres siguientes sesiones concentramos en aprender, y los últimos dos o tres sesiones que están con nosotros para el trimestre repasamos todos los versículos y practicamos para el programa de recitación del los trimestres anteriores y el corriente. (Véase la sección de Preparando el Programa de Recitación).

5.0.4 Organizando la Vista de Antes, aprendiendo, y el repaso. (5–15 minutos)

Usa su tiempo con cada uno de los alumnos para explicar los significados de los versículos o las pistas enfocando en los versículos que todos necesitan aprender, o en repasando los versículos para prepararles para el Programa de Recitación.

5.0.5 Estudio independiente o aprender solos (5–15 minutos)

Deja un tiempo para estudiar solos. Es un tiempo cuando les deja levantarse y caminar (si no están molestando a los demás alumnos en el proceso). Algunos alumnos son aprendedores cinéticos, y aprendan mejor mientras están moviéndose. Cuando un estudiante se siente listo para recitar el verso, puede presentarse ante Usted y tratar a decirlo. Si no esté perfecto, Usted puede ayudarlo con los partes que le son más difíciles.

Durante este tiempo, Usted puede dar atención individualizado a los alumnos a quienes necesitan más ayuda. Es mejor si puede encontrar algunas personas extras para ayudar en la clase para este tiempo. O, si tiene algunos de los niños que ya saben los versículos, pueden ayudar a otros durante este tiempo.

Puede ajustar al tiempo designado para el aprender como un grupo y la cantidad de tiempo usado para el estudio independiente a la manera que Usted siente que es necesario para la situación.

6 Premios

Cada persona necesita reforzarse positivamente por haber hecho un buen trabajo. Esta porción del sistema esta hecha a la manera que les ayudara a cada alumno tener un sentimiento que lograron algo difícil, y les da un incentivo para continuar a aprender. La Cuadra de Progreso y las etiquetas deben ser usadas para seguir con atención los versículos que han sido aprendidos y repasados, y el Certificado Ejecutivo que proveemos es para que pueda tener una ceremonia al final del trimestre, o cuando sus alumnos han cumplido con los materiales. Si tiene algunos alumnos que no han cumplido con todos los versículos al mismo tiempo que la mayoría de sus alumnos están listos a continuar a la próxima sesión puede escribir el número de los versículos que han completado. De esta manera pueden empezar de nuevo junto con los otros alumnos sin sentirse atrasados en comparación a los otros alumnos.

Debe tener algunas recompensas para el tiempo largo y el tiempo corto del su progreso. Algunas ideas incluyen los siguientes:

Para el tiempo corto –

1. Todos los alumnos dan palmadas para los alumnos cuando puedan decir el versículo.
2. Les da algo para llevar a la casa con ellos (lápiz, pequeño juguete, etc.) de una canasta cuando puedan decir el versículo.
3. Ven su cuadra llenando de etiquetas.
4. Hablamos del lo que han logrado los alumnos cuando hablamos a sus padres o a otros adultos en la iglesia.

Para el tiempo largo –

1. Un libro u otra cosa que les dan cuando han podido recitar todos los versículos. Solo una vez por trimestre.
2. Una recompensa de dinero si pueden decir todos los versículos en una sesión.
3. Una visita como un grupo al museo, el zoológico, o algún lugar de interés para los niños.
4. Un viaje pasando la noche y con la oportunidad de gastar un poquito de dinero a un lugar de interés cuando aprenden los versículos para todo el año.

Con una clase pequeña, los incentivos grandes están bien. Pero, posiblemente no será posible para un grupo grande a menos que la iglesia esta lista a participar en los gastos.

No es posible mencionar suficientemente su papel en ser la persona que influye a los niños a progresar y hacerles sentir confianza a través de sus palabras. Muchos alumno no reciben suficiente auto-confianza de sus padres o sus maestros de la escuela y aceptarán su apodo con mucho gusto como a una persona muriendo de sed busca el agua. Trabajarán muy fuerte para Usted se les da los ánimos que necesitan.

7 Preparando un Programa de Recitación

!Ciertamente es una buena cosa aprender los versículos de la Biblia, sin embargo es mejor si podemos usarlos eficazmente! Como maestros, debemos proveer oportunidades para entrenar a los alumnos a hablar con sus amigos o los otros estudiantes en la escuela y llegar a ser evangelistas, pastores, maestros, y otros líderes de la iglesia. A través de ponerles en el programa de recitación, podemos cumplir con varios de estos objetivos.

Con el Programa de Respuestas Listas, hemos incluido las fichas para que puede hacer formas de fieltro del tamaño de 8.5 pulgadas por 11 pulgadas. Estos dibujos también caben en papel del tamaño A-4), transparencias de un proyector, o transparencias tradicionales de fotografía (la compañía local o laboratorio de revelar fotos les puede ayudar con esto) para usar en un video o programa de presentaciones. Programas como Microsoft Powerpoint. Debe preparar antemano esta presentación para tener tiempo para practicar junto con los niños en la clase algunas veces.

Los alumnos deben estar parados para que puedan ver la cuadro mientras están recitando el versículo a la congregación. Para hacer esto debe posicionarles a los alumnos en la manera que la audiencia y los alumnos puedan ver la presentación al mismo tiempo. Durante el trimestre debe hacerles practicar a una canción, o una oración, o la introducción, o alguna otra parte especial del programa que les dará la oportunidad de pararse en frente y hacer algo. La confianza que les da esta experiencia está preparándoles a desarrollar a sus talentos, especialmente si su iglesia no incluye a sus jóvenes en sus presentaciones musicales regulares.

Cuando están practicando, debe tener una persona autorizado a usar el sistema auditorio de la iglesia para que los niños puedan practicar con el micrófono. Inviten a los niños a hablar lento, claramente, pronunciarlas bien, y con las inflaciones correctos para dar el sentimiento que el versículo presenta. También es importante que traten a mirar directamente a la audiencia. Posiblemente tendrá que mostrarles varias veces como debe ser. Entonces, parase en el otro lado del cuarto usado para la recitación para asegurarse que les puede entender lo que están haciendo y diciendo. Sigue animándoles para el progreso en su esfuerzo también. Posiblemente no verá el progreso más grande hasta después de hacer uno o dos Programas de Recitación. Es la parte más difícil para los niños en el principio.

Si los estudiantes faltan una palabra o dos, o hacen un error en las canciones, debe hacerlo parecer menos de importancia a los niños y los demás. Van a sentir avergonzados de por si y posiblemente no van a querer hacerlo otra vez. Trata a encontrar algo positivo acerca del resto del programa para conversar con ellos después. Por ejemplo, si un estudiante tocó seis o siete notas mal en una canción pero termino en el debido tiempo, puede decir, – Yo se que fue un poquito difícil en el medio pero ¡terminaste excelente! – O puede decir – ¡Inventaste su propia versión de la canción, es increíble! – Otra manera de decirlo será – ¡Estoy orgullosa de ti porque seguiste tocando y aun terminaste en el debido tiempo!

Si su primer programa de recitación tiene muchos problemas, quiere decir que necesita programar más tiempo para las prácticas. Mayormente, los padres le permitirán prácticas después de una conjunta si están teniendo para la reunión de oración. Puede poner en el horario extra prácticas durante los tiempos que hay menos interrupciones.

Un ejemplo de un Programa de Recitaciones puede ser como lo siguiente, con cada parte siendo hecho por diferentes alumnos:

1. La Bienvenida
2. La Primera Oración
3. Una canción o una poesía
4. Introducción de la tema del trimestre
5. Leer la pregunta
6. Recitar un versículo para contestarla

7. Lee la próxima pregunta
8. Recitar el versículo que contesta la pregunta, etc., hasta que todos los versículos están terminados
9. Otra canción o poesía, si tiene otro alumno que lo hará
10. Presentación de los Certificados Ejecutivos
11. La Bendición

Hemos incluido algunas sugerencias para canciones para los unidos. Si tiene otras canciones que apoyen el tema, úsalas en vez de las que sugerimos. Es posible que un alumno tenga una canción que está aprendiendo en sus clases para el piano, u otro instrumento, etc. Si necesita usar la canción que ya saben, si tiene una tema religiosa, deben hacerlo.

Los Unidos A–E toman aproximadamente 15 minutos para los materiales incluidos en el trimestre y el programa en el fin del año el programa con todos los Unidos tomará aproximadamente 45 a 50 minutos si no incluye extra canciones o poesías.

Los Unidos F–I toman aproximadamente 20 a 25 minutos para presentar, y 30 minutos a 45 minutos con las cosas extras.

También hemos hecho recitaciones cumulativas durante el año. Por ejemplo, en el segundo trimestre incluimos los materiales del primero y el segundo trimestre con más canciones entre las secciones. Para el tercer trimestre, presentamos la información del primero, el segundo, y el tercer trimestre, y para el cuarto trimestre al fin del año, incluimos todos los trimestres. Es mejor si puede asegurar que no dura más que una hora para todo el programa. Una hora es el máximo que pueden durar los alumnos y la audiencia.

Puede parecer muy trabajoso pero las bendiciones serán grandes. Estará enseñando a sus alumnos a pararse en frente de otros, practicar usando los versículos, y dándoles un ejemplo de cómo pueden poner un programa semejante a esto. También es un incentivo para algunos de los alumnos a aprender. Padres o vecinos que normalmente no asisten a las reuniones pueden ser invitados a asistir.

8 Aprendiendo progresivamente

Este sistema de la memorización de la Biblia puede parecer demasiado difícil en el principio, pero con un poquito de esfuerzo y practica el proceso y la habilidad de memorizar las escrituras será más fácil. Los materiales iniciales Respuestas Listas, tomó un trimestre entero para los alumnos memorizar. Cuando llegamos a La Ley de Dios y la Libertad partes 1 y 2, memorizaron los dos partes en una semana más que un trimestre. Hemos tenido que aumentar la cantidad de materiales incluidos en los programas por causa del aumento en la habilidad que tienen los niños para memorizar. Si los niños asisten a sus clases más frecuentemente que asistieron nuestros niños, van a poder cumplir con mucho más. Si están usando este programa para una escuela de la iglesia o para un programa de escuela en el hogar, no van a tener suficiente para ocupar su tiempo para un trimestre completo.

Si sus estudiantes encuentran otras preguntas que necesitan contestar de sus amigos o socios del trabajo, por favor déjanos saber. Siempre seguimos haciendo mas unidos y nos gustaría que sea beneficiosal para una audiencia grande. ¡Que Dios le bendiga mientras esta entrenando al ejército poderoso en Su servicio!

Bill and Shelley Houser,
Ready Answers Bible Memorization Program
P.O. Box 535
Newburgh, IN 47629

9 Tic-Tac-To

Estamos proveyéndoles con dos juegos que les ayudará a repasar los versículos en una manera divertida. El primero se llama Tic-Tac-To. Es un juego conocido por muchas personas en lo cuál tomamos turnos para poner un X o un O en el tablero del juego. Un jugador que tiene tres en una línea de columna, horizontal, o diagonal gana. La manera en que hemos jugado en la clase fue dividir los niños en dos equipos. Un equipo usará el X y el otro usará el O. El tablero del juego esta organizada con las cuadras representando el versículo en cada uno de las 9 posiciones en el tablero de Tic-Tac-To.

El primer equipo consulta entre ellos y deciden cual do los versos van a tratar a recitar. También pueden consultar entre si para estar de acuerdo la referencia y las palabras de la escritura que son correctos para poder decirlo bien. Si el equipo puede recitar el pasaje perfectamente, la cuadra esta quitada y el símbolo del equipo esta puesto en su lugar. Si no lo dicen perfectamente, entonces, el próximo turno queda con el otro equipo y no pueden poner su X o su O.

Jugando de esta manera ayuda a criar un ambiente de cooperación y les da a cada uno la oportunidad de sentirse como son parte del equipo, y para ayudar el equipo decidir cual de las cuadras debe hacer en su turno.

10 ¡Pregúntame! Para Tres Jugadores o Más.

Llamamos al segundo juego para ayudar con el repaso, **¡Pregúntame!** Este juego esta hecha para animar a los niños a usar los versículos en situaciones que son semejantes al – mundo real –, como si fuera contestando preguntas que sus amigos o socios del trabajo posiblemente les preguntarán.

Para tres o más jugadores (para dos esta explicado más adelante)

10.1 Los Materiales que Necesitan

1. Una cubierta de naipes de **¡Pregúntame!** (Puede usar los naipes de uno o mas unidos de Respuestas Listas)
2. Lápices
3. Papel
4. La Biblia (puede está marcada con marcadores antes de jugar)
5. La Biblia (Una que no está marcada con los versículos aprendidos)
6. Concordancia
7. Libreta de las lecciones de Respuestas Listas o otras materiales, como una guía resbaladora (no es necesario)
8. Un índice de la Biblia si es disponible
9. Un cronometrador o otro tipo de mecanismo para contar 3 minutos (cronómetro, etc.)
10. Es mejor que cada uno de los niños puede tener una Biblia para usar.

10.2 Preparando Para el Juego

1. Escoge a una persona para ser el tanteador/moderador y para sacar cuentas. El / ella puede también participar en el juego si quiere.

2. Baraje los naipes y pon los cara para abajo en el centro de la mesa del juego.
3. La persona a la izquierda de la persona a quien barajó los naipes robe un naipe de arriba de la pila. Tendrá un versículo y una referencia escrito. El jugador pensará de una pregunta de la cuál el versículo contestará, y le pregunta a la persona posicionada a su lado izquierda. Cuando termina su turno la pone en una pila – descarte –.
4. Después de que le presenta la pregunta, el moderador empieza el cronometrador dejando tres minutos para que la persona le da la respuesta a la pregunta usando el versículo de la Biblia y la referencia.
5. Puede recitarla de memoria, o puede leerlo de la Biblia. Si la persona hace un error en recitar al versículo o la referencia entonces la persona presentando la pregunta le dice que ha hecho un error. La persona, entonces, puede tratar a recitarlo de nuevo para recibir las marcas completas, o usar la Biblia, u otra material de referencia para corregir a su error. Todo tiene que estar hecho adentro de los tres minutos.
6. Las marcas que reciben depende del método en que usó para dar la respuesta. Si el versículo que les da contesta la pregunta, pero no es la que esta en el naipe, todavía recibe el crédito.
7. El moderador decidirá si el texto dado es una respuesta válida, si hay discordia entre los participantes con su decisión, el moderador puede pedir que le da una otra pregunta si piensa que la pregunta no coincide con la escritura.
8. Jugando en el mismo orden, la persona a la derecha de la primera persona, a quien estuvo presentando la pregunta, escoge un nuevo naipe y presenta su pregunta a la persona a su mano izquierdo (la primera persona, a quien presento la primera pregunta)
9. Continúa jugando hasta que alguien gana 100 marcas o hasta que los naipes se acaben. Entonces, el ganador es la persona con el tanteo más alto es el ganador.

10.3 Tanteando

El tanteo ganado para los métodos usados cuando contestan las preguntass.

- El tanteo ganado para los métodos usados cuando contestan las preguntas
- No necesitan ayuda – 20 marcas
- Usando la Biblia que no ha sido marcado antemano – 15 marcas
- Usando la Biblia que los versículos han sido marcados antemano – 10 marcas
- Usando la Concordancia – 10 marcas
- Preguntando un amigo que también esta jugando – 5 marcas para cada uno
- Preguntando un amigo que no esta jugando – 5 marcas para la persona en el juego
- Usando libreta de Respuestas Listas u otros materiales con referencias a la Biblia – 5 marcas
- Se acabe el tiempo, no respuesta dada, o la respuesta no es correcta – 0 marcas

10.4 Naipes Especiales

Hay algunas tarjetas que cambia un poquito como va el juego.

10.4.1 Naipes de ¡Pregúntame!

Si la persona robe este naipe, puede robar otra vez hasta que robe un naipe con un versículo que pone cada otro naipe en la pila de descarte. Entonces, presenta a la pregunta al grupo, cualquier persona que piensa que sabe la respuesta, puede gritar – ¡Pregúntame! –. La persona que grita primero tiene la oportunidad de contestar la pregunta. El moderador hace la decisión.

10.4.2 Naipes de ¡Todos Juegan!

Si el jugador robe uno de estos naipes, roba otra vez hasta que tiene un naipe de los versículos. Tiene que poner todos los otros naipes en la pila de descarte hasta que robe un naipe de un versículo. Entonces, presenta la pregunta a todo el grupo. Cada persona escribe en una hoja de papel solo la referencia del versículo, su nombre, y el método que usó para encontrar a la respuesta, incluso al nombre de cualquier persona que le ayudó, si aplica. Entonces, pasen sus respuestas a la persona presentando la pregunta. Cualquier persona que sabe la respuesta puede gritar ¡Pregúntame! Para decirles a los otros que esta dispuesta a ayudarles. Una persona puede ayudar a más que una persona. Ganan más marcas por hacerlo. Cuando se acabe el tiempo, la persona quien presentó la pregunta lee las respuestas en voz alta, y el moderador determine lo que gana cada una de las respuestas. Si hay respuestas que son correctas, automáticamente, la persona presentando la pregunta gana 10 marcas. Si ninguna persona tiene la respuesta correcta, no hay marcas dados a la preguntita. El moderador debe estar pendiente de los jugadores para asegurar que están jugando honestamente.

10.4.3 Ejemplo de Todos Juegan

Por ejemplo, cuatro personas están jugando el juego:

- Estefanía, Josué, Sheli, y Bil. Bil es el moderador y Sheli presenta la pregunta.
- Estefanía sabe la respuesta de memoria. Ella escribe la referencia, su nombre, y de “memoria” en su papel y se lo da a Sheli. También dice “¡Pregúntame!”
- Josué sabe la respuesta a través de ayudar a Estefanía. Ella escribe la referencia, su nombre, y “con Estefanía” en el papel y se lo pasa a Sheli. Ahora, El dice “¡Pregúntame!”
- Bil estuvo buscando el la concordancia, pero se le esta acabando el tiempo, entonces el pregunta a Josué. El escribe la referencia, su nombre, y “con Josué” en el papel y se lo pasa a Sheli.
- Cuando se acaba el tiempo, Sheli lee todas las respuestas. Bil determina si cada respuesta califica y ayuda a tantear las marcas de cada uno.

El Tanteo:

- Estefanía supo la respuesta sin ayuda y el gana 20 marcas, también gana 5 marcas por ayudar a Josué. Total: 14 marcas
- Porque Josué supo la respuesta con la ayuda de Estefanía, el gana 5 marcas, también gana 5 marcas por ayudar a Bil Total: 10 marcas
- Porque Bil supo la respuesta solo con la ayuda de Josué, el gana 5 marcas. Total: 5 marks
- Sheli presentó la pregunta y gana 10 marcas. Total: 10 marcas

10.4.4 Naipes de Jugar al Revés

Si una persona roba el naipe de Jugar al Revés, roba otra vez hasta que tiene un naipe de los versículos. Tiene que poner todos los otros naipes en la pila de descarte hasta que robe un naipe de un versículo. Entonces pregunta a la persona que esta a su lado, pero en contra de la dirección corriente de la cual estuvieron jugando. Si antes fue el lado izquierdo, entonces, el revés sería a mano derecha y desde entonces, siguen en la nueva dirección.

10.4.5 Naipes del Gracia

Si la persona roba este naipe, tiene que dárselo a otra persona en el juego. Así termine su turno, y el juego sigue con la otra persona. La persona que recibe el naipe de gracia gana 10 marcas a su tanteo.

10.4.6 Naipes del Apoyo

Si la persona roba el naipe del apoyo, puede guardarlo para el uso en el futuro y sigue robando hasta que encuentra un naipe del versículo. Los otros naipes que no son del versículo el pone en el “descarte”.

Para usar el naipe del apoyo: Cuando es el turno para contestar a una pregunta, después de oír la pregunta, puede escoger a otra persona para contestar a la pregunta para él. Declara que va a usar su naipe de apoyo, y nombra la persona a quien va a contestar la pregunta para él. El ayudante puede escoger de las personas que están jugando o de alguna persona de lo cual no esta jugando. Las marcas que gana la persona con el naipe de apoyo recibe la misma cantidad de números que su ayudante. Si el ayudante da la respuesta correcta, y esta jugando el juego, la gana el tanteo dividido por 5. Si da una respuesta que esta equivocada gana 0. El con el naipe de apoyo puede escoger a quedar con la respuesta o dar su propia respuesta.

10.4.7 Ejemplo del Naipes de Apoyo

- Estefanía recibe una pregunta que no sabe de memoria. Ella piensa que Sheli la sabe de memoria, entonces, para ganar 20 marcas en vez de solo 5 a través de preguntarla para la respuesta, buscando en la concordancia o encontrando la respuesta de otro modo, Estefanía usa su naipe de apoyo y escogen Sheli para dar la respuesta para ella.
- Estefanía gana 10 marcas y Sheli gana 10 dividido por 5 o 2 marcas.
- Si Estefanía tuvo que preguntar a Bil para la respuesta, entonces, Estefanía solo recibe 5 marcas y Bil recibe 5 dividido por 5 lo cual es un punto.

11 ¡Pregúntame! Para solamente dos jugadores

Dos personas pueden jugar ¡Pregúntame!, pero no van a poder usar todos los naipes del juego regular. Debe quitar los naipes de “Todos Juegan” y “¡Pregúntame!”. Si hay una persona en el lugar que esta dispuesto a ser un apoyo para uno de los jugadores, puede dejar los “Naipes de Apoyo”. El naipe de “Revés” solo va a ser como la persona pierda su turno y el naipe de “Gracia” siempre se usa pidiendo la ayuda de su oponente. O puede pedir que le diga la pregunta de otra manera, si no esta claro. Si la persona presentando la pregunta le ayuda, los dos reciben 5 marcas.

12 Selección de Materiales y Empréstando

12.1 Instrucciones para papel del tamaño de carta tipo USA

Las fichas están incluidas en el CD y puede imprimir todos los materiales descritos aquí en su propia impresora. También puede llevar el CD a un lugar donde les puede imprimir las materiales par Usted.

12.1.1 Materiales para cada estudiante

| | |
|-----------------------------------|--|
| Nombre del Producto: | Libreta de Lecciones – grapada |
| Nombre de la Ficha: | RA*-2staple.pdf |
| Tipo de Medio de la Presentación: | Papel de impresora láser tipo brillante |
| Encuadernación y Finalización: | La primera página contiene las instrucciones para cortar |

| | |
|-----------------------------------|------------------------------|
| Nombre del Producto: | Certificado Ejecutivo |
| Nombre de la Ficha: | RA*-certificate.pdf |
| Tipo de Medio de la Presentación: | Papel tipo fotografía |
| Encuadernación y Finalización: | nada |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Nombre del Producto: | Etiquetas Adhesivas |
| Nombre de la Ficha: | RA*-stickers.pdf |
| Tipo de Medio de la Presentación: | Etiquetas de Dirección 1 pulgada por 2 ⁵ / ₈ pulgadas. 30 etiquetas por página |
| Encuadernación y Finalización: | nada |

| | |
|-----------------------------------|---------------------------|
| Nombre del Producto: | Cuadra de Progreso |
| Nombre de la Ficha: | RA*-poster.pdf |
| Tipo de Medio de la Presentación: | papel tipo para tarjeta |
| Encuadernación y Finalización: | nada |

| | |
|-----------------------------------|-------------------------|
| Nombre del Producto: | Papel de Pistas |
| Nombre de la Ficha: | RA*-handles.pdf |
| Tipo de Medio de la Presentación: | Papel de impresora |
| Encuadernación y Finalización: | Una grapa en la esquina |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Nombre del Producto: | Naipes para Practicar |
| Nombre de la Ficha: | RA*-tic-tac-toe.pdf |
| Tipo de Medio de la Presentación: | Papel para las tarjetas del negocio papel tipo grueso para tarjetas |
| Encuadernación y Finalización: | Separar o cortar |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Nombre del Producto: | ¡Pregúntame! Naipes |
| Nombre de la Ficha: | RA*-askme.pdf |
| Tipo de Medio de la Presentación: | Papel para las tarjetas del negocio papel tipo grueso para tarjetas |
| Encuadernación y Finalización: | Separar o cortar |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Nombre del Producto: | Sonido |
| Nombre de la Ficha: | RA*-mono.mp3 or RA*-mono.wav |
| Tipo de Medio de la Presentación: | Toca la grabación en un CD-ROM de la computadora |
| Encuadernación y Finalización: | nada |

12.1.2 Materiales para cada clase

| | |
|-----------------------------------|----------------------------|
| Nombre del Producto: | Slide Guide |
| Nombre de la Ficha: | RA*-slideguide.pdf |
| Tipo de Medio de la Presentación: | papel de impresora regular |
| Encuadernación y Finalización: | Un grapo en la esquina |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Nombre del Producto: | Transparencias para Protectora |
| Nombre de la Ficha: | RA*-felts |
| Tipo de Medio de la Presentación: | Transparencias para Imprimir por el tipo de impresora que tiene |
| Encuadernación y Finalización: | nada |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Nombre del Producto: | Dibujos en Fieltro, un alternativo para las transparencias – cuadros completas del material de Fieltro |
| Nombre de la Ficha: | RA*-felts |
| Tipo de Medio de la Presentación: | Papel del tipo para transferir para estampar en a la tela a través de plancharlo – lo puede comprar en tiendas que vende tela |
| Encuadernación y Finalización: | Sigue las direcciones que viene con el papel de estampar, cortar al tamaño que necesita. |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Nombre del Producto: | Presentación de la computadora por proyector – un alternativo a las transparencias |
| Nombre de la Ficha: | RA*-felts.pdf or *.jpg |
| Tipo de Medio de la Presentación: | nada |
| Encuadernación y Finalización: | Véase las instrucciones abajo |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Nombre del Producto: | Transparencias para el juego de – Tic Tac To |
| Nombre de la Ficha: | RA*-tic-tac-toe |
| Tipo de Medio de la Presentación: | Transparencias para protectora |
| Encuadernación y Finalización: | La primera página contiene las instrucciones para cortarla |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Nombre del Producto: | ¡Pregúntame! |
| Nombre de la Ficha: | RA*-askme.pdf |
| Tipo de Medio de la Presentación: | Papel para las tarjets del negocio paper tipo grueso para tarjetas |
| Encuadernación y Finalización: | Separarlas o cortarlas |

| | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| Nombre del Producto: | Guía para Maestros |
| Nombre de la Ficha: | TeacherGuide-v*.pdf |
| Tipo de Medio de la Presentación: | Papel regular para imprimir |
| Encuadernación y Finalización: | Un grapo en la esquina |

| | |
|-----------------------------------|--|
| Nombre del Producto: | Libreta de Lecciones – espiral |
| Nombre de la Ficha: | RA*-1book.pdf o RA*-printshop.pdf |
| Tipo de Medio de la Presentación: | papel tipo para tarjeta |
| Encuadernación y Finalización: | La primera página contiene las instrucciones |

| | |
|-----------------------------------|------------------------|
| Nombre del Producto: | Copia de los CD |
| Nombre de la Ficha: | RA*-cd-label*.bmp |
| Tipo de Medio de la Presentación: | Etiquetas tipo CD |

Encuadernación y Finalización: Si esta haciendo una copia del CD para un amigo, por favor copia todo el unido.
La ficha del dibujo puede usar para imprimir en la etiqueta del CD.

Proyección de la Computadora

Puede usar más que un programa para hacer una presentación que maneja de la computadora. Pueda ser que ya tiene su programa favorito para usar. Lo que vamos a explicar es como usar programas que son gratis o viene con un orientador personal que es básica para que no requiera que invierta más dinero para poder hacer la presentación.

Para hacer la presentación con Adobe Acrobat, lo cuál es fácil obtener y es gratis. Va a tener una tardanza entre cada página de la presentación. A través de copiar la presentación a su disco duro puede minimizar el efecto de cambiar las páginas despacio.

Presentación con Adobe Acrobat

1. Es necesario incapacitar la salva pantallas. Si tiene la versión de Windows Sistema Operador 98 y adelante, así es como hacerlo; haga un clic derecha en el microordenador de mesa y escoge **Propiedades**.
2. Copia la presentación a su disco duro para minimizar el efecto de cambiar las páginas con una tardanza entre ellas.
3. Abre la ficha que se llama RA*-felts.pdf.
4. Del menú de **View** o “Vista” y selecciona **Rotate Clockwise** o “girar en el sentido de las agujas del reloj” o “a girar a mano Derecha 90°”
5. Del menú de **View** o “Vista” selecciona **Full Screen** o “Microordenador completa”
6. Para avanzar al próximo diapositiva o página de la presentación marca el teclado de **Page Down** o “Página para abajo”
7. Para regresar al próximo diapositiva o página de la presentación marca el teclado de **Page Up** o “Página para arriba”.
8. Para regresar al microordenador normal marca el teclado de **Esc** o “escapar”

Windows Picture and Fax Viewer

En Microsoft Windows XP incluí un programa que se llama **Windows Picture and Fax Viewer** o “programa de Windows y Visor de imágenes y fax”. Este programa es la opción por defecto para ver las fichas de *.jpg. La tardanza no es un problema con este programa. Ninguno de los dos programas le deja manejar la presentación a través del ratón.

1. Es necesario incapacitar la salva pantallas. Si tiene la versión de Windows Sistema Operador 98 y adelante, así es como hacerlo; haga un clic derecha en el microordenador de mesa y escoge **Propiedades**.
2. Copia la presentación a su disco duro para minimizar el efecto de cambiar las páginas con una tardanza entre ellas.
3. Con Explorador de Windows, abre la primera ficha de *.jpg en la directoria.
4. Marka el teclado de **F11** para mostrar la pintora en “Microordenador completa”
5. Mueve el ratón a la esquina del lado derecho y para arriba, los controladores aparecerán automáticamente.

6. Haga un Clic en el botón que dice **pause** el segundo botón a mano izquierda. Este botón previene que el programa avanza automáticamente a la próxima Picture.
7. Para avanzar al próximo diapositiva o página de la presentación marca el teclado de **Page Down** o “Página para abajo”.
8. Para regresar al próximo diapositiva o página de la presentación marca el teclado de **Page Up** o “Página para Arriba”.
9. Para regresar al microordenador normal marca el teclado de **Esc** o “escapar”.

12.2 Instrucciones para usar el papel del tamaño A4 tipo Europa

Las fichas que proveemos en el CD están en el tamaño regular de los Estados Unidos (8.5 pulgadas por 11 pulgadas). Si están imprimiendo los materiales en el papel del tamaño de A4, trata a usar el programa de Adobe Acrobat Reader y usa la opción de **shrink oversized pages to paper size** o “hacer el papel grande al papel de tamaño”.

References

- [1] Ellen G. White, *The Great Controversy: between Christ and Satan*, Pacific Press Publishing Association, Mountain View, California, Copyright 1888, Renewed 1939, Text copyrighted 1950 by the Ellen G. White Publications, Pages 67–68.
- [2] “Religious Education,” *Encyclopedia Britannica* 15th edition, Volume 15, page 645.
- [3] “Learning, psychomotor,” *Encyclopedia Britannica* 15th edition, Volume 10, page 749.