



Grupo Pequeño para Adolescentes

DESCOBIRIENDO

MÁS

❤️ 1117 👤 261 💬 155





AGRADECIMIENTOS

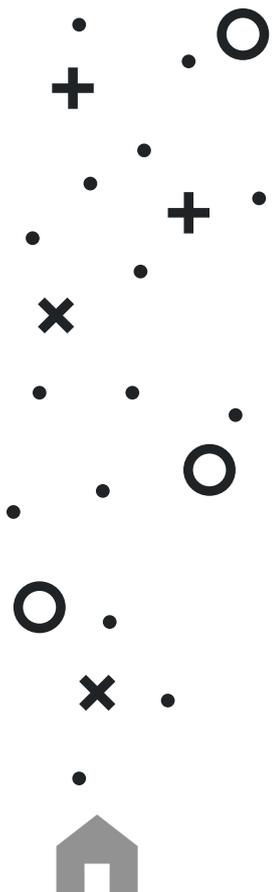
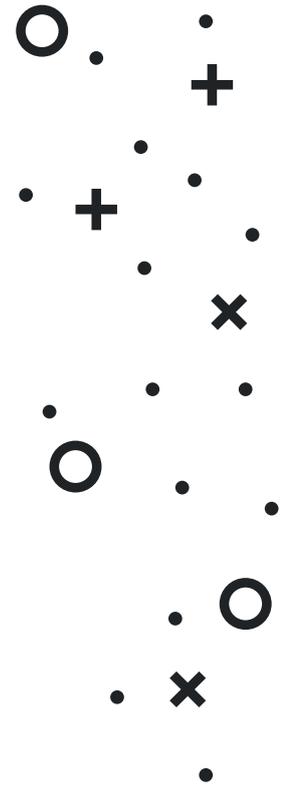
De manera muy especial, agradezco a los amigos Levi y Neila por soñar conmigo sueños casi imposibles, y más que eso, por ayudarme a concretarlos.

Este proyecto integrado tiene la colaboración y el apoyo de muchas personas especiales de las casas editoras: ACES y CPB.

Estoy agradecida amigos por la colaboración.

A los adolescentes, padres y maestros les deseo un excelente aprovechamiento al profundizar y poner en práctica los contenidos extraídos de la Palabra.

Gláucia Clara Korkischko



FICHA TÉCNICA

Coordinación general del proyecto:

Glauca Clara Korkischko

Ministério do Adolescente

Autores:

Neila Oliveira y Stephan Max

Diagramación: :

Kassandra Vargas

Derechos reservados:

División Sudamericana de la IASD





QUERIDO MAESTRO:

Este proyecto del GP digital es una herramienta para facilitar la integración de los adolescentes con la profundidad de los temas bíblicos, de la Lección de la Escuela Sabática y del Espíritu de Profecía. Cada guía pretende sugerir un método de estudio de los primeros capítulos del libro Los Ungidos, que se desarrollarán a lo largo de un trimestre.

Algunos pequeños detalles que harán la diferencia:

- + Es fundamental que el GP posea un medio de comunicación oficial. Puede ser un grupo de WhatsApp o cualquier otro medio digital, donde se compartan anuncios, oraciones y actividades de misión semanales. Es importante que el grupo posea un secretario oficial que anote, repase e incentive que todos oren por los pedidos del grupo, compartan testimonios y agradezcan las respuestas a los pedidos. El secretario también debe tener apoyo de los otros miembros de la dirección para recordar e incentivar a los participantes que compartan sus experiencias sobre el desafío semanal con el grupo.
- + Cree una identidad para su GP, como un nombre, escudo y colores oficiales.
- + Organice los asientos en forma circular o en forma de “U”. El maestro puede hasta levantarse cuando sea necesario, pero el hecho de sentarse al lado de ellos transmite un mensaje de igualdad.
- + Por tratarse de un evento informal, evite vestir corbata u otras prendas que den la impresión de mucha formalidad.
- + Adopte un vocabulario más natural e informal. Es una charla entre amigos, no una clase o un sermón. Al mismo tiempo no fuerce un vocabulario que usted no posee.
- + No se sobrecargue. Reúna colaboradores para ayudar en las diferentes tareas, como con la música, momentos de oración, preparación de las meriendas y la limpieza. Descentralice el trabajo.
- + ¿Qué miran sus adolescentes? ¿Qué escuchan, visten y juegan? ¿A quién admiran? ¿Cuáles son los memes del momento? Conozca a su público.
- + Los momentos sociales, con la intención de que los participantes se conozcan mejor y merienden juntos, son importantes como las otras partes de la reunión. Jesús usaba mucho este método. Sería interesante que cada primera semana del mes hubiera una pequeña torta con velas para festejar los cumpleaños de cada mes.





+ En los momentos sociales invierta tiempo en hacer amistad con los adolescentes. Coma y juegue con ellos.

+ Divida su equipo de manera que cada miembro de la dirección sea responsable por un cierto número de adolescentes, para orar y mantener contacto con ellos a lo largo de la semana. El contacto individual hace toda la diferencia.

+ Hagan registros de sus encuentros. Alguien del equipo debe ser responsable por sacar y divulgar fotos y pequeños videos en el Grupo de WhatsApp, además de alimentar el status del WhatsApp y/o stories de Instagram. Ustedes también pueden crear la tradición de sacar una foto o selfie del grupo al final de cada reunión.

Los diferentes momentos del GP fueron nombrados con referencia a diferentes herramientas de Instagram, la principal red social utilizada por adolescentes. Conozca un poco más de cada una y del tiempo sugerido:

☆ #1COVERS (*momento de recepción y alabanza - 10 min.*)

Dedique el comienzo del programa para presentar los nuevos amigos que visitan el grupo y para alabar con uno o dos cantos. Repita algunos con más frecuencia, de modo que formen parte de la identidad del GP. Dé preferencia a que toquen músicas sin ayuda de playback, incentivando que los adolescentes participen con sus instrumentos musicales. Involucre a todos en la alabanza.

+ #2 STORIES (*revisión de la semana - 5 min.*)

Con el grupo en círculo, o en forma de "U", o de a tres, incentive a los adolescentes a compartir:

- (1) Cómo fue su semana.
- (2) Qué aprendió al estudiar la Biblia en el transcurso de la semana.
- (3) Cómo fue realizar el *#DesafioDirect* de la semana (que será explicado en la sesión #6)
- (4) Pedidos y agradecimientos.

Una persona debe estar encargada de anotar en el celular los pedidos de oración y pasarlos en el grupo de WhatsApp del GP, incentivando a lo largo de la semana que todos oren, además de pedir retornos sobre los asuntos que fueron pedidos.

Antes de comenzar, la dinámica alguien ora por todos los pedidos y agradecimientos, como también por el estudio de la Biblia que harán.





#3 MEMES (*dinámica de introducción - 5 min.*)

Las dinámicas son herramientas para enseñar, distender e introducir el tema de la semana. Es valioso que la dirección posea un stock de pequeños recuerdos para obsequiar a sus participantes.

#4 BIO (*debate/aplicaciones prácticas - 20 min.*)

O El grupo de estudios se divide después de un breve repaso de la historia de la semana, para formar dos equipos menores, cada uno con un líder. Cada grupo debe poseer como mínimo un ejemplar del libro *Los Ungidos*.

El profesor debe entregar un papel con una pregunta de discusión a cada grupo.

Cada grupo tendrá de 5 a 10 minutos para discutir respuestas y argumentaciones a la pregunta. El mediador debe ayudar al grupo en el tema e incentivarlos a comparar la pregunta con el párrafo del libro, reflexionar, participar y comprender la importancia del tema. Después del tiempo estipulado, el representante de cada grupo, todos sentados, expone a todos lo que reflexionaron sobre la pregunta, siendo mediados por el profesor que debe generar progresivamente nuevas preguntas, explorar diferentes puntos de la discusión, dialogar y provocar a otros a participar.

#5 FEED (*aplicación bíblica - 5 min.*)

La sesión Feed es una reflexión/conclusión corta del asunto a la luz de la Biblia. Ese momento debe realizarlo el profesor, sin romper el flujo de la sesión anterior.

#6 DESAFIO DIRECT (*vivir y compartir lo aprendido - 5 min.*)

El Desafío Direct debe aplicar de manera práctica a lo largo de la semana lo aprendido en la reunión. El maestro debe recordar e incentivar cada desafío a lo largo de la semana a través del grupo de WhatsApp o GP.

Con el desafío lanzado, se finaliza la reunión a través de una oración en grupo, de preferencia con el grupo abrazado en ronda o tomados de la mano.

o grupo abraçado em roda ou de mãos dadas.

#7 SOCIAL

Elabore un momento social final, en el cual los adolescentes puedan interactuar y conversar informalmente, mientras comen algo, como: palomitas de maíz/pochoclo, pan de queso, un sándwich, etc.

Felicitaciones por ofrecer su tiempo y talentos en amor a los adolescentes. Parafraseamos la frase de Elena de White del libro Servicio Cristiano: “cuando nos olvidamos de nosotros mismos, hacemos cosas que jamás olvidaremos”.

Stephan Max





Encuentro 5 (26/01 a 01/02)



 **#1 COVERS (momento de recepción y alabanza - 10 min.)**

 **#2 STORIES (revisión de la semana - 5 min.)**

 **#3 MEMES (dinámica de introducción - 5 min.)**

“Videojuego humano”

Elabore una pequeña pista con tres obstáculos que el participante deba saltar y arrastrarse para pasar. Elija el participante que debe pasar los obstáculos con los ojos vendados, mientras la voz de otra persona lo guía. En lo posible entregue a los participantes un pequeño recuerdo.

Reflexione con su clase sobre la ventaja de los personajes de videojuegos con relación a la vida real, en especial por el hecho de que los personajes tienen varias vidas. Compare con la tontería de Salomón en *Eclesiastés 2:1-11*, en que desperdició su juventud como si su vida fuera infinita.

 **#4 BIO (debate/aplicaciones prácticas - 20 min.)**

Dos grupos, una pregunta de aplicación práctica para cada grupo + el libro *Los Ungidos en manos*:

1 - 1. La Biblia con frecuencia nos aconseja “temer” a Dios, pero también dice que él nos ama. ¿Cómo puede ser? (p. 32 cuarto párrafo).

2 - 2. ¿Qué tienen que enseñarnos los mayores? ¿Por qué es importante poseer un mentor? (p. 32 quinto párrafo).

Cada grupo tiene de 5 a 10 minutos para argumentar, investigar, reflexionar y elaborar una respuesta. Después del tiempo estipulado, el representante del grupo expone ante todos lo que reflexionaron.

 **#5 FEED (aplicación bíblica - 5 min.)**

Lea *Eclesiastés 11:9 - 12:1*

Imaginen juntos un mundo en donde no existan las consecuencias. No importa lo que coman o beban, nunca se enfermaran, no tendrán malestar ni perjudicarán su salud. No importa si pasan la noche despiertos mirando una serie favorita, no se sentirán cansados al otro día. Y no importa cuán rudos fueran con las personas, todos los amarían. ¿Las personas en un mundo así se preocuparían por hacer lo correcto? ¿Les importaría ser buenas personas? Las consecuencias pueden herir, pero son nuestros profesores quienes nos enseñan a aprender de nuestros errores. El secreto de la felicidad es hacer todas las cosas de forma que no tengamos que arrepentirnos.

 **#6 DESAFIO DIRECT (vivir y compartir lo aprendido - 5 min.)**

Saca una selfie con tu mentor y colócala en #DesafioDirect en las historias o al pie de tu Instagram. Postea también en el grupo de WhatsApp del GP.

Conceda un minuto en silencio para que los alumnos pidan que Dios les enseñe a cómo aprovechar realmente la vida. Ore por todos al final.

 **#7 SOCIAL**





Encuentro 6 (02 a 08/02)



#1 COVERS (momento de recepción y alabanza - 10 min.)

#2 STORIES (revisión de la semana - 5 min.)

#3 MEMES (dinámica de introducción - 5 min.)

Juego de los movimientos

Cuatro voluntarios deben quedar de pie uno al lado del otro. El primero de la izquierda debe hacer un movimiento seguido de un sonido (ej.: *levantar las manos y gritar "Hey", o golpear los pies tres veces*). La persona a su lado debe imitar su movimiento y sonido y agregar otra acción de la misma naturaleza, usando la creatividad. El tercero debe hacer los dos anteriores, agregando su nuevo movimiento, y así los que siguen. La progresión del juego acumulará mayor cantidad de movimientos, aumentando con esto su dificultad. Los que se equivocan son eliminados, hasta que quede un vencedor, que puede recibir un pequeño premio.

Aplicación: Todos aprendemos por imitación, desde que somos bebés. Roboam imitó y agravó los errores de su padre, además de seguir los consejos de amigos que no temían al Señor. Intentó ser un buen rey, pero fue rechazado por su propio pueblo (*Resume la historia de Roboam*).

#4 BIO (debate/aplicaciones prácticas - 20 min.)

Dos grupos, una pregunta de aplicación práctica para cada grupo + el libro Los Ungidos en manos:

1 - Roboam repitió los errores de Salomón. ¿Por qué cuando no tenemos buenos ejemplos cerca es difícil obedecer? (*p.35 tercer párrafo*).

2 - El joven rey en vez de tratar de ser mejor que su padre, se contentó con la mediocridad. ¿Cuáles son los peligros de conformarnos con ser mediocres? (*p.37 último párrafo*).

Cada grupo tiene de 5 a 10 minutos para argumentar, investigar, reflexionar y elaborar una respuesta.

Después del tiempo estipulado, el representante del grupo expone ante todos lo que reflexionaron.

#5 FEED (aplicación bíblica - 5 min.)

Lea *1 Crónicas 12:1*

La ingratitud de Roboam fue su ruina; actuó como si no necesitara de nadie más. Sobre todo, el gran error de Roboam fue abandonar su amistad con Dios cuando era rico. Esto es una gran tendencia nuestra también, tanto con Dios como los unos con los otros. Muchas veces nos acercamos a las personas solo por lo que ellas poseen, o solo somos amables con nuestros padres cuando queremos que ellos nos den dinero. Con ese tipo de interés perdemos lo principal que no tiene precio: el amor verdadero.

#6 DESAFIO DIRECT (vivir y compartir lo aprendido - 5 min.)

En el transcurso de esta semana ejerciten orar por lo menos una vez al día sin pedir nada. Simplemente practiquen su amistad con Dios. Cuéntele su día, su vida, sus sueños. Alábenlo por quién es. Compartan, testifiquen de su experiencia en el grupo de WhatsApp del GP.

Permita un minuto en silencio para que los alumnos hagan su primera oración sin pedidos. Incentívelos a contar su vida a Dios, a ser buenos amigos y testificar a otros lo que él hace. Cierre con una oración en nombre de todos

#7 SOCIAL





Encuentro 7 (09 a 15/02)



#1 COVERS (*momento de recepción y alabanza - 10 min.*)

#2 STORIES (*revisión de la semana - 5 min.*)

#3 MEMES (*dinámica de introducción - 5 min.*)

“Dos verdades - una mentira”

El maestro comienza presentando tres afirmaciones sobre su vida, (ej.: *yo nunca viajé en avión; mi fruta favorita es maracuyá; ya me mudé tres veces de casa*). Dos deben ser verdaderas y una tiene que ser falsa. De preferencia no presente informaciones muy obvias (*no diga que usted tiene cuatro autos si todos saben que usted todavía anda en ómnibus*). El grupo debe adivinar cuál es la falsa. Después de la votación de cual de las afirmaciones sería la falsa, revele el resultado. Después, haga el mismo ejercicio con dos personas más.

Esta dinámica ejemplifica perfectamente como las mentiras son sutiles. Los mensajes engañosos están en todas partes: en películas y series, en diversas iglesias que se abren cada semana... La historia de Jeroboán de esta semana está rodeada de engaños, siempre usados a favor de las conveniencias humanas (*resume la historia*).

#4 BIO (*debate/aplicaciones prácticas - 20 min.*)

Dos grupos, una pregunta de aplicación práctica para cada grupo + el libro *Los Ungidos* en manos:

1 - ¿Jeroboán prefería agradar más a las personas o a Dios? Haga con su grupo una lista de cuatro cosas equivocadas que podemos hacer para agradar a otros. (*Segundo párrafo p. 39*)

2 - Una mentira contada muchas veces puede confundir a las personas que temen a Dios. ¿Cuáles son las mentiras repetidas más comunes en nuestra vida diaria? (*últimos párrafos p.40*)

Cada grupo tiene de 5 a 10 minutos para argumentar, investigar, reflexionar y elaborar una respuesta. Después del tiempo estipulado, el representante del grupo expone ante todos lo que reflexionaron.

#5 FEED (*aplicación bíblica - 5 min.*)

Lea Juan 8:32

Jesús nos deja claro que el único modo de combatir la mentira es alimentarnos de la Verdad. Cuanto menos alimentada sea nuestra creencia más fácil seremos engañados. *Mateo 13:6* dice que hasta “los escogidos” pueden caer en un engaño si no tienen intimidad con la Palabra.

#6 DESAFIO DIRECT (*vivir y compartir lo aprendido - 5 min.*)

Durante el transcurso de esta semana, compartan en su red social o personalmente a por lo menos un amigo una verdad bíblica que creen que es importante que conozca. Cuenten como fue en el Grupo de WhatsApp del GP.

Conceda un minuto en silencio para que los alumnos pidan a Dios más hambre de su Verdad y hagan planes de enseñarla a alguien. Enseguida realice la oración final.

#7 SOCIAL





Encuentro 8 (16 al 22/02)



#1 COVERS (*momento de recepción y alabanza - 10 min.*)

#2 STORIES (*revisión de la semana - 5 min.*)

#3 MEMES (*dinámica de introducción - 5 min.*)

“Destruya el altar”

Se necesitarán tres participantes. Apile en una mesa pequeña tres hileras de vasos de plástico. Establezca una distancia razonable y entregue una pequeña pelotita al primer participante, que tendrá tres chances de tumbar los vasos. El participante que tumbe más vasos dentro de tres jugadas es el vencedor. Esta actividad está relacionada a la reflexión de la semana, de derrumbar altares e ídolos en nuestra vida.

Aplicación: Por más evidente que fuera la presencia de Dios en la historia y en medio del pueblo, el reino de Israel siempre tenía problemas relacionados a la adoración de ídolos. Sus cultos eran promiscuos y prometían que todos sus deseos se realizarían mediante ofrendas. Algunos reyes de Israel fueron fieles a Dios, pero aún así toleraban la adoración a otros ídolos en las montañas de la región. Asa fue un rey diferente. Él tuvo la valentía de derribar los altares paganos. (*Resume el capítulo de estudio de la semana.*)

#4 BIO (*debate/aplicaciones prácticas - 20 min.*)

Dos grupos, una pregunta de aplicación práctica para cada grupo + el libro *Los Ungidos* en manos:

1 - ¿Por qué los reyes de Judá tenían paz cuando destruían los altares de los dioses paganos? ¿Qué tipos de “altares” nos cuesta derribar en nuestra vida? (*Tercer párrafo p. 43.*)

2 - Muchas personas en Judá cambiaron su confianza en Dios para venerar “al sol, la luna y las estrellas”. ¿Cómo se aplica eso a creencias como la del horóscopo? (*Tercer párrafo p. 45.*)

Cada grupo tiene de 5 a 10 minutos para argumentar, investigar, reflexionar y elaborar una respuesta.

Después del tiempo estipulado, el representante del grupo expone ante todos lo que reflexionaron.

Tenga una conversación abierta con sus amigos de clase sobre la importancia del noviazgo en el momento adecuado.

#5 FEED (*aplicación bíblica - 5 min.*)

Lea 2 Timoteo 4:3, 4

Jesús nos invita a mantenernos enfocados en él. C.S. Lewis cierta vez dijo que el problema no es que cambamos a Jesús por cosas muy importantes, sino por cosas muy simples. Si realmente tuviéramos noción de lo que perdemos al desperdiciar nuestra atención y especialmente nuestro tiempo en pequeñas distracciones, seríamos mucho más cautelosos. Felicitaciones por participar de nuestro GP, porque no podrían haber elegido mejor la manera de usar su tiempo.

#6 DESAFIO DIRECT (*vivir y compartir lo aprendido - 5 min.*)

El desafío es que ustedes purifiquen su casa de lo que los está distrayendo de las cosas del Cielo. No esperen, no negocien con el enemigo. Al llegar a casa líbrense de lo que los separa de Dios. Compartan su victoria con sus amigos del grupo de WhatsApp del GP.

Conceda un minuto de silencio para que los alumnos clamen a Dios por fuerza para que, así como Asa, sean radicales, apartándose de lo que los separa de Dios. Haga una oración final.

#7 SOCIAL

