

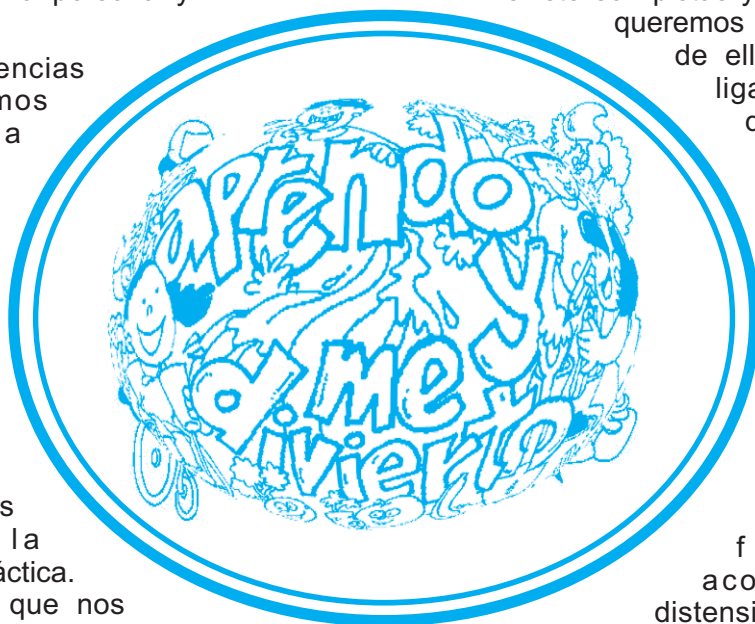
# PEDAGOGÍA Y DIDÁCTICA BÍBLICA

ADRIANA MORA

Educación significa conducir, guiar acompañar desde una realidad hacia una meta, que nos permite crecer y desarrollar todas nuestras potencialidades como persona y como comunidad.

Desde las experiencias pastorales, estamos ejerciendo una práctica educativa, contribuimos al desarrollo del hombre y de la mujer y por ende, de la sociedad.

Para nuestras prácticas educativas siempre debemos apoyarnos en dos herramientas: la pedagogía y la didáctica. La primera, es la que nos ayuda a no perdernos de nuestro camino, es decir, aquel que es fijado a partir del establecimiento de unas pautas o normas. La didáctica, es la parte de la pedagogía que se ocupa de los métodos prácticos de enseñanza, es decir, del cómo y de los pasos a seguir



para conseguir nuestra meta. Desde ese cómo, entendemos que en el trabajo con la comunidad no existen reglas fijas, lo que existe son pistas y desde esta sección queremos compartirte algunas de ellas. **La lúdica** está ligada al proceso del desarrollo humano, es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que promueven las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. La lúdica es parte esencial de nuestro trabajo pastoral, ella, es un medio para reforzar y alcanzar nuestros fines educativos.

## NUESTRAS EXPERIENCIAS BÍBLICAS NACEN CON UNA INTENCIÓN: EN Y PARA LA COMUNIDAD.

Te presentamos un juego “béisbol o ponchado bíblico”, está pensado para que desde el disfrute de la actividad determinar el grado de conocimiento bíblico general que tiene el grupo participante. Esto permitirá programar actividades que incrementen este conocimiento (en caso de que el resultado no sea positivo).



Para realizar este juego, el grupo puede dividirse en dos (o en cuatro y hacer varios juegos, dependiendo del tamaño del grupo) y jugarse a tres o cuatro entradas (para no hacerlo muy largo). Deberán pasar todos los miembros del grupo a contestar preguntas. Cada pregunta contestada bien avanzará una base (si es sencillo) o dos (si es doble). Será una carrera cada vez que un participante llega al home. Cada pregunta mal contestada es un out (pueden haber dos oportunidades o strikes, también deberá de dar un minuto de tiempo como máximo). Con tres outs pasa a contestar el otro equipo. El participante decide si pide pregunta sencilla o doble (podrían incluirse preguntas más difíciles que sean triples o cuadrangulares). Gana el equipo que más carreras haga. El organizador del juego tendrá que preparar las preguntas. Te ofrecemos algunas de ejemplo.

**Bases sencillas:**

1. Número de veces que hay que perdonar al hermano (70 veces 7)
2. Diga el nombre de la primer ciudad tomada por Israel después de atravesar el Jordán (Jericó)
3. Nombre del padre de David (Isaí)
4. Nombre del primer rey de Israel (Saúl)
5. Profeta tragado por un gran pez (Jonás)

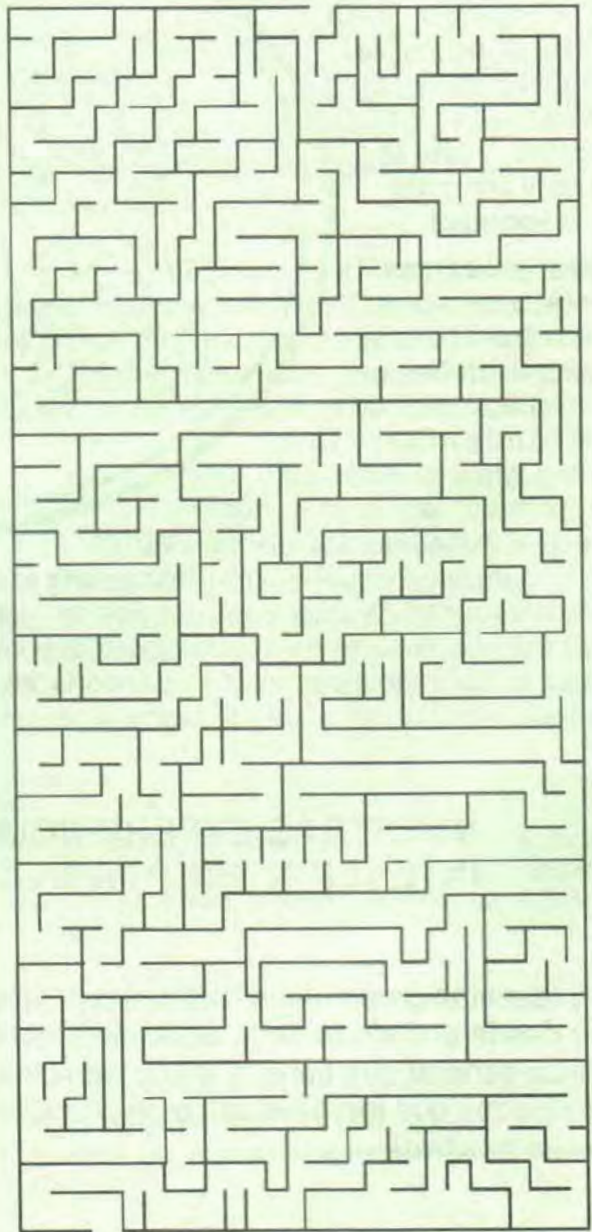
**Bases dobles:**

1. Lugar dónde se llamó por primera vez cristianos a los seguidores de Cristo (Antioquía)
2. Isla donde Juan escribió Apocalipsis (Patmos)
3. Nombre de la jueza de Israel mencionada en el libro de Jueces (Débora)
4. Tribu a la que pertenecía Moisés (Leví)
5. Diga los libros del Pentateuco en orden (Génesis, Éxodo, Levítico, Números, Deuteronomio)

**levanta tu lápiz y traza el camino a moisés y todo su pueblo a proseguir en su camino hacia la tierra prometida"**



Salida de Egipto ↓



Tierra Prometida

