

LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE RELIGIÓN

AUTORES

Jesús Lacuey, Juan Pedro Castellano, Susana Bellido y Ana Rubio

Son muchas las referencias del *currículo* a la creatividad como elemento indispensable en la educación. Pero son también muchas las dificultades para realizar una enseñanza creativa:

- El rigor académico imperante.
- Las dificultades que el profesor encuentra en el trabajo creativo.
- El temor de los alumnos a expresar sus sentimientos e ideas de forma libre y original.

Por ello, el profesor y la profesora que trabajen con creatividad deben motivar a sus alumnos y alumnas para que éstos tengan razones para crear, expresar, comunicar...

EDEBÉ MAR dedica este número a la **CREATIVIDAD**.

EN ESTA ENTREGA ENCONTRARÁS:

- **La lotería de los personajes de la *Biblia*.** Una apuesta: siempre toca.
- **La quiniela neotestamentaria.** Una tentación: tentar a la suerte, un pasatiempo con mucha miga.
- **El camino de la felicidad.** El camino del Reino, naturalmente.
- **Actividades varias.** El sello de los cristianos, arte y un portalápices.
- **Se levanta el telón.** *La parábola del sembrador* y *¿Quién mató la Navidad?*
- **El Jerusalomitano.** Un periódico que prepara su tirada muy, muy especial.
- **El soufflé de evangelizarina.** Un postre revitalizador... de la fe.

¿POR QUÉ APOSTAMOS POR LA CREATIVIDAD?

El mensaje de Jesús, la Buena Noticia, debe ser proclamado con gozo y con medios capaces de transmitir la novedad del Resucitado. Apostamos para que este número de **MAR** contribuya a ello, aportando más, y más calidad al área de Religión.

En las actividades que aquí presentamos no indicamos ni el ciclo, ni la edad a los que apuntan. El profesor o la profesora sabrá adaptarlas en seguida a sus necesidades, a sus alumnos y alumnas, a su programa. Al no encorsetar ninguna actividad, abrimos camino para que sea adaptada y trabajada por profesores y alumnos según su propia circunstancia.

Sólo una indicación: para que todas estas actividades tengan sentido y rigor, deben ser preparadas e insertadas dentro de la programación de aula. Adquirirán su auténtico sentido cuando el profesor tenga claro cómo y cuándo presentar la actividad y realizarla; unas veces serán actividades de refuerzo o profundización, otras serán presentadas como evaluación inicial, formativa o final.

El alumno y la alumna creativos

- Tiene interés por el entorno que le rodea.
- Siente verdaderos deseos de expresar sus inquietudes.

El profesor y la profesora creativos

- Propicia un ambiente favorable para desarrollar la creatividad de sus estudiantes.
- Asume un papel innovador frente a los modelos clásicos.
- Explora, experimenta y valora sus ensayos.
- Alienta siempre a sus alumnos.
- Desarrolla experiencias amplias.
- Es paciente con los resultados.
- Fomenta la realización de actividades creativas y lúdicas, y participa en ellas como uno más.
- Valora los resultados fueren cuales fueren.
- Y sobre todo, evalúa al mismo tiempo el proceso y el producto.

Es, pues, muy importante **estimular** y **motivar** al **alumnado** y al **profesorado** en esta tarea, con el fin de lograr su implicación en el desarrollo de la creatividad en el aula, concibiéndola como un instrumento muy útil para la enseñanza de la Religión y el anuncio del Evangelio.

Dificultades en la labor creativa

- Inexistencia o existencia en grado muy bajo del trabajo creativo en etapas académicas anteriores o en otras áreas.
- Escaso o nulo interés de los alumnos por la expresión de sus inquietudes en sus ideas personales utilizando la originalidad personal.
- Desconfianza o autoinfravaloración del alumno en el momento de crear sus propias producciones.

- Desconocimiento general, por parte del alumnado, de los sencillos principios que rigen el proceso de creación y, como consecuencia, ausencia casi total de práctica educativa.

Intenciones educativas del profesor creativo

- Motivar a los alumnos para que se interesen por desarrollar su creatividad personal.
- Propiciar un ambiente de trabajo flexible y adecuado para el quehacer creativo.
- Lograr que el alumno y la alumna expresen sus inquietudes personales a través de actividades creativas y superen barreras personales, académicas y sociales que pudieran entorpecer el desarrollo de sus habilidades.
- Favorecer el desarrollo de la expresión y la comunicación a partir de la originalidad personal y grupal.

Resumiendo...

- Con el fin de propiciar la creatividad, presentamos algunos **juegos modelo** para trabajar distintos temas y como apoyo de la **clase de Religión**.
- **El alumno** y la **alumna son los protagonistas** al preparar preguntas e ideas sobre los distintos juegos que se presentan.
- Los juegos modelo que presentamos no están cerrados, pueden ser **modificados y enriquecidos** por el profesor y la profesora, o por los propios alumnos.
- Estos juegos no tienen edad, habría que **adaptarlos a la programación** de los distintos ciclos y niveles.
- El **profesor decide** en qué momento de su programación pueden realizarse.
- Los juegos apuntan a los principales **bloques del área** de Religión: Jesús, la Iglesia, la *Biblia* y la vida de los cristianos.

En este número encontrarás ocho actividades muy variadas en las que tus alumnos y alumnas disfrutarán desarrollando y manifestando su creatividad.

LA LOTERÍA DE LOS PERSONAJES DE LA BIBLIA

El juego consiste en rellenar con los nombres adecuados un boleto sobre un tema. ¡Siempre toca!

1 El profesor o profesora puede escribir en la pizarra o entregar una fotocopia de esta lista de personajes.

CECILIA	EVA	RAQUEL	ISAAC	FELIPE	MATEO	DAVID
MARTA	CARMEN	ISAÍAS	JUAN	BARTOLOMÉ	MACARENA	SALOMÓN
OSEAS	FERMÍN	GUADALUPE	ABRAHAM	SARA	SANTIAGO	DOMINGO
JAVIER	LUCÍA	DANIEL	MÓNICA	PILAR	NURIA	JACOB
AMÓS	PABLO	JOSUÉ	PEDRO	LUCAS	ANDRÉS	ALMUDENA
ANA	MOISÉS	BEGOÑA	ESTEBAN	TERESA	REBECA	ESTHER
JEREMÍAS	JOEL	JOSÉ	RUTH	SUSANA	EZEQUIEL	ISABEL

2 El alumno elegirá uno de los siguientes boletos.

Profetas

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Santos

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Apóstoles

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Santas

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Mujeres del Antiguo Testamentos

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Reyes, jefes y jueces

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nombres de la Virgen María

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3 Seguidamente, completa el boleto con siete nombres de la lista según el tema elegido.

4 Cuando los alumnos tengan su boleto completo, el profesor dirá en voz alta el resultado correcto de cada uno de ellos.

Profetas: Oseas, Amós, Jeremías, Joel, Daniel, Isaías, Ezequiel.

Santos: Pablo, Esteban, Javier, Domingo, Lucas, José, Fermín.

Apóstoles: Juan, Pedro, Andrés, Mateo, Bartolomé, Santiago, Felipe.

Santas: Marta, Teresa, Mónica, Ana, Isabel, Lucía, Cecilia.

Mujeres del Antiguo Testamento: Susana, Ruth, Esther, Sara, Eva, Rebeca, Raquel.

Reyes, jefes y jueces: Abraham, David, Salomón, Jacob, Isaac, Josué, Moisés.

Nombres de la Virgen María: Almudena, Pilar, Carmen, Guadalupe, Macarena, Nuria, Begoña.

LA QUINIELA NEOTESTAMENTARIA

El juego consiste en hacer una quiniela con las respuestas correctas. El tema es el *Nuevo Testamento*.
¿Te atreves a tentar a la suerte?

El profesor puede elegir otro tema: María, los profetas, la Iglesia...

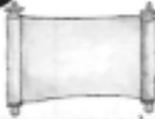
PREGUNTAS	1	X	2	SOL.
¿Cómo se llamaba la prima de la Virgen María? (1) Magdalena (X) Marta (2) Isabel				2
¿Cómo se llaman los evangelios no reconocidos por la Iglesia? Apócrifos Sinónimos Bíblicos				1
Cuando Jesús decía «Abba», ¿qué quería decir? Buenos días Papá Aleluya				X
Bienaventurados los... egoístas autosuficientes pacíficos				2
¿Qué fiesta conmemora la subida de la Virgen María a los cielos? Presentación Asunción Ascensión				X
¿Cuál de éstas es una carta de san Pablo? Tito Macabeos Job				1
Uno de estos evangelistas habla de la genealogía de Jesús. ¿Cuál? Lucas Marcos Juan				1
¿Cuál de estas mujeres aparece en el <i>Nuevo Testamento</i> ? Raquel Viuda de Naím Ruth				X
Señala la parábola sobre el Reino del Dios. Hijo Pródigo Samaritano Grano de mostaza				2
El último libro del <i>Nuevo Testamento</i> es: Apocalipsis San Juan Carta a los romanos				1
¿Cuál de estos apóstoles escribe una carta a una comunidad cristiana? Santiago Felipe Lucas				1
¿A qué personaje resucitó Jesús? Andrés Daniel Lázaro				2
¿En qué río fue bautizado Jesús? Getsemaní Jordán Ebro				X
Jesús era del norte, es decir, de la región de... Judea Samaría Galilea				2
Se llamó por primera vez cristianos a los seguidores de Jesús en... Jerusalén Roma Antioquía				2

¡LÍNEA! ¡BINGO!

El juego consiste en tener anotadas sobre el cartón las respuestas a las preguntas del sorteo. Quien las tiene en la misma línea gana ¡LÍNEA! y quien tiene todo el cartón canta ¡BINGO!

¡Ánimo que cantar línea tiene miga!

Cada participante tiene un cartón similar al siguiente:

1	2	3	4 	5	6
7	8 	9	10	11	12
13 	14	15	16	17	18
19	20	21	22 	23	24
25	26	27	28	29 	30

REGLAS DEL JUEGO

- El profesor o la profesora leerá sólo las respuestas y los alumnos anotarán libremente en las casillas las respuestas que prefieran hasta completar el cartón.
- El profesor o la profesora sacará una bola (o papel) con un número del 1 al 43 y leerá en voz alta la pregunta correspondiente.
- El alumno o la alumna que ha anotado la respuesta a dicha pregunta lo señalará en su cartón.
- El alumno o la alumna que tenga señaladas las cinco respuestas de la misma línea dirá: ¡Línea!
- El alumno o la alumna que tenga señalado todo el cartón cantará: ¡Bingo!

Recomendaciones

- Este juego puede ser utilizado en una evaluación final de ciclo.

A continuación, presentamos las preguntas y las respuestas que pueden servir como modelo:

PREGUNTAS

RESPUESTAS

1. Nombre de la madre de Jesús.María
2. Esposo de María.José
3. Ciudad donde nació Jesús.Belén
4. Ciudad donde Jesús pasó su infancia.Nazaret
5. Oficio de José.Carpintero
6. País de Jesús.Palestina
7. Palestina estaba gobernada por los...Romanos
8. Religión de los habitantes de Palestina.Judaísmo
9. Capital de Palestina.Jerusalén
10. ¿Quién bautizó a Jesús?Juan el Bautista
11. Lugar donde Jesús fue bautizado.Jordán
12. Jesús reunió a un grupo de...Discípulos
13. ¿Quién era el cabecilla de los discípulos?Pedro
14. ¿Quién era el más joven de los discípulos?Juan
15. Gobernador romano que juzgó a Jesús.Pilato
16. Algunos discípulos tenían la profesión de...Pescadores
17. ¿Qué predicaba Jesús?El Reino de Dios
18. ¿Con qué ejemplos predicaba?Parábolas
19. ¿Qué signos del Reino realizó?Milagros
20. ¿Cómo llamaba Jesús a Dios?Abba, papá
21. ¿Qué oración enseñó?Padrenuestro
22. Resume su mensaje en las...Bienaventuranzas
23. ¿Cuál es la ley que predicó?Amor
24. ¿A quién amaba especialmente Jesús?A los pobres
25. ¿Cómo murió?En la cruz
26. ¿En qué lugar clavaron su cruz?Gólgota
27. ¿Junto a quién murió Jesús?Ladrones
28. ¿Qué discípulo estaba a los pies de la cruz?Juan
29. ¿Qué pasó después de la muerte?Resucitó
30. ¿Qué gritaron los apóstoles?¡Vive!
31. ¿Cuántos años dicen que tenía al morir?33
32. Los seguidores de Jesús son los...Cristianos
33. La vida y las enseñanzas de Jesús se explican en los...Evangelios
34. ¿Cuántos evangelistas hay?Cuatro
35. ¿Qué grupo forman los cristianos?Iglesia
36. ¿Cómo se llama el actual Papa?Juan Pablo II
37. ¿Qué día se celebra la Resurrección?Domingo
38. ¿Cuáles son los signos de la Iglesia?Sacramentos
39. ¿Cuántos sacramentos reconoce la Iglesia?Siete
40. ¿Cuál es el primer sacramento?Bautismo
41. El libro de los cristianos es la...Biblia
42. Celebramos el nacimiento de Jesús en...Navidad
43. Celebramos la resurrección de Jesús en...Pascua

EL CAMINO DE LA FELICIDAD

El juego consiste en avanzar por las casillas del tablero y realizar las actividades correspondientes.

Preparación del juego:

- Anotar las preguntas en fichas y las respuestas en el dorso de la ficha. Guardarlas todas en un sobre, junto al tablero.
- Anotar las pruebas en fichas y guardarlas en el sobre de las pruebas, junto el tablero.

Normas del juego

- Formar grupos de 4 ó 5 jugadores.
- Inventar un nombre para el equipo.
- Tirar el dado y avanzar por el tablero.
- Gana el equipo que llegue antes a la meta.

Preguntas

- ¿Cuál es el signo del Bautismo?
- ¿Cuál es el óleo?
- ¿Cuál es el signo de la Confirmación?
- ¿Quién es el ministro de la Confirmación?
- ¿Cuáles son los signos de la Eucaristía?
- ¿Quién es el ministro de la Eucaristía?
- ¿Cuáles son los signos de la Unción de los enfermos?
- ¿Cuándo se imparte la Unción de los enfermos?
- ¿Quién celebra el Orden sacerdotal?
- ¿Cuál es el signo del Orden sacerdotal?
- ¿Qué es un obispo?
- ¿Cuáles son los signos de la Penitencia?
- ¿Cuántas veces hay que perdonar según el Evangelio?
- ¿Qué dice Jesús acerca del perdón a los enemigos?
- ¿Cuáles son los signos del Matrimonio?

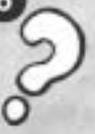
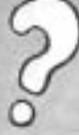
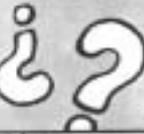


Pruebas

- Canta una canción que hable de la Iglesia.
- Busca en dos minutos la parábola del buen samaritano en la *Biblia*.
- Busca la cita: 2 Tes 3, 16.
- Representa en grupo la Última Cena.
- Durante un minuto, habla de los sacramentos.
- Inventaos un eslogan que anuncie el Reino.
- Dibuja un mapa del Mediterráneo y sitúa en él el país de Jesús.
- Rezad juntos el Credo.
- Inventad una danza cristiana y bailadla.
- Dibuja tres símbolos cristianos.

Reglas

- Cuando se cae en una casilla con un interrogante, se coge una cartulina del sobre de las preguntas.
Si se acierta, se seguirá jugando.
Si no se acierta, el turno pasa al otro grupo y si éste acierta la respuesta, avanzará una casilla y seguirá jugando.
- Cuando se cae en la casilla de la explosión se coge una cartulina del sobre de las pruebas.
- Cuando se cae en cualquiera de las otras casillas se sigue la norma indicada.

<p>1 </p>	<p>2 </p>	<p>3 </p>	<p>4 Has tenido una actitud muy egoísta. Empieza de nuevo. </p>	<p>5 Tienes la fuerza del Espíritu Santo. Avanza tres casillas. </p>	
<p>26 </p>	<p>27 </p>	<p>28 Tu actitud es comprometida. Vuelve a tirar. </p>		<p>6 </p>	<p>7 </p>
<p>25 Tienes la fuerza del Espíritu Santo. Avanza tres casillas. </p>			<p>29 </p>		<p>8 Tu actitud es muy comprometida. Vuelve a tirar. </p>
<p>24 </p>			<p>30 Tienes la fuerza del Espíritu Santo. Avanza tres casillas. </p>	<p>9 </p>	<p>10 </p>
<p>23 </p>			<p>31 </p>	<p>11 Has tenido una actitud muy egoísta. Empieza de nuevo. </p>	
<p>22 Te olvidaste de ser solidario. Un turno sin tirar. </p>			<p>32 Te olvidaste de ser solidario. Un turno sin tirar. </p>	<p>12 Tu actitud es comprometida. Vuelve a tirar. </p>	
<p>21 </p>			<p>33</p>	<p>13 </p>	
<p>20 </p>			<p>18 </p>	<p>17 </p>	<p>14 </p>
<p>19 Tu actitud es comprometida. Vuelve a tirar. </p>	<p>16 </p>	<p>15 Tienes la fuerza del Espíritu Santo. Avanza tres casillas. </p>	<p>14 </p>		

ACTIVIDADES VARIAS

EL SELLO DE LOS CRISTIANOS

Motivación

Recordar cómo los primeros cristianos, durante la época en que fueron perseguidos, se reconocían unos a otros por una señal o un signo que mostraban: el cordero, el pez... (la cruz fue posterior).

Entre los signos, destaca el pez. Se trata de un acróstico cuyo significado es *Jesús-Cristo-Dios-Hijo-Salvador*.

El profesor o profesora puede proponer a su grupo-clase que creen un símbolo cristiano que les identifique como amigos de Jesús.

Realización:

- Partir una patata por la mitad.
- Grabar en ella el signo inventado.
- Rebajar la patata hasta que quede el signo en relieve: el resultado será el sello.
- Mojar el sello en pintura escolar.
- Estamparlo en los lugares que nos pueden identificar como cristianos: libros, papeles, carpetas...



ARTE RELIGIOSO DE LA CIUDAD

Motivación

La actividad consiste en recopilar información sobre las manifestaciones religiosas visibles en la propia localidad.

Realización:

- Formar grupos pequeños (2 ó 3 miembros).
- En un plano de la localidad señalar todos los símbolos religiosos que hay:
 - iglesias - hornacinas - cruces
 - monumentos - nombres de calle
- Si la ciudad es muy grande, se puede delimitar por barrios.
- Fotografiar las muestras religiosas, dibujarlas o conseguir postales.
- Pegarlas en un plano a gran escala.

Variedad de la actividad:

Sobre este mismo tema también sugerimos la siguiente actividad:

- Cada grupo de trabajo puede elegir un período:
 - paleocristiano - románico - gótico
 - renacentista - barroco - neoclásico
 - modernista
- Acudir a agencias de viaje, al ayuntamiento, a la oficina de turismo para recoger información sobre los monumentos de cada período.
- Exponer la información en un mural.



EL PORTALÁPICES ANZUELO

A veces tenemos problemas con Luisa, una alumna de Primaria a la que conocen ya todos los profesores del colegio. Luisa deja todos sus utensilios de dibujo tirados por cualquier sitio. Pedro, su compañero, dio con la solución y nos pusimos manos a la obra. Una tarde, Luisa se encontró este papel encima de la mesa:

Encargo especial para Luisa

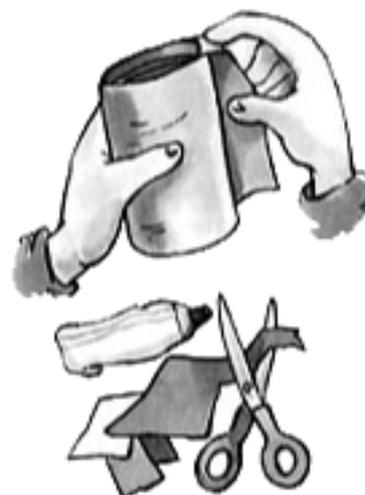
Necesitas:

- Una lata de refresco.
- Filtro adhesivo.
- Papel de colores, tijeras y pegamento.

Proceso:

- Bébete el refresco, si la lata está llena no haremos nada positivo.
- Corta la tapa que cubre la boca de la lata. (¡Qué bonito pareado!) Pide ayuda a un adulto para hacerlo, te podrías cortar y... menudo disgusto.
- Corta un trozo de filtro: un rectángulo un poco más ancho que la lata. Vale, vale, no te lías y mira el ejemplo.
- Pega el trozo de filtro alrededor del bote e introduce lo que sobra dentro del bote. Así te aseguras de que el borde no corte.
- ¿Te ha quedado bonito? Seguro que sí, amiga mía.
- Ahora, decóralo.
- Pega motivos religiosos: unas manos que se unen como símbolo de solidaridad, unas huellas para seguir a Jesús, unas sandalias, la palabra **Jesús**, la frase: **Sonríe, Dios te ama...**, o lo que tú quieras.

Luisa, ya tienes un lugar para dejar tus lápices, pinceles y colores... Seguro que alguien te pregunta por los motivos que lo decoran. Será un perfecto **anzuelo** para ¡HABLARLE DE JESÚS!



SE LEVANTA EL TELÓN

La parábola del sembrador (Mt 13, 1-9)

(Se levanta el telón y aparece el grupo de la tierra en primer plano.)

Narrador: Jesús les explicó muchas cosas con parábolas: salió un sembrador a sembrar. Al sembrar, unos granos cayeron junto al camino.

(Música. Aparecen las semillas que van surgiendo lentamente.) **Narrador:** Vinieron los pájaros y se los comieron.

(Música. Las semillas se desvanecen hasta la quietud. Silencio.)

Narrador: Otros cayeron en terreno pedregoso con poca tierra. Al faltarles profundidad, brotaron enseguida; pero, al salir el sol, se abrasaron, y como no tenían raíces, se secaron.

(Música. El grupo de la tierra abraza las semillas que están de rodillas, aparece el grupo de los opositores y también impiden que las semillas se levanten.)

Narrador: Otros cayeron entre cardos: crecieron los cardos y los ahogaron.

(Música. El grupo de opositores tira de las semillas. Silencio.)

Narrador: Otros cayeron en tierra fértil y dieron fruto: unos ciento, otros sesenta, otros treinta.

(Música. Apoteosis final. Todos los grupos forman las semillas que germinan, van uniendo sus manos, se juntan hasta formar flores, frutos, árboles. El final es de gran belleza artística y estética.)

Narrador: Quien tenga oídos que escuche.

(Todos quietos, la música se va apagando junto con las luces. Se baja el telón.)

Justificación de la obra

Las parábolas son los pasajes evangélicos que más se prestan para ser interiorizados mediante la expresión corporal.

En su representación hay que intentar mantener todo el sabor sorprendente del lenguaje de las parábolas. Antes de estudiar la forma de teatralización, es importante preguntarse a fondo acerca del sentido de la parábola, comprender en qué contexto la narró Jesús y cuál es la esencia de su mensaje.

Sin un estudio anterior a la representación y sin un diálogo posterior a ella, no tiene sentido ninguna representación evangélica. Por tanto, hay que:

- *Comprender* el significado de *la clase de tierra* en la que cae la semilla.
- *Saber* lo que le ocurre a la *semilla* en cada caso.
- *Ensalzar el final* de la parábola, para que el mensaje quede claro.

Preparación del mimo

Pedir a los niños y niñas que se agrupen.

El grupo de la tierra. Elegirá las diferentes formas de representar los lugares donde cae la semilla: camino, terreno pedregoso, espinas y tierra fértil. Cintas, telas, flores, cardos o la postura corporal pueden representar la situación.

El grupo de las semillas. Aunque la base de su representación son los gestos y el mimo, también pueden adornarse de signos. Surgirán del suelo y representarán su lucha por sobrevivir en medio del entorno hostil.

El grupo de los opositores. Se adornarán con diversos símbolos para expresar: los pájaros, los rayos de sol, las espinas y, finalmente, las flores y los frutos.

Elegir música muy expresiva, ya que no habrá diálogos.

Evaluación de la actividad

Al finalizar cualquier actividad de este tipo no puede faltar el diálogo con los niños y niñas, ya que el objetivo de utilizar estos recursos tan plásticos y visuales es el de comunicarse y expresarse.

Abrid el diálogo con preguntas parecidas a las siguientes:

- ¿Por qué Jesús hablaba con parábolas?
- ¿Se entienden las parábolas de Jesús?
- ¿Qué has entendido de la *parábola del sembrador*?
- ¿Qué significa para los cristianos esta parábola?
- ¿Hay *semillas* evangélicas entre nosotros? Indica algunas.

Con el fin de autoevaluar la actividad, se puede pedir a los alumnos que reflexionen sobre los siguientes puntos:

- Opinión general de la representación.
- Actitud personal durante la representación.
- Música: gusto, adecuación al texto.
- Decorado: acierto de los símbolos.
- Final: nivel de clima deseado.
- Conclusión: objetivos alcanzados.



¿Quién mató la Navidad?

(Música ambiental. Se levanta el telón. Oscuridad total.)

Voz: Navidad. Palestina. Año cero.

(Se ilumina la mitad del escenario. Aparece el portal de Belén. La escena del nacimiento de Jesús. María, José y Jesús. Música celestial.)

Voz: Y dio a luz a su hijo primogénito, lo envolvió en pañales y lo acostó en un pesebre, porque no había sitio en la posada para ellos.

(Las figuras empiezan a moverse, entran en escena pastores y pastoras alegres y ofrecen sus presentes. Alrededor del portal forman un cuadro escénico. Se apagan las luces y cesa la música.)

Voz: Navidad en... Han pasado dos mil años.

(Se ilumina la otra mitad del escenario. Aparece un grupo de niños vendiendo regalos. Un cartel publicitario dice: Compre en Navidad y obtendrá felicidad. Bullicio de gente que se empuja, alguien cae... Se apagan las luces y cesa la música. Se ilumina de nuevo el portal de Belén...)

Se alterna la iluminación de ambas escenas para ver el contraste.

De los lados del escenario surgen niños y niñas con farolillos cantando un villancico. Un gran cuadro plástico.)

(Se baja el telón.)

EL JERUSALOMITANO

Motivación

El profesor o profesora pondrá en antecedentes a sus alumnos:

La redacción del noticiero *Jerusalomitano* quiere sorprender a sus lectores con una gran publicación para el Domingo de Pascua. La *Crónica*, el *Dominical* y un *documento original* jamás revelado serán las noticias estrella del periódico.

Realización:

- Convertir a los alumnos en el *mejor equipo* de redactores del *Jerusalomitano*.
- El noticiero debe ocupar como mínimo 12 páginas y como máximo 20.
- El diseño tiene que ser moderno y muy atractivo.
- Formar tres equipos.

Equipo A: Redactará la **crónica** de la **última semana de la vida Jesús**. Día a día, momento a momento:

La entrada en Jerusalén, la preparación de la Última Cena, el lavatorio de pies, el reparto del pan y del vino, la oración en Getsemaní, Judas y el beso, la detención, Pilato, la flagelación, la corona de espinas, la subida al Calvario, la agonía, la muerte, el descenso de la cruz, la sepultura, las mujeres en la madrugada del domingo, el sepulcro vacío...

Equipo B: Realizará el **dominical: Jesús y los suyos**, un monográfico sobre Jesús y sus seguidores, desde Pablo a Francisco de Asís, Clara o Teresa de Calcuta. No pueden faltar sus seguidores de hoy: los premios Nobel de la Paz, los misioneros y misioneras...

Equipo C: Transcribirá un cuaderno secreto que nadie ha leído jamás y lo convertirá en un **documento original**. Se tratará de un testimonio cercano y de primera mano en torno a Jesús. Son los **acontecimientos desde Pascua a Pentecostés** contados por un androide.

Un androide transplutónico en misión secreta estuvo presente en Jerusalén desde la fiesta de la Pascua dos días después de Pentecostés y tomó notas en su cuaderno secreto acerca de todo lo que vio. Un misterioso viento impetuoso hizo visible al ser intergaláctico y los ojos humanos de los que estaban ahí, con gran asombro y terror, lo pudieron ver. Con las prisas, el ser misterioso huyó precipitadamente. En la huida se le cayó su cuaderno secreto. Este cuaderno estuvo guardado en un cofre. Nadie fue capaz de descifrarlo.

Pero hace un año, un investigador polaco dio por casualidad con esos legajos ilegibles. Gracias a las modernas técnicas informáticas se ha podido descifrar el misterioso diario.

SOUFFLÉ DE EVANGELIZARINA

Terminamos esta entrega con un **SOUFFLÉ DE EVANGELIZARINA**.

Dicen que es una buena receta para cuantos, con ilusión y entrega, deciden ser portadores de la BUENA NOTICIA.

Ingredientes

- 1 tonelada de entusiasmo y ganas de anunciar el Evangelio.
- 50 l de amor.
- 300 kg de deseos y esfuerzo por ponerse al día.
- 3 l de aceite de paciencia.
- 1 millón de cucharadas de ánimo y ganas de comenzar de nuevo.
- Gran cantidad de guindas-sonrisas y de ramas de buen humor para decorar.

Realización

- Tómese la tonelada de entusiasmo y ganas de anunciar el Evangelio.
- Agréguese los 50 l de amor a todos los alumnos.

- Añádanse los 300 kg de deseos y esfuerzos por ponerse al día.
- Mezclar muy lentamente aderezándolo constantemente con el aceite de paciencia, sin dejar de batir hasta conseguir una masa compacta, ni dura ni blanda, sino en su punto.
- Se introduce en el horno durante el tiempo suficiente para que adquiera la textura de la generosidad y la ternura.
- La masa no sufre aunque sea pinchada con el tenedor del pasotismo y de la indiferencia de los comensales. Esto puede ser contrarrestado con unas cucharadas de ánimo y ganas de comenzar de nuevo, que se añadirán cada vez que se reseque la masa.
- Adórnense con guindas-sonrisas y ramas de buen humor.
- Se presentará en la fuente de la sencillez y se repartirá a todo el que lo desee y sin necesidad de recibir nada a cambio.