

# SAMUEL (A.1.3.1)

**REFERENCIA BÍBLICA:** 1 Samuel 1:1-28

**VERSÍCULO CLAVE:** "... y le puso por nombre Samuel, porque se lo había pedido al Señor" (1 Samuel 1:20b, Dios Habla Hoy).

**CONCEPTO CLAVE:** Dios me ama y siempre oye mis peticiones.

**OBJETIVOS EDUCATIVOS:** Al final de la clase de hoy los niños podrán:

1. Nombrar dos personajes de la historia de hoy
2. Explicar lo que es un "milagro".
3. Decir quién hizo el milagro de darle un hijo a Ana.

## **APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:**

Los niños necesitan entender las historias de la Biblia para conocer mejor a Dios. Por medio de éstas, sabrán acerca de los amigos de Dios en el Antiguo Testamento, aprenderán que Dios nos ama, Dios nos ayuda, Dios nos guía, Dios hace milagros y Dios nos habla. La historia de hoy nos habla de su amor hacia una persona que estuvo sufriendo de tristeza. Durante esta semana los niños podrán reconocer el milagro en la vida de Ana y así tendrán confianza en Dios para contarle sus propias necesidades y problemas.

## **POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE**

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>Juego (vea las instrucciones)</b>	• láminas de madres y bebés	<b>10 minutos</b>
<b>Manualidad (vea las instrucciones)</b>	• folletos, crayones	<b>10 minutos</b>
<b>Historia (vea las instrucciones)</b>	• símbolo, dibujos de Ana	<b>10 minutos</b>
<b>Canción (vea las instrucciones)</b>	• música, instrumentos	<b>10 minutos</b>
<b>Oración (vea las instrucciones)</b>	•	<b>10 minutos</b>
<b>Manualidad (vea las instrucciones)</b>	• hojas, crayones, tijeras, pegamento	<b>10 minutos</b>

## HOJA DE INSTRUCCIONES (A.1.3.1)

**JUEGO:** El juego "Madres y Bebés" es como el juego "Memoria" o "Concéntrese", en el cual hay dos tarjetas que hacen pareja. Los niños tienen que encontrar y juntar las dos partes. Para niños de 3 a 4 años hay que tener todos los dibujos (que han sido montados en cartulina o cartón y forrados con plástico transparente adhesivo como Contact) colocados boca arriba. Ayúdeles a juntar la leona con su cría, la mamá tigre con su cría, etcétera.

Para niños más grandes se pueden poner las tarjetas boca abajo en una mesa o en el suelo y ellos pueden jugar "Memoria" con los dibujos. Se debe buscar láminas de madres y bebés en revistas o utilizar los dibujos que se encuentran aquí adjuntos. Adicionalmente hay que hacer una tarjeta con "Ana" (se encuentra un dibujo adjunto) y una tarjeta en blanco; ya que Ana no tenía su bebé y los niños no van a encontrar un bebé en el juego. La idea es que cada animal tenga su cría, pero Ana no tenía un bebé.

**CANCIÓN:** Este trimestre van a cantar una canción fácil (utilizando la música de una canción conocida o componiendo usted una melodía fácil) Cada semana añada otra estrofa. La canción se llama "Amigos de Dios" y el coro es:

Dios es mi Amigo.  
Soy un amigo de Dios.

**HISTORIA:** El enfoque de la historia de hoy, es que a Dios le gusta darnos las cosas que necesitamos. Ana estaba muy triste. Quería tener un hijo. Fue al templo a pedirle a Dios un milagro. Estaba tan triste que lloraba mientras oraba. El sacerdote Elí la veía y no entendía por qué ella lloraba tanto, hasta la criticó y pensó mal de ella. Pero Ana le explicó que estaba triste y le contó sobre la petición que le había hecho a Dios. Elí le dijo que Dios la había oído y le iba a dar un bebé. Ana prometió dar el niño al servicio de Dios.

Cuente la historia utilizando diferentes dibujos de Ana (como los que se encuentran adjuntos): Ana mirando a otras mujeres y a sus bebés (triste), Ana llorando en el templo, Ana con Elí, Ana embarazada y Ana con su bebé. Hay que contar la historia con palabras fáciles de entender y dejar en claro que Dios hizo un milagro. Explique que un milagro es algo que las personas no pueden hacer, solo Dios hace.

**MANUALIDAD:** Los niños pueden hacer o colorear tres dibujos de Ana, uno en donde ella se encuentra triste, otro cuando está embarazada y uno de ella con un bebé. Se puede utilizar la figura de Ana y colocar "lágrimas" hechas de papel brillante u otro material. Luego puede vestirla con ropa amplia que muestre que está esperando un bebé. Finalmente vístala con ropa común y coloque un bebé en sus brazos. La idea de la manualidad, es demostrar que Dios no sólo quitó la tristeza de Ana, sino que también le hizo un milagro.

**ORACIÓN:** Se recomienda ayudar a los niños a orar, dándole gracias a Dios por él

milagro que Él hizo en la vida de Ana. También pueden pedir un milagro para alguno de la iglesia que esté triste, enfermo o necesitado.

**REFRIGERIO:** Sírvales algo ya sea de beber o comer, pero aproveche el tiempo para seguir hablando de la historia, de los grandes milagros de Dios, de los sentimientos de tristeza y de cómo Dios nos ayuda en los momentos difíciles.

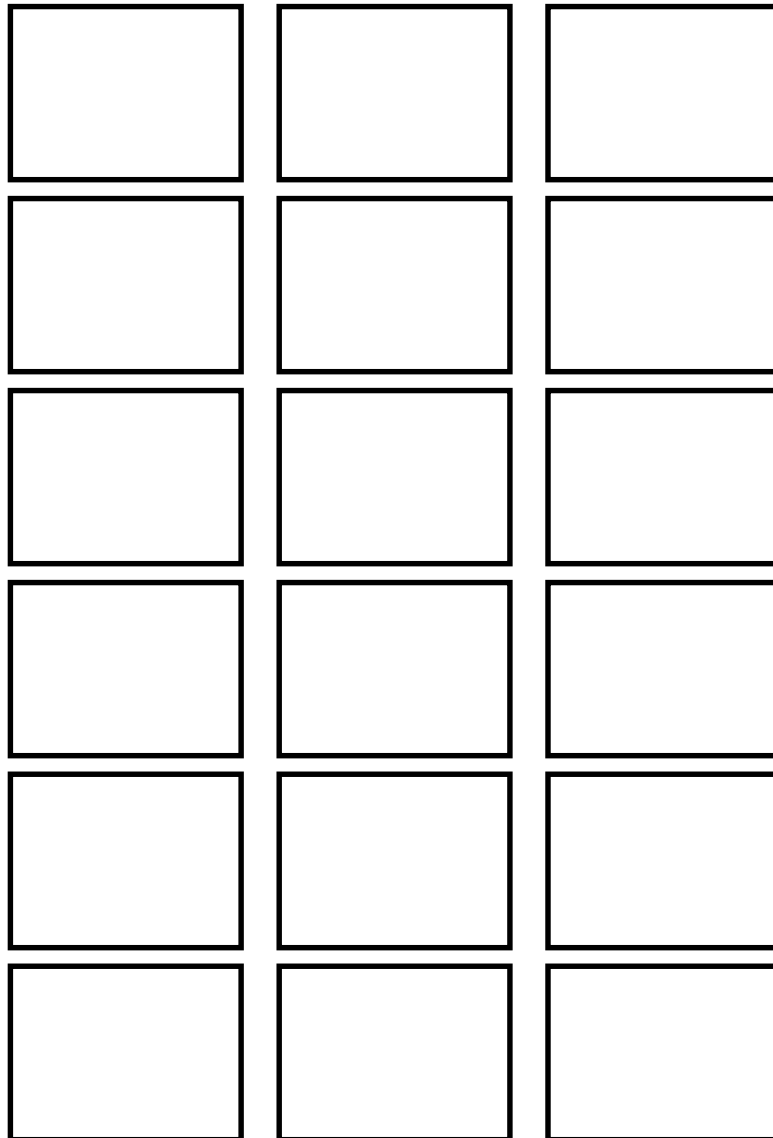
**MANUALIDAD:** Pueden empezar hoy elaborando "Mi Folleto de Historias Bíblicas", colocando la primera página con el símbolo de un bebé. La pasta o cubierta del folleto debe ser de cartulina, cartón o cualquier papel resistente.

# JUEGO (A.1.3.1)

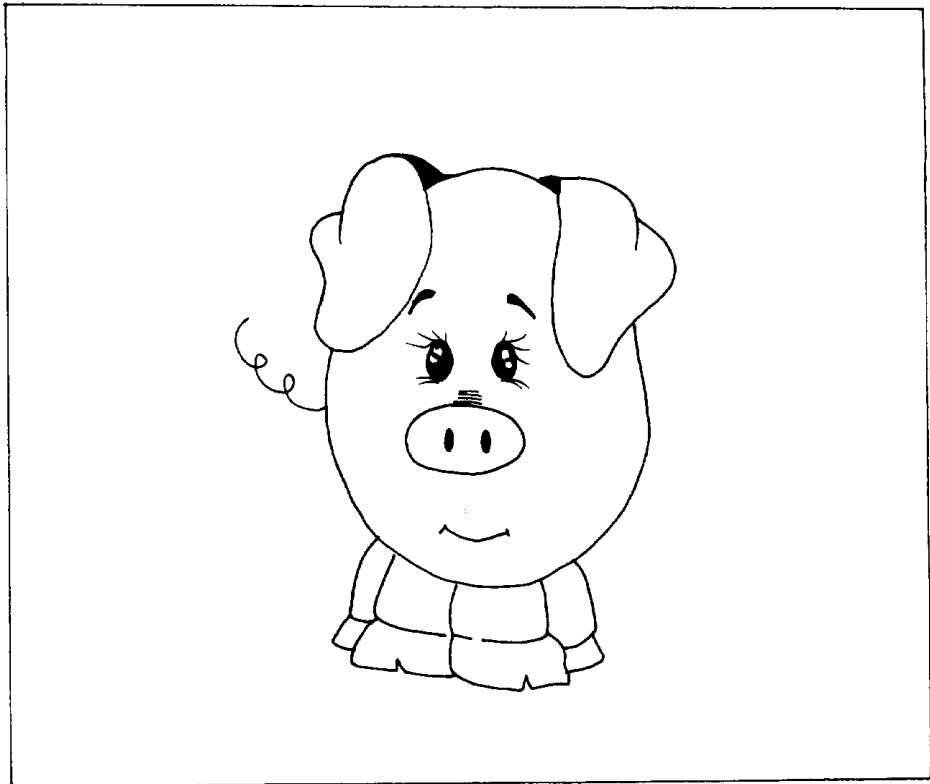
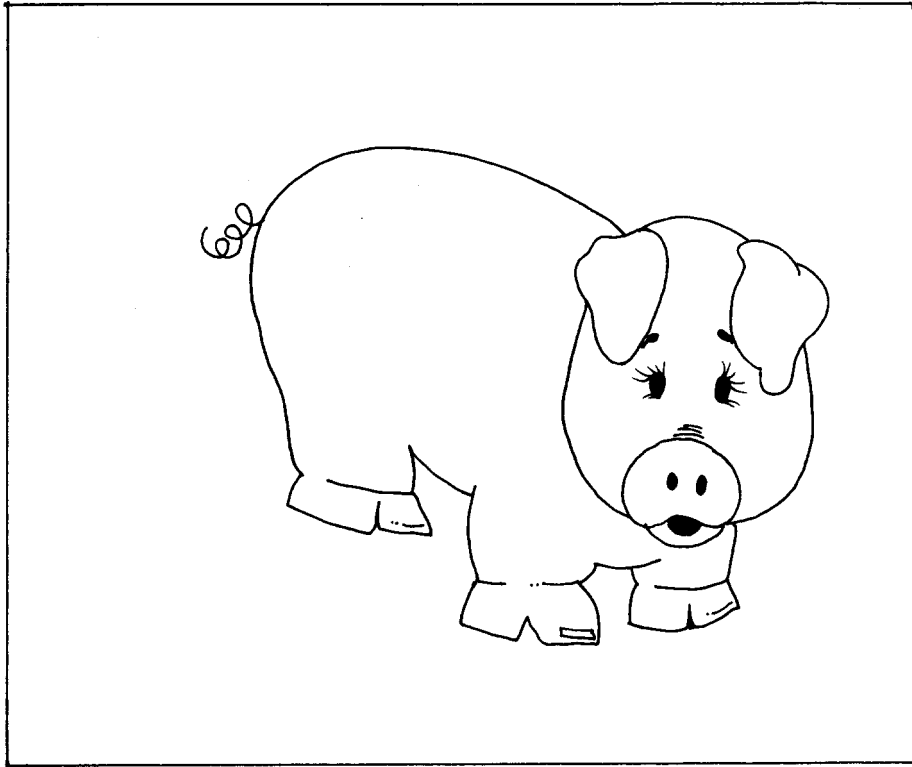
## MADRES Y BEBES

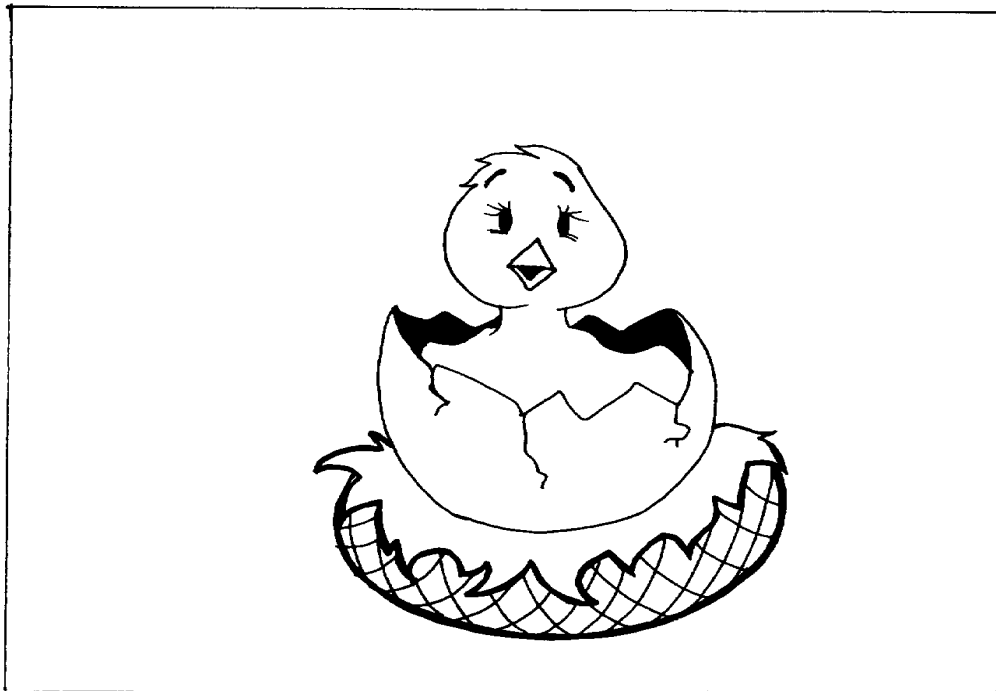
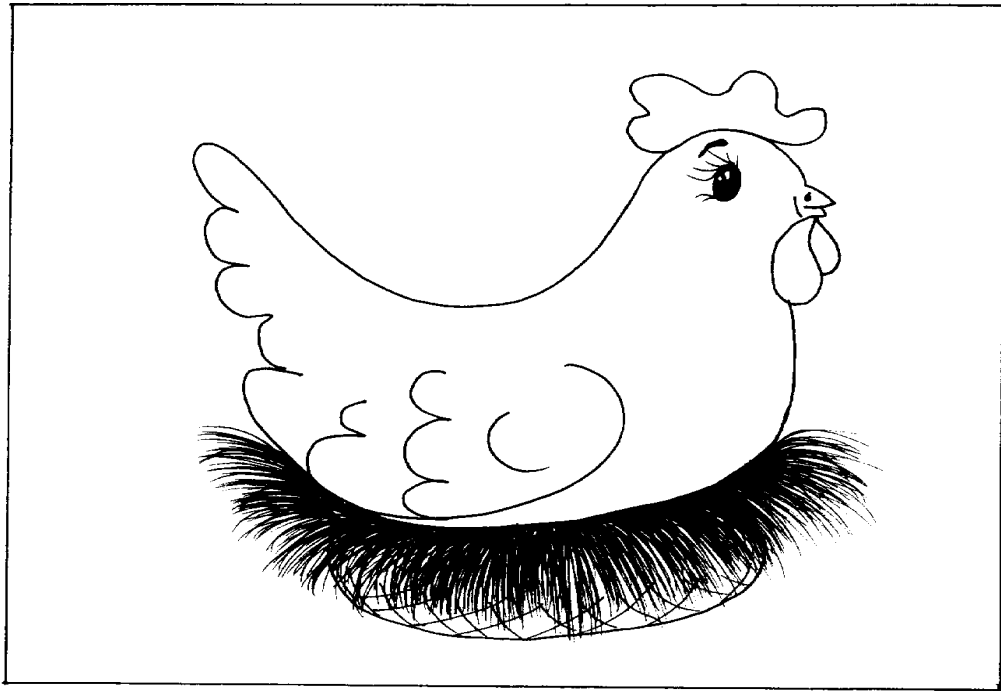
Nota: Si es posible, traiga un perrito o una gatita al salón de clase. Sería una excelente ayuda visual para iniciar el juego.

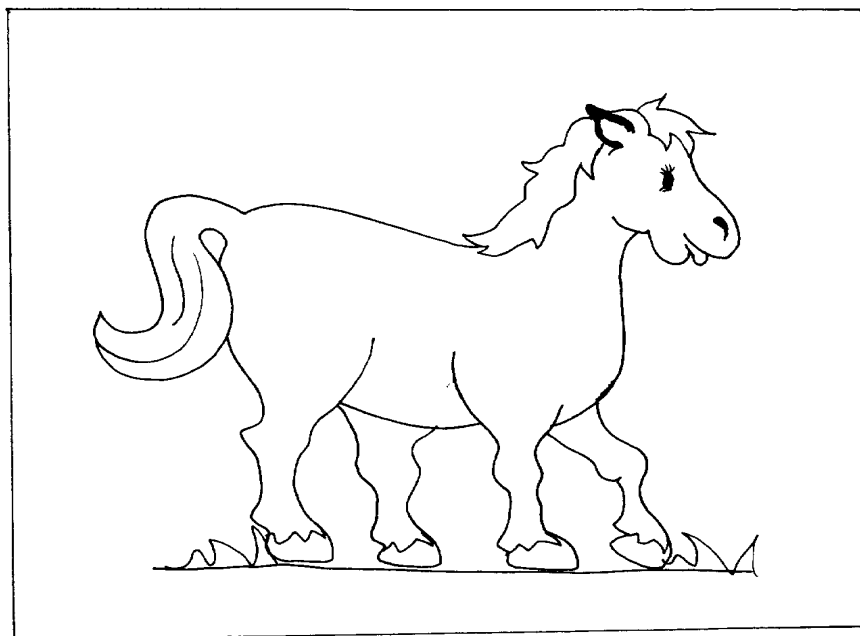
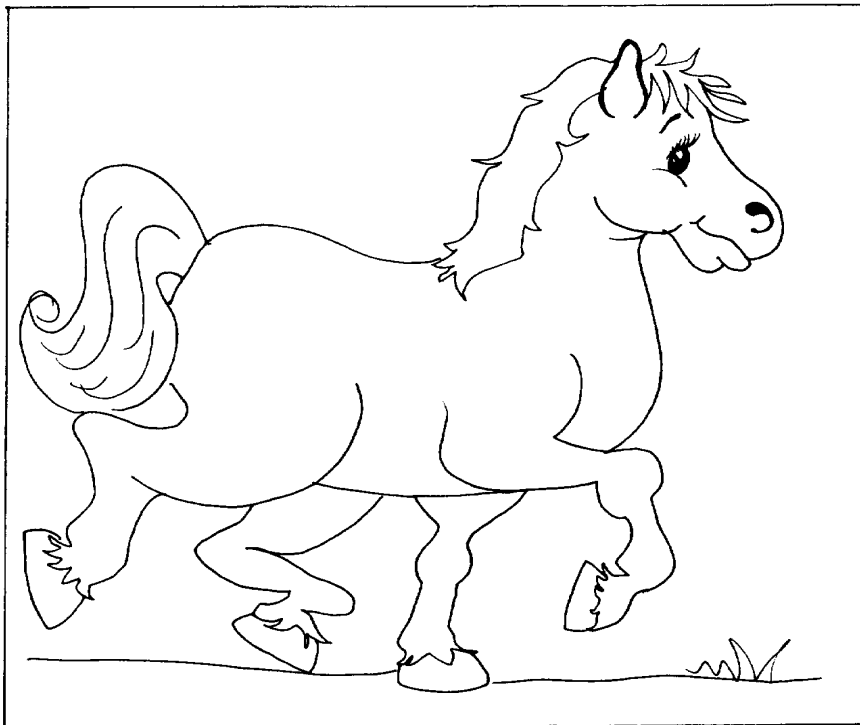
- Elaboración:
1. Saque copias o dibuje los animales que se encuentran en las páginas 5 al 12 y también la ilustración de Ana llorando que se encuentra en la página 13
  2. Coloree, recorte y pegue las ilustraciones en cartulina o cartón de 12 x 15 cm. y fórrelos con plástico adhesivo transparente (Contact).
  3. Coloque todas las tarjetas y una tarjeta blanca (que muestra que Ana no tiene bebé) en tres columnas de seis tarjetas cada fila en orden revuelto.
  4. Las instrucciones para el juego se encuentran en la Hoja de Instrucciones, página 2.

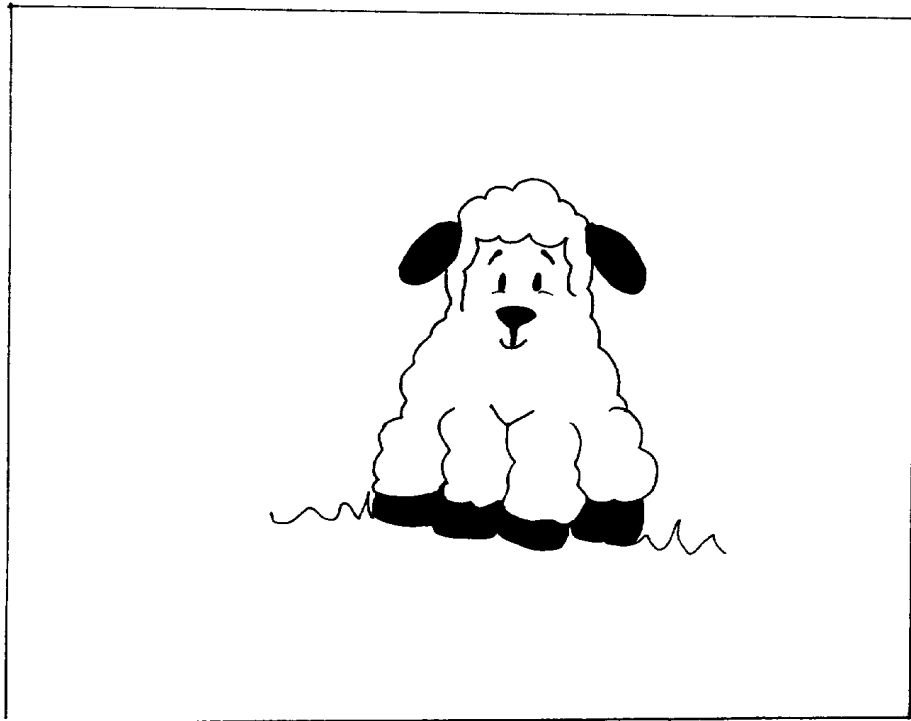
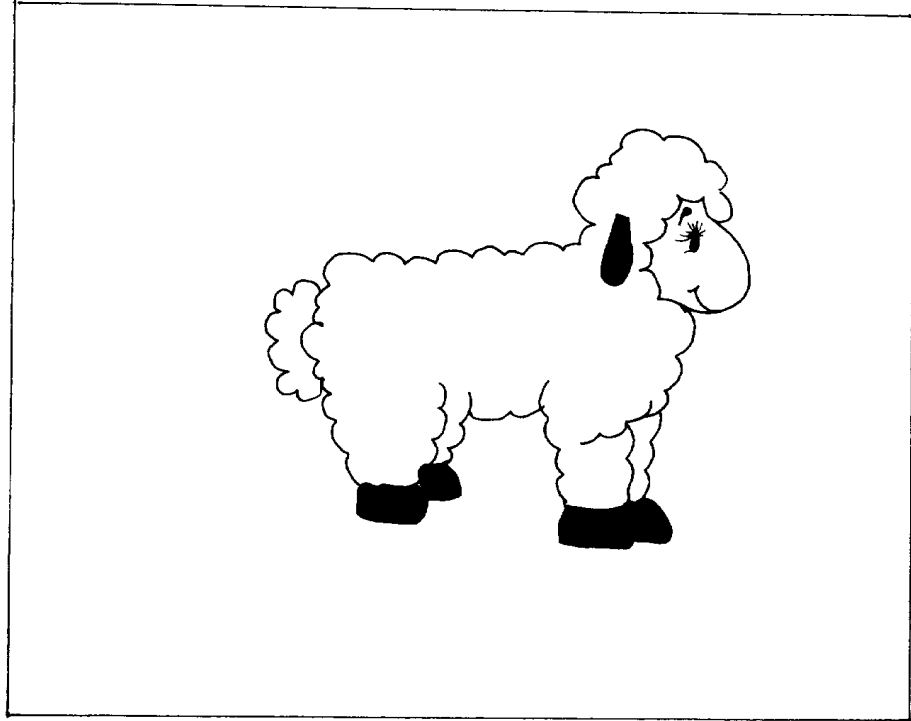


# ILUSTRACIONES (A.1.3.1)

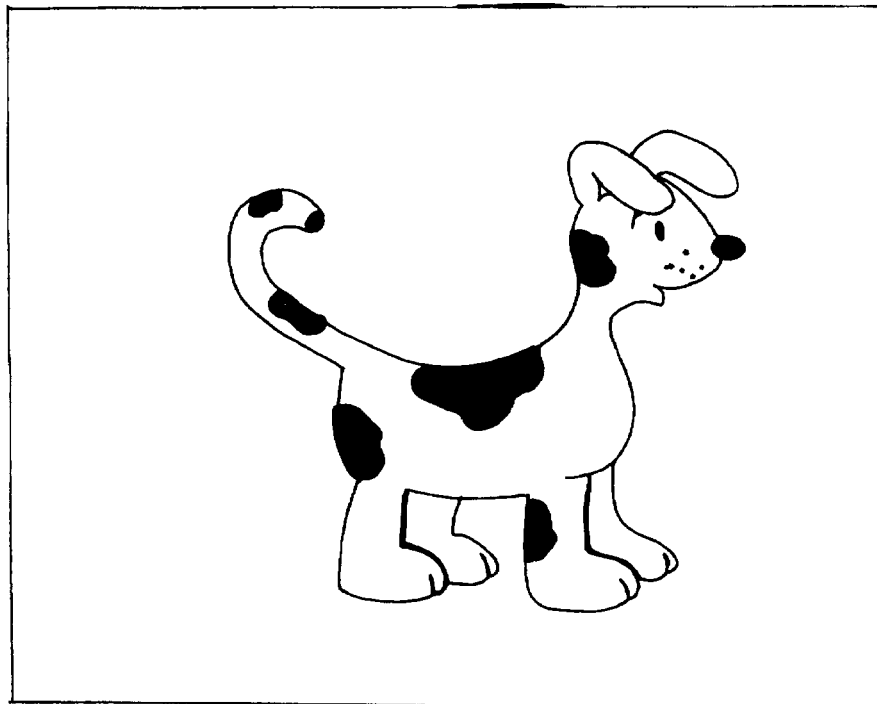
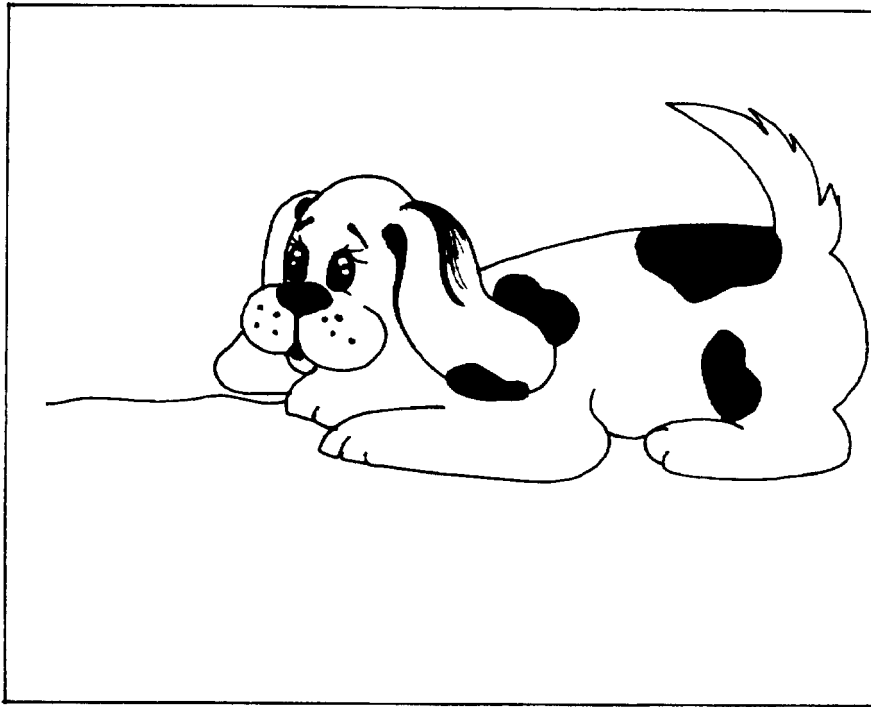


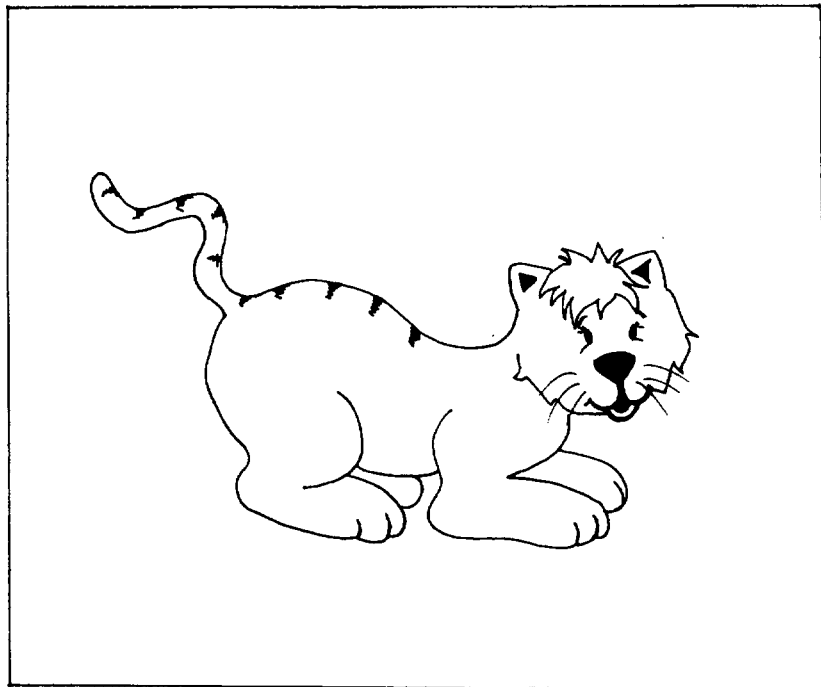
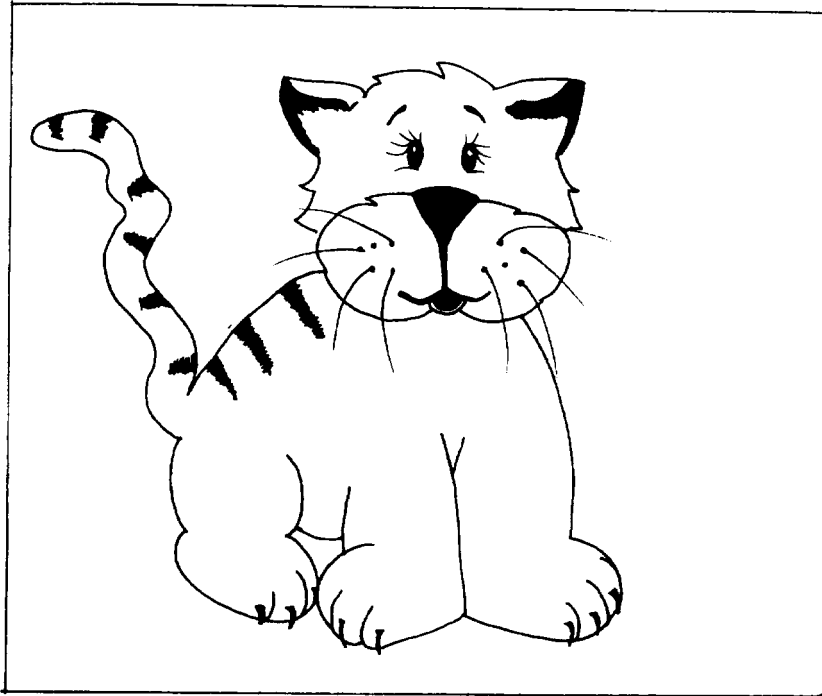


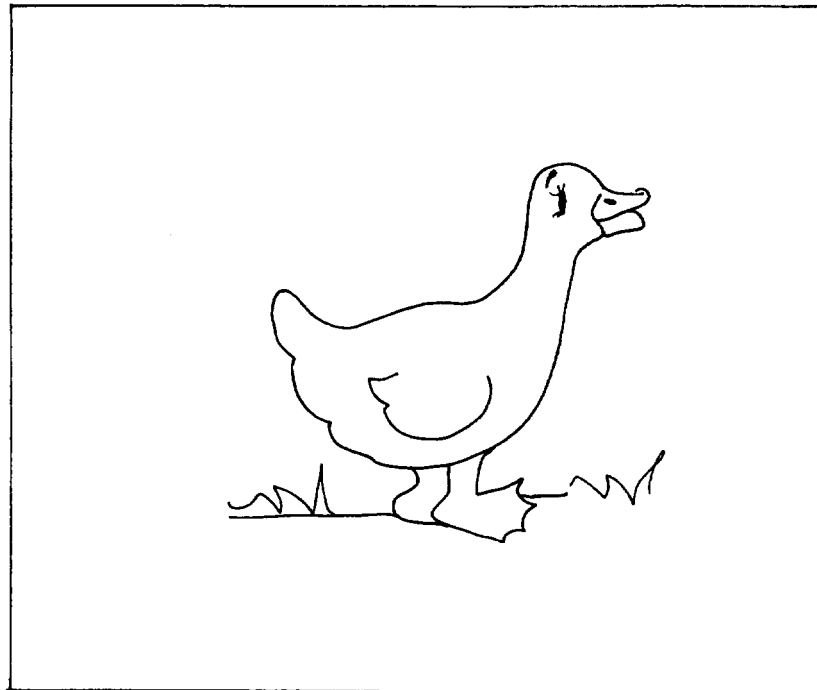
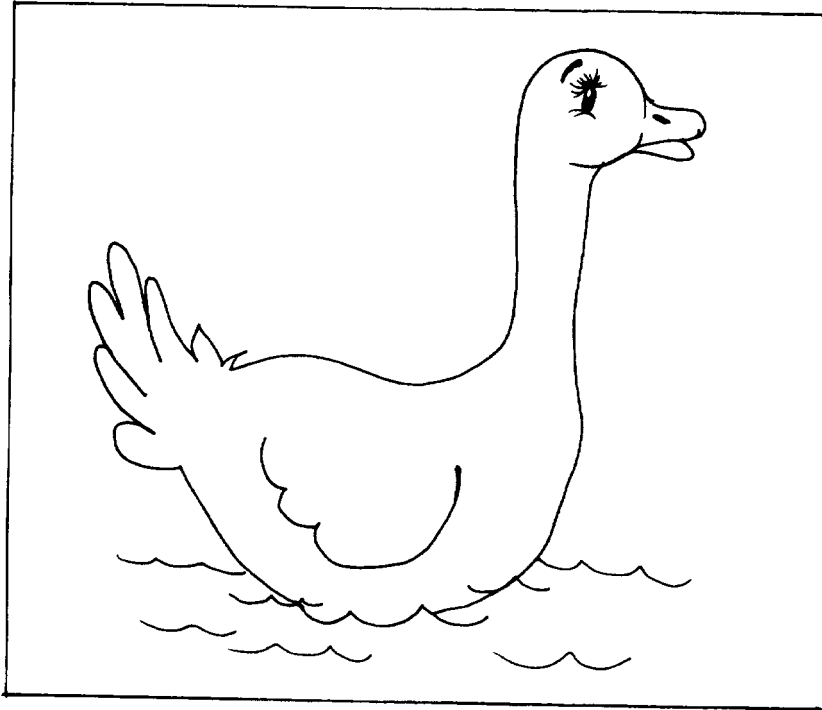


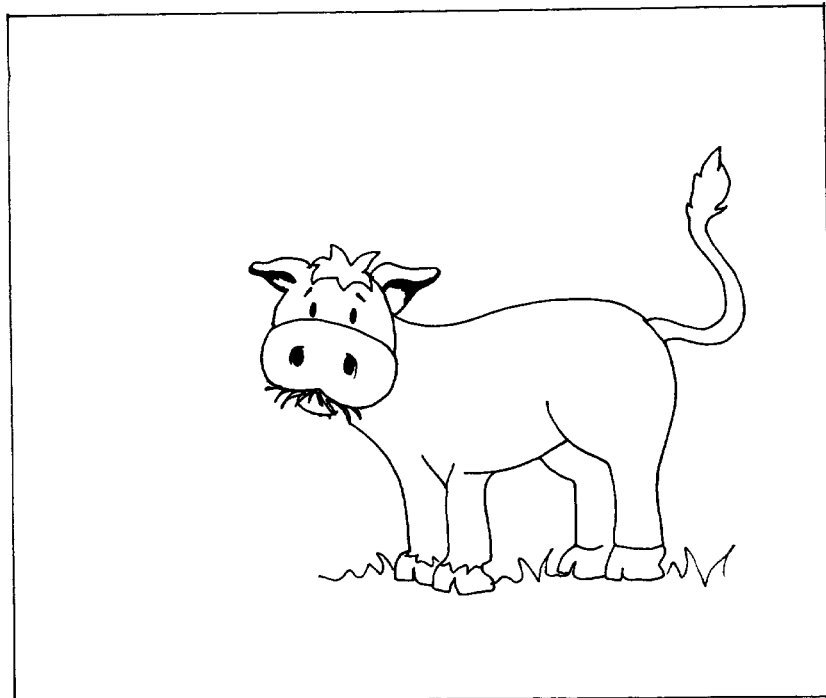
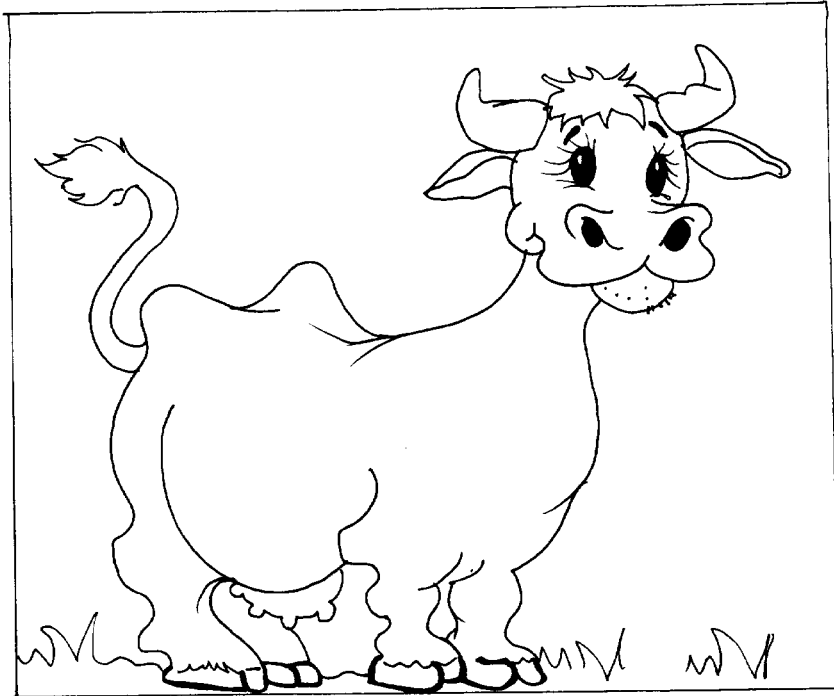






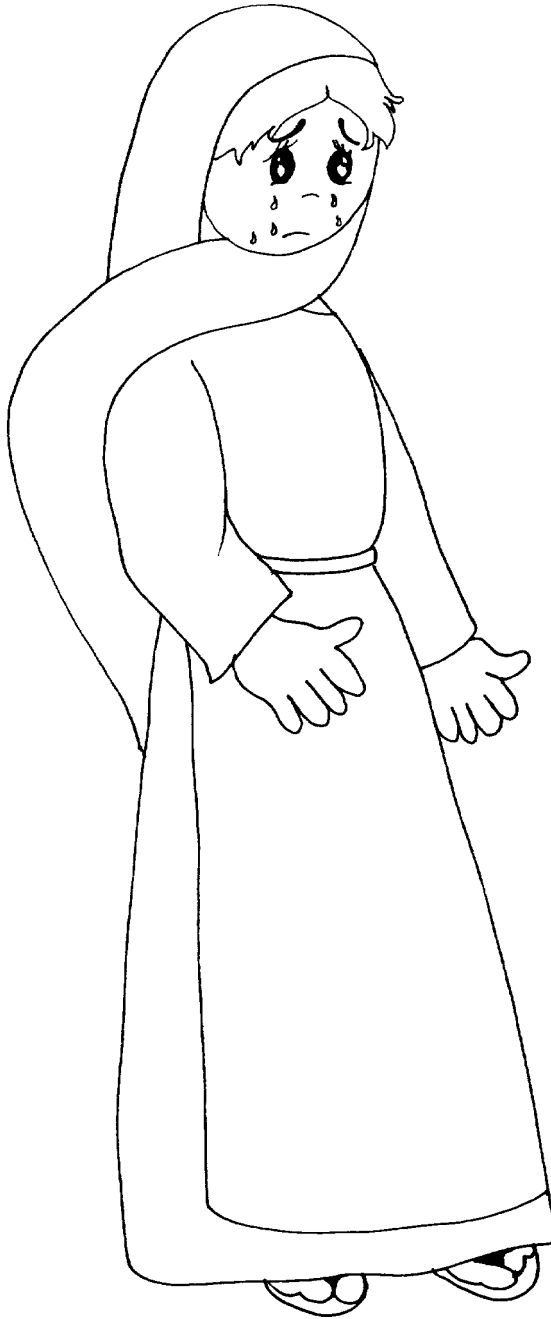






# ILUSTRACIÓN (A.1.3.1)

ANA LLORANDO



- Elaboración
1. Haga una reducción de esta ilustración a 10 x 15 cm. o dibuje en pequeño para el juego.
  2. También una tarjeta en blanco de la misma medida.
  3. Añada las dos tarjetas con las tarjetas de animales y sus crías para poder jugar "Memoria".

# ILUSTRACIÓN (A.1.3.1)

ANA ESPERANDO UN BEBÉ



# ILUSTRACIÓN (A.1.3.1)

ANA CON SU HIJO SAMUEL

