

ANANÍAS Y SAFIRA (B.5.3.9)

REFERENCIA BÍBLICA: Hechos 5:1-11

VERSÍCULO CLAVE: "No se mientan los unos a los otros..." (Colosenses 3:9, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Como miembro de la Familia de Dios, debo hablar siempre con la verdad.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al terminar la clase de hoy los niños podrán:

1. Distinguir entre lo que es mentira y lo que es verdad.
2. Explicar por qué Ananías y Safira fueron castigados.
3. Reconocer que la mentira es un pecado.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

En varias culturas, la mentira parece algo muy común. Tenemos las llamadas mentiras blancas o piadosas con las que queremos justificar nuestro comportamiento. En el ejemplo bíblico vemos que Dios condena la mentira, porque la mentira es un pecado. Jesús murió y resucitó para librarnos del pecado, por lo tanto, nos libra de la mentira. Como miembros de la Familia de Dios, tenemos la obligación y la responsabilidad de no mentir sino de siempre hablar la verdad cueste lo que nos cueste y a pesar de cualquier circunstancia.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Repaso(vea las instrucciones)	• mural	10 minutos
Juego (vea las instrucciones)	•	10 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• Biblia, caras, ilustraciones	10 minutos
Dramatización (vea las instrucciones)	• vestimenta	10 minutos
Versículo (vea las instrucciones)	• caras felices	5 minutos
Canción (vea las instrucciones)	•	5 minutos
Manualidad (vea las instrucciones)	• cartulina, tijeras, marcadores, lápices	10 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.5.3.9)

REPASO: Procure estar en la clase antes de que los niños lleguen y tenga listo ya sea la actividad o los materiales para hacer un breve repaso. Use su creatividad para hacer de cada clase algo llamativo, algo interesante. Recuerde que muchas veces, ellos se niegan a asistir a la escuela dominical porque no quieren encontrarse cada domingo con lo mismo y lo mismo. Es importante que usted como maestro(a), tome el tiempo necesario y suficiente para preparar todo y tener listo para cuando lleguen. Haga un repaso de todo lo que han visto hasta hoy.

JUEGO: "Dos Verdades, Una Mentira". El niño debe decir de sí mismo, dos verdades y una mentira. El grupo debe adivinar cuál es la mentira. Todos deben participar. Sería bueno que usted también participe.

HISTORIA: En el juego que se hizo, cada niño dijo una mentira de sí mismo. En otras ocasiones se dicen mentiras, pero no durante un juego sino en nuestra vida diaria. Haga la diferencia entre lo que es una mentira, algo falso, que no existe y la verdad, una realidad, que se apega a los hechos. El pasaje de hoy tiene que ver con lo que Dios piensa de la mentira. Haga el relato dando énfasis los siguientes aspectos:

- ❖ Ananías y Safira fueron castigados porque quisieron engañar, dijeron una mentira. No importaba cuánto dinero dieran, sino que lo hicieran con honestidad.
- ❖ Dios rechaza el pecado. La mentira es un pecado. No hay mentiras buenas o piadosas, todas son malas.
- ❖ La mentira siempre trae consecuencias de momento o con el tiempo.
- ❖ El Espíritu Santo nos da el poder para no mentir.

Pregunte cómo se han sentido después de decir una mentira. Seguramente tristes (muestre la parte de atrás de la cara feliz). ¿Cómo se han sentido cuando han dicho la verdad? Seguramente felices (dé vuelta a la cara). Pregunte: ¿cómo creen que se sintió Jesús? (Muestre nuevamente la cara). Cuente sobre una vez que usted dijo una mentira (cuando niño) y las consecuencias que trajo. Hágalos notar que siempre es importante decir la verdad, cueste lo que cueste. A veces los niños mienten y no dicen la verdad por temor al castigo o al reproche, pero deben entender que no importa lo que suceda el momento de decir la verdad, el Señor va a sentirse feliz de tener hijos que hablen siempre la verdad. Termine en oración pidiendo el poder del Espíritu Santo para vencer la mentira tanto en la vida de los niños como en su propia vida. Si hay confianza entre ellos, quizás oren pidiendo la ayuda del Espíritu Santo en esta área muy difícil de sus vidas.

DRAMATIZACIÓN: Adjunto se encuentra una manera de dramatizar la historia de hoy en términos modernos. Es muy interesante, pues ayudará a entender que la historia enseña verdades para nuestras vidas. Si es posible, deben ensayar entre la semana o pedir que se queden después de la clase para prepararlo bien y presentarlo

a toda la congregación o a sus padres el domingo al final del trimestre. Si es así, invite a los padres con anticipación para ese tiempo especial. Consiga la vestimenta apropiada y prepare a los niños que tomarán parte en la dramatización.

VERSÍCULO: Haga ocho caras felices de cartulina en tamaño mediano. En cada cara escriba una palabra del versículo. Póngalo al frente para que lo memoricen. Revuelva las figuras y deje que ordenen el versículo. Si puede, haga dos juegos de caras, para que puedan participar como una competencia dos equipos a la vez. El propósito de hacer este juego, es que al ordenar las caras, vayan memorizando el versículo.

CANTO: Ponga música a la siguiente canción. Pida la ayuda de los niños.

Para que pecar,
si la vida,
Dios me ha dado en Jesús.
Para que pecar,
si el infierno,
solo espera al pecador.
Para que pecar,
para que pecar,
para que pecar, contra Dios.

MANUALIDAD: Dibuje sobre cartulina la forma de la cabeza. Los niños deben recortar la cabeza y dibujar en un lado una cara alegre y del otro, una cara triste, como muestra el ejemplo. Escriba el versículo del lado de la cara alegre.

Cuando terminen, dirija en oración y despida a cada uno de ellos con un abrazo o quizás expresando alguna palabra cariñosa. Esta actitud de su parte ayudará a que se sientan amados y confiados en que cuentan no solamente con un maestro, sino con un amigo.

DRAMA MODERNO (B.5.3.9)

Invite a los niños a pensar en diferentes actividades de su iglesia como reunión dominical, paseos, retiros, ensayos del coro o grupo de alabanza. Luego explíqueles que actuarán como diferentes personas de la iglesia (el pastor, un líder laico, una dama, un joven, un cantante, un evangelista, etcétera). Haga diferentes escenas de la vida de la iglesia.

Escena #1: Dos miembros están saliendo del servicio y conversan con el pastor. Uno de ellos dice, "Pastor, el sermón de esta mañana me gustó mucho. Nunca voy a ser igual. Mil gracias por todo lo que dijo". El pastor sale y la misma persona le dice a su compañero "Estuve dormido durante el sermón. Creo que es hora de buscar otro pastor". (En este instante entran dos "médicos" "uniformados" de blanco si es posible y cargando una camilla o una cobija doblada, la persona que dijo la mentira se cae "muerto" y los "médicos" le sacan de allí).

Escena #2: Dos niñas están hablando cuando pasa otra niña. Una dice, "Hola, Sarita ¿cómo estás? Hace años que no te veo. Te ves tan linda. Tienes que venir a mi casa a conversar". La otra sale y luego la que hablaba dice: "¡No la puedo ver! Me parece la niña más fea que conozco". (De nuevo entran los "médicos" y sacan a la niña que dijo la mentira).

Escena #3: Un evangelista está terminando de predicar e invita a la gente que quiere poner su fe en Jesucristo a ir al frente a orar. Llegan unas dos o tres personas. El evangelista le pregunta a cada uno, "¿Quieres aceptar a Jesucristo como tu Salvador e invitarle a ser tu Señor?" Cada uno contesta "Sí quiero". Luego uno de ellos le comenta al otro "Solo quería saber lo que hacen al frente después de la invitación. Realmente no quiero ser cristiano. Estoy bien como soy". (De nuevo el mentiroso cae "muerto" y los "médicos" lo sacan).

Piense en escenas similares que muestren actitudes malas y mentiras. A los niños les encanta actuar y así aprendan como distinguir entre la verdad y la mentira.

ILUSTRACIÓN (B.5.3.9)

SAFIRA

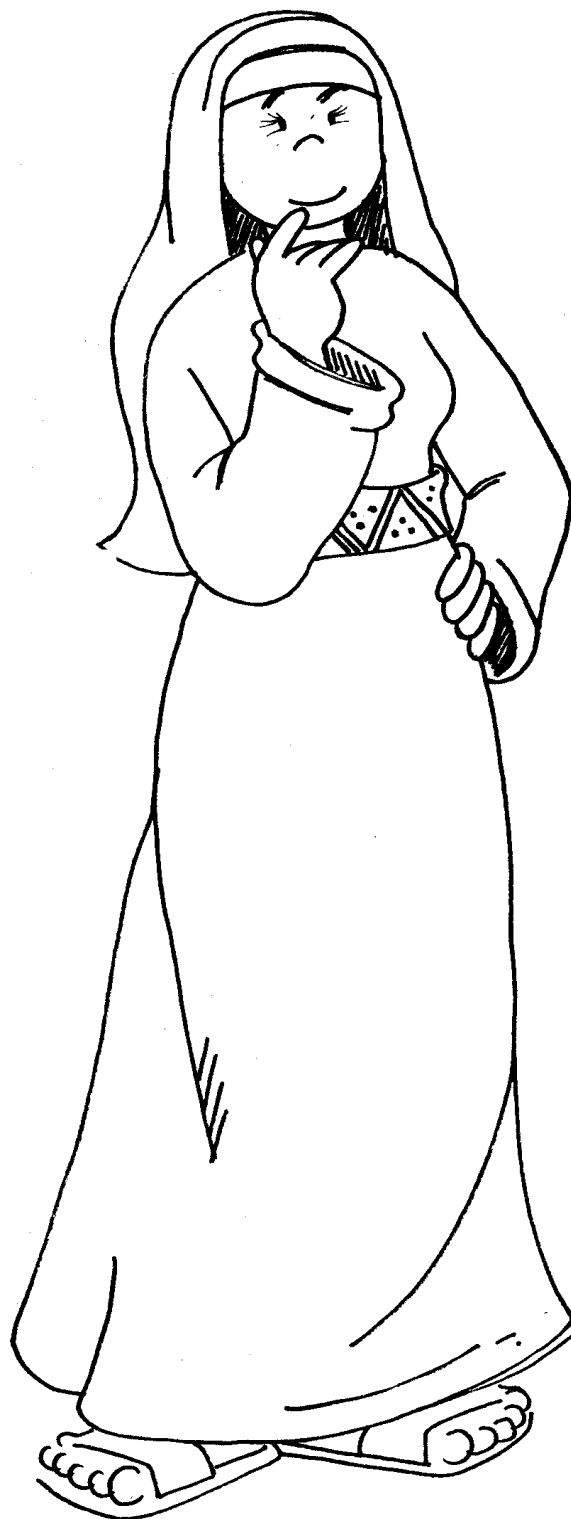


ILUSTRACIÓN (B.5.3.9)

ANANÍAS

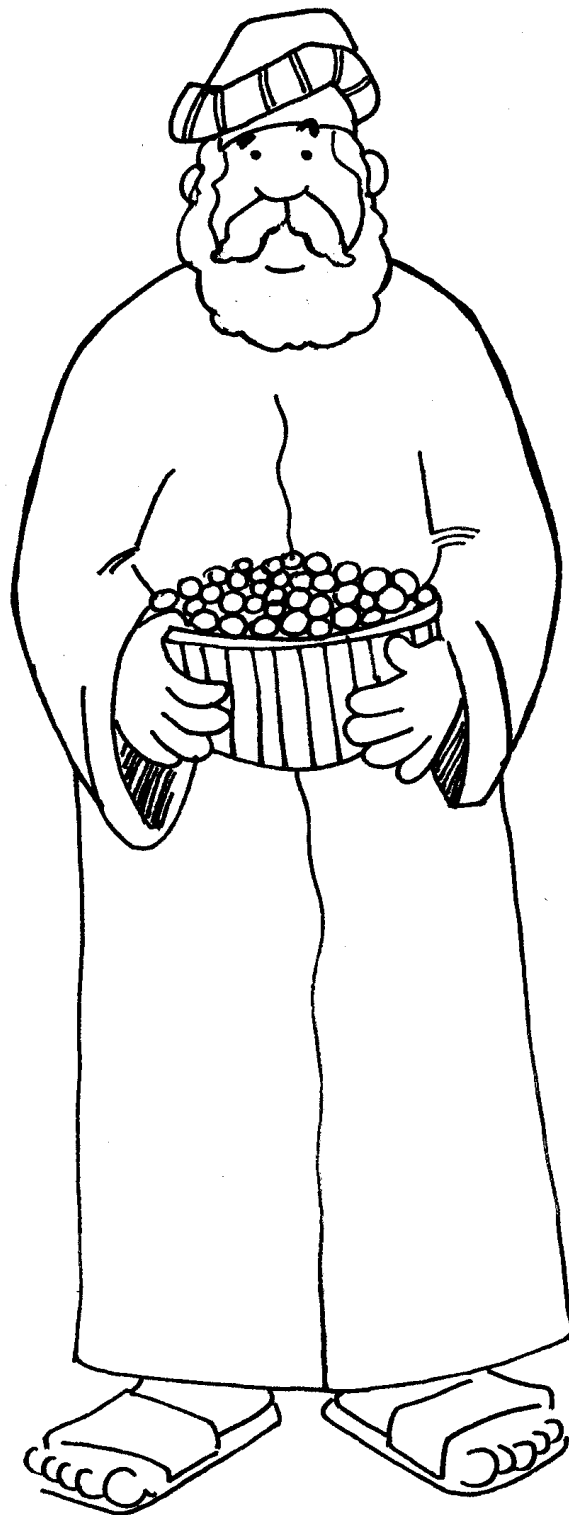


ILUSTRACIÓN (B.5.3.9)

CARA FELÍZ

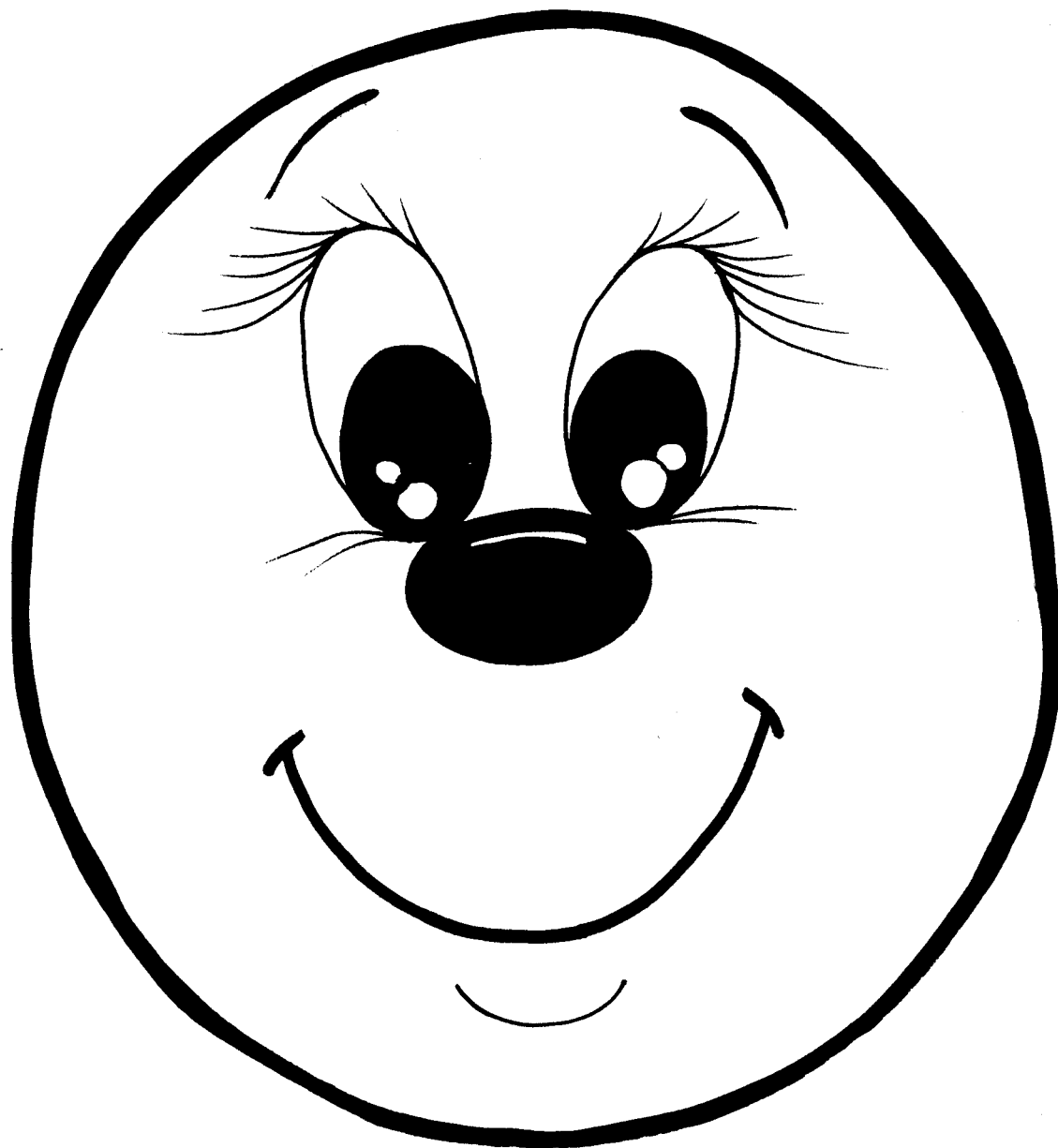


ILUSTRACIÓN (B.5.3.9)

CARA TRISTE

