

# MIS HABILIDADES SON UN REGALO DE DIOS (B.5.4.4)

**REFERENCIA BÍBLICA:** Salmo 139:3, Romanos 12:6, 1 Corintios 4:7, 12:4

**VERSÍCULO CLAVE:** "Sabes todas mis andanzas, ¿sabes todo lo que hago!"  
(Salmo 139:3, Dios Habla Hoy).

**CONCEPTO CLAVE:** Dios me ha regalado habilidades que debo usarlas para el bienestar no solamente mío, sino también de otros.

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

1. Hacer una lista de las habilidades que tienen.
2. Dramatizar cómo pueden utilizar sus habilidades para el bienestar de otros.
3. Decir de memoria el versículo clave.

## **APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:**

Cada persona ha recibido de parte de Dios habilidades, no solamente para bien propio, sino para poder servir a los demás. Cada ser humano tiene una tendencia nata a hacer algo que le gusta y lo hace bien, porque esa es su habilidad. Posiblemente los niños a esta edad, aun no reconozcan ninguna habilidad en sí mismos, pero Dios les ama y quiere que ellos reconozcan que tienen habilidades y que deben usarlas para el bienestar de otros. Durante la semana, pensarán en cómo ayudar a otras personas usando las habilidades que Dios les ha dado como un regalo especial.

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

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>TIEMPO</b>
Experimento (vea las instrucciones)	• hojas, lápices	20 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• Biblia, regalo, figuras o títeres	10 minutos
Versículo (vea las instrucciones)	• cartulina	10 minutos
Manualidad (vea las instrucciones)	• cartón, metro, agujereadora, tijeras, bandas de goma, crayones	15 minutos
Conclusiones (vea las instrucciones)	• refrigerio	5 minutos

## HOJA DE INSTRUCCIONES (B.5.4.4)

**EXPERIMENTO:** Cuando ya todos hayan llegado, diga que hoy conocerán una lista de habilidades y luego experimentarán para ver si tienen habilidad en algunas actividades. Adjunto se encuentran hojas de actividad que pueden realizar. Saque las copias suficientes y deles para que trabajen. La idea no es ser el mejor o el más rápido. La idea es reconocer si uno tiene habilidades o no en alguna área. Nadie va a "ganar" sino que todos encontrarán diferentes áreas en las cuales son hábiles. Dé tiempo suficiente para que con seguridad puedan reconocer sus habilidades.

**HISTORIA:** Presente el regalo y saque de allí la palabra grande "Habilidades". Luego saque otras palabras (como las que se encuentran adjuntas) que describen algunas habilidades que tienen los niños.

Utilizando figuras, ilustraciones o títeres, cuente la historia de Pedro caminando sobre el agua (Mateo 14:22-33) y la historia de Juan cerca a la cruz cuando Jesús le encomendó a su madre María, (Juan 19:25-27) para mostrar que siendo diferentes, cada uno de ellos fue importante en la vida de Jesús. Dios no nos ha hecho iguales. Pero ha dado a cada uno habilidades para el bienestar de otros. Los puntos importantes son:

- ❖ Nuestras habilidades son un regalo de Dios.
- ❖ Cada uno tiene habilidades diferentes de las otras personas.
- ❖ Dios nos ha dado a cada uno lo que es mejor para nosotros y para el bienestar de los demás.

Pregunte qué habilidades descubrieron durante el experimento. Deje que ellos mismos piensen cómo utilizar sus habilidades para el bien de otros. Guíeles a pensar en cosas concretas que pueden hacer. Es importante no dejar las cosas en términos teóricos. Los niños necesitan ayuda para pensar en casos específicos.

**VERSÍCULO:** Es importante memorizar el versículo. Adjunto se encuentra una idea que podría usar en caso de que no tenga alguna idea propia.

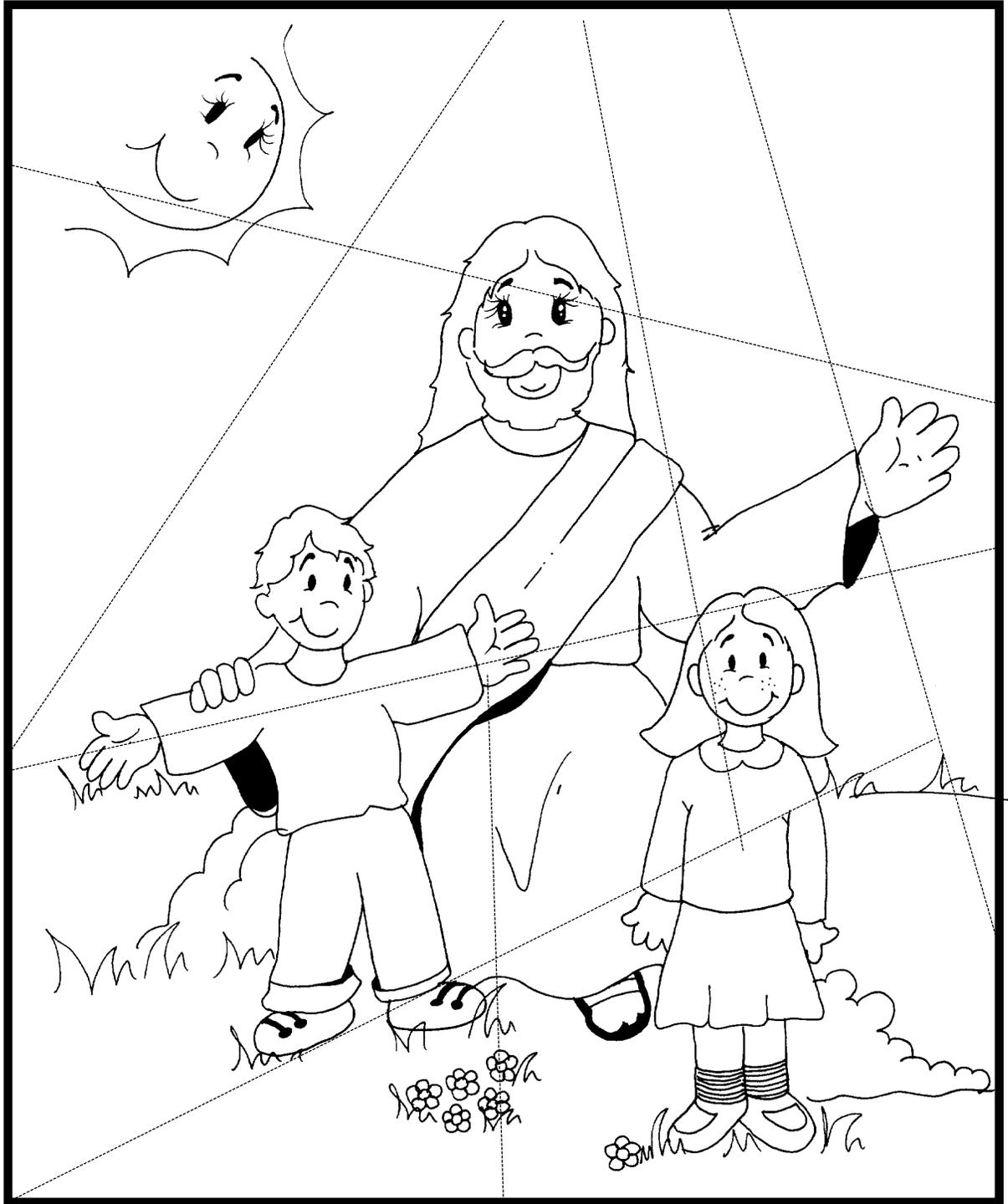
**MANUALIDAD:** Hay una opción adjunta que podría utilizar.

**CONCLUSIÓN:** Durante los últimos minutos de la clase pueden cantar "Cristo Me Ama" o alguna otra canción que hable del amor de Dios.

Ofrezca un refrigerio (los niños con habilidad de ayudar y servir pueden demostrarlo, ayudando a repartir el refrigerio). Termine en oración.

# HOJA DE EXPERIMENTO (B.5.4.4)

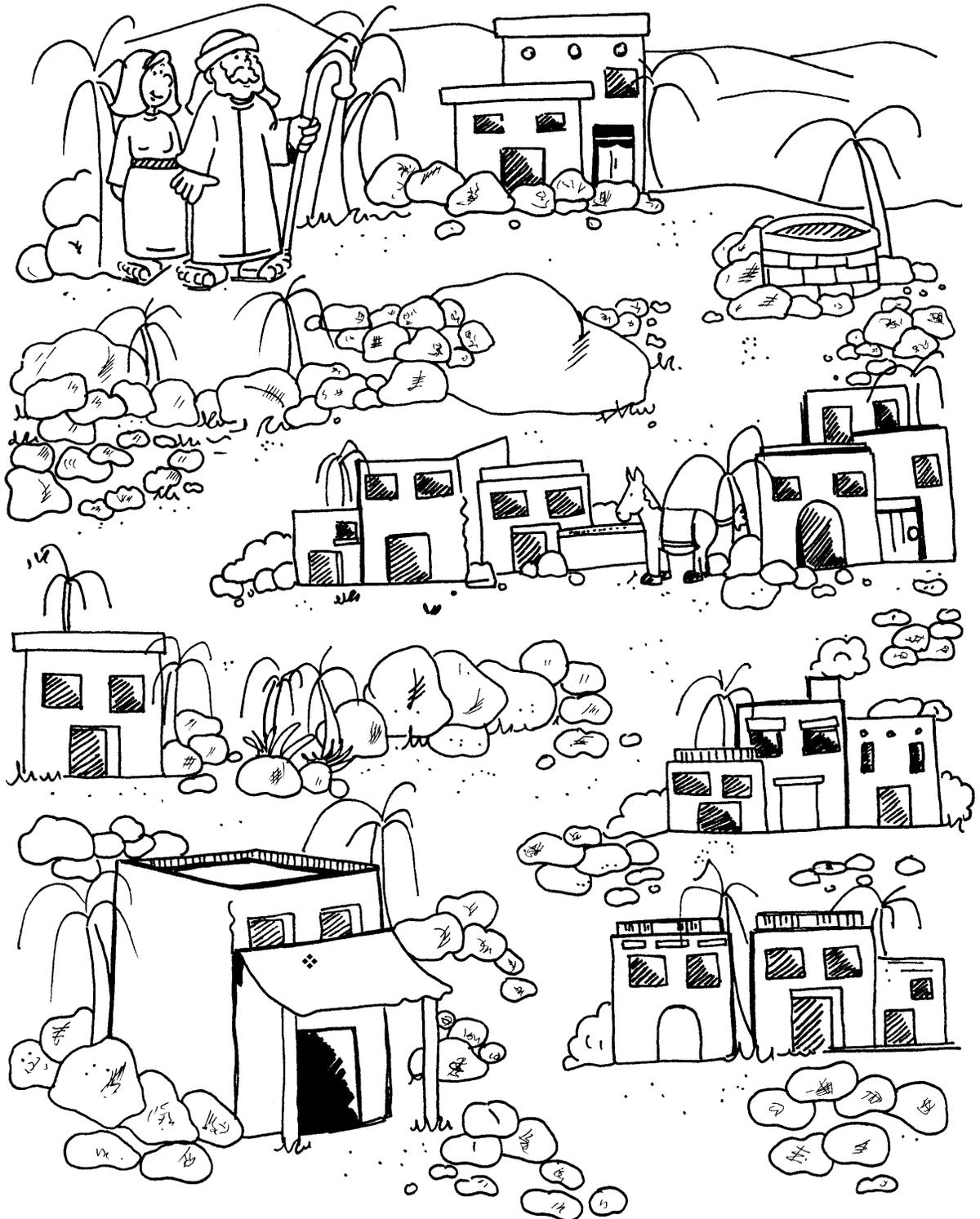
ROMPECABEZAS



# HOJA DE EXPERIMENTO (B.5.4.4)

## LABERINTO 1 (PARA NIÑOS MENORES)

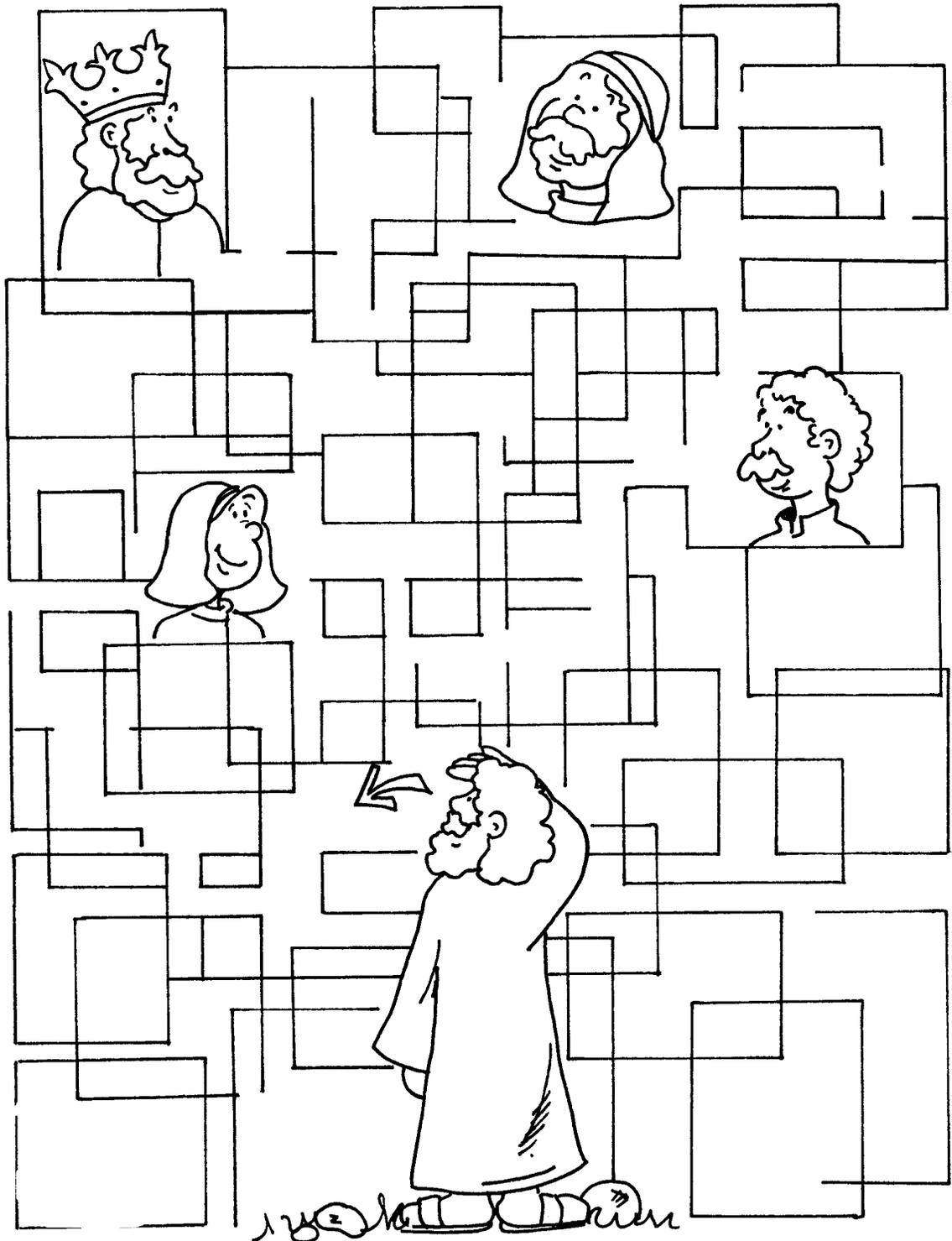
Esta pareja está buscando una casa que tiene una estrella como señal. Ellos no conocen el camino. Ayúdales a llegar.



# HOJA DE EXPERIMENTO (B.5.4.4)

## LABERINTO 2 (PARA NIÑOS MAYORES)

Antes de hablar con el rey, este hombre tiene que hablar con las personas que están en el camino. ¿Puedes llegar donde está el rey?



# HOJA DE EXPERIMENTO (B.5.4.4)

## MENSAJE EN CÓDIGO

De acuerdo al siguiente código, descifra el mensaje y escríbelo abajo.

Código:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Mensaje:



# HOJA DE INFORMACIÓN (B.5.4.4)

## HABILIDADES

Abajo se encuentran palabras que describen algunas habilidades que los niños pueden tener. Hay que entender que las habilidades se definen a través de la experiencia y se desarrollan durante toda la vida. A esta edad quizás no reconozcan sus habilidades que más tarde serán obvias a todo el mundo. Hoy tienen que pensar simplemente en las cosas que ellos puedan reconocer por sí mismos. Escriba esta lista en la pizarra o en una cartelera.

<b>cocinar</b>	<b>cuidar a niños pequeños</b>
<b>hacer deportes</b>	<b>arreglar ropa</b>
<b>dibujar</b>	<b>ayudar a los padres</b>
<b>cantar</b>	<b>organizar libros y papeles</b>
<b>tocar un instrumento</b>	<b>limpiar</b>
<b>construir cosas</b>	<b>sembrar semillas</b>
<b>hacer pan o galletas</b>	<b>escuchar a otra persona</b>
<b>pintar</b>	<b>hablar lindo</b>
<b>leer</b>	<b>orar</b>
<b>escribir cuentos</b>	<b>visitar a los enfermos</b>
<b>componer canciones</b>	<b>tener paciencia con los niños</b>
<b>hacer amistades</b>	<b>ayudar a los maestros</b>
<b>entender cosas complicadas</b>	<b>animar a sus amigos</b>
<b>contar chistes</b>	<b>dar abrazos a sus hermanos</b>
<b>solucionar problemas</b>	<b>explicar</b>

# VERSÍCULO (B.5.4.4)

## TARJETAS REVUELTAS

Materiales: cartón                      marcadores

Preparación: 1. Haga tarjetas de cartón, 10 x 25 cm. una para cada palabra del versículo. Haga dos juegos (o uno para cada equipo).  
2. Escriba las palabras en las tarjetas.

Cómo jugar: 1. Divida el grupo en dos equipos (o cuatro si la clase es muy grande).  
2. Escoja un representante de cada equipo. (Deben ser de la misma edad y habilidad).  
3. Ponga un juego revuelto de tarjetas, boca abajo, al frente de cada niño.  
4. Cuente hasta tres y deje que ellos volteen las tarjetas y las pongan en orden correcto. Cuando lo hayan hecho, deben leer el versículo.  
5. El primero que lo haga gana un punto. Siga haciendo lo mismo con otros representantes de los equipos. El equipo con más puntos gana.

# MANUALIDAD (B.5.4.4)

## BOTÓN HILANDERO

Materiales: cartón                      metro  
                 perforadora                      tijeras  
                 elástico o ligas                      crayones

Elaboración: 1. Recorte el cartón en círculos de 8 cm. para cada niño.  
2. Haga un hueco y meta la liga o elástico, haga un nudo.  
3. Escriba la palabra "soy" en un lado del círculo y la palabra "único" en el otro lado del círculo. Para ver el mensaje hay que girar el círculo y luego soltarlo.

