

# EL HIJO PRÓDIGO (C.7.1.10)

**REFERENCIA BÍBLICA:** Lucas 15:11-32

**VERSÍCULO CLAVE:** "Porque este hijo mío estaba muerto y ha vuelto a vivir; se había perdido y lo hemos encontrado" (Lucas 15:24, Dios Habla Hoy).

**CONCEPTO CLAVE:** Como un buen padre, Dios me perdona cuando vuelvo mis ojos a Él.

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

1. Dibujar las diferentes emociones de los personajes de la parábola.
2. Contrastar la vida del hijo menor y la vida de un niño rebelde hoy en día.
3. Describir cómo el padre recibió a su hijo.

## **APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:**

La parábola del "Hijo Pródigo" nos muestra la relación entre Dios y cada uno de nosotros. Cada individuo es como el hijo menor que recibe su herencia (la vida, el mundo que Dios hizo, la familia, etcétera) y la gasta en malas actividades (el odio, la avaricia, las guerras, etcétera). La verdad es que Dios, como el padre de la parábola, siempre nos espera, con brazos abiertos, listo a perdonarnos y restaurarnos a su familia. Aún los niños de esta edad deben saber que si en una u otra forma han fallado delante de Dios, ya sea siendo desobedientes, mintiendo, robando, o en fin todo lo que desagrada a Dios, ellos son como el hijo menor de esta historia. Por medio de esta lección los niños se acercarán a Dios, en actitud de arrepentimiento a pedirle su perdón, recordando que como un buen padre, Dios siempre nos recibe con amor.

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

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>TIEMPO</b>
Parábola (vea las instrucciones)	• "Caja de Parábolas", Biblia	10 minutos
Drama (vea las instrucciones)	• huellas, letreros, títeres, mazorcas viejas, una bandeja, elementos para una fiesta, torta, hojas, lápices, juego	40 minutos
Conclusión (vea las instrucciones)	• versículo, manualidades	10 minutos

# HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.1.10)

**PREPARACIÓN:** Con anticipación hay que hacer bastantes huellas de un pie. También hay que hacer círculos que van a representar a los diferentes personajes de la parábola. Adjunto se encuentran las instrucciones.

**PARÁBOLA:** Tenga a la mano la caja de parábolas, las figuras y símbolos de la historia. Cuente la historia con reverencia moviendo las figuras como en todas las parábolas. (Lea la parábola varias veces para que pueda contarla sin olvidar detalles). Haga preguntas como: Me pregunto ¿cómo se sintió el hermano mayor cuando el menor pidió su herencia? Me pregunto ¿qué pensó el padre cuando su hijo menor pidió su herencia y luego se fue? Me pregunto si el hijo menor disfrutó de su herencia. Me pregunto ¿qué hacía el papá todos los días mientras que su hijo menor estaba lejos? (Usted puede pensar en varias preguntas y luego decir, "Me pregunto si ustedes tienen preguntas").

Hoy los niños dramatizarán la parábola.

**DRAMATIZACIÓN:** Planifique los cuatro lugares de la parábola en donde estarán: la casa, una ciudad lejana, la pocilga y los campos de la familia. Si el aula es grande puede utilizar las cuatro esquinas para representar los cuatro lugares. Si el aula es pequeña sería mejor tener "la casa" y "los campos de la familia" en el aula y "la ciudad lejana y la pocilga" en otra parte de su edificio o afuera del templo. Van a hacer un camino entre los lugares con las huellas que ha hecho con anticipación. En cada lugar los niños pueden hacer otra actividad. Hay que contar cada parte de la historia y dejar que los niños mismos demuestren lo que sintieron los personajes, utilizando los títeres que ha hecho con anticipación.

**CASA:** En el lugar que usted ha designado como la casa, pueden hacer una de las actividades adjuntas. También deben pensar en las emociones de los personajes de la parábola. Deje que ellos mismos cuenten lo que pasó en la casa entre el hijo menor y el padre. Pueden utilizar los títeres para demostrar las emociones de los dos (o de los tres incluyendo al hijo mayor) durante el encuentro. Luego todos podrían caminar hacia el lugar de la ciudad lejana, dejando huellas en el camino.

**CIUDAD LEJANA:** Al llegar al lugar que usted ha designado como la ciudad lejana, los niños contarán lo que pasó allí. Utilizando los títeres podrían demostrar las emociones de los diferentes personajes, el joven rebelde y sus "amigos" cuando el joven tenía mucho dinero y luego cuando llegó la sequía y se acabó el dinero. Pueden hacer una comparación entre el joven de la parábola y los niños rebeldes de hoy.

**POCILGA:** Cuando ha terminado el tiempo en el área de la ciudad lejana, los niños dejarán sus huellas en el camino hacia la pocilga. Allí pueden contar de nuevo lo que le pasó al joven y las emociones que él sintió en ese lugar tan menospreciado por los judíos (el disgusto, la desesperación, la ira contra sí mismo, la depresión, la falta de esperanza y luego la nueva esperanza cuando piensa en su hogar, la inseguridad, etcétera). Ayúdeles a expresar todos estos sentimientos. Usted puede ofrecerles en una bandeja unas mazorcas viejas. Invítelos a tomar las mazorcas en sus manos y pensar en lo que vivió el joven. Quizás sería bueno tomar un rato allí para orar expresando el dolor que uno siente cuando ha dejado a Dios. Luego pueden hablar del valor que el joven tuvo que tener cuando decidió regresar a casa. ¡No fue nada fácil! Déjeles hacer uno de los laberintos que se encuentran adjuntos o haga uno original y luego deben regresar al lugar designado para la casa, dejando las huellas en el camino.

**CASA:** Al regresar al lugar designado para la casa, expresarán de nuevo los sentimientos del padre y del hijo menor cuando él regresó a casa. Luego pueden contar todo lo que el padre hizo para su hijo. Déjeles decorar un poco el lugar como si fuera una fiesta. Sería bueno tener algún refrigerio especial (torta o galletas, golosinas) y hablar de la alegría que sintió tanto el padre como el hijo menor y todos los de la casa. Sería bueno cantar una canción que ellos sepan que tenga que ver con la alegría y/o el perdón. Hable de lo que le costó al padre perdonar a su hijo. No pudo retener su enojo o disgusto con el joven sino perdonarlo. No pudo rendir cuentas con él sino aceptarlo tal como llegó, sin nada, sólo su deseo de volver a la casa. No pudo pedir nada de su hijo sino más bien darle todo lo que tenía. Cuando ya estén en la fiesta, llame su atención y dígales que todavía no han visto un personaje importante de la parábola. Pregunte quién es. (el hermano mayor) y luego lléveles (dejando huellas en el camino) al lugar que ha designado como los campos de la familia.

**CAMPOS DE LA FAMILIA:** Aquí pensarán en la reacción del hermano mayor. Ayúdeles a darse cuenta de la diferencia entre el padre (que realmente había perdido mucho más) y el hijo mayor (que de todos modos iba a recibir su herencia). Haga preguntas como: Me pregunto ¿por qué el hermano mayor no sintió alegría al ver a su hermano perdido? Me pregunto ¿por qué sintió celos de su hermano que ya no tenía nada mientras que él tenía toda una herencia por recibir? Déjeles meditar bien y luego invíteles a pensar en la reacción del padre quien es como Dios, nuestro Padre; que también quiere recibirnos cuando regresamos a Él. Aquí sería bueno trabajar un rato en el versículo de hoy, utilizando cualquier método que sea interesante.

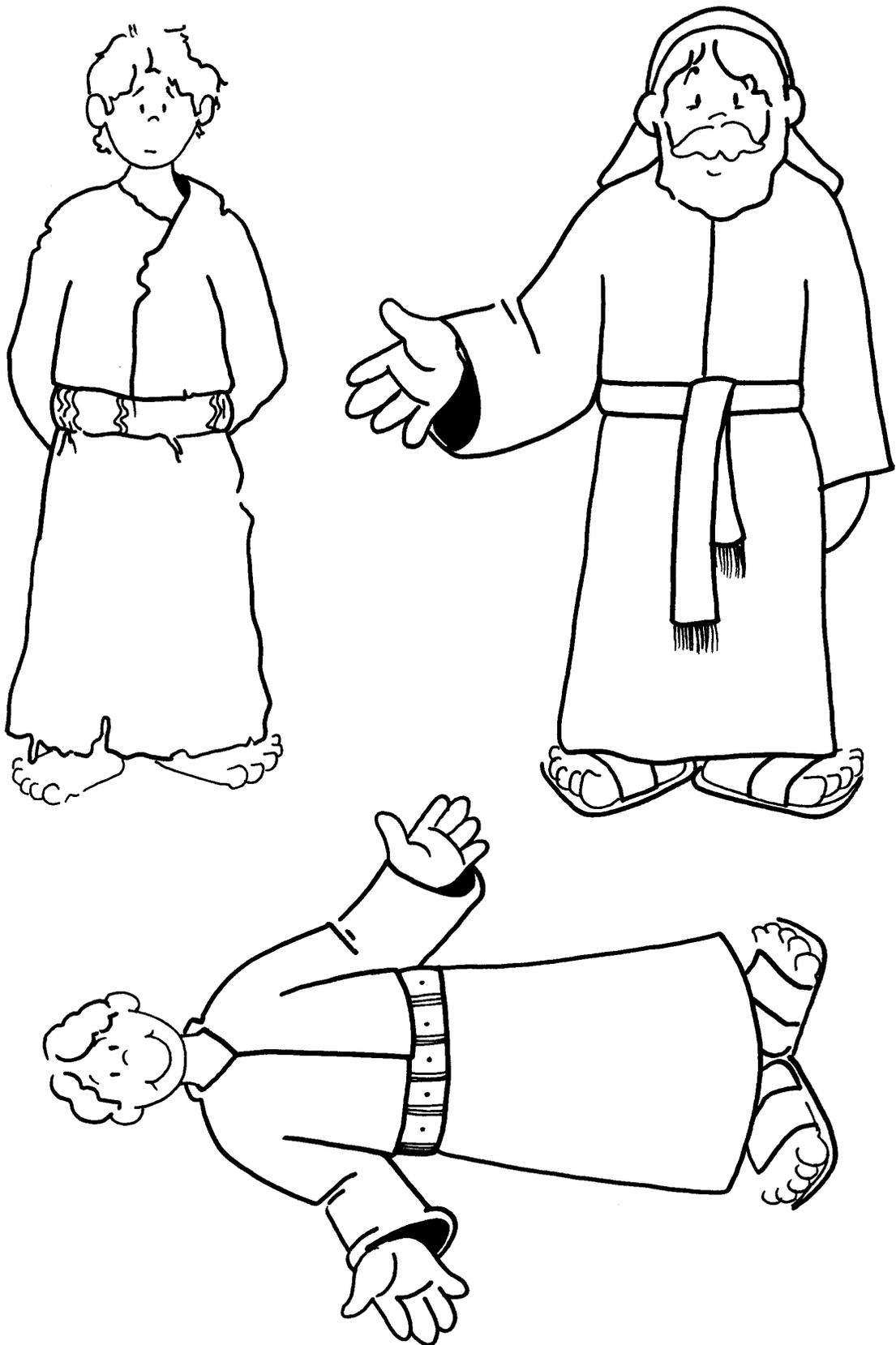
**NOTA:** Si en su clase no hay manera de tener cuatro lugares donde los niños puedan caminar de un sitio a otro, hágales caminar en un círculo imaginando que están viajando. También podría dejar huellas. Así volverán a sentarse en el mismo lugar (quizás en una alfombra) pero van a "sentir" la diferencia. Quizás mientras caminan puede cambiar el letrero del lugar. Use su creatividad utilizando los recursos que tenga a disposición. Pida del Señor Jesucristo sabiduría para enseñar una buena lección.

**CONCLUSIÓN:** Durante los últimos momentos de la clase, reflexionen sobre lo que han aprendido de la parábola. Es importante volver a dar énfasis a los puntos claves, que todos somos como el hijo menor, rebeldes, lejos de nuestra "casa"; que Dios es como el padre que estuvo esperándole todos los días, con brazos abiertos para recibirlo y perdonarlo; que a veces somos como el hermano mayor que no quiere perdonar, que es egoísta. Pregúnteles si Dios les ha mostrado algo en sus vidas que Él quiere transformar. Termine en oración.

**NOTA:** Adjunto se encuentran algunas manualidades opcionales en caso de que el drama no se pueda realizar en su clase.

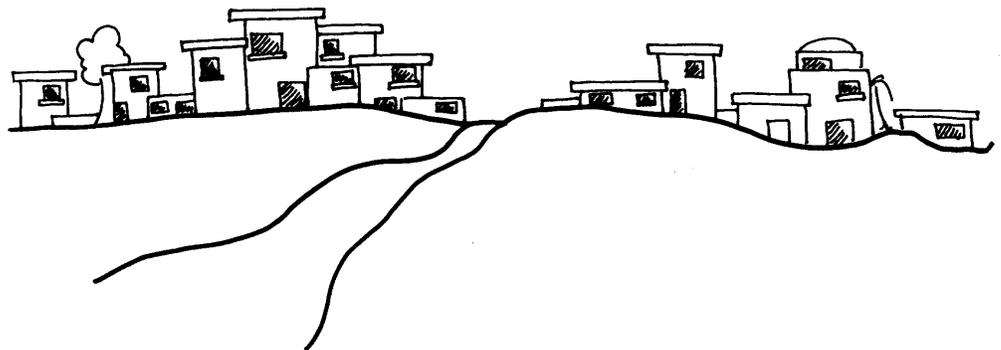
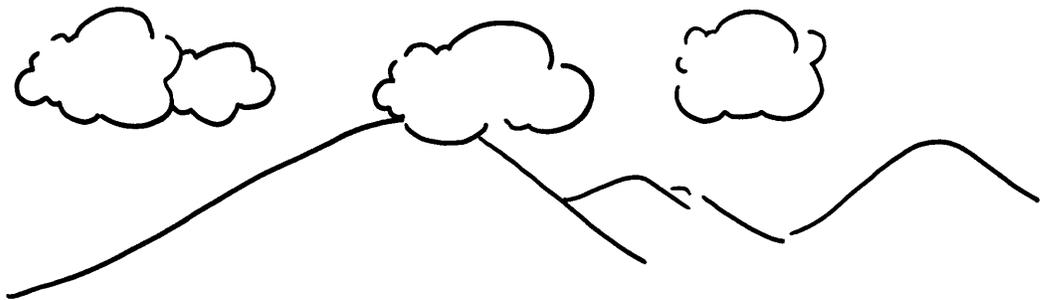
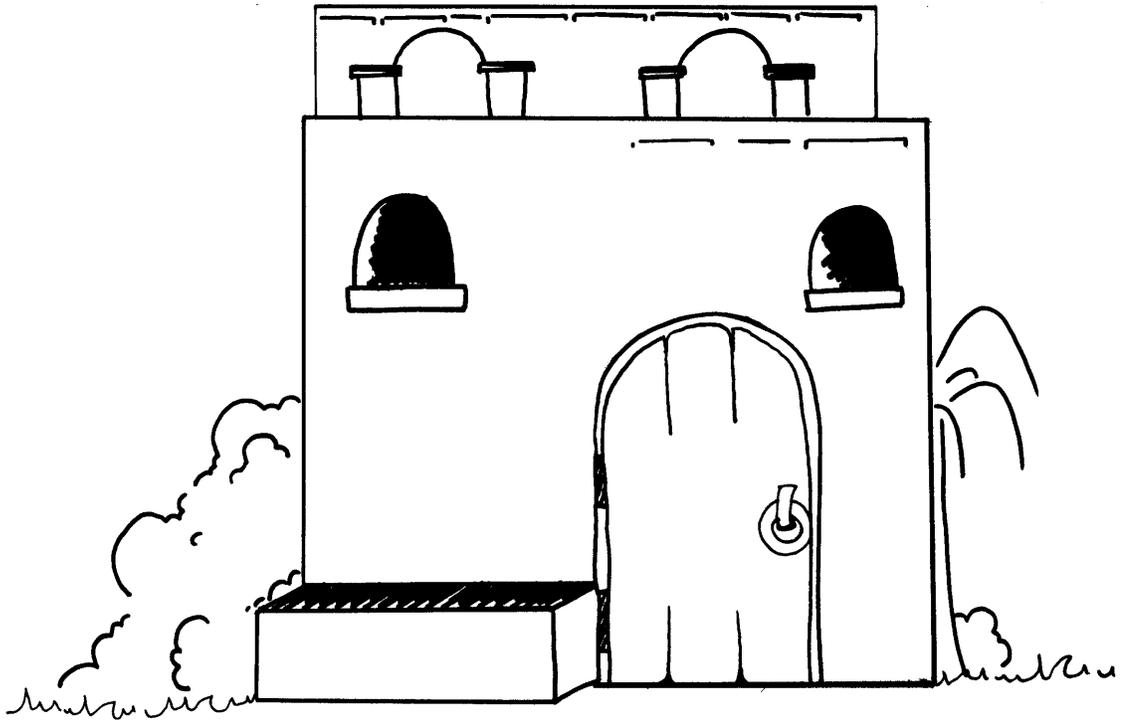
# FIGURAS PARA LA PARÁBOLA (C.7.1.10)

EL PADRE E HIJO PRÓDIGO ANTES Y DESPÚES



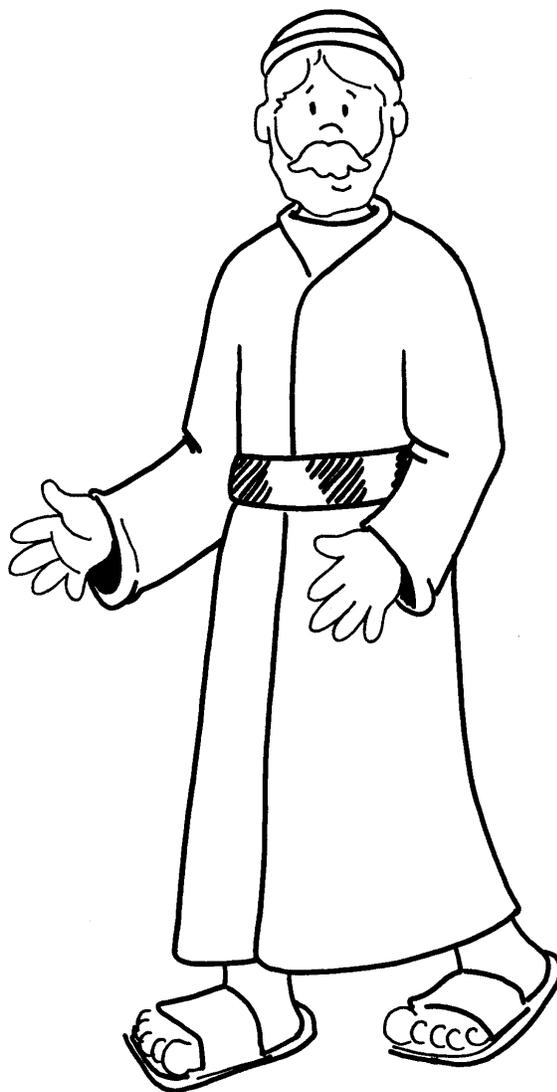
# FIGURAS PARA LA PARÁBOLA (C.7.1.10)

EL HOGAR Y UNA CIUDAD LEJANA



# FIGURA PARA LA PARÁBOLA (C.7.1.10)

EL HERMANO MAYOR

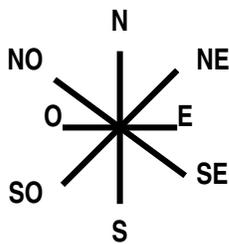


# HOJA DE TRABAJO 1 (C.7.1.10)

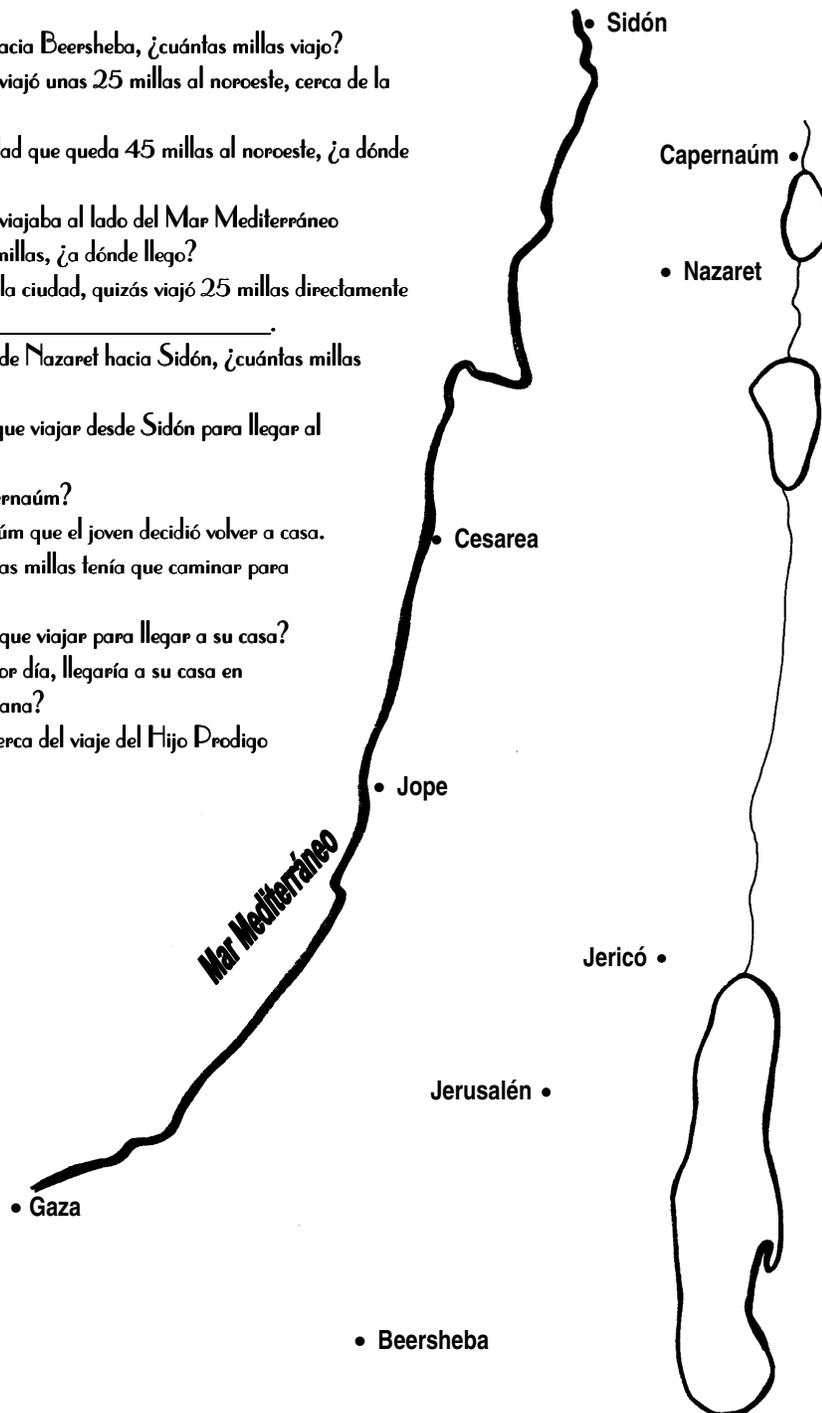
## EL HIJO PRÓDIGO

Jesús contó una historia de un joven quien tomó su herencia y salió de su casa a un a ciudad lejana. Jesús no nombró las ciudades pero el mapa abajo nos muestra varias ciudades y pueblos de su país. Utiliza el mapa para contestar las preguntas. Empieza en Jerusalén. Traza el viaje imaginario con tu lápiz.

1. Si viajaba en dirección hacia Beersheba, ¿cuántas millas viajó?
2. Quizás el joven después viajó unas 25 millas al noroeste, cerca de la costa. ¿A cuál ciudad?
3. Si el joven viajó a la ciudad que queda 45 millas al noroeste, ¿a dónde llegó?
4. Posiblemente el hombre viajaba al lado del Mar Mediterráneo después. Si caminó 35 millas, ¿a dónde llegó?
5. Después de quedarse en la ciudad, quizás viajó 25 millas directamente noreste a la ciudad de \_\_\_\_\_.
6. Si el joven viajó al norte de Nazaret hacia Sidón, ¿cuántas millas viajó?
7. ¿en cuál dirección tenía que viajar desde Sidón para llegar al pueblo de Capernaúm?
8. ¿En cuál mas está Capernaúm?
9. Quizás fue en Capernaúm que el joven decidió volver a casa. Aproximadamente cuántas millas tenía que caminar para llegar a Jerusalén?
10. ¿En cuál dirección tenía que viajar para llegar a su casa?
11. Si caminaba 10 millas por día, llegaría a su casa en menos o más de una semana?
12. Escribe una pregunta acerca del viaje del Hijo Pródigo utilizando el mapa.



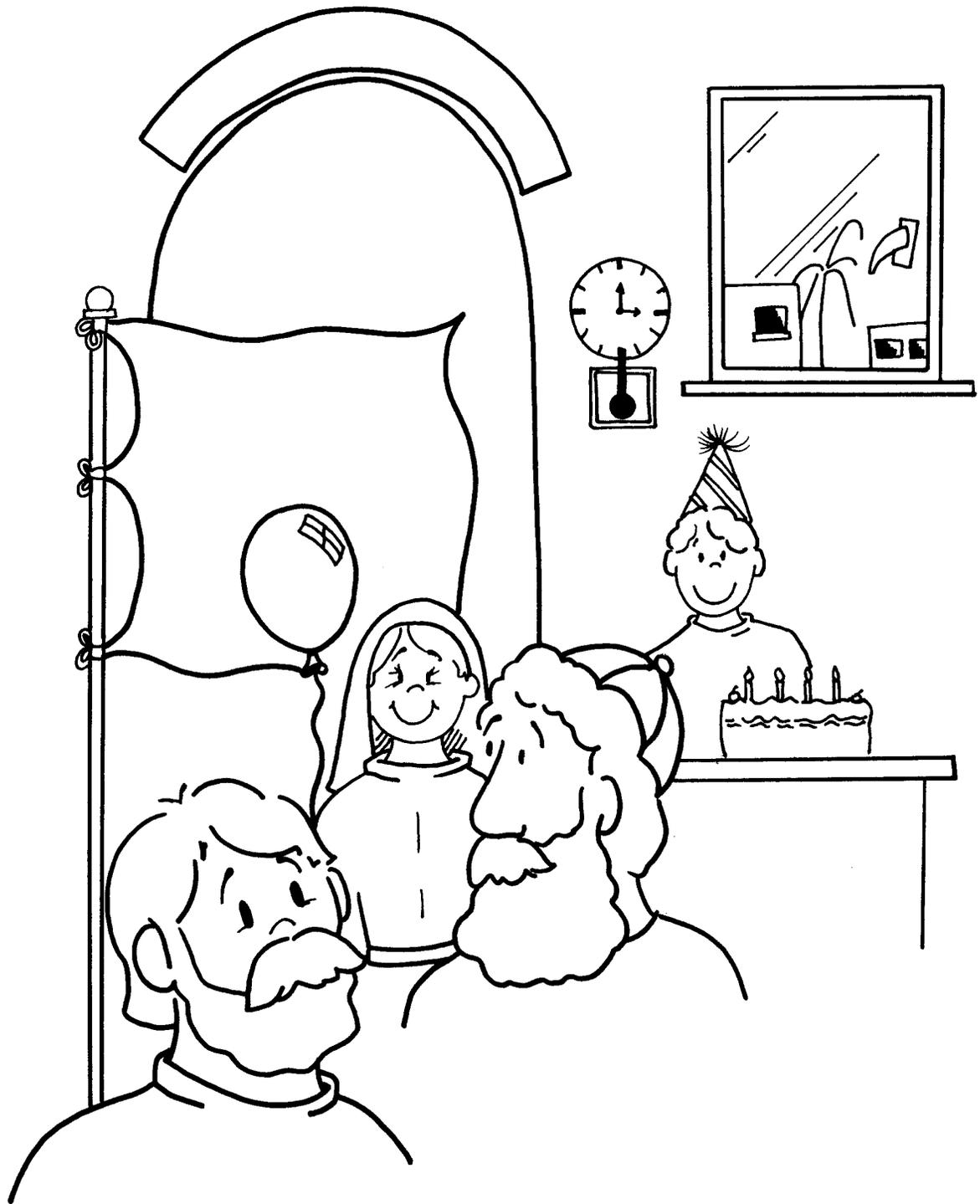
20 millas



# HOJA DE TRABAJO 2 (C.7.1.10)

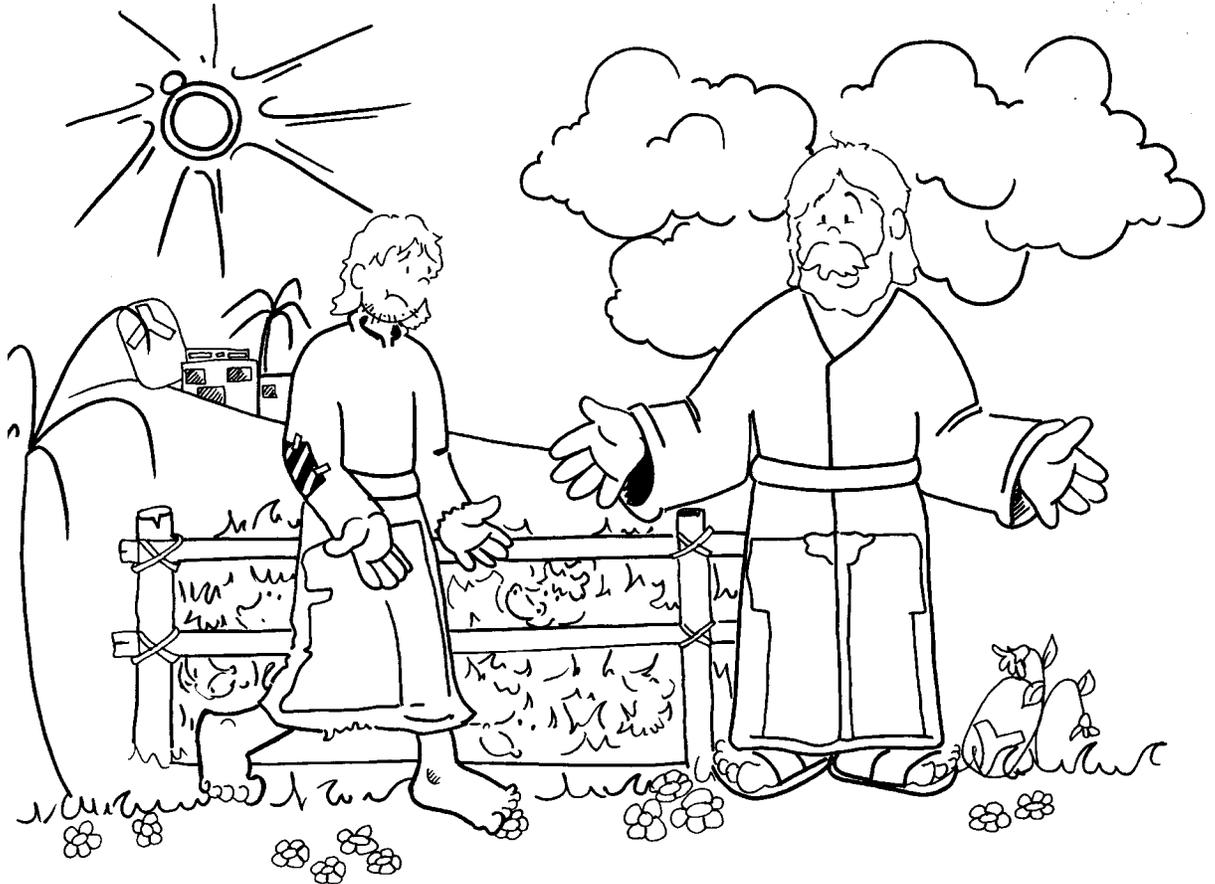
## EL REGRESO DEL HIJO PRÓDIGO

Busca las cosas que no existían en una casa judía.



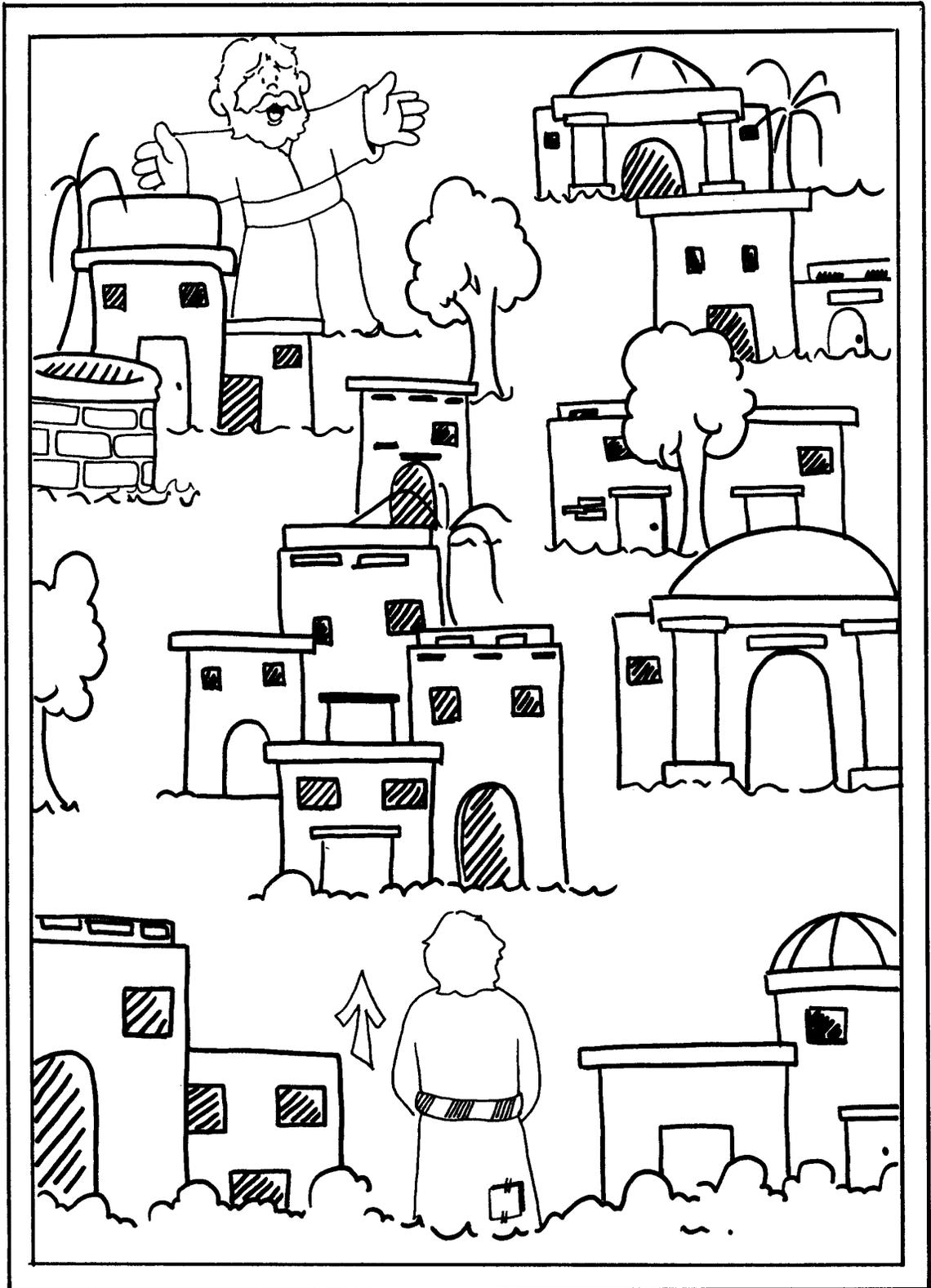
## HOJA DE TRABAJO 3 (C.7.1.10)

Busca un manto, un ternero, un anillo y un par de sandalias escondidos en el dibujo abajo.



# HOJA DE TRABAJO 4 (C.7.1.10)

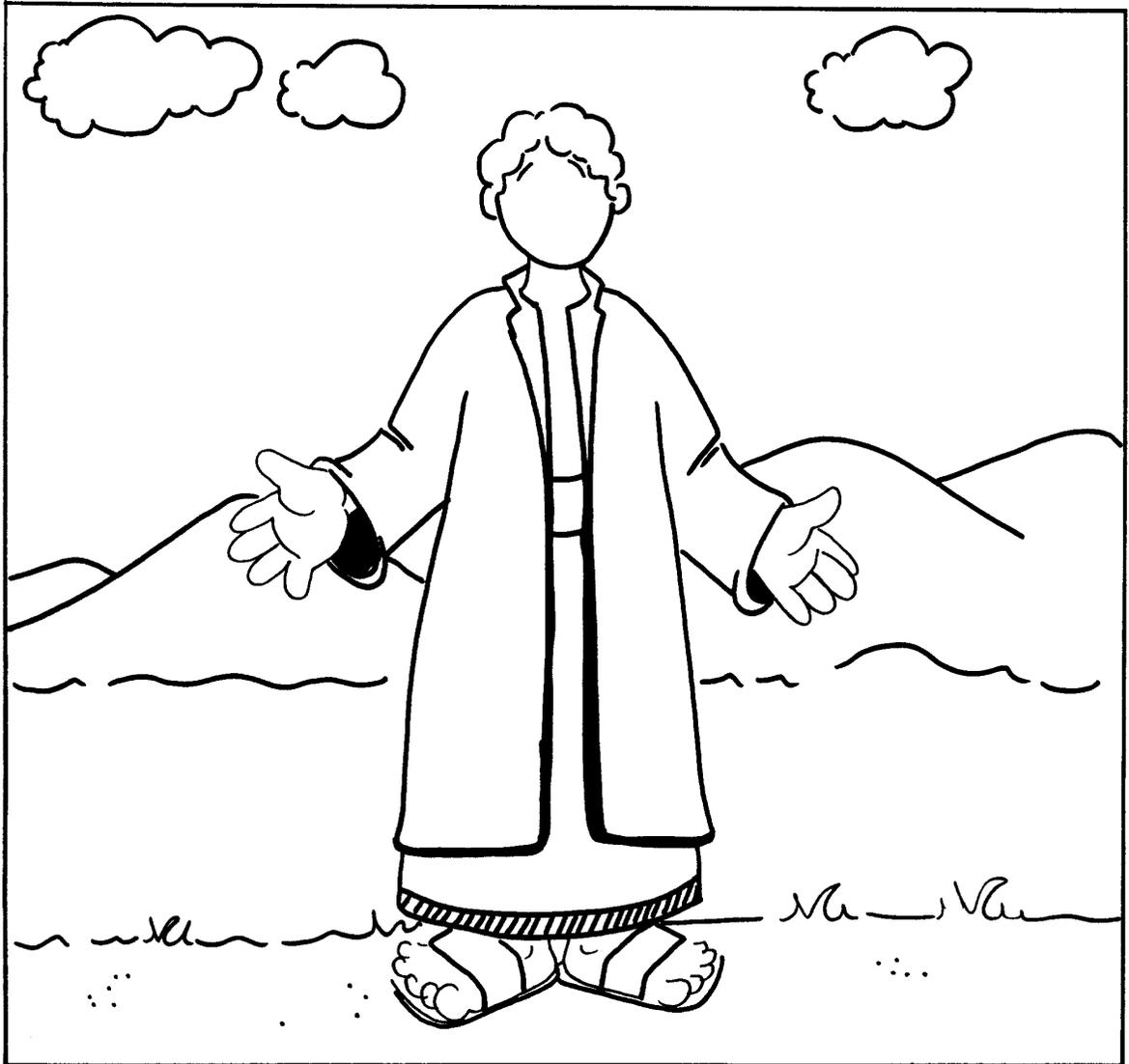
Ayuda al hijo pródigo a llegar a su padre sin cruzar ninguna línea del laberinto.



# MANUALIDAD 1 (C.7.1.10)

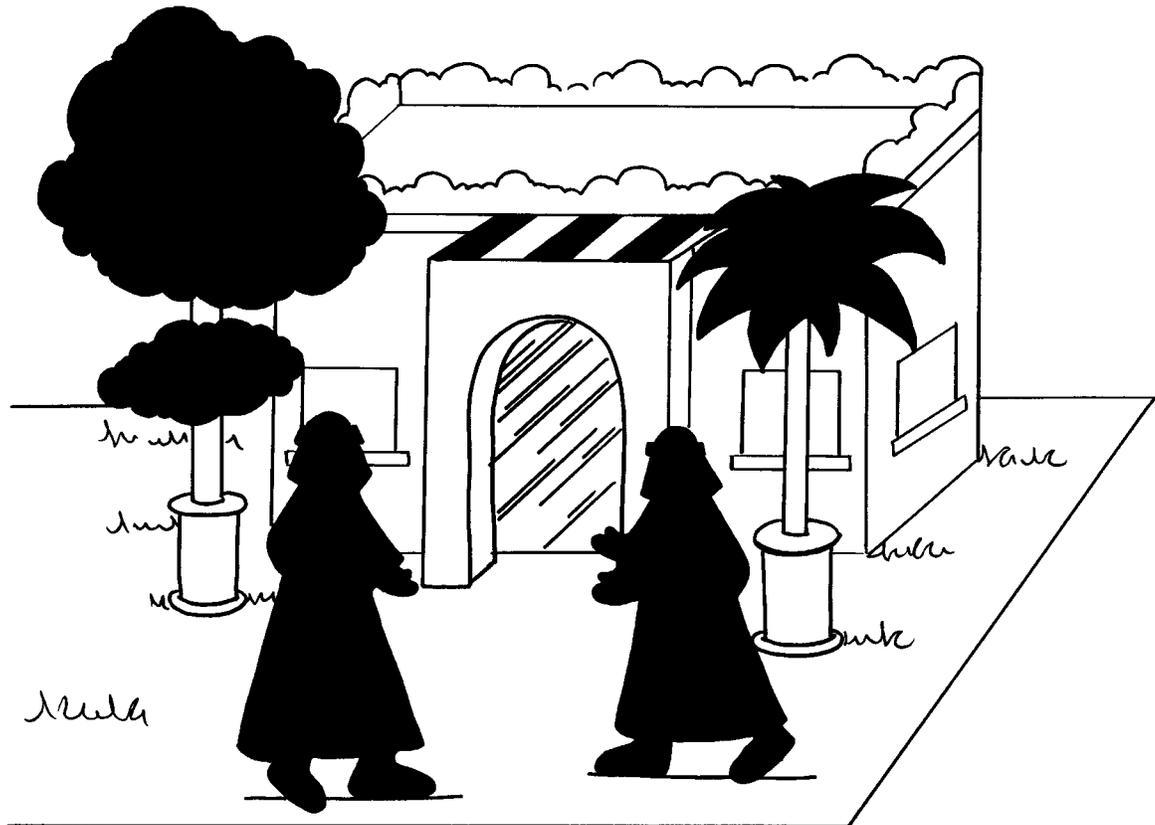
## EL HIJO PRÓDIGO

Dibuja la cara del joven cuando su padre le perdonó.



# MANUALIDAD 2 (C.7.1.10)

## LA CASA DEL HIJO PRÓDIGO



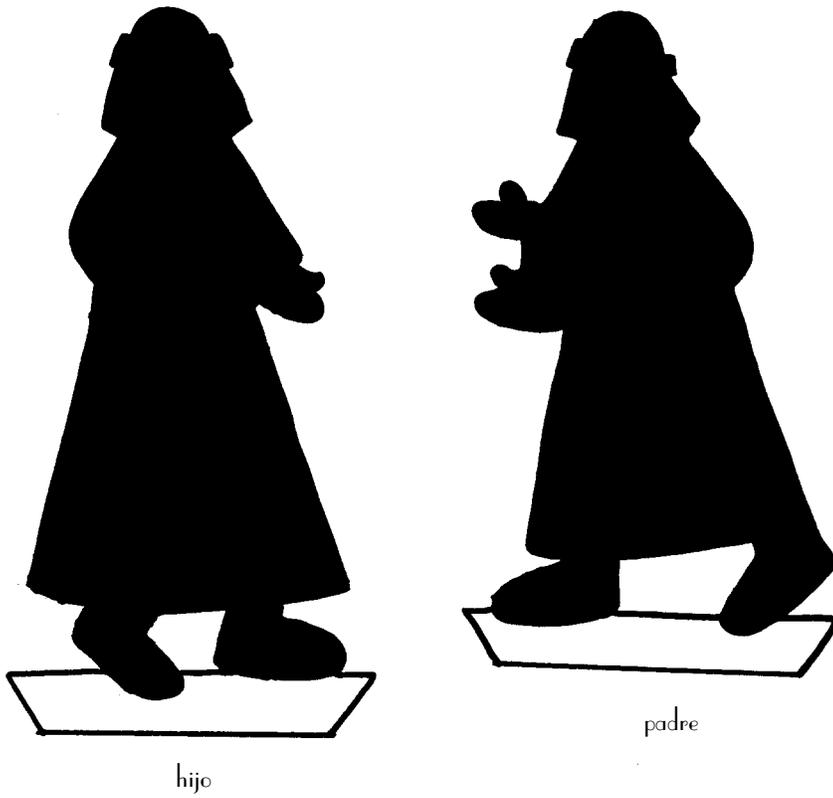
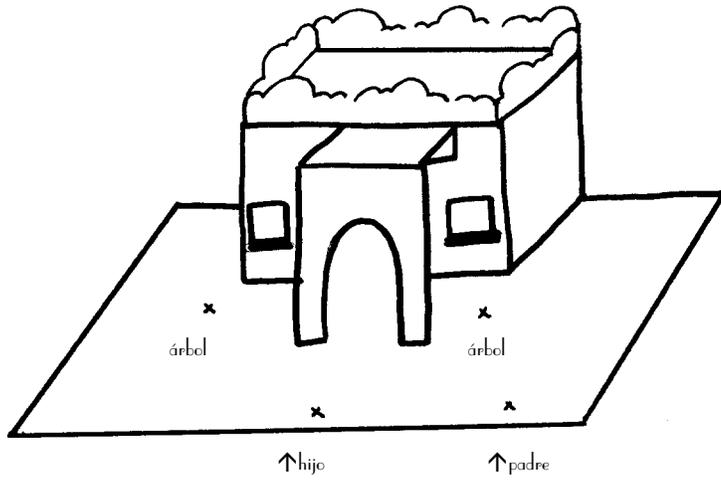
Aquí y en las siguientes páginas, se encuentran los patrones e instrucciones para hacer la escena de la llegada del hijo pródigo a su casa. Debe comenzar con cartón grueso de 36 cm. a 40 cm. para el fondo. Haga la casa de papel blanco, gris, café claro o marfil, de 20 cm. x 16 cm. Doble el papel 5 cm. de cada lado. Recorte las líneas mostradas en la hoja siguiente. Hay que cortar la puerta de papel negro y pegar en la casa. Dibuje las ventanas en la casa y recórtelas antes de unir la casa. El pórtico hay que hacer del mismo color que la casa. Adjunto se encuentra el patrón. Recorte, doble y pegue el pórtico a la casa utilizando la "pestaña" indicada en el patrón. Para terminar el techo, corte largos de papel y recorte en zigzag como se ve en el patrón. Péguelos en la casa.

La recámara de huéspedes hay que hacer del mismo color que la casa y en la misma manera pero de tamaño más pequeño utilizando una hoja de (más o menos) 10 x 14 cm.

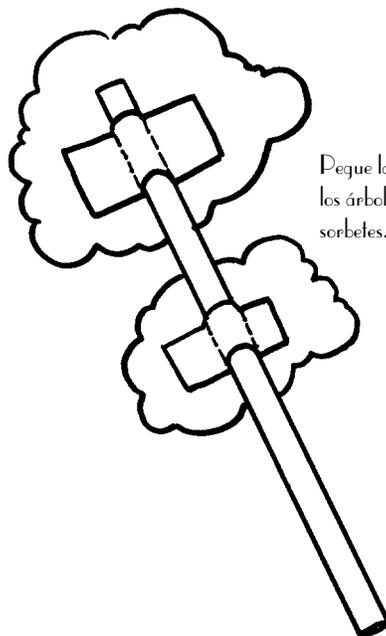
Las hojas de los árboles hay que hacer de papel verde, recortándolas como se ve en el patrón. Pegue las hojas en un palillo y meta el palillo en una bola de plastilina. (Los árboles añaden algo elegante a la escena).

Padre e hijo se pueden hacer de papel color azul oscuro, café o negro como siluetas. Péguelos en el fondo de cartón.

# PATRONES (C.7.1.10)

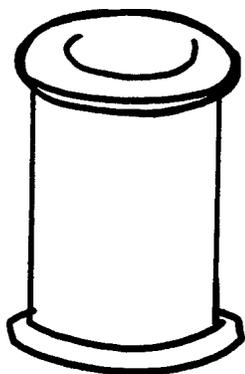
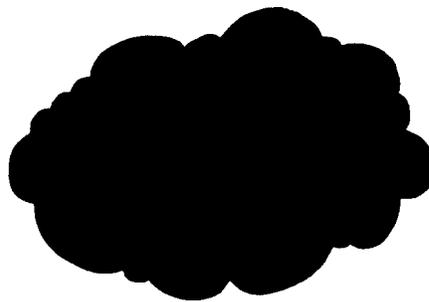
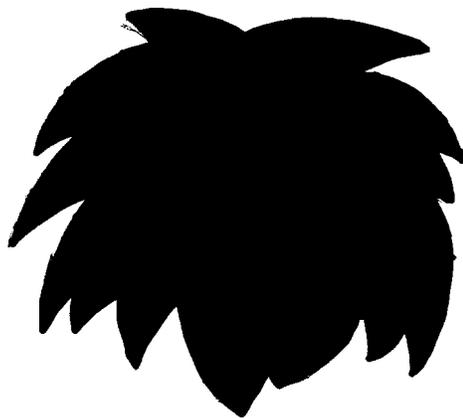


# PATRONES (C.7.1.10)

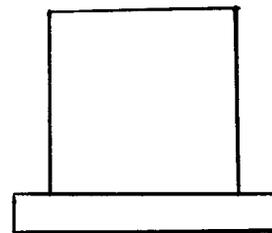


Pegue los patrones de los árboles a en los sorbetes.

Patrones para los árboles.



Coloque el sorbete en un carretel, bobina o en un poco de plastilina. Luego coloque los árboles donde está señalado con una "x" en la ilustración en página 109.

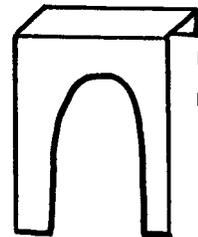
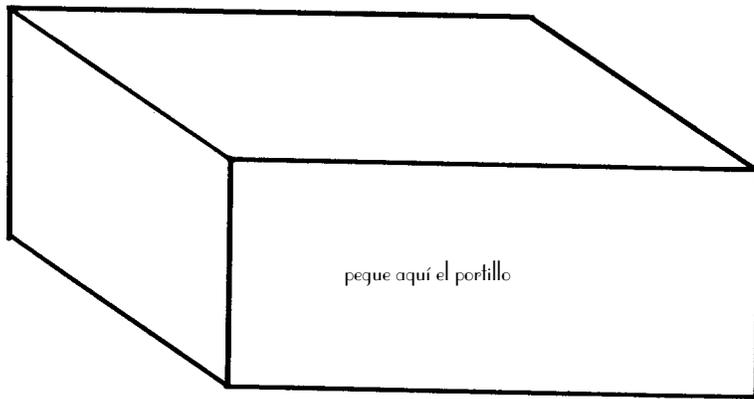
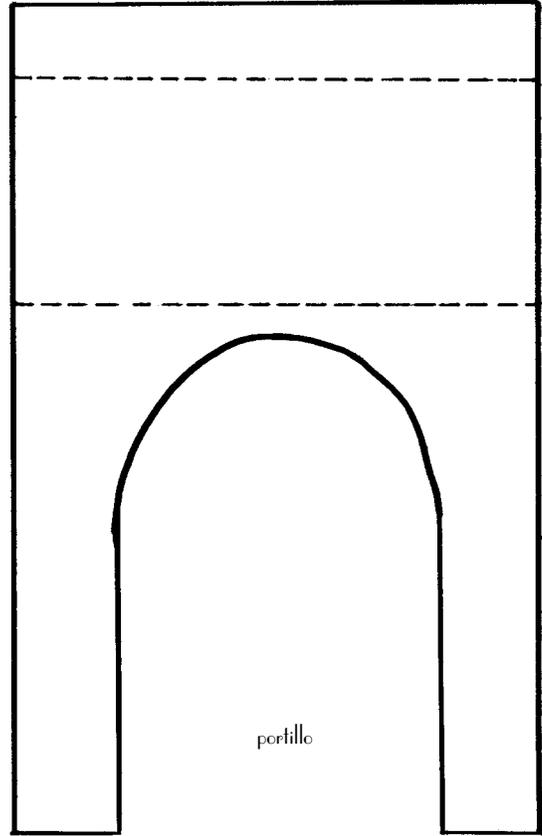
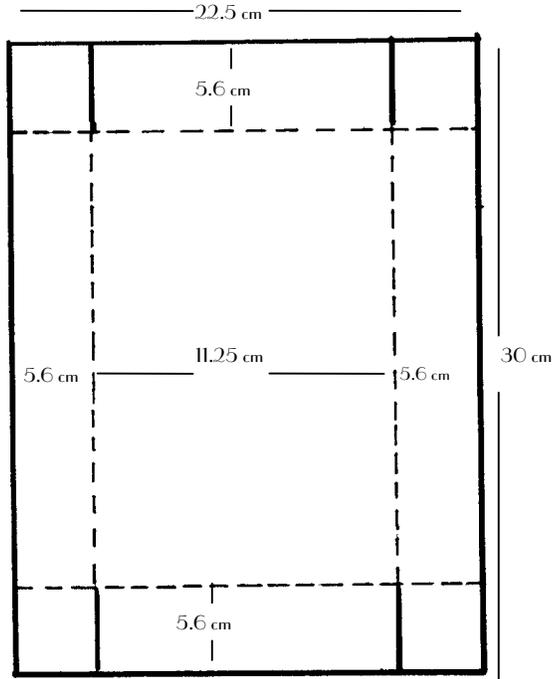


ventanas

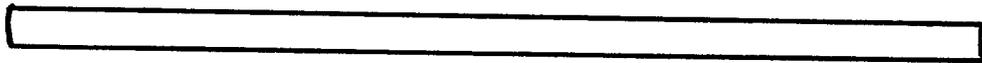
# PATRONES (C.7.1.10)

Corte, doble y pegue una hoja de papel de acuerdo al diagrama para formar la casa.

sorbeta



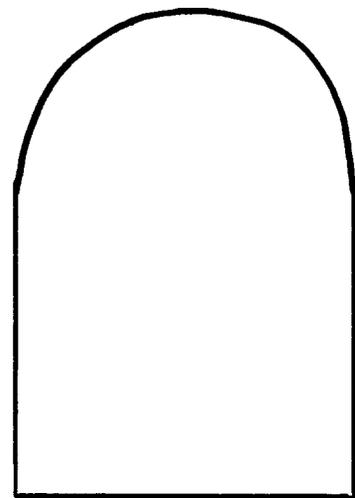
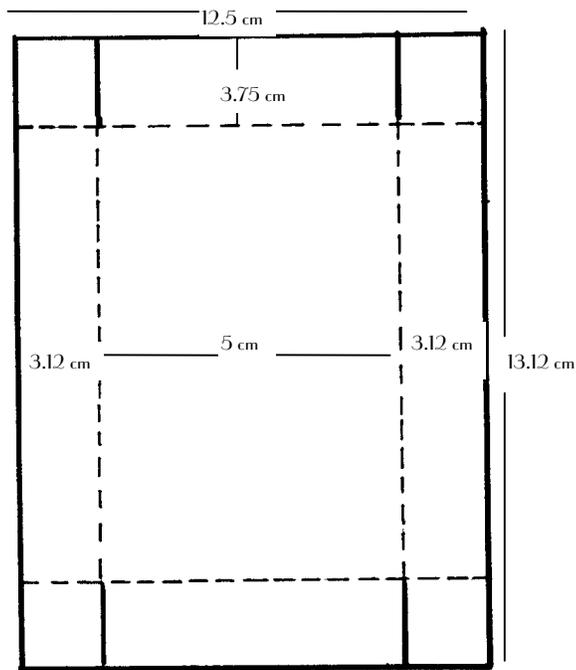
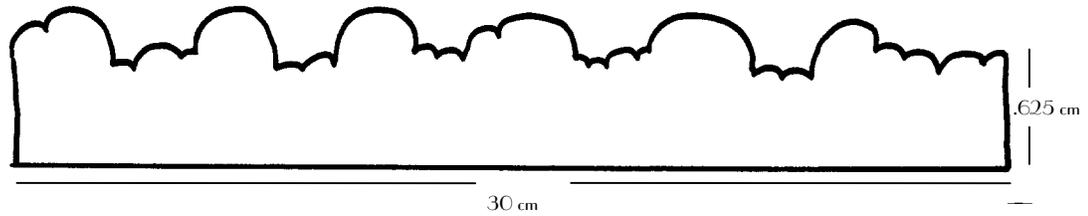
pegue esta parte en la casa



sorbeta

# PATRONES (C.7.1.10)

corle dos tiras de papel en forma dentada



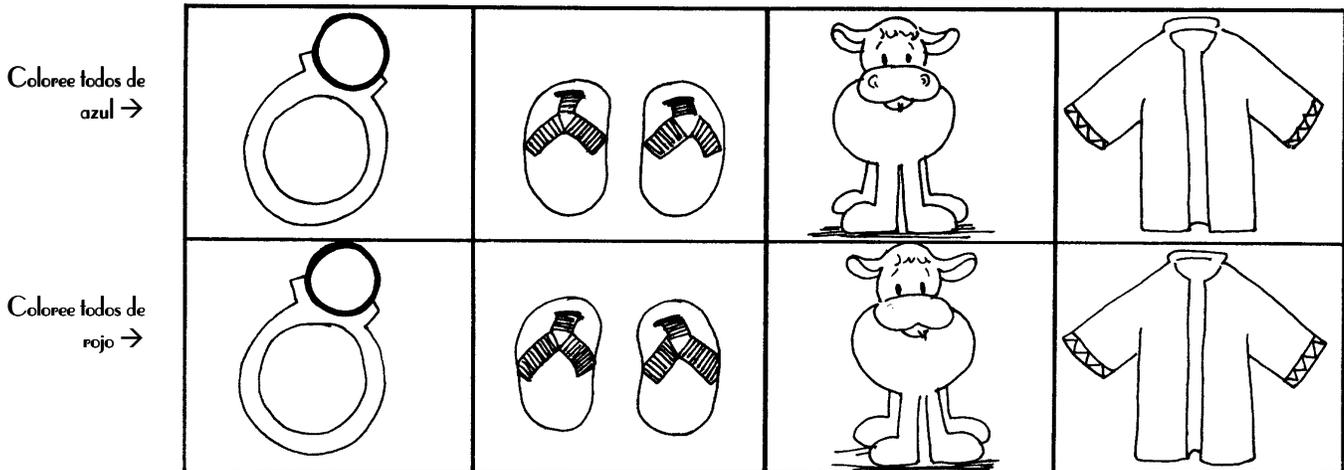
puerta

# JUEGO (C.7.1.10)

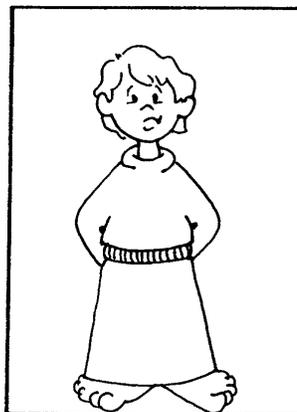
## EL HIJO PRÓDIGO REGRESA A CASA

Preparación: Coloree un juego de las tarjetas de galardones azul y el otro juego rojo. Coloree la ropa de uno de los hijos azul y al otro rojo. Pegue las tarjetas y los hijos en papel de cartón, fórrelos y luego recórtelos.

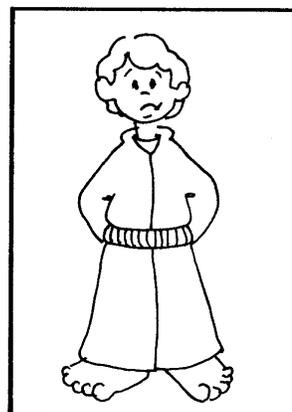
Como jugar: Este juego es para dos jugadores o dos equipos. Un jugador será el equipo rojo y el otro jugador será el equipo azul. Hay que poner los hijos en el cuadro titulado "comienza". Ponga las tarjetas de galardones en el cuadro correspondiente, todas las azules en una pila y todas las rojas en otra. Los jugadores toman turnos utilizando un dardo. Hay que mover el número indicado en el dardo. Cuando pare en un cuadro con un dibujo, el jugador tiene que sacar la tarjeta de este galardón de su pila. Deben seguir jugando hasta que alguien tenga todos los galardones que recibió el hijo pródigo cuando regresó a casa.



Coloree la ropa rojo

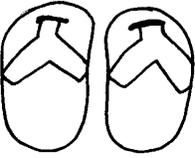
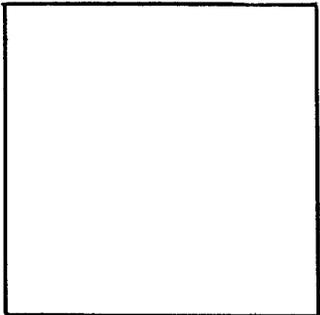
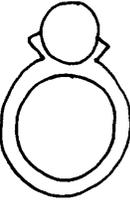
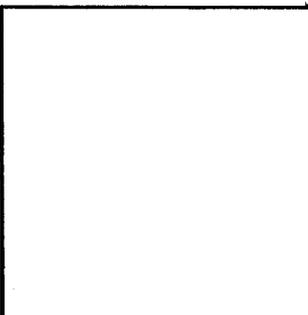
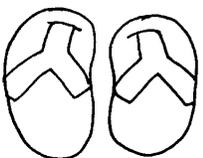
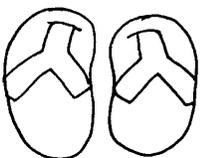
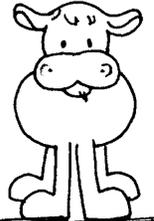


Coloree la ropa azul



# JUEGO (C.7.1.10)

## BASE DEL JUEGO

<p>COMENZAR</p>  <p>META</p> 	<p>mover adelante 3 espacios</p>		<p>volver a comenzar</p>	
<p>devolver 1 de los galardones del otro equipo a su pila</p>	<p>EL RETORNO DEL HIJO PRODIGO</p> <p>Equipo Rojo</p> 			<p>perder su turno</p>
				<p>Equipo Azul</p> 
<p>tomar otro turno</p>		<p>volver atrás 3 espacios</p>		
				
<p>avanzar a la meta</p>		<p>avanzar a cualquier espacio y haga lo indicado</p>		<p>devolver 1 de sus galardones a la pila</p>