

LA SABIDURÍA (D.10.3.12)

REFERENCIA BÍBLICA: Proverbios 14:26-27

VERSÍCULO CLAVE: "El honrar al Señor da una firme esperanza que da seguridad a los hijos. El honrar al Señor es fuente de vida que libra de los lazos de la muerte" (Proverbios 14:26-27, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Si no temo a Dios soy una persona "tonta", porque la Palabra de Dios dice: "Que el principio de la sabiduría es el temor al Señor".

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los jóvenes podrán:

1. Explicar de dónde viene la sabiduría verdadera.
2. Hacer una descripción de una persona sabia.
3. Expresar algo que haya aprendido de los Proverbios durante el trimestre.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Los Proverbios nos enseñan cosas importantes para la vida: cómo vivir en un mundo que tiene una mentalidad diferente a la de Dios. Pero el primer paso hacia la sabiduría tiene que ser el temor a Dios. Cualquier decisión que los jóvenes tomen durante este trimestre, no tiene valor si no temen a Dios. El enfoque de hoy es nuestra relación con el Rey de reyes, Aquel que merece toda la honra, la alabanza, la adoración y la reverencia que podamos brindarle.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• juego, preguntas, lápices, Biblias, ilustraciones	20 minutos
Diálogo (vea las instrucciones)	• hojas grandes de papel, siluetas, marcadores	20 minutos
Conclusión (vea las instrucciones)	• Biblias, hojas de trabajo, lápices	20 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (D.10.3.12)

PALABRA SECRETA: "Proverbios"

INTRODUCCIÓN: Sería bueno hacer un repaso de los temas que han estudiado durante el trimestre. Hágalo utilizando símbolos, versículos y/o palabras claves. Adjunto se encuentran algunas ideas de actividades o juegos que podría utilizar para este fin.

DIALOGO: Una vez que los jóvenes hayan hecho la actividad de repaso, será importante ayudarles a ver que todas estas lecciones que han aprendido, no valen nada si ellos no han reconocido a Dios como el Dueño de todo, El que sabe todo lo que hay que saber, la fuente de toda sabiduría. Empiece el diálogo haciendo un "racimo de ideas". Escriba la palabra "SABIDURÍA" en el centro del tablero o en una hoja de papel. Pídales decir palabras que describan o definan la sabiduría. (Uno de ellos puede escribir esas palabras alrededor de la palabra central [vea la ilustración abajo]).



Una vez que tenga el "racimo de ideas" haga la descripción de una persona sabia. (Es importante no negar las ideas que ellos tienen. Déjeles expresar lo que piensan. Luego verán lo que dice la Biblia de la sabiduría). Tenga colgado en una pared dos siluetas de personas (hágalas en hojas grandes de papel, pidiendo la ayuda de unos jóvenes, uno se acuesta boca arriba en una hoja y otra persona traza la forma del cuerpo de la otra). En una silueta escriba la descripción de una persona sabia. En la otra escriba (o deje que un joven escriba) una descripción de una persona tonta.

CONCLUSIÓN: Luego divídalos en tres grupos y déjeles trabajar unos minutos mirando los versículos abajo. Para concluir esta parte de la clase, los grupos compartirán las conclusiones a las que ellos han llegado al estudiar los versículos.

Los versículos que puede utilizar son: 1:7; 3:5-8; 9:10; 10:27; 14:26-27; 15:16, 33; 16:6; 19:23; 23:17; 24:21.

Para terminar la clase, tome el tiempo suficiente y ore pidiendo la sabiduría de Dios para cada una de las vidas de sus alumnos. A veces es más fácil para los jóvenes orar en grupos pequeños o en parejas. Utilice el método más apropiado para su clase y así todos puedan expresar lo que están sintiendo.

HOJA DE TRABAJO (D.10.3.12)

EQUIPO #1

Utilizando los versículos de abajo contesten las siguientes preguntas.

Proverbios 1:7

Proverbios 9:10

Proverbios 15:16,36

1. ¿Cómo empieza a manifestarse la sabiduría en la vida de una persona? _____

2. ¿Cuáles son algunos resultados de tener sabiduría? _____

3. ¿Cuáles pueden ser algunos resultados de no ser sabio? _____

4. Explique por qué el temor de Dios es el principio de la sabiduría (usen sus propias ideas).

5. ¿Qué significa "el temor de Jehová"? _____

6. ¿Cuáles son las áreas de su(s) vida(s) en las que es difícil "temer a Jehová"? _____

HOJA DE TRABAJO (D.10.3.12)

EQUIPO #2

Utilizando los versículos de abajo contesten las siguientes preguntas.

Proverbios 3:5-8

Proverbios 14:26-27

Proverbios 10:27

1. ¿Cómo empieza la sabiduría en la vida de una persona? _____

2. ¿Cuáles son algunos resultados de la sabiduría? _____

3. ¿Cuáles pueden ser algunos resultados de no ser sabio? _____

4. Explique por qué el temor de Dios es el principio de la sabiduría (usen sus propias ideas).

5. ¿Qué significa "el temor de Jehová"? _____

6. ¿Cuáles son las áreas de su(s) vida(s) en las cuales es difícil "temer a Jehová"? _____

HOJA DE TRABAJO (D.10.3.12)

EQUIPO #3

Utilizando los versículos de abajo contesten las siguientes preguntas.

Proverbios 19:23

Proverbios 23:17

Proverbios 24:21

1. ¿Cómo empieza la sabiduría en la vida de una persona? _____

2. ¿Cuáles son algunos resultados de la sabiduría? _____

3. ¿Cuáles pueden ser algunos resultados de no ser sabio? _____

4. Explique por qué el temor de Dios es el principio de la sabiduría (usen sus propias ideas). _____

5. ¿Qué significa "el temor de Jehová"? _____

6. ¿Cuáles son las áreas de su(s) vida(s) en las cuales es difícil "temer a Jehová"? _____

JUEGO (D.10.3.12)

REPASO

El juego se puede hacer con dos, tres o cuatro equipos. Un representante del primer equipo saca una pregunta de una de tres fundas (bolsas). Las preguntas de la FUNDA #1 valen 1 punto. Si sacan una pregunta de esa funda y contestan correctamente, pueden avanzar un espacio en el juego. Si sacan una pregunta de la FUNDA #2 y contestan bien, avanzan dos espacios. De la FUNDA #3 la respuesta correcta gana tres espacios. El primer equipo que llega a la meta gana el juego.

Puede dibujar una base del juego en el piso con tizas o puede utilizar la base abajo.

