

# LA CONTIENDA (D.10.3.8)

**REFERENCIA BÍBLICA:** Proverbios 17:14, 19

**VERSÍCULO CLAVE:** "Río desbordado es el pleito que se inicia; vale más retirarse que complicarse en él. Al que le gusta ofender, le gusta pelear; el fanfarrón provoca su propia ruina" (Proverbios 17:14, 19, Dios Habla Hoy).

**CONCEPTO CLAVE:** La contienda es pecado y hace daño a mi vida y a la de las personas a mi alrededor.

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

1. Definir la palabra "contienda".
2. Explicar las situaciones de contienda en sus vidas.
3. Hacer una lista de los resultados de la contienda.

## **APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:**

Vivimos en un mundo lleno de pleitos, contiendas y relaciones dañadas. Pero la voluntad de Dios es que estemos construyendo, en vez de destruir las relaciones con los demás. El problema es nuestra propia naturaleza que tiende a pelear por nuestros "derechos", en vez de buscar la paz y comprensión. Los jóvenes deben aprender que Dios espera que seamos hombres y mujeres de paz, que reflejemos a Jesucristo en nuestras actitudes y acciones, que desechemos en nosotros toda actitud contenciosa.

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

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>Introducción (vea las instrucciones)</b>	• "centro", hojas de trabajo, lápices, Biblias, diccionarios	<b>20 minutos</b>
<b>Diálogo (vea las instrucciones)</b>	• Biblia, versículos, ilustraciones	<b>20 minutos</b>
<b>Conclusiones (vea las instrucciones)</b>	• hoja de decisión, lápices, Biblias	<b>20 minutos</b>

# HOJA DE INSTRUCCIONES (D.10.3.8)

**PALABRA SECRETA:** "Discordia"

**INTRODUCCIÓN:** Cuando los jóvenes lleguen, deben hacer una hoja de trabajo o jugar (vea los ejemplos adjuntos). Cuando la mayoría haya llegado, será el momento indicado para realizar un drama. Una persona (quizás un familiar o un buen amigo) debe entrar y empezar con usted una conversación "normal". (Deben ensayar con anticipación). Mientras están hablando, su amigo debe decirle algo que a usted no le agrada, por lo tanto, usted responderá "mal". Sigán discutiendo hasta que todos los de la clase se den cuenta de lo que está pasando. Su ayudante puede salir "enojado" del aula.

**DÍALOGO:** Deje que pasen unos momentos de silencio. Luego, pregúnteles: "¿Qué es lo que pasó aquí hace un momento?" Puede ser que algunos de ellos hayan entendido que era un "drama". Otros quizás estén preocupados, entonces tendrá que decirles que no era algo real.

Pregunte lo que sintieron mientras usted y su amigo estaban peleando. Déjeles contestar (especialmente hay que ayudar a los jóvenes tímidos a contestar). En el tablero o sobre un papel escriba una definición de "contienda". Deje que los jóvenes lean y expliquen los diferentes versículos (3:30; 10:12; 15:18; 16:28; 17:1, 14, 19; 18:6, 19; 20:3; 22:10; 25:8; 30:33) y también las definiciones de diccionarios de las palabras sinónimas de contienda (debate, discusión, disputa, guerra, lid, lucha, pelea, pleito, pugna y rivalidad).

Haga una lista de los resultados de participar en una contienda. También hable de cómo se arma una contienda. Si hay tiempo los jóvenes dramatizarán diferentes situaciones que pueden resultar en contienda.

**CONCLUSIÓN:** Como todos los domingos de este trimestre, es importante que los jóvenes tomen decisiones sobre sus propias actitudes y hechos. No haga la misma cosa cada domingo. Busque entonces maneras creativas de guiarles a tomar decisiones importantes en su vida. En base a lo que estudiaron, hágales reflexionar sobre la idea de que a Dios no le agrada que vivamos en pleitos ni contiendas. Dios es un Dios de paz y Él nos llama a ser sus imitadores. Jesús es nuestro mayor ejemplo de paz.

Tome unos minutos para orar y pedir "paz" en cada una de las vidas de los jóvenes y también la guía del Señor para saber contenernos ante la amenaza de pleitos y discusiones que día a día enfrentamos en este mundo conflictivo.

# HOJA DE DECISIÓN (D.10.3.8)

"Si Dios puede reconciliarnos con Él--y no existe abismo más grande que el abismo entre gente pecadora y el Dios santo--¿no será capaz también de reconciliar a sus hijos uno con el otro?" (Cuando Los Creyentes Pelean, por Horace Fenton, Jr, página 10).

Quizás tienes una relación dañada por algún pleito o contienda. ¡La voluntad de Dios es que sean reconciliados! Medita en las situaciones de contienda en tu vida, y entrégalas a Dios.

PERSONA/SITUACIÓN

¿COMO ESTÁ LA  
RELACIÓN  
AHORA?

MI PETICIÓN A DIOS

# GRUPOS DE TRABAJO (D.10.3.8)

## INSTRUCCIONES PARA EL MAESTRO

El número de equipos depende del número jóvenes que haya en su clase. Los equipos deben ser de 6 a 8 jóvenes. Se forman los equipos. Con anticipación hay que hacer unas tarjetas utilizando estos versículos (un versículo por cada 6 a 8 jóvenes).

"No tengas pleito con nadie sin razón..." (Proverbios 3:30)

"El odio despierta rencillas; pero el amor cubrirá todas las faltas" (Proverbios 10:12).

"El hombre iracundo promueve contiendas..." (Proverbios 15:18).

"El hombre perverso levanta contienda, y el chismoso aparta a los mejores amigos" (Proverbios 16:28).

"Mejor es un bocado seco, y en paz, que casa de contiendas llena de provisiones" (Proverbios 17:1).

"...deja, pues, la contienda, antes que se enrede" (Proverbios 17:14b).

"Los labios del necio traen contienda; y su boca los azotes llama" (Proverbios 18:6).

"El hermano ofendido es más tenaz que una ciudad fuerte, y las contiendas de los hermanos son como cerrojos de alcázar" (Proverbios 18:19).

"Honra es del hombre dejar la contienda; mas todo insensato se envolverá en ella" (Proverbios 20:3).

"Echa fuera al escarnecedor, y saldrá la contienda, y cesará el pleito y la afrenta" (Proverbios 22:10).

--Se pueden utilizar tarjetas, cartulina u hojas de papel, una para cada palabra o si el versículo es largo, una para cada dos o tres palabras.

--dé una a cada joven y dígales que tienen que buscar a sus compañeros de equipo, uniéndose con los demás que tengan palabras del mismo versículo. (Quizás hay que hacer alguna señal en las tarjetas para que puedan encontrarse, inclusive si no son capaces de encontrarse por medio del versículo).

--con anticipación haga copias de las instrucciones para cada equipo.

También hay que tener diccionarios, Biblias de diferentes versiones, lápices y crayones. Ellos deben hacer todo lo que dicen las instrucciones.

## GRUPO DE TRABAJO (D.10.3.8)

1. Su maestro les entregará una tarjeta con una palabra o una cita de un Proverbio. Tienen que buscar a las otras personas que tienen tarjetas con otras partes del versículo. Ustedes formarán un equipo.
2. Lean (si es posible en varias versiones) el versículo de su equipo. Traten de entender bien lo que está tratando de decir. Escriban otro proverbio (utilizando sus propias palabras) que expresen las mismas ideas.
3. Piensen en un ejemplo (una situación, una experiencia, una persona, etcétera) que sea ejemplo de su versículo. Escriban el ejemplo.
4. Piensen en una canción popular, un libro popular, un programa de televisión o una película que hable de la situación de su versículo. Escriban el nombre.
5. Utilizando pantomima traten de ayudar a los compañeros de los otros equipos a entender las ideas de su versículo.
6. Compartan con sus compañeros la conclusión de su equipo, contestando las siguientes preguntas:

¿Qué dice su versículo?

¿Qué ejemplos utilizó el escritor de su versículo?

¿Qué está diciendo Dios a sus vidas por medio de este versículo?

¿Qué decisiones hay que tomar para vivir de acuerdo a la voluntad de Dios según el versículo?

# JUEGO (D.10.3.8)

## "PICTOGRAFÍA"

1. Divida la clase en dos o cuatro equipos.
2. Tenga escrito con anticipación los versículos que han estudiado durante las clases anteriores (una lista se encuentra abajo o use de la versión Dios Habla Hoy).
3. Tenga un pizarrón o algunas hojas grandes de papel. El primer jugador del primer equipo se acerca al tablero y mira la primera tarjeta. Tiene que dibujar cosas que ayudará a sus compañeros a reconocer el versículo o una frase que usted ha escogido. Si alguien del equipo dice una de las palabras el dibujante puede escribir la palabra en el tablero. Tiene un minuto para tratar de dibujar para que los de su equipo puedan adivinar la frase o versículo. Si los del otro equipo son capaces, ganan 100 puntos para su equipo. Si no, el equipo siguiente puede tratar de adivinar. Si son capaces, ganan 75 puntos por "robar" la frase de sus compañeros. Deje a los diferentes equipos que traten de adivinar hasta que todos hayan tenido la oportunidad.
4. El turno entonces pasa al equipo 2. Siga así hasta que todos los equipos hayan tenido un turno, luego haga otras rondas.

Posibles frases para dibujar:

"Los labios del justo instruyen a muchos".

"El necio muere por su imprudencia".

"El sabio atiende los consejos".

"Los necios se burlan de sus culpas".

"De la lengua de los sabios brota sabiduría, de la boca de los necios, necesidades".

"Cala más un regaño en el entendido que cien azotes en el necio".

"Vale más toparse con una osa furiosa que con un necio empeñado en algo".

"El necio no tiene meta fija".

"No hables a oídos del necio, pues se burlará de tus sabias palabras".

"Un amigo es siempre afectuoso, y en tiempo de angustia es como un hermano".

"Algunas amistades se rompen fácilmente, pero hay amigos más fieles que un hermano".

"La riqueza atrae multitud de amigos, pero el pobre hasta sus amigos pierde".

"Más vale vecino cercano que hermano lejano".

"Nunca vayas con tus problemas a la casa de tu hermano".

"El hierro se afila con hierro, y el hombre con otro hombre".

"Anda a ver a la hormiga... asegura su comida en el verano..."

"Dormirse en la cosecha es de descarados".

"Para el perezoso, el camino está lleno de espinas".

"La pereza hace dormir profundamente".

"El perezoso habrá de pasar hambre".

"El perezoso mete la mano en el plato, pero no es capaz ni de llevársela a la boca".

"Hay seis cosas, y hasta siete, que el Señor aborrece por completo: ojos altaneros..."

"El Señor destruye la casa del orgulloso..."

"Las palabras del justo son fuente de vida..."

"Al malvado lo ahoga la violencia".

"Las palabras del malvado son una trampa mortal..."

"Hay quienes hieren con sus palabras..."

"La lengua amable es un árbol de vida..."

Nota: Puede hacer carteleras de las frases que utilizará. Si los jóvenes no son capaces de adivinar el proverbio solamente por los dibujos, pueden mirar las carteleras y así adivinarlas.

# ILUSTRACIÓN (D.10.3.8)

LA CONTIENDA

