

COSAS PERDIDAS (C.7.1.9)

REFERENCIA BÍBLICA: Lucas 15:1-10

VERSÍCULO CLAVE: "Así también, el Padre de ustedes que está en el cielo no quiere que se pierda ninguno de estos pequeños" (Mateo 18:14, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Así como el Buen Pastor buscó a la oveja perdida, así Dios me buscó a mí.

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

1. Narrar las parábolas que hablan del gozo que se siente al encontrar algo perdido.
2. Explicar lo que las parábolas nos enseñan.
3. Nombrar a alguien que no conoce del amor de Dios.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Una de las experiencias más grandes en la vida cristiana es saber que somos amados por Dios, nuestro Padre Eterno. La parábola de hoy nos muestra que somos tan valiosos para Dios, como lo es el Buen Pastor con sus ovejas. Jesucristo, el Buen Pastor, nos busca cuando estamos perdidos. Al mismo tiempo el amor de Dios nos motiva a amar a otros y aún a aquellos que no conocen a Dios. Esta semana los niños compartirán del amor de Dios con personas que nunca han escuchado de su amor.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Juego (vea las instrucciones)	• pistas, monedas	12 minutos
Repaso (vea las instrucciones)	• papel, marcadores o crayones, preguntas	3 minutos
Parábola (vea las instrucciones)	• "Caja de Parábolas" ilustraciones, Biblia	15 minutos
Manualidades (vea las instrucciones)	• hojas de trabajo, crayones, lápices, Biblias	10 minutos
Versículo (vea las instrucciones)	• Biblia, ilustración	7 minutos
Conclusiones (vea las instrucciones)	•	13 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.1.9)

JUEGO: Con anticipación debe esconder en el aula (o en otras partes del templo si es posible) unas "monedas". Deles una copia de la hoja de trabajo 1. Pueden trabajar solos o en equipos.

REPASO: Sería bueno cantar unas canciones y repetir varios versículos de los que han memorizado. Luego si usted tiene algo valioso que una vez había perdido (como un hijo, sus llaves o una joya, por ejemplo), muéstreles y cuente su experiencia. O puede preguntarles si alguna vez ellos han perdido algo. Converse de lo que uno siente cuando ha perdido una cosa valiosa (para ellos puede ser un juguete, para usted puede ser una joya, un libro muy especial o algo que alguien le regaló).

PARÁBOLA: Invite a los niños hacer un círculo y a sentarse cómodamente. Camine muy despacio y recoja la "Caja de Parábolas" y llévela al círculo. Ponga la caja frente a usted. Permanezca un rato en silencio. Toque la caja suavemente y en actitud interrogativa diga: "Me pregunto si es una parábola. Podría ser. Las parábolas son muy valiosas, como el oro, y esta caja es de color dorado. (pase la mano suavemente sobre la tapa) Esto parece un regalo. (levante la caja y admírela como si fuera un regalo) Bueno, las parábolas son como regalos. Es más, ya nos las han regalado. Ya no las podemos robar o comprar porque ya son nuestras. Hay otra razón por la cual ésta podría ser una parábola. Tiene una tapa (con sus dedos recorra la tapa de la caja). Algunas veces las parábolas parecen tener una tapa sobre ellas. Pero cuando quitamos la tapa de la parábola, encontramos algo muy valioso dentro de ella. Ya sé lo que podemos hacer. Quitemos la tapa y veamos si es una parábola" (levante la tapa y mire dentro de la caja). Vuelva a colocar la tapa y coloque la caja a un lado de usted. Abra la tapa sólo lo necesario para sacar los materiales, pero no permita que los niños vean hacia dentro. Saque una tela verde y en actitud interrogativa diga:) "Me pregunto ¿qué es esto? (comience a colocar en el suelo la tela). Es tan verde. Está caliente y suave. Me pregunto ¿qué cosa podría ser tan verde?" (Al ir respondiendo los niños, incorpore sus respuestas a la parábola. No las discuta). Sí, podría ser pasto..., o un árbol..., o una pelota..., o un arbusto. Tal vez es una pradera verde muy grande (reflexione por un momento). Tal vez podemos encontrar otra cosa que nos ayude (saque la tela de color azul claro y muéstrela). Sí, aquí hay algo (colóquela sobre la tela verde en la parte superior izquierda; extiéndala suavemente). Es tan azul y parece muy fría. Me pregunto ¿qué puede ser? (nuevamente incorpore las respuestas a la parábola). Sí, podría ser agua. Tal vez es un pedazo de cielo... o un espejo... o una ventana para ver hacia el otro lado. Veamos si hay otra cosa (mire dentro de la caja y saque los pedazos de tela azul oscuro; muéstreselos a los niños). Estos son azul oscuro. No tienen ningún pedazo claro (colóquelos en la esquina de arriba de la derecha y sepárelas de tal manera que el Buen Pastor pueda guiar a las ovejas a través de ellas). Me pregunto ¿qué será esto?

Me pregunto si hay más. (saque de la caja una tira café). Me pregunto ¿qué es esto? Si la coloco aquí... (colóquela horizontalmente cerca de la orilla del círculo lo más cercano a usted y extiéndala suavemente)... parece una carretera o camino (haga caminar sus dedos de un extremo de la tira hacia el otro y continúe hablando). Este podría ser el principio y este podría ser el final. O, este podría ser el principio y éste el final (saque otra tira y colóquela en forma paralela). Si coloco otra, entonces la carretera sería lo que queda en medio (deslice su mano entre las tiras). Este podría ser el principio y éste el final. O éste podría ser el principio y éste el final (continúe colocando las tiras formando un cuadro). Hay más. Si pongo uno aquí y otro allí... podría hacer este lugar muy fuerte... Ahora me pregunto ¿qué será esto? Podría ser una cabaña (choza) de madera... Puede ser un corral (señale hacia el interior del redil y después hacia el exterior). Aquí hay un lugar que está dentro y hay otro lugar que está por fuera. Pero...creo que debe de haber una forma de salir... y una forma de entrar. Podría hacer una puerta (haga una puerta empujando hacia afuera las tiras que están a la derecha de usted en la esquina más alejada). Me pregunto ¿quién vivirá aquí? (busque en la caja y saque a las ovejas). Aquí hay algunas ovejas. Si las ovejas viven en este lugar, entonces debe ser un redil. Los rediles sirven para que las ovejitas vivan en un lugar seguro" (recorra el redil con su dedo). Guarde silencio un momento observando el escenario. Asegúrese de mantener sus ojos fijos en el material mientras está contando la historia. "Hubo una vez una persona que dijo cosas muy hermosas e hizo cosas maravillosas y entonces mucha gente comenzó a seguirle. Pero ellos no sabían quién era esa persona. Así que, un día le preguntaron y Él les dijo... (saque el Buen Pastor de la caja y preséntelo, colocándolo sobre la tela). 'Yo soy el Buen Pastor. Conozco a cada una de mis ovejas por nombre. (toque a cada una de las ovejas que están en el redil) Y ellas conocen el sonido de mi voz. Así que, cuando las saco del redil, ellas me siguen (abra la puerta). Yo camino delante de mis ovejas para mostrarles por dónde deben ir... (deslice al Buen Pastor sobre el "pasto" de la izquierda y deslice a las ovejas, una por una, siguiendo al Buen Pastor). Yo les muestro el camino hacia los pastos verdes... Yo les muestro el camino hacia aguas limpias y tranquilas... (deslice a todas las ovejas y colóquelas alrededor de la tela azul). Y... cuando hay lugares peligrosos... (deslice al Buen Pastor hacia las "rocas" de color azul oscuro y mueva las ovejas una por una). Les muestro el camino por el que deben pasar (deslice al Buen Pastor por entre las rocas). De tal manera que puedan regresar a salvo a su redil (mueva las ovejas entre las rocas, perdiendo a una entre las rocas). Cuando van entrando al redil, yo siempre las cuento. (señale silenciosamente a cada una y señale hacia el espacio vacío). Y si falta alguna, regreso a buscarla... (mueva muy despacio al Buen Pastor a través del pasto, por el agua y deténgalo en las rocas)... a los pastos verdes... por las tranquilas aguas... llamando a mi oveja por su nombre... aún en lugares peligrosos. Y... cuando encuentro a la oveja perdida, la cargo y la llevo a casa. (coloque a la oveja sobre el Buen Pastor, continúe moviéndolo a través esos lugares peligrosos), aunque esté muy pesada. Aunque yo esté muy cansado (coloque a la ovejita en el redil y cierre la puerta). Cuando todas las ovejas están a salvo dentro del redil, yo me siento muy feliz y celebro el encuentro

de la oveja perdida. Pero... no me gusta celebrar a solas, sino que llamo a todos mis amigos y tenemos una gran fiesta' ".

"Me pregunto si las ovejas tienen nombres. Me pregunto si las ovejas están felices en este lugar. Me pregunto ¿cuántas ovejas realmente vivían en este lugar? Me pregunto si alguno de ustedes ha estado en algún lugar de mucho peligro o se ha perdido alguna vez y alguien lo encontró? Me pregunto si alguna vez ustedes han escuchado la voz del Buen Pastor llamándoles por su nombre? Me pregunto ¿en dónde realmente se encuentra este lugar?"

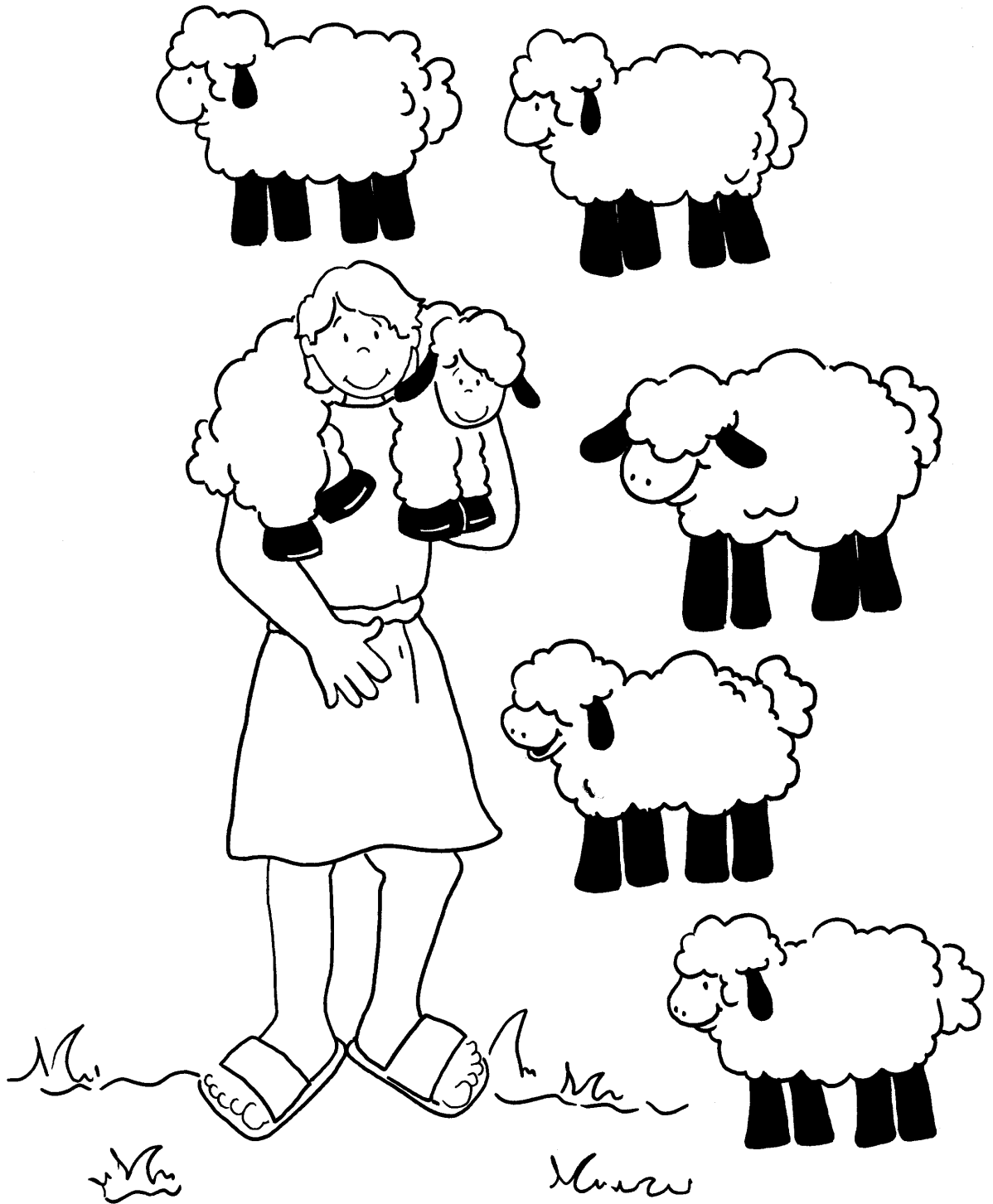
MANUALIDADES: En diferentes lugares del aula podrían tener varias actividades. Los niños pueden escoger entre las actividades, lo que quieren hacer. Adjunto se encuentran varias opciones.

VERSÍCULO: Use un método creativo para enseñar el versículo. Debe asegurarse que los niños entienden todos los términos difíciles antes de memorizar el versículo. Es más importante entender el sentir del versículo y aplicarlo a la vida que simplemente repetirlo sin entender lo que significa.

CONCLUSIÓN: Para concluir, los niños pueden compartir lo que han aprendido de la parábola de hoy. Básicamente la lección es que hay gozo en el cielo entre los ángeles, cuando una persona pecadora (perdida) se arrepiente. Encontrar algo perdido es muy importante y cada persona "perdida" significa mucho para Dios y para sus ángeles. Los niños podrían añadir lo que aprendieron hoy a la lista de citas y lecciones que hay en la pared. También pueden hablar de personas que ellos conocen quienes están perdidas y necesitan ser encontradas por el Buen Pastor. Termine orando, deje a los niños orar por estas personas.

FIGURAS PARA LA PARÁBOLA (C.7.1.9)

Hay que colorear, recortar y forrar las ilustraciones para utilizar en la "Caja de Parábolas".



HOJA DE TRABAJO 1 (C.7.1.9)

LA MONEDA PERDIDA

Lee Lucas 15:8-10. La parábola nos habla de una mujer quien perdió una moneda de plata y cómo ella buscó en su casa hasta encontrarla. La mujer sintió feliz cuando encontró su moneda. Así Dios se regocija cuando un pecador se arrepiente. Después de leer la parábola, llena los espacios para hacer un diálogo entre el Pequeño Leví y su burrito llamado Sansón.



MANUALIDAD 1 (C.7.1.9)

LA OVEJA PERDIDA

Jesús contó la historia del Buen Pastor quien cuidaba a sus ovejas. Cuando una se perdió el Buen Pastor la buscó y la buscó hasta encontrarla. Cuando la encontró la llevó al redil y la sanó de sus heridas. El Buen Pastor se regocijó siempre cuando encontraba a una oveja perdida.

Jesús nos ama y nos cuida como cuida el Buen Pastor a sus ovejas.

Colorea el dibujo utilizando el código.

1 = blanco

2 = café

3 = azul

4 = verde

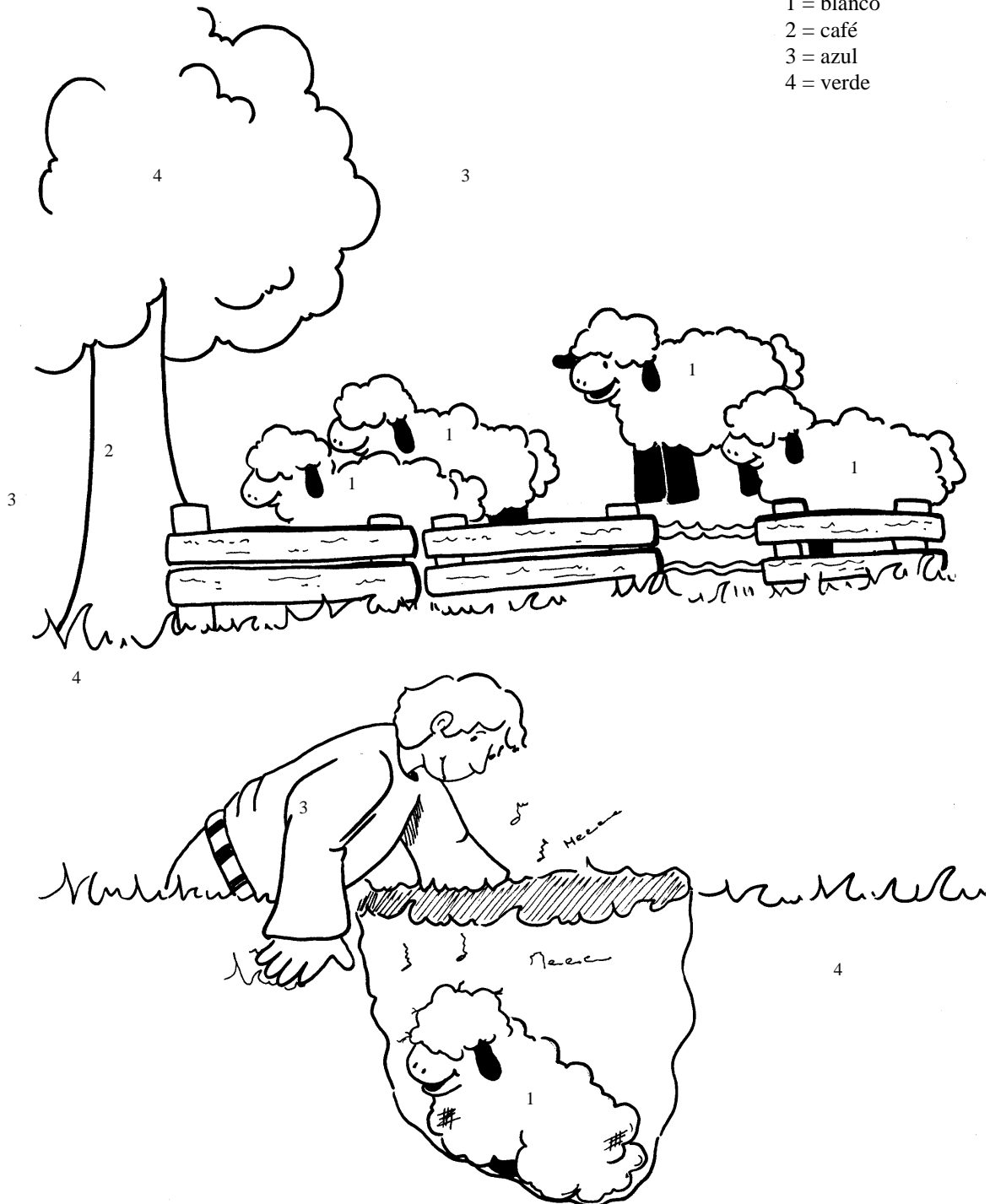


ILUSTRACIÓN (C.7.1.9)

LA OVEJA PERDIDA

Colorea la oveja que está atrapada entre las ramas del arbusto. Piensa ahora en alguien que conozcas que está "perdido" porque no conoce del amor de Dios quien es el Buen Pastor. Escribe su nombre en la ovejita y haz una oración por él o ella.

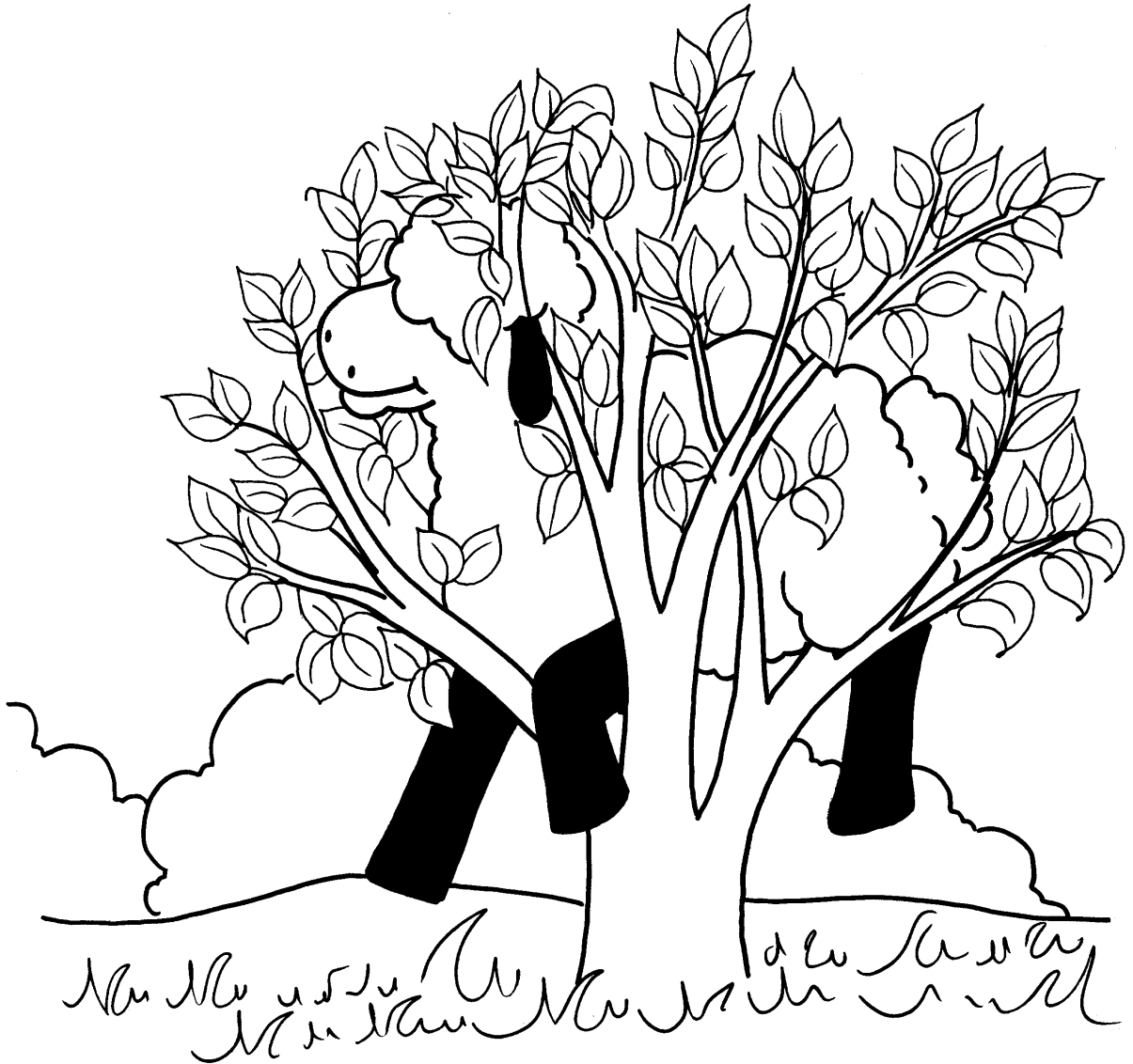


ILUSTRACIÓN (C.7.1.9)

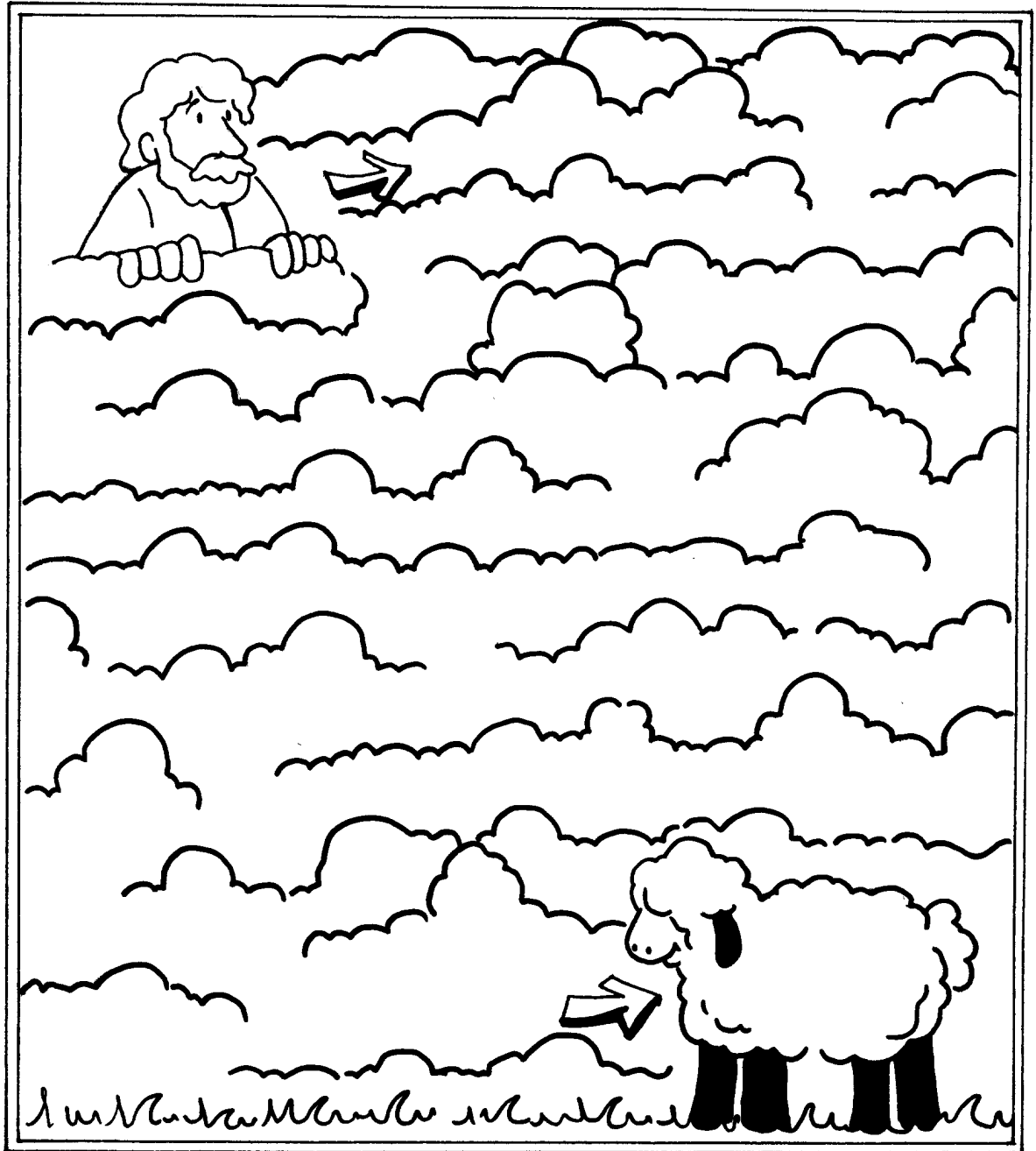
EL BUEN PASTOR



MANUALIDAD 2 (C.7.1.9)

LA OVEJA PERDIDA

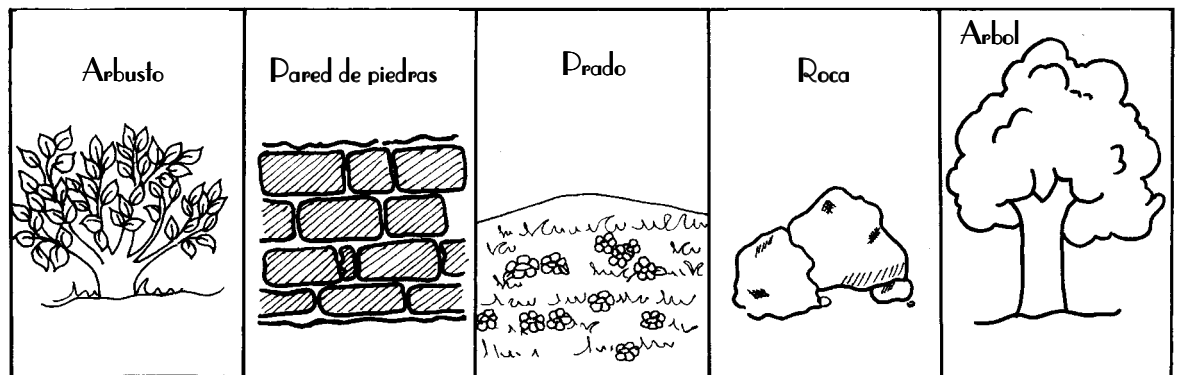
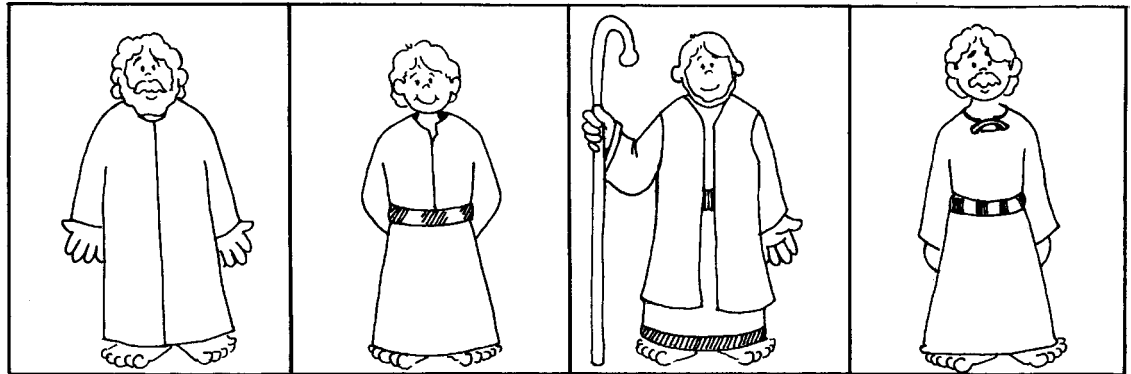
Busca el camino entre el pastor y la oveja perdida en menos de 1 minuto.



JUEGO (C.7.1.9)

LA OVEJA PERDIDA

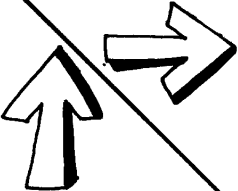
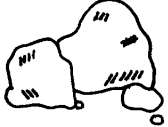
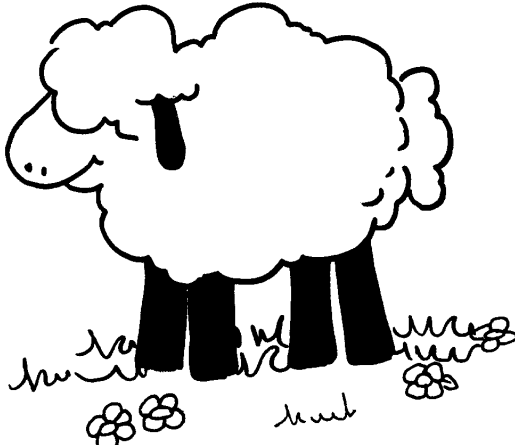
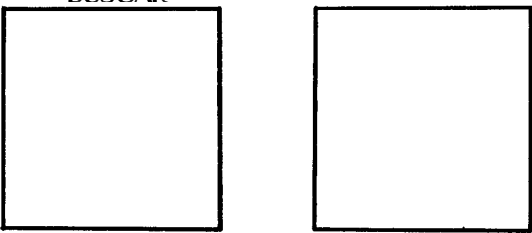

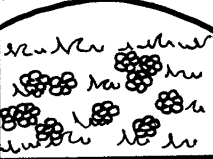
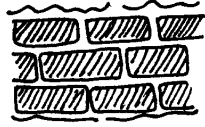

Coloree cada pastor de un color diferente. Coloree las tarjetas de dirección (abajo) y la base del juego (uno para cada 2 a 4 niños). Monte todo en cartón grueso, fórrelos y recorte todo.



Cómo jugar: 2 o 4 niños pueden jugar el juego. Las tarjetas de direcciones deben estar boca abajo en la pila titulada "buscar". Cada jugador debe coger un pastor y ponerlo en el cuadro titulado "comienza". Utilizando una moneda decida cuál lado es para avanzar 1 espacio y cuál lado para avanzar 2 espacios. Los jugadores tienen que hacer girar la moneda hasta que pare en un lado u otro. Debe cumplir con las instrucciones que se encuentran en el cuadro donde pare después de mover su pastor 1 o 2 espacios. Cuando pare en un espacio con un dibujo tiene que coger de la pila titulada "buscar". Si el dibujo en la tarjeta es igual al dibujo del espacio, gana el juego y ha encontrado la oveja perdida. Si no es igual, tiene que poner la tarjeta en la pila titulada "botar". Si nadie ha ganado cuando no hay más tarjetas en la pila "buscar", tiene que barajar de nuevo las tarjetas y volver a ponerlas en la pila "buscar".

JUEGO (C.7.1.9)

BASE DEL JUEGO

<p>COMIENZA</p> 		<p>Buscar</p> 		<p>Perder un turno</p>
<p>Toma otro turno</p>	<p>EL JUEGO DE LA OVEJA PERDIDA</p>  <p>BUSCAR BOTAR</p> 			
<p>Buscar</p> 				<p>Buscar</p> 
				<p>Buscar</p> 
<p>Avanza 2 espacios</p>				<p>Buscar</p> 

HOJA DE TRABAJO 2 (C.7.1.9)

En la sopa de letras abajo encontrarás una oveja perdida. Puedes encontrar la palabra en dirección vertical, horizontal diagonal o de la derecha a la izquierda. Haz un círculo en la palabra cuando la encuentres.

O V V A J O E V A J V E A J O
J E E O E J A V O E J A V O J
V O V A E J A O J V A E O V E
A O J A E A V O E V A J A O J
O V E A J O E V A J V E A J O
E A V O J E A V O A E O V E J
V O V A E J A O J O V E J O A
V O V A E J A E J V A E O V E
O V E A J E V O A J V E A J O
J E V O E O A V O E J A V O J
V O V A E J A O J V A E O V E
A O J A E A V O E V A J O A J
O V E J O A J A V E O O V E J
J E V O A E J O V A E J V O A
O V E A J O E A J E A J O V V