

EL CONOCIMIENTO DIVINO (D.10.3.1)

REFERENCIA BÍBLICA: Proverbios 15:11, 21:2, 24:22

VERSÍCULO CLAVE: "Si a la vista del Señor están la muerte y el sepulcro, ¡con mayor razón los pensamientos de los hombres!"
(Proverbios 15:11, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Los Proverbios me ayudan a entender cómo vivir de acuerdo con la voluntad de Dios

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

1. Contar algo sobre los escritores de los Proverbios.
2. Expresar cómo los Proverbios nos ayudan a "caminar" en los senderos de Dios.
3. Decir de memoria el versículo de hoy.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Vivimos en un mundo lleno de "trampas". La sociedad ha llegado a un nivel de corrupción que confunde a los jóvenes y les hace creer que todo es aceptable - aún lo malo. Satanás, el gran mentiroso, hace parecer bueno lo que es malo, y pone en duda las verdades de la Palabra de Dios. Los jóvenes tienen que conocer lo que dice la Biblia para escoger bien entre las opciones que se enfrentan todos los días de su vida. Los Proverbios nos enseñan cosas prácticas y profundas de la vida cristiana. En la clase de hoy los jóvenes aprenderán que el hombre más sabio de la historia, Salomón, afirmó que Dios nos conoce mejor que nosotros mismos.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• hojas, lápices, Biblias, palabra secreta	20 minutos
Diálogo (vea las instrucciones)	• tablero, papel, tiza, marcadores, Biblia	20 minutos
Conclusión (vea las instrucciones)	• hojas, lápices, Biblias	20 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (D.10.3.1)

PALABRA SECRETA: "Proverbios" o "decisiones". Una idea sobre el uso de la palabra secreta se encuentra en la Introducción al Trimestre. Adicionalmente, cada vez que diga la palabra secreta usted puede reaccionar en alguna forma: gritar, aplaudir, etcétera. Al principio no entenderán el por qué de lo que está haciendo pero pronto llegará a ser un desafío para ellos poder adivinar la palabra secreta cada semana.

NOTA: Las clases de este trimestre están divididas en tres partes, la Introducción, el Diálogo, y la Conclusión. Cada parte puede tener varias actividades, pero hay que entender que la primera parte es el momento de "capturar" el interés, la segunda parte es el momento cuando ellos reciben información y la tercera parte es el momento cada domingo cuando ellos tienen que tomar una decisión acerca de sus propias vidas.

INTRODUCCIÓN: Adjunto se encuentra un juego que podría utilizar con los jóvenes que lleguen antes. El juego, titulado "El Juego de la Vida" les hace tomar decisiones cada vez que mueven su pieza. Si quiere utilizar el juego con todos los jóvenes habrá que aumentar el "camino" (hacer lo suficientemente grande para que los jóvenes puedan "caminar" en él). Se puede hacer el camino con tiza en el piso del aula. La idea es llegar a un "premio" (que simboliza el cielo), tomando decisiones correctas. Las decisiones que hay que tomar (o sea las opciones) se escriben en tarjetas u hojas. Se leen las opciones y la persona tiene que escoger caminar por la derecha o la izquierda.

Adjunto se encuentran algunas hojas de trabajo e ideas para competencias entre equipos.

DIALOGO: Una vez que han trabajado y jugado estarán listos para saber ¿Por qué están haciendo esto? Empiece el diálogo preguntándoles algunos dichos que ellos saben. (¡En América Latina hay dichos para todo! Adjunto se encuentran algunos) Escriba en un tablero o papel algunos que ellos mencionen. Pregúnteles ¿Por qué tenemos tantos dichos? Déjeles contestar. Realmente tenemos dichos porque cada generación ha querido ayudar a sus hijos a no cometer las mismas fallas, aprender sin sufrir, etcétera. Los dichos expresan la sabiduría del pueblo. Así fueron los Proverbios. La diferencia es que fueron dichos sabios del hombre más sabio de la historia, Salomón. Él recibió su sabiduría de Dios, entonces, ¡son dichos verdaderamente sabios! Y ¿para qué nos sirven? Para ayudarnos a saber como tomar decisiones correctas en un mundo muy complicado. La sociedad nos dice muchas cosas que suenan bien pero que están en contra de las instrucciones bíblicas. Entonces ¿Cómo podemos escoger correctamente? No es fácil y ¡peor si no sabemos lo que dice la Biblia! ¡Los Proverbios nos enseñan cosas muy profundas y prácticas! Dios nos ha dado consejos para todas las áreas de la vida en este libro. Durante estos 12 o 13 domingos estudiaremos diferentes áreas de la vida que tenemos que enfrentar diariamente y cómo caminar de acuerdo a la voluntad de Dios.

Los tres versículos de hoy nos dicen que Dios nos conoce mejor que nosotros mismos. Por eso es tan importante seguir sus caminos. Él siempre nos da buenos consejos para una vida llena de gozo, paz, esperanza y amor. Día tras días tomamos decisiones... Hay momentos cuando tenemos que escoger entre varias opciones. Desafortunadamente la sociedad nos dice que siempre tenemos que buscar lo que nos da placer. Dios, al contrario, nos dice que tenemos que buscar sus caminos si queremos vivir bien. Haga (o en equipos o individualmente) las hojas de trabajo que se encuentran adjuntas. Luego hablen de lo que significan los tres versículos. Son la base de todo el estudio de los Proverbios.

CONCLUSIÓN: Durante este tiempo pueden cantar una canción que tenga que ver con la decisión de seguir al Señor. También se puede orar en forma abierta, para que los jóvenes expresen sus reacciones a la información que han recibido a través del diálogo y hojas de trabajo. Deben aprender el versículo, escribir una carta a Dios (expresando lo que quieren hacer con sus vidas). Luego (unas semanas después) puede mandárselas por correo. Vuelvan a jugar si hay tiempo.

JUEGO (D.10.3.1)

EL JUEGO DE LA VIDA

Adjunto se encuentra el laberinto para el juego. La meta es ser el primer equipo que llegue a la "META". Se puede jugar con 2, 3 ó 4 equipos. Cada equipo tendría que tener una ficha, cada ficha de un color distinto. Si logra aumentar el laberinto para jugar en grande (dibujado con tiza en el suelo, por ejemplo) un miembro del equipo puede jugar el papel de la "ficha". Cada espacio tendrá que ser del tamaño de una hoja de papel carta.

Para avanzar un miembro del equipo tendrá que lanzar un dado o coger una tarjeta en una funda plástica. La tarjeta indicaría cuantos espacios se puede avanzar. Se avanza el número que se encuentre en la tarjeta o en el dado. Si llega a un espacio que tiene la palabra "PARE" tiene que coger una "Tarjeta de Opciones". En equipo hay que leer la tarjeta y decidir cuál opción es la mejor. Cada tarjeta tiene un número y el "anfitrión" del partido tendrá la hoja de respuestas. Una vez que el equipo ha escogido su opción el anfitrión les indica si van a seguir recto en el camino hacia la "META" o si tienen que desviarse. Estos desvíos son como lo que nos pasa cuando hacemos decisiones malas en la vida. (Se nota al lado de cada opción si es un desvío o no).

Preguntas:

1. ¿Qué haría si su amiga le cuenta que está esperando un bebé? No está casada.
 - A. Regañarla por su pecado.
 - B. Contar la historia al pastor o líder.
 - C. Llevarla a un médico que hace abortos.
 - D. Animarla a casarse con el joven aunque no sea creyente.
 - E. Dejar de ser su amiga porque se puede contaminar.
 - F. Buscar una familia que quiera adoptar a un bebé.
 - G. Comprar un libro acerca de los partos y seguir visitándola.

2. ¿Qué haría si su madre está enferma, su padre está en la cárcel y sus hermanitos no tienen nada que comer?
 - A. Pedir limosnas.
 - B. Buscar un trabajo aunque no paguen bien.
 - C. Entrar a un mercado y llevar unas pocas cosas para poder dar alimento a sus hermanitos, dejando una nota explicando la situación.
 - D. Ir a la iglesia y contar su situación a un líder.
 - E. Sacar algo de la ofrenda para poder comprar leche y pan.
 - F. Orar y estudiar la Biblia todo el día.

3. ¿Qué haría si un amigo le llama por teléfono y le cuenta que quiere suicidarse pero que no debe contarle a nadie?
 - A. Conversar con él un buen rato para no dejarle solo.
 - B. Correr donde un adulto de confianza para contarle.
 - C. Dormir en paz sabiendo que nunca lo hará.
 - D. Llamar a los padres para contarles.
 - E. Decirle que debe confiar en Dios y no hablar bobadas.
 - F. Orar en la casa y esperar a otro día para conversar con él.

4. ¿Qué haría si una amiga le cuenta algo negativo acerca de otra amiga?
 - A. Regañarla por ser chismosa.
 - B. Escuchar para poder contarle a la otra amiga.
 - C. Escuchar sin decir nada.
 - D. Pedir perdón por tener que dejarla.
 - E. Decirle que es pecado el chisme y que debe dejar de chismosear.
 - F. Cambiar la conversación y más tarde expresar su sentir.

5. ¿Qué haría si los padres de su amigo están en problemas y usted ve al papá con otra mujer?
 - A. Contarle a su amigo.
 - B. Contarle a la madre de su amigo.
 - C. Contarle al pastor.
 - D. Contarle a otro amigo.
 - E. Contarle a sus padres.
 - F. Guardar silencio pero orar.

6. ¿Qué haría si una amiga le regala una blusa bien linda y unas semanas después le cuenta que fue robada?
 - A. No decir nada a nadie.
 - B. Contarle a su madre.
 - C. Llevar la blusa al almacén y decir que la encontró botada en un lugar cercano.
 - D. Confrontar a la amiga e insistir que ella regrese al almacén para pagar la blusa.
 - E. Orar con la amiga y acompañarla a confesar su pecado al pastor.
 - F. Orar con la amiga y acompañarla a confesar su pecado en el almacén.

7. ¿Qué haría si sus padres están peleando?
 - A. Huir de la casa para no ver nada.
 - B. Ponerse entre los dos para que no se peguen.
 - C. Observarles sin hacer ni decir nada.
 - D. Gritarles después de orar.
 - E. Pegarle al padre.
 - F. Llamar a un vecino para que le ayude.

8. ¿Qué haría si una amiga le pide una respuesta en un examen?
- A. Dejarle ver su hoja.
 - B. Decirle la respuesta.
 - C. Ignorarla.
 - D. Contarle a la maestra lo que sucede.
 - E. No decirle nada a ella pero quejarse con otra amiga.
 - F. Conversar con ella después del examen.
9. ¿Qué haría si se tarda al llegar al colegio una mañana?
- A. Inventar una excusa.
 - B. Confesar al maestro sin dar excusa.
 - C. Ir a otra parte en vez de ir al colegio.
 - D. Decirle a su mamá que está enferma.
 - E. Ir a un parque para estudiar la Biblia y orar.
 - F. Pedir perdón y prometer no hacerlo otra vez.
10. ¿Qué haría si tiene la oportunidad de viajar a un país lejano pero utilizando el nombre de otro?
- A. Ir dando gracias a Dios por su regalo.
 - B. Ir sin pensarlo dos veces.
 - C. Orar y luego ir porque siente paz.
 - D. No ir.
 - E. Preguntar al pastor y obedecer lo que él dice.
 - F. Cambiar su nombre legalmente para poder ir.
11. ¿Qué haría si en su colegio una amiga le cuenta una situación difícil en su vida?
- A. Prometer orar por ella sin hacerlo.
 - B. Orar con ella y luego olvidar la situación.
 - C. Contar la situación a otra pidiendo oración.
 - D. Dar consejos bíblicos.
 - E. Buscar una solución para la amiga.
 - F. No hacer nada.
12. ¿Qué haría si solamente le hace falta un poco de dinero para comprar unos zapatos nuevos que necesita?
- A. Seguir ahorrando hasta tener todo el dinero necesario.
 - B. Pedir ayuda de sus padres.
 - C. Pedir prestado de un amigo.
 - D. Sacar de la alcancía de su hermano (como préstamo).
 - E. Tratar de pedir una rebaja en el almacén.
 - F. Buscar un trabajo para poder ganar lo necesario.

JUEGO (D.10.3.1)

HOJA DEL "JUEZ"

Adjunto se encuentra el laberinto para el juego. La meta es ser el primer equipo que llegue a la "META". Se puede jugar con 2, 3 o 4 equipos. Cada equipo tendría que tener una ficha, cada ficha de un color distinto. Si logra aumentar el laberinto para poder jugar en grande (dibujado con tiza en el suelo, por ejemplo) un miembro del equipo puede jugar el papel de la "ficha". Cada espacio tendrá que ser del tamaño de una hoja de papel carta.

Para avanzar un miembro del equipo tendrá que lanzar un dado o coger una tarjeta en una funda plástica. La tarjeta indicaría cuantos espacios se puede avanzar. Se avanza el número que se encuentre en la tarjeta o en el dado. Si llega a un espacio que tiene la palabra "PARE" tiene que coger una "Tarjeta de Opciones". En equipo hay que leer la tarjeta y decidir cuál opción es la mejor. Cada tarjeta tiene un número y el "anfitrión" del partido tendrá la hoja de respuestas. Una vez que el equipo ha escogido su opción el anfitrión les indica si van a seguir recto en el camino hacia la "META" o si tienen que desviarse. Estos desvíos son como lo que nos pasa cuando hacemos decisiones malas en la vida. (Se nota al lado de cada opción si es un desvío o no).

Preguntas:

1. ¿Qué haría si su amiga le cuenta que está esperando a un bebé? No está casada.
 - A. Regañarla por su pecado. **(desvío)**
 - B. Contar la historia al pastor o líder. **(desvío solamente ella debe contarlo)**
 - C. Llevarla a un médico que hace abortos. **(desvío)**
 - D. Animarla a casarse con el joven aunque no es creyente. **(desvío)**
 - E. Dejarla como amiga porque se la puede contaminar. **(desvío)**
 - F. Buscar una familia que quiere adoptar a un bebé. **(desvío es decisión de ella)**
 - G. Comprar un libro acerca de los partos y seguir visitándola.

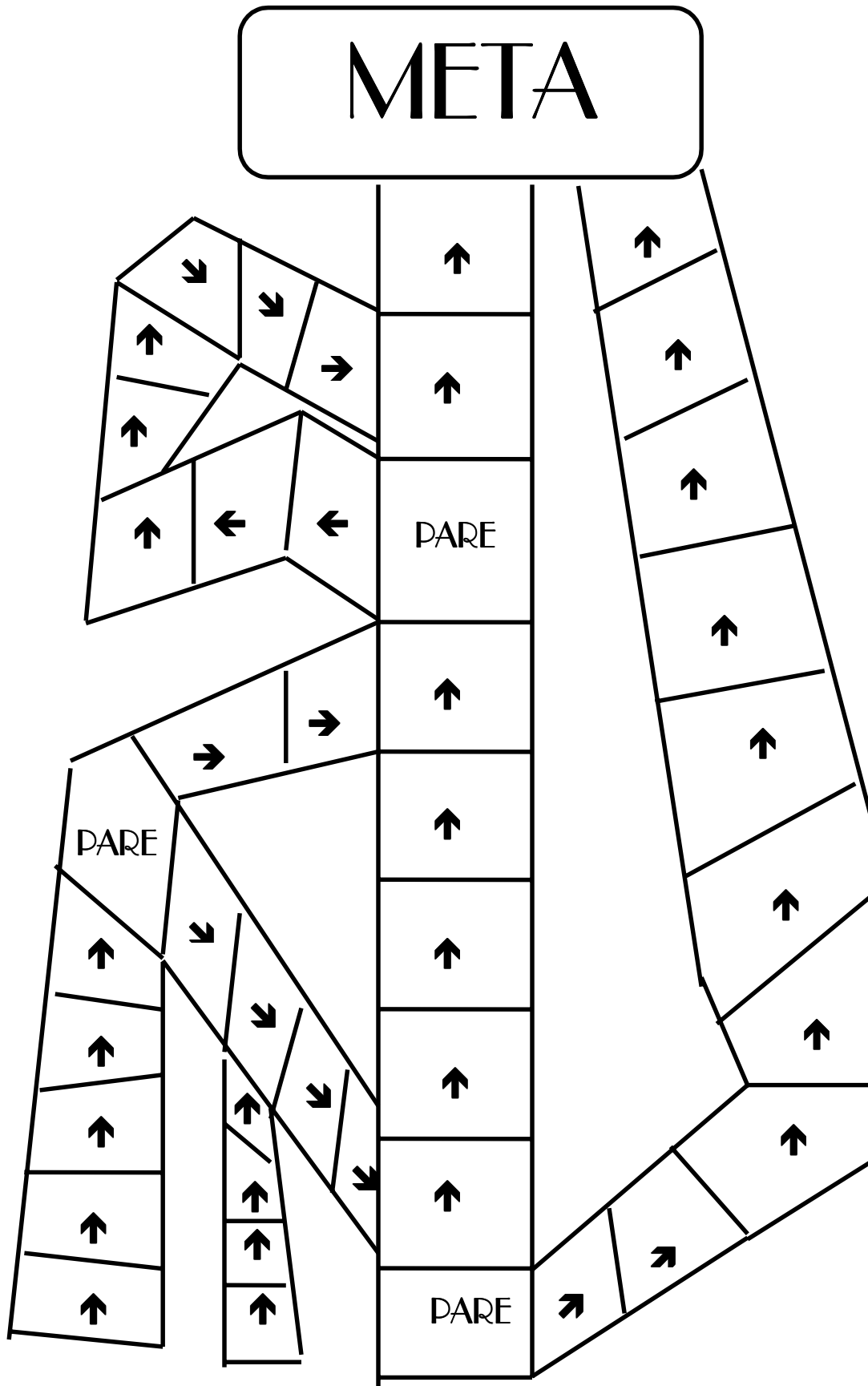
2. ¿Qué haría si su madre está enferma, su padre está en la cárcel y sus hermanitos no tienen nada que comer?
 - A. Pedir limosnas. **(desvío)**
 - B. Buscar un trabajo aunque no paga bien.
 - C. Entrar a un mercado y solo llevar unas pocas cosas para poder dar algún alimento a sus hermanitos, dejando una nota explicando la situación **(desvío)**.
 - D. Ir a la iglesia y contar su situación a un líder.
 - E. Sacar algo de la ofrenda para poder comprar leche y pan. **(desvío es robar)**
 - F. Orar y estudiar la Biblia todo el día. **(desvío, es ser perezoso frente a la situación)**.

3. ¿Qué haría si un amigo le llama por teléfono y le cuenta que quiere suicidarse pero que no debe contarle a nadie?
- A. Conversar con él un buen rato para no dejarle solo.
 - B. Correr donde un adulto en el cual confía para contarle.
 - C. Dormir en paz sabiendo que nunca lo hará **(desvío)**.
 - D. Llamar a los padres para contarles.
 - E. Decirle que debe confiar en Dios y no hablar bobadas **(desvío)**.
 - F. Orar en la casa y esperar otro día para conversarle **(desvío no debe esperar)**.
4. ¿Qué haría si una amiga le cuenta algo negativo acerca de otra amiga?
- A. Regañarla por ser chismosa. **(desvío)**
 - B. Escuchar para poder contarle a la otra amiga. **(desvío)**
 - C. Escuchar sin decir nada. **(desvío)**
 - D. Pedir perdón por tener que dejarla **(desvío)**
 - E. Decirle que es pecado el chisme y que debe dejar de chismosear. **(desvío)**
 - F. Cambiar la conversación y más tarde expresar su sentir.
5. ¿Qué haría si los padres de su amigo están en problemas y usted ve al papá con otra mujer?
- A. Contarle a su amigo. **(desvío)**
 - B. Contarle a la madre de su amigo. **(desvío)**
 - C. Contarle al pastor. **(desvío)**
 - D. Contarle a otro amigo. **(desvío)**
 - E. Contarle a sus padres. **(desvío)**
 - F. Guardar silencio pero orar.
6. ¿Qué haría si una amiga le regala una blusa bien linda y unas semanas después le cuenta que fue robada?
- A. No decir nada a nadie. **(desvío)**
 - B. Contarle a su madre.
 - C. Llevar la blusa al almacén y decir que la encontró botada en un lugar cercano. **(desvío)**
 - D. Confrontar la amiga e insistir que ella regresa al almacén para pagar la blusa.
 - E. Orar con la amiga y acompañarla a confesar su pecado al pastor.
 - F. Orar con la amiga y acompañarla a confesar su pecado en el almacén.
7. ¿Qué haría si sus padres están peleando?
- A. Huir de la casa para no ver nada. **(desvío)**
 - B. Ponerse entre los dos para que no se peguen. **(desvío)**
 - C. Observarles sin hacer ni decir nada. **(desvío)**
 - D. Gritarles después de orar. **(desvío)**
 - E. Pegarle al padre. **(desvío)**
 - F. Llamar a un vecino para que le ayude.

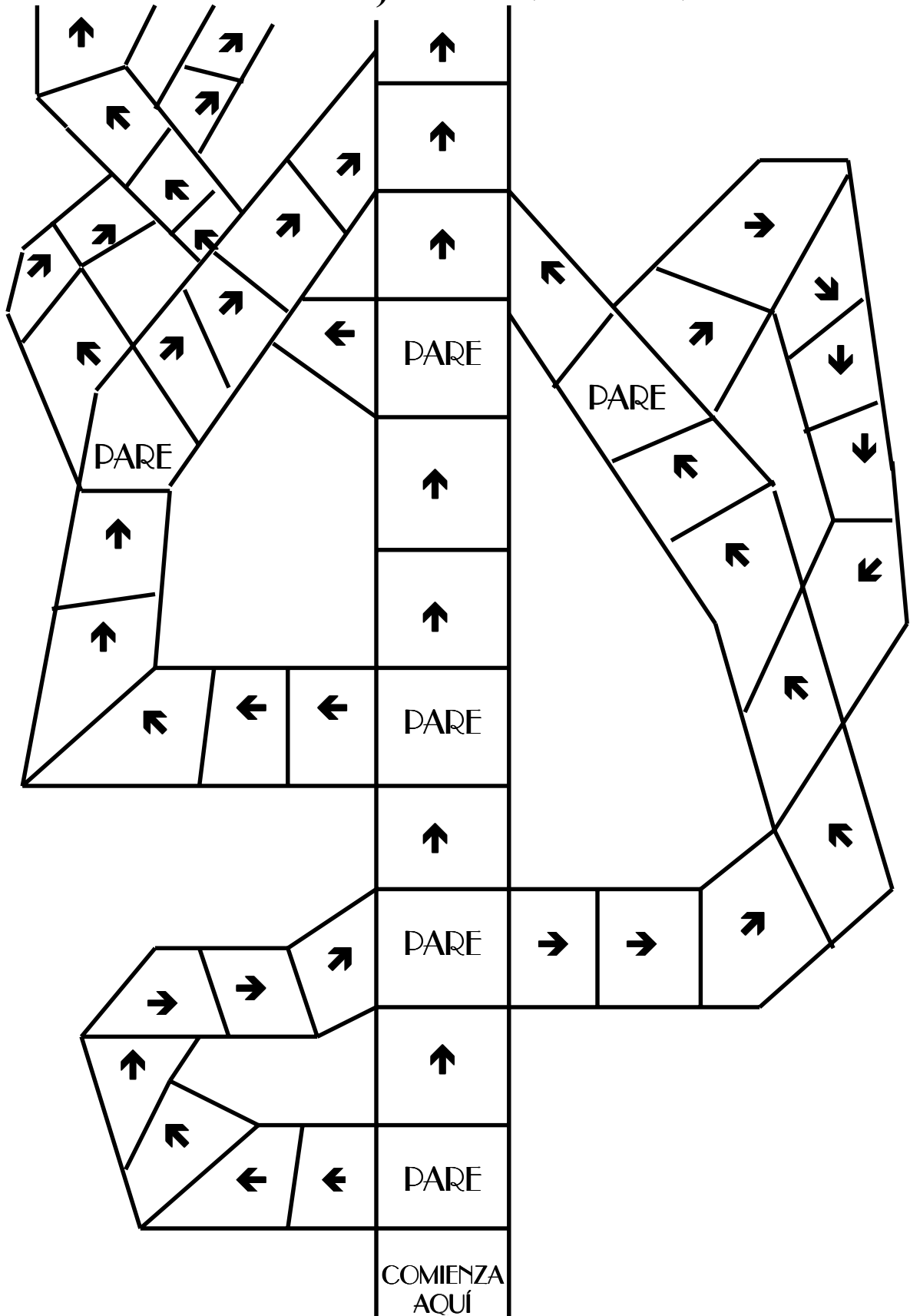
8. ¿Qué haría si una amiga le pide una respuesta en un examen?
- A. Dejarle ver su hoja. **(desvío)**
 - B. Decirle la respuesta. **(desvío)**
 - C. Ignorarla. **(desvío)**
 - D. Contarle a la maestra lo que sucede. **(desvío)**
 - E. No decir nada a ella pero cejarse con otra amiga. **(desvío)**
 - F. Conversar con ella después del examen.
9. ¿Qué haría si se tarda al llegar al colegio una mañana?
- A. Inventar una excusa. **(desvío)**
 - B. Confesar al maestro sin dar excusa.
 - C. Ir a otra parte en vez de ir al colegio. **(desvío)**
 - D. Decirle a la mamá que está enfermo. **(desvío)**
 - E. Ir a un parque para estudiar la Biblia y orar. **(desvío)**
 - F. Pedir perdón y prometer no hacerlo otra vez.
10. ¿Qué haría si tiene la oportunidad de viajar a un país lejano pero utilizando el nombre de otro?
- A. Ir dando gracias a Dios por su regalo. **(desvío)**
 - B. Ir sin pensarlo dos veces. **(desvío)**
 - C. Orar y luego ir porque siente paz. **(desvío)**
 - D. No ir.
 - E. Preguntar al pastor y obedecer lo que dice. **(desvío, uno debe saber hacer lo correcto por si mismo)**
 - F. Cambiar su nombre legalmente para poder ir. **(desvío)**
11. ¿Qué haría si en su colegio una amiga le cuenta una situación difícil en su vida?
- A. Prometer orar por ella sin hacerlo. **(desvío)**
 - B. Orar con ella y luego olvidar la situación. **(desvío)**
 - C. Contar la situación a otra pidiendo oración. **(desvío)**
 - D. Dar consejos bíblicos.
 - E. Buscar una solución para la amiga.
 - F. No hacer nada. **(desvío)**
12. ¿Qué haría si solamente le hace falta un poco de dinero para comprar unos zapatos nuevos que necesita?
- A. Seguir ahorrando hasta tener el dinero necesario.
 - B. Pedir ayuda de sus padres. **(desvío)**
 - C. Prestar de un amigo. **(desvío)**
 - D. Sacar de la alcancía de su hermano. (como préstamo) **(desvío)**
 - E. Tratar de pedir una rebaja en el almacén. **(desvío)**
 - F. Buscar un trabajo para poder ganar lo necesario.

TABLERO PARA EL JUEGO (D.10.3.1)

Puede aumentar el tablero si quiere. Hay que unir las dos partes.



TABLERO PARA EL JUEGO (D.10.3.1)



HOJA DE TRABAJO 1 (D.10.3.1)

SALOMÓN, EL REY SABIO

Utilizando la información adjunta, contesta las siguientes preguntas.
(Compartirás tus respuestas durante el tiempo del Diálogo).

1. ¿Quién fue Salomón?

2. ¿Cómo fue Salomón?

3. ¿Por qué se le conoce como el hombre más sabio de la historia?

4. Explique cómo la historia que se encuentra en 1 Reyes 3:16-28 muestra la sabiduría de Salomón.

SALOMÓN, REY DE ISRAEL, HOMBRE DE SABIDURÍA E INSENSATEZ (D.10.3.1)

I. SUS PADRES. Era hijo de David y Betsabé (2 Samuel 12:24-25)

Fue afortunado y desafortunado en cuanto a sus padres y al ambiente que rodeaba a su hogar.

Fue afortunado al tener un padre como David, un gran genio, quien en general fue espiritualmente fiel.

Fue desafortunado en cuanto a que hubo elementos en el ejemplo de su padre que inevitablemente tuvieron un efecto perjudicial en la vida del joven.

Fue criado en un hogar donde se practicaba la poligamia y había muchos celos y lucha.

II. ACCESO AL TRONO. Al tener muchos hijos, David había prometido que Salomón sería su sucesor, y que sería ungido como rey antes de su muerte. (1 Reyes 1:17-39)

III. LOS PRIMEROS AÑOS DE SU REINADO. Considerando la época en la cual vivió, comenzó bien su reinado, pero cometió un gran error al escoger como esposa a la hija de un rey pagano. (1 Reyes 3:1)

Este fue sin duda un acto de conveniencia política y fue la primera de sus alianzas extranjeras, todo lo cual tuvo mucho que ver con su caída moral.

IV. SU SABIDURÍA fue un don especial de Dios. Al comienzo de su reinado tuvo una visión en Gabaón, en la cual el Señor se le apareció y le dijo que pidiera lo que quisiera.

Confesó su debilidad e ignorancia y dijo: "Da, pues, a tu siervo un corazón entendido." Por su elección sabia su petición fue concedida, y el Señor le prometió que sería el más sabio de los hombres y tendría grandes riquezas y honra. Esta promesa fue cumplida, porque superaba en sabiduría a todos los grandes hombres de su época. Compuso tres mil proverbios y mil cinco cantares.

Su fama se extendió por todo el mundo (1 Reyes 4:29-34).

V. SU POLÍTICA Y SUS EMPRESAS. Llevó a cabo los planes de su padre, David, consolidó el reino y se comprometió en muchas empresas comerciales mientras que crecían sus riquezas y su fama.

Su más grande empresa fue la construcción del fastuoso templo de Jerusalén, la cual tomó siete años (1 Reyes 5-6). En su terminación, Salomón ofreció una oración de dedicación (2 Crónicas 6:12-7:3).

VI. SUS ÚLTIMOS AÑOS. Fue honrado por la reina de Sabá (1 Reyes 10:1-13).

A medida que sus riquezas y su honor aumentaban, su amor por la pompa crecía, y mantuvo un estilo de vida lujoso y extravagante más allá de lo que permitían los recursos de su pueblo (1 Reyes 10:14-29). Esto le llevó a un descontento social y preparó el camino para la división del reino (1 Reyes 12:4-19).

VII. SU CAÍDA MORAL Y LA IDOLATRÍA. Finalmente se hundió en la sensualidad. Fue influenciado por sus muchas esposas al introducir el culto de falsos dioses en Jerusalén (1 Reyes 11:1-8). Fue reprendido grandemente por el Señor. Debido a su apostasía, fue profetizada la división del reino en tiempos de su hijo (1 Reyes 11:9-13).

VIII. LA CUESTIÓN DE SU ARREPENTIMIENTO. Nada se sabe con seguridad acerca del final de su vida. Los estudiantes de la Escritura han debatido si finalmente se arrepintió y regresó a Dios.

Los que creen que escribió la sustancia del libro de Eclesiastés lo ven allí viajando por el laberinto de la filosofía humana y parece finalmente emerger a la luz de la fe en la providencia divina.

SU VIDA PROPORCIONA UNA GRAN ADVERTENCIA. Es conocido como el hombre más sabio; sin embargo, su sabiduría no le enseñó el dominio de sí mismo. Enseñó bien, pero dejó de poner en práctica sus propios preceptos. Describe al necio en el libro de los Proverbios y pinta así un vívido cuadro de sus propios fracasos.

REFERENCIAS BÍBLICAS DE SALOMÓN:

SALOMÓN, rey de Israel, hijo de David y Betsabé: 2 Samuel 5:14, 12:24; 1 Reyes 1:11, 30, 39; 2:1; 3:1; 4:1; 5:1; 6:1; 7:1; 8:1; 9:1; 10:1, 16; 11:1, 40; 1 Crónicas 28:20; 29:23; 2 Crónicas 1:1; 2:1; 3:1; 5:1; 6:1; 7:1; 8:1; 9:1, 23, 31; Mateo 12:42.

SU SABIDURÍA VISTA:

En su sabia elección 1 Reyes 3:5-9.

En su visión judicial 1 Reyes 3:16-28.

En sobrepasar a otros sabios 1 Reyes 4:29-31.

En componer proverbios y disertaciones 1 Reyes 4:32-34.

En la construcción del templo 1 Reyes 5:6.

En su oración de dedicación 1 Reyes 8:22-53.

SU INSENSATEZ MOSTRADO:

En su hijo su manera de vivir 1 Reyes 4:22, 23; 10:21.

Al casarse con mujeres extranjeras 1 Reyes 11:1, 2; Nehemías 13:23-26.

En su excesiva sensualidad 1 Reyes 11:3.

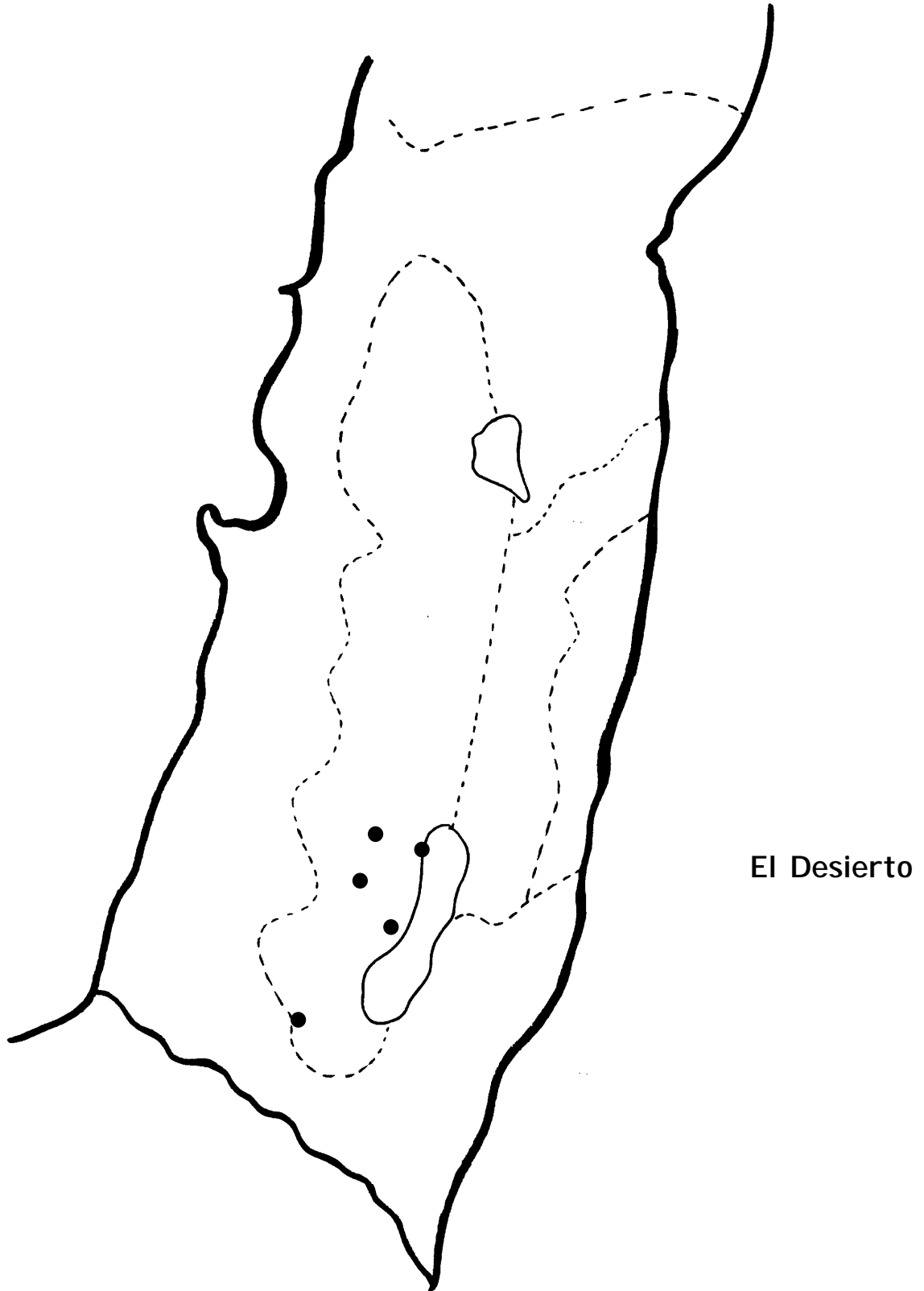
En oprimir al pueblo 1 Reyes 12:4.

Al aprobar la idolatría 1 Reyes 11:4-7.

MAPA (D.10.3.1)

LOS REINOS DE DAVID Y SALOMÓN

Hay que añadir los nombres de los lugares importantes para la historia.
Averigüe en una Biblia con mapas.



HOJA DE TRABAJO 2 (D.10.3.1)

PROVERBIOS MODERNOS

1. Hagan una lista de los dichos que saben en su grupo. Escríbala en una hoja de papel económico.
2. Utilizando la lista de versículos abajo busquen los versículos que digan algo similar a los dichos en su lista.

Versículos:

Mateo 6:19-21

Santiago 1:13

Proverbios 14:29

Proverbios 16:32

Proverbios 3:9-10

Proverbios 14:21

Proverbios 22:9

Proverbios 9:13

Proverbios 17:17

Proverbios 27:10

Proverbios 6:6-10

Proverbios 14:31

Proverbios 11:2

Proverbios 3:34

Proverbios 10:12

Proverbios 20:1

Proverbios 4:24

Proverbios 10:2

Mateo 6:25-34

Proverbios 14:17

Proverbios 15:18

Proverbios 19:11

Proverbios 11:24-26

Proverbios 19:17

Proverbios 4:14

Proverbios 16:29

Proverbios 18:24

Proverbios 27:17

Proverbios 10:4-5

Proverbios 6:17

Proverbios 13:10

Proverbios 3:30

Proverbios 16:28

Proverbios 21:17

Proverbios 11:4

Proverbios 17:4

Pueden encontrar otros versículos en una concordancia bíblica.

HOJA DE INFORMACIÓN (D.10.3.1)

PROVERBIOS MODERNOS DE AMÉRICA LATINA

A buen hambre, no hay mal pan.
A canas honradas, no hay puertas cerradas.
A donde el corazón se inclina, el pie camina.
A la mujer bigotuda, de lejos se le saluda.
A mujer casta con su marido le basta.
A palabras necias, oídos sordos.
Agua que no has de beber, déjala correr.
Al buen entendedor pocas palabras bastan.
Al hombre pobre y sin plata la cobija lo mata.
Al que no quiere caldo se le dan dos tazas.
Al que se vuela santo, le ponen velas.
Amigo reconciliado, enemigo doblado.
Antes cae un mentiroso que un cojo.
Arrímate a los buenos y serás uno de ellos.
Cada cosa se parece a su dueño.
De tal palo tal astilla.
Del viejo, el consejo.
Dios da el pan al que no tiene dientes.
Yerba mala, nunca muere.
Ninguno nace aprendido.
Al que se lo ha de llevar el diablo desde chiquito no reza.
A quien mucho se le da, mucha cuenta se le pide.
A veces es peor el remedio que la enfermedad.
Amigo en la adversidad es amigo de verdad.
Amigo que no es cierto, con un ojo cerrado y el otro abierto.
Amor sin beso es como chocolate sin queso.
Al mismo tiempo no se puede atender a dos señores.
Aunque la mona se vista de seda, mona se queda.
Cada cual tiene su manera de matar pulgas.
Dios nos tenga en su mano en invierno y en verano.
Tambor que mucho se toca pronto se revienta.

A mucho decir, mucho mentir.
A mucho hablar, mucho errar.
A mal tiempo, buena cara.
A su tiempo todo es bueno.
Agua no enferma ni engorda.
Al amigo y al caballo no cansarlo.
Amor con amor se paga.
Algo es algo, "peor" es nada.
Al que madruga Dios le ayuda.
Amor sin plata no dura.
Arriba de Dios no vive nadie.
Andemos juntos pero no revueltos.
Barco parado, no gana flete.
Barriga llena, corazón contento.
Cada día trae su afán.
Del árbol caído, todos hacen leña.
Dios aprieta pero no ahoga.
Toda comparación es odiosa.
Zapatero, a tus zapatos.

HOJA DE TRABAJO 3 (D.10.3.1)

SOPA DE LETRAS

Busca las siguientes palabras en la sopa de letras; las palabras se encuentran en forma diagonal, vertical, horizontal y al revés

"CONFÍA DE TODO CORAZÓN EN EL SEÑOR Y NO EN TU PROPIA INTELIGENCIA."
(PROVERBIOS 3:5)

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

HOJA DE TRABAJO 3 (D.10.3.1)

SOPA DE LETRAS: RESPUESTAS

Busca las siguientes palabras en la sopa de letras; las palabras se encuentran en forma diagonal, vertical, horizontal y al revés

"CONFÍA DE TODO CORAZÓN EN EL SEÑOR Y NO EN TU PROPIA INTELIGENCIA."
(PROVERBIOS 3:5)

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

VERSÍCULO (D.10.3.1)

PROVERBIOS 15:11

Empezando en la flecha, escribe la letra que encuentres cada vez que saltes una letra. Así encontrarás el versículo clave de hoy.

Empiece →

S

y

,

!