

LA LENGUA (D.10.3.5)

REFERENCIA BÍBLICA: Proverbios 10:11-32

VERSÍCULO CLAVE: "La respuesta amable calma el enojo; la respuesta violenta lo excita más. La lengua amable es un árbol de vida; la lengua perversa hace daño al espíritu" (Proverbios 15:1, 4, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Con la ayuda del Señor intentaré que mi lengua sea un instrumento de "bendición" y no de "maldición".

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

1. Explicar cómo la lengua de la misma persona puede ser instrumento a veces de bendición e instrumento de maldición en otras ocasiones.
2. Hacer una lista de los resultados de no controlar la lengua.
3. Decir a quién y en qué forma bendecirán con sus palabras (algún familiar o amigo) durante esta semana.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

No es sorprendente que el libro de los Proverbios hable tanto de la lengua. ¡La lengua es una parte del cuerpo con la que se puede hacer mucho bien o hacer mucho daño! Si los jóvenes aprenden este concepto en su juventud, será de mucha bendición cuando sean adultos. Hoy tendrán la oportunidad de encarar sus propias palabras y actitudes. Como Santiago dijo en su carta: "Si alguno no ofende en palabra, éste es varón perfecto, capaz también de refrenar todo el cuerpo" (Santiago 3:2b).

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• "centro de opciones", hojas de trabajo, lápices, juego de Proverbios divididos	20 minutos
Diálogo (vea las instrucciones)	• cartulina, marcadores, papel, Biblias	20 minutos
Conclusión (vea las instrucciones)	• música, instrumentos, versículo, hoja de decisión, lápices, Biblias	20 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (D.10.3.5)

PALABRA SECRETA: "Labios"

INTRODUCCIÓN: Cuando lleguen al aula, pídale tomar asiento y luego invíteles a jugar el juego "El Teléfono Descompuesto". Cada vez que entre un joven hay que decirle el "mensaje" en voz baja. (Usted dirá al oído del primer joven que entre, el "mensaje". Él hará lo mismo con el siguiente joven. Cuando todos estén, el último joven que entró tiene que repetir el "mensaje" en voz alta. Estarán sorprendidos cuando oigan el "mensaje" tan cambiado). Adjunto se encuentran cuatro opciones de trabajo que puede tener en el "Centro de Opciones". Por medio de estas actividades ellos empezarán a ver lo que Dios ha dicho de la lengua en el libro de los Proverbios.

DIÁLOGO: Para iniciar el diálogo divida al grupo en dos equipos para jugar "PICTOGRAFÍA".

Lea y estudie un poquito los versículos de la lista adjunta para que esté preparado para ayudar a que los jóvenes entiendan lo que cada versículo quiere decir. Dialoguen y por sobre todo, escuche los comentarios que ellos hagan al respecto.

Proverbios 4:24
Proverbios 10:11-32
Proverbios 12:6, 18, 22
Proverbios 13:3
Proverbios 14:3
Proverbios 15:1-7
Proverbios 16:23
Proverbios 17:4
Proverbios 18:7
Proverbios 19:1
Proverbios 20:19
Proverbios 21:23
Proverbios 26:28
Proverbios 30:32

Haga dos listas, una que defina la lengua que bendice y una que defina la lengua que maldice. Deje que un joven de cada equipo escriba las palabras. Asegúrese que ellos entiendan los conceptos de estos versículos. Una vez que esté seguro que ellos han entendido, pueden hacer la actividad adjunta titulada "UNA LATA DE GUSANOS".

CONCLUSIÓN: Deben memorizar el versículo. Sería bueno que cada uno lo recite para comprobar si lo ha memorizado a no. Canten algunas canciones y luego oren pidiendo a Dios la ayuda para poder refrenar la lengua. Si hay tiempo, permítales que hagan una tarjeta de promesa (página 48).

MANUALIDAD (D.10.3.5)

TARJETA DE PROMESA

Antes de terminar la clase, entregue a cada joven una copia de la tarjeta de promesa (modelo adjunto o ellos mismos pueden hacer su propia tarjeta). Deberán tomar unos minutos para leer todo lo que está escrito en la tarjeta. Deben tachar las áreas que han sido problemas en sus vidas. Pueden dibujar una boca en el área blanca. (Pida que hagan esta actividad en completo silencio, para poder estar a solas con Dios). Luego deben firmar la tarjeta y ponerla en un sobre. Escribirán su nombre y dirección en el sobre (porque en unas dos semanas usted va a mandárselas por correo, pero ellos no deben saberlo ahora).

TARJETA DE PROMESA

Señor, yo he tenido problemas con la lengua.
Sé que tu voluntad es que mi lengua sea instrumento de bendición en las vidas de mis familiares, mis amigos, mis compañeros de estudio y mis vecinos. Ayúdame entregarme a Ti todos los días, tanto mi lengua como mi alma y mi voluntad. Cuando pecho con mis palabras, ayúdame a ser arrepentido. Quiero que mi vida sea de bendición para otros. En el nombre de Jesucristo, te lo pido.
Amén.

___ chismes ___ mentiras
___ malos consejos ___ blasfemias
___ palabras feas ___ falso testimonio

"Pero lo que sale de la boca, del corazón sale..."
(Mateo 15:18)

HOJA DE TRABAJO (D.10.3.5)

Elabora una ilustración moderna de uno de los siguientes versículos.

Proverbios 12:6

Proverbios 10:11

Proverbios 30:32

Proverbios 15:4

JUEGO (D.10.3.5)

PROVERBIOS DIVIDIDOS

Este juego es una manera divertida de repasar proverbios sabios. Haga dos tarjetas para cada proverbio. Escriba la cita en el extremo superior en una tarjeta y el extremo abajo en la otra. En cada tarjeta escriba la mitad de un proverbio. (vea la ilustración abajo) haga también una tarjeta que diga "EL NECIO". Escriba las instrucciones del juego en otra tarjeta.

El objetivo del juego es unir la mayor cantidad de proverbios y no tener la tarjeta "EL NECIO".

- Cómo jugar:
1. Dos a cuatro personas pueden jugar a la vez.
 2. Baraje las tarjetas y repártalas. (Unos jugadores quizás recibirán una tarjeta más que otros).
 3. Todos ponen los Proverbios completos que tienen en su mano en la mesa.
 4. La persona al lado izquierdo del que tiene la baraja toma una tarjeta de la mano de la persona a su derecha. Si hace pareja con una de las tarjetas que tiene en su mano, las pone en la mesa. El mismo jugador sigue jugando hasta que no pueda hacer otra pareja de tarjetas. Luego sigue el jugador a su lado izquierdo.
 5. No puede poner un par de tarjetas en la mesa sino durante su turno.
 6. El primer jugador que puede utilizar todas sus tarjetas termina el juego. El jugador con más parejas gana. El jugador que termine con la tarjeta "EL NECIO" pierde.

(Opción 2: También puede jugar por puntos. 10 puntos por cada par de tarjetas que haya puesto en la mesa. La primera persona que llegue a los 100 puntos gana. La persona que tenga "EL NECIO" en su mano al terminar el juego, se le descontarán 25 puntos).

JUEGO (D.10.3.5)

Nota: Para ayudarles a encontrar los versículos, permítales usar sus Biblias.

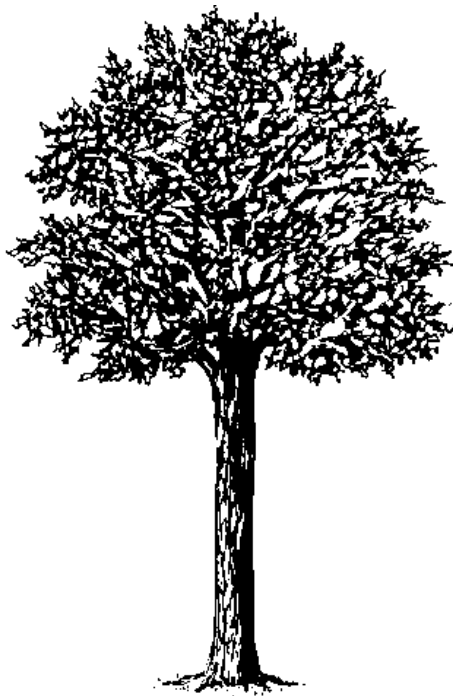
LADO 1

Pr. 4:24 "Aparta de ti la perversidad de la boca...
Pr. 10:11 "Manantial de vida es la boca del justo...
Pr. 10:14 "Los sabios guardan la sabiduría...
Pr. 10:19 "En las muchas palabras no falta pecado...
Pr. 10:21 "La boca del justo producirá sabiduría...
Pr. 12:6 "Las palabras de los impíos son asechanzas
para derramar sangre...
Pr. 12:18 "Hay hombres cuyas palabras son como
golpes de espada...
Pr. 12:22 "Los labios mentirosos son abominación a
Jehová...
Pr. 13:3 "El que guarda su boca guarda su alma...
Pr. 15:1 "La blanda respuesta quita la ira...
Pr. 15:4 "La lengua apacible es árbol de vida...
Pr. 16:23 "El corazón del sabio hace prudente su
boca...
Pr. 19:1 "Mejor es el pobre que camina en integridad...
Pr. 20:17 "Sabroso es al hombre el pan de mentira...
Pr. 20:19 "El que anda en chismes descubre el
secreto...
Pr. 21:23 "El que guarda su boca y su lengua...
Pr. 26:28 "La lengua falsa atormenta al que ha
lastimado...

LADO 2

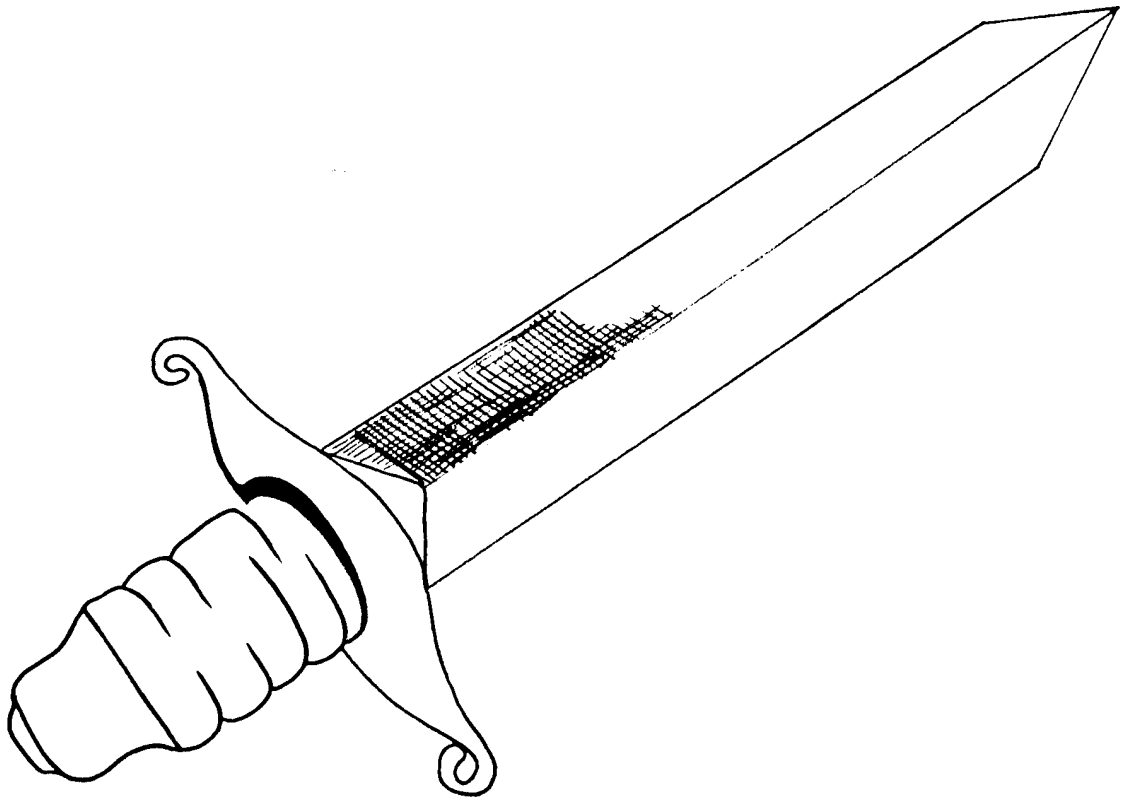
Y aleja de ti la iniquidad de los labios". Pr. 4:24
Pero violencia cubrirá la boca de los impíos". Pr. 10:11
Mas la boca del necio es calamidad cercana". Pr. 10:14
Mas el que refrena sus labios es prudente". Pr. 10:19
Mas la lengua perversa será cortada". Pr. 10:31
Mas la boca de los rectos los librará". Pr. 12:6
Mas la lengua de los sabios es medicina". Pr. 12:18
Pero los que hacen verdad son su contentamiento".
Pr. 12:22
Mas el que mucho abre sus labios tendrá calamidad".
Pr. 13:3
Mas la palabra áspera hace subir el furor". Pr. 15:1
Mas la perversidad de ella es quebrantamiento de
espíritu". Pr. 15:4
Y añade gracia a sus labios". Pr. 16:23
Que el de perversos labios y fatuo". Pr. 19:1
Pero después su boca será llena de cascajo".
Pr. 20:17
No te entremetas, pues, con el suelto de lengua".
Pr. 20:19
Su alma guarda de angustias". Pr. 21:23
Y la boca lisonjera hace resbalar". Pr. 26:28

**LA LENGUA APACIBLE
ES
ÁRBOL DE VIDA**



**MAS LA PERVERSIDAD DE ELLA ES
QUEBRANTAMIENTO
DE ESPÍRITU.
(PROVERBIOS 15:20)**

***LA BOCA DEL JUSTO
PRODUCIRÁ
SABIDURÍA,
MAS LA LENGUA
PERVERSA
SERÁ
CORTADA.
(Proverbios 10:21)***

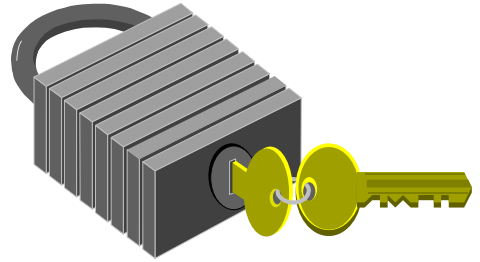
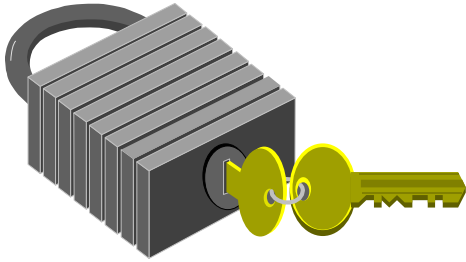


**Las palabras de los
impíos
son asechanzas para
derramar sangre,**

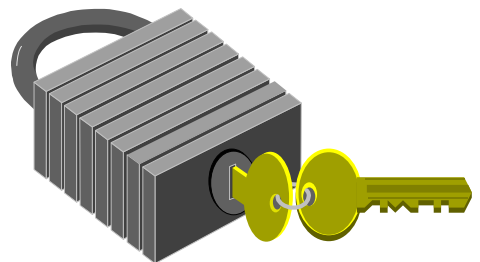
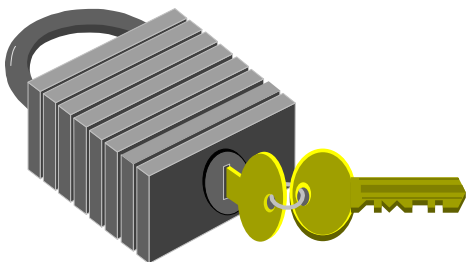


**Mas la boca de los
rectos los librar **

(Proverbios 12:6)



EL QUE GUARDA
SU BOCA
Y SU LENGUA,
SU ALMA GUARDA
DE ANGUSTIAS.
(PROVERBIOS 21:23)

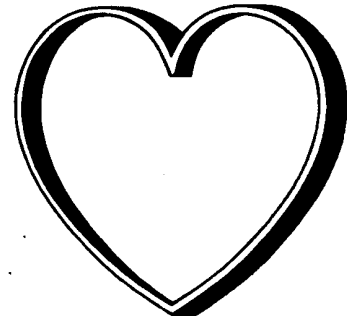
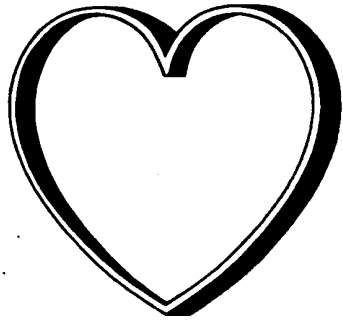


*Sabroso es
al hombre
el pan de mentira,*



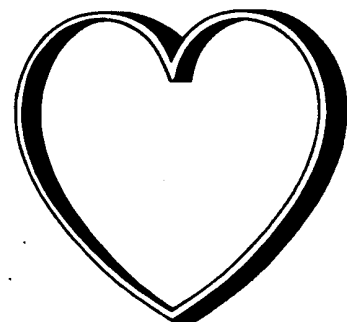
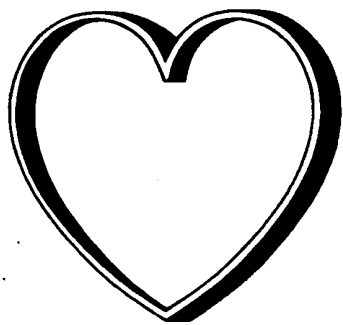
*Pero después
su boca
se llena de cascajo.*

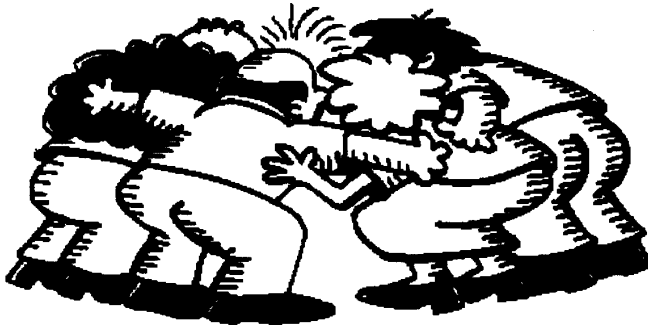
(Proverbios 20:17)



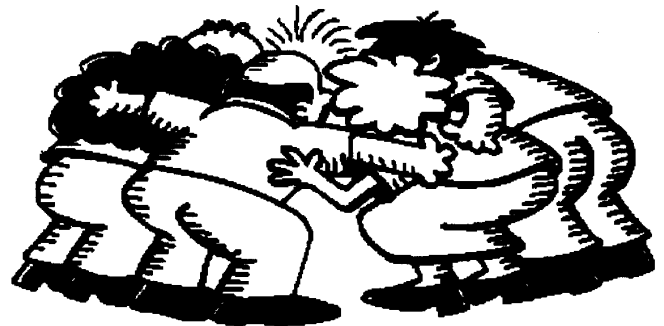
El corazón del
sabio hace
prudente
su boca
y añade
gracia a sus labios.

(Proverbios 16:23)

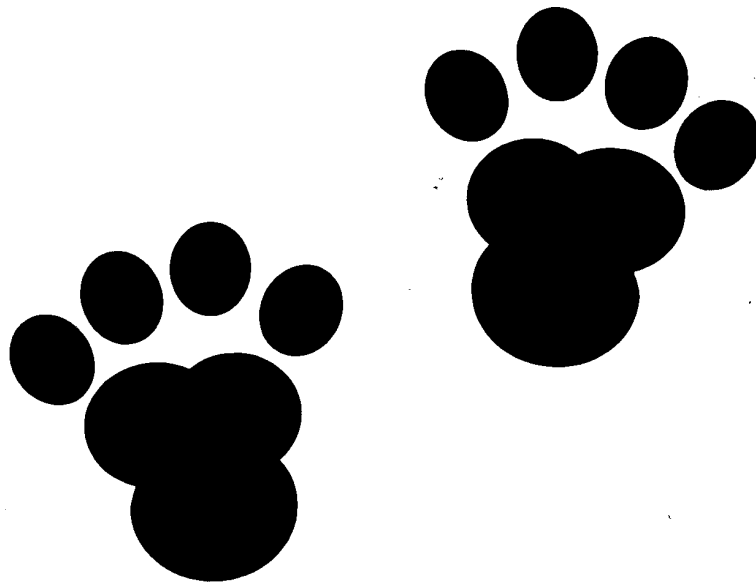




EL QUE ANDA
EN CHISMES
DESCUBRE EL SECRETO,
NO TE ENTREMETAS, PUES,
CON EL SUELTO DE LENGUA.



Mejor es
el pobre
que camina
en integridad



que él de
perversos labios y fatuo.
(Proverbios 19:1)

**EL QUE GUARDA SU BOCA
GUARDA SU ALMA**



**MAS ÉL QUE MUCHO ABRE
SUS LABIOS TENDRÁ
CALAMIDAD.
(PROVERBIOS 13:3)**



APARTA DE TI
LA PERVERSIDAD
DE LA BOCA

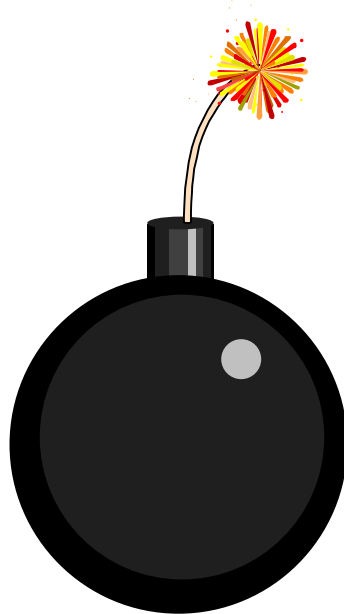


Y ALEJA DE TI LA INIQUIDAD
DE LOS LABIOS.

(PROVERBIOS 4:24)



MANANTIAL DE VIDA ES LA
BOCA DEL JUSTO;



PERO VIOLENCIA CUBRIRÁ LA
BOCA DE LOS IMPÍOS.
(Proverbios 10:11)



**Los sabios
guardan la sabiduría,
mas la boca del necio
es calamidad cercana.**

(Proverbios 10:13)



*La blanda respuesta quita
la ira,*



*mas la palabra áspera
hacer subir el furor.
(Proverbios 15:1)*

**EN LAS MUCHAS PALABRAS
NO FALTA PECADO**



**MAS EL QUE REFRENA SUS LABIOS
ES PRUDENTE.
(PROVERBIOS 10:19)**



Hay hombres cuyas palabras son como
golpes de espada,



Mas la lengua de los sabios es medicina.
(Proverbios 12:18)





LA LENGUA FALSA
ATORMENTA AL
QUE HA
LASTIMADO, Y LA
BOCA LISONJERA
HACE RESBALAR.

PROVERBIOS 16:28



JUEGO (D.10.3.5)

LATA DE GUSANOS

Esta actividad se puede hacer con varios enfoques. Hoy el enfoque es la diferencia entre la lengua que bendice y la lengua que maldice.

Materiales: una lata destapada (vacía y limpia)
papeles largos en forma de gusano en los que hay escritas experiencias de la vida.

Un joven debe sacar un papelito de la lata. Con un compañero debe hacer en un papelito un drama corto de la situación, primeramente mostrando cómo la lengua puede maldecir a la otra persona (dando malos consejos, hablando chismes, animándole a hacer algo que es contra la voluntad de Dios, etcétera). Luego deben hacer el mismo drama, pero esta vez demostrando cómo la lengua puede bendecir a la otra persona (orando, dando consejos buenos, compartiendo una experiencia semejante en la que Dios le mostró su camino, ofreciendo apoyo, etcétera). Siga así dejando que varias parejas de jóvenes hagan dramas en esta forma. Adjunto algunas ideas de situaciones.

Ideas de situaciones modernas: (nota: se utiliza la palabra amigo pero se refiere a amiga también).

1. Un ex-amigo está hablando mentiras sobre tu amigo. Tú y tu amigo están hablando de la situación. ¿Qué haces tú?
2. El maestro de matemáticas obviamente tiene sus alumnos favoritos. A ellos les trata de maravilla, a ustedes les trata muy mal. Acaban de recibir sus calificaciones y piensan que las notas que el maestro les dio, son demasiado bajas. ¿Qué haces tú?
3. La mamá de tu amigo está de mal genio e insiste que tu amigo limpie toda la casa. Tu amigo se rebela contra la mamá y en vez de limpiar piensa huir de la casa. ¿Qué haces tú?
4. El líder de los jóvenes de la iglesia está pasando por una crisis en su vida. Está tratando a los jóvenes en forma muy negativa. Les dio una cantidad de reglas que los jóvenes no aceptan. ¿Qué haces tú?
5. Tu amigo está enamorado (aunque solo tiene 14 años). Él ha venido a ti pidiendo consejos. ¿Qué haces tú?
6. La hermana de tu amigo es una molestia grande en su vida. Cuando ustedes quieren hacer algo, ella siempre tiene que meterse en sus planes. ¿Qué haces tú?
7. Aunque solo tiene 14 años, a tu amigo le encanta manejar el carro de su padre. No tiene licencia, ni puede conseguirla por unos años, pero él te ha invitado a dar un paseo. Sus padres le dejan utilizar el carro. ¿Qué haces tú?