

# EL DISCÍPULO Y LA SANTIDAD (D.11.4.5)

- REFERENCIA BÍBLICA:** 2 Timoteo: 2:15, 20-22
- VERSÍCULO CLAVE:** 2 Timoteo 2:14-19, Dios Habla Hoy.
- CONCEPTO CLAVE:** Como buen discípulo, sigo el ejemplo de mi maestro Jesús viviendo una vida de santidad.
- OBJETIVOS EDUCATIVOS:** Al final de la clase de hoy los jóvenes podrán:
1. Expresar qué entienden por santidad.
  2. Hacer una lista de aquellas cosas que Pablo recomienda a Timoteo en cuanto a la santidad.
  3. Reunirse con sus mentores para orar por santidad.

## APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Esta semana el tema será la santidad. Pablo recomienda a Timoteo la importancia de ser limpio de corazón, de actuar con motivaciones puras, de andar en santidad. En esta edad los jóvenes experimentan muchas tentaciones en diferentes aspectos. Durante la semana y en la clase de hoy, tendrán la oportunidad de detectar cuáles son aquellas cosas que les "ensucia" el corazón y no permite tener una relación buena con Dios, con otros y consigo mismos. Además participarán en una reunión especial con sus mentores para orar específicamente por la santidad en sus vidas.

## POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Juego (vea las instrucciones)	• sillas	15 minutos
Diálogo (vea las instrucciones)	• Biblia	15 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• hojas de trabajo, lápices, crayones o colores	15 minutos
Oración (vea las instrucciones)	• mentores	10 minutos

## HOJA DE INSTRUCCIONES (D.11.4.5)

**JUEGO:** Invite a los jóvenes a participar en un juego titulado "Integridad". El juego consiste en que todos van a estar sentados en sus sillas las cuales deben estar puestas en un círculo y bien juntas la una con la otra. Cuando todos estén sentados, diga que deben seguir las instrucciones muy al pie de la letra. Ellos deberán hacer lo que usted ordena pero deben ser honestos. No hay ganador ni perdedor. Juego algunos minutos.

**DIÁLOGO:** El diccionario define la palabra santidad como: perfección, virtud, integridad, impecabilidad. En la Biblia la palabra santo significa apartado o separado para Dios. Es decir, que para que un discípulo lleve una vida santa, debe actuar en todo de acuerdo a los principios de Dios.

A manera de repaso haga referencia a 1 Timoteo 1:9-11. Allí Pablo da una lista de aquellas personas para las cuales la ley fue escrita, es decir para aquellas personas que deben buscar a Dios y arrepentirse.

Lea ahora 2 Timoteo 2:15 y 20-22. Dios nos llama a presentarnos delante de Él de tal manera que no tengamos nada de que avergonzarnos. Sin embargo, Él sabe y dice que hay cosas que todos hacemos que no están bien. Él sabe que somos débiles y caemos en cuestiones necias y en contiendas. Por eso nos llama a limpiarnos de todo aquello.

Hable además de cómo la confesión nos lleva a tener más fuerzas para no caer de nuevo (puede leer el verso de 1 Juan 1:9). A veces contarle a alguien nuestras luchas ayuda pues sentimos apoyo y nos damos cuenta que no estamos solos. El mentor que tiene cada joven durante este trimestre, puede convertirse en la persona que le ayude a salir de algún problema de inmoralidad, de impureza. Entre los dos, debe existir un grado de confianza tal, que el discípulo sienta la confianza de compartir sus problemas con su mentor, sabiendo que éste actuará con prudencia y sabiduría. Si usted habla con los mentores, haga ver lo importante que es que sean ejemplo de integridad para sus discípulos. Una falla en ellos, desintegrará completamente esa relación que quizás ya han ganado hasta aquí.

**ACTIVIDAD:** Entregue la hoja titulada "Corazones". Si hay tiempo, también pueden trabajar en la actividad "Mi sueño". Dé el tiempo suficiente para que hagan sus trabajos.

**ORACIÓN:** Invite a esta clase a todos los mentores para hacer una reunión especial de oración con los jóvenes. Programe esta reunión con anterioridad, si es posible invitando por medio de una tarjeta o haciendo una llamada telefónica y dando algunas sugerencias de cómo prepararse para este ministerio (versículos, lecturas, cantos, etcétera que puedan usar en la reunión). El objetivo es que los mentores oren por sus discípulos y les acompañen en este proceso de tener vidas limpias delante de Dios.

## JUEGO (D.11.4.5)

Instrucciones:

1. El que no haya dicho mentiras esta semana debe correrse un puesto a la derecha.
2. El que se haya lavado los dientes todos los días por lo menos una vez debe correrse dos puestos a la izquierda.
3. El que no se haya burlado de alguien esta semana debe quedarse quieto. Si lo ha hecho debe moverse un puesto a la derecha.
5. El que haya hecho todas sus tareas esta semana debe correrse tres puestos a la izquierda.
6. El que haya obedecido en todo a sus padres durante la última semana, debe moverse un puesto a la derecha.
7. El que haya ayudado sin interés a alguien esta semana, debe sentarse en un lugar que esté desocupado.
8. El que haya orado todos los días debe saltar 5 puestos a la derecha.
9. El que no haya tenido ningún pensamiento malo en cuanto al otro sexo debe moverse tres puestos hacia la derecha.

Continúe el juego de tal forma que todos participen. Haga otras órdenes relacionadas con la buena conducta. Ellos mismos pueden ayudar a hacer las órdenes y actuar como los líderes del juego. Una vez terminado, empiece a hablar sobre la necesidad de ser santos.

# HOJA DE TRABAJO 1 (D.11.4.5)

## CORAZONES

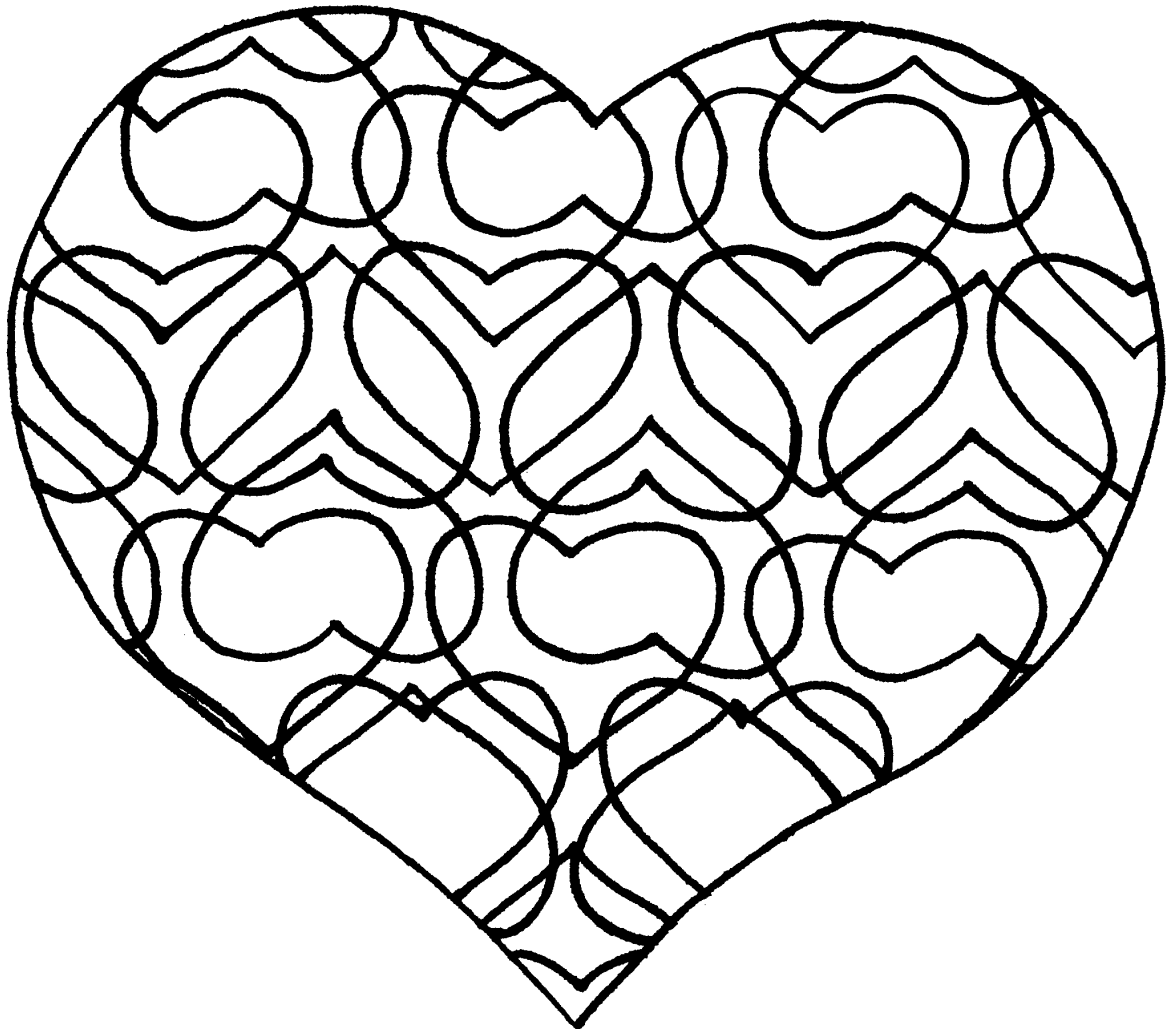
Dios quiere que tengamos un corazón limpio, es decir, un corazón arrepentido y dispuesto a ser guiado por Él. Colorea varios de los siguientes corazones según las instrucciones.

**Rojo:** Si tienes impureza sexual  
(pensamientos o acciones)

**Amarillo:** Si tienes impurezas morales  
(robos, mentiras, engaños)

**Verde:** Si tienes impurezas emocionales  
(odio, ira, resentimiento, envidia)

**Azul:** Si tienes impurezas espirituales  
(no honras a Dios, no oras, no lees la Biblia)



# HOJA DE TRABAJO 2 (D.11.4.5)

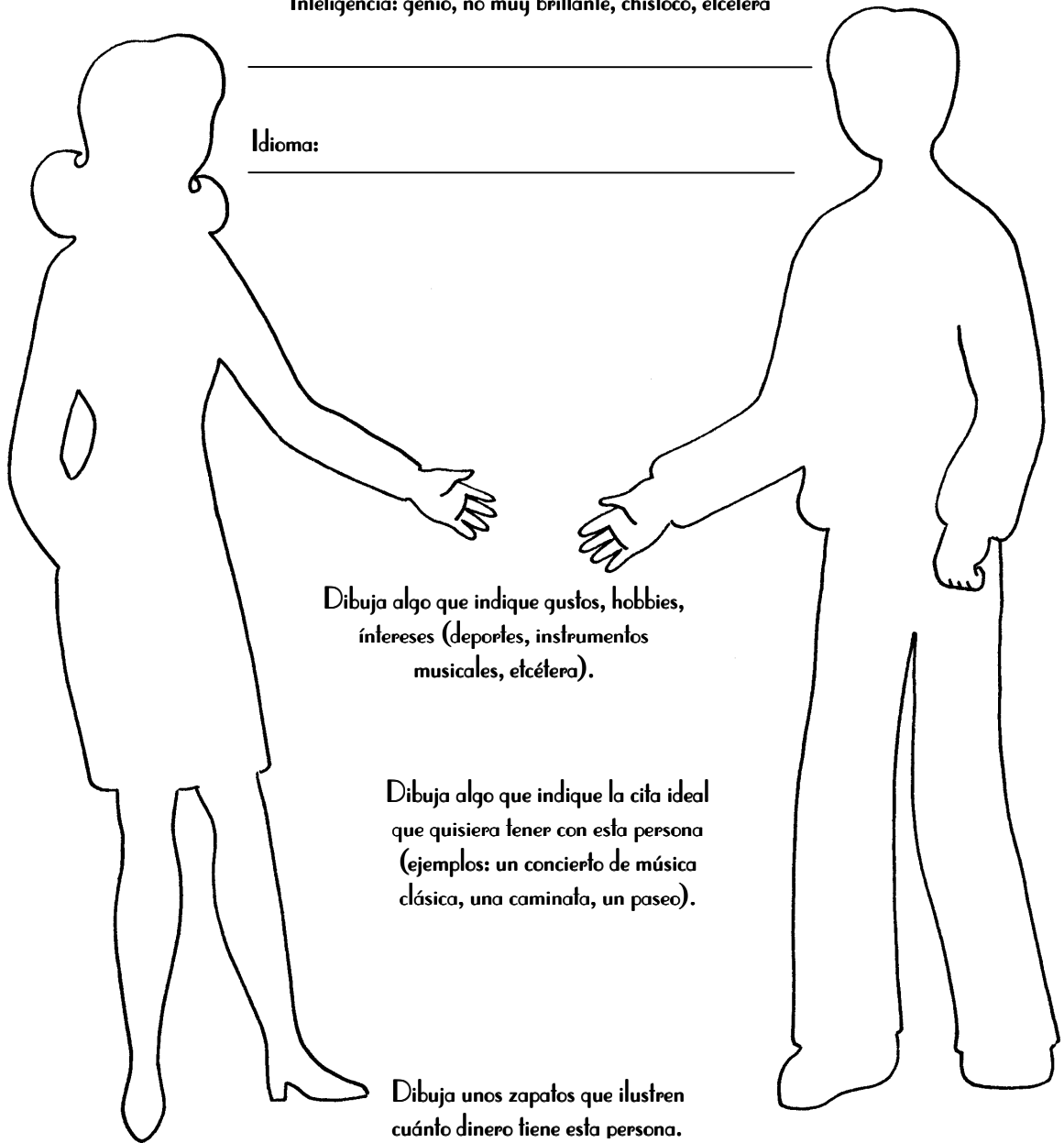
## MI SUEÑO

Una forma de ser santo es saber de antemano quiénes son nuestras amistades.

En el siguiente dibujo crea la chica o chico ideal para ti. Anota las cualidades que te gustaría ver en esa persona.

Inteligencia: genio, no muy brillante, chistoco, etcétera

Idioma:



Dibuja algo que indique gustos, hobbies, intereses (deportes, instrumentos musicales, etcétera).

Dibuja algo que indique la cita ideal que quisiera tener con esta persona (ejemplos: un concierto de música clásica, una caminata, un paseo).

Dibuja unos zapatos que ilustren cuánto dinero tiene esta persona.