



Lección 4: Dios es mi Luz

K-2 Programa presencial

<u>Punto clave de enseñanza</u>	Dios es mi luz. Él me ayuda a saber y hacer lo correcto.
<u>Versículo bíblico</u>	“Tu palabra es una lámpara para guiar mis pies y una luz para mi camino.” (Salmo 119:105, NTV)
<u>Paisaje bíblico</u>	"Salomón pide sabiduría." (1 Reyes 3:5-14, NTV)
<u>Materiales</u>	<ul style="list-style-type: none"> ● La Biblia ● Una copia de Material 1 para cada dos estudiantes ● Una copia de Material 2 ● Una copia de Imagen 1 ● Cuatro páginas de la cartulina ● Cuatro dulces para usarse como premios ● Cuatro premios aburridos para los “perdedores” (por ejemplo, un vegetal, algo roto, etc.) ● Plumasy lápices*

*Los materiales marcados con un asterisco están en la bolsa de juegos de la CKC.

Relaciónate (20 minutos)

Dale la bienvenida a los miembros de la tripulación.

Distribuye etiquetas con nombres y bocadillos. Elige una de las siguientes actividades para romper el hielo y hazla juntos mientras los niños comen su merienda:

Opciones rompehielos (Elige una.):

- Dios de detalles: Pídele a los estudiantes que describan cómo han visto a Dios trabajando en su escuela o en su casa en la última semana.
- Guía a los niños para que se turnen para compartir cómo se sienten hoy usando la tabla "¿Cómo te sientes?" (de la bolsa de juegos CKC).
- Comienza una conversación con una pregunta, “¿Alguna vez has tomado la decisión equivocada? ¿Qué ha pasado? ¿Qué te habría ayudado a tomar una mejor decisión?”

Jugar un juego.

La Sopa de Letras: Fuentes de Luz

Dale a cada alumno una copia de la Sopa de Letras Fuentes de Luz, del Material 1 y una pluma o lápiz. Pídeles que intenten encontrar todas las diferentes fuentes de luz que aparecen en la lista de palabras. Ellos pueden trabajar individualmente o con un compañero. Para grupos de niños más pequeños, trabaja junto con ellos como un grupo para ayudar a los alumnos a encontrar las palabras. Cuando hayan terminado, pídeles si pueden pensar en algunas otras cosas que den luz.



Recibe (20 minutos)

Lee la Palabra de Dios.

Define, previamente, cuatro "puertas" etiquetadas con sus respectivos números del 1 al 4, para el juego "¡Hagamos una elección!". Las puertas pueden ser representadas con cartulinas y no tienes que colocar de verdad los premios detrás de ellas (puedes escribirlos por la parte de atrás de la cartulina, como sugerencia), es una simple representación para que los alumnos elijan. Cuando leas las preguntas del Material 2 y los estudiantes voluntarios elijan su puerta, diles el resultado de su elección y dales el premio correspondiente, iya sea un dulce o un ¡ZAP! lo que significa que reciben un premio aburrido destinado al que pierde.

Vamos a jugar a un juego llamado "¡Hagamos una elección!" La historia de hoy se trata de sabiduría o de tomar las decisiones correctas. No siempre es fácil para los niños saber qué opción tomar en una situación determinada. ¿Quién quiere ser voluntario para poner a prueba sus habilidades de elección?

Toma un alumno voluntario.

Tenemos cuatro puertas, y detrás de cada puerta está el resultado de tu elección. Puede ser un buen resultado o un mal resultado. Voy a leer un escenario y te daré cuatro opciones posibles, que están representadas por las cuatro puertas. Estas elecciones no siempre son necesariamente correctas o incorrectas. Pero una vez que hagas tu elección, itendrás que aceptar las consecuencias detrás de la puerta!

Hace referencia al Material 2 para guiar a los jugadores a través del juego.

Había un hombre en la Biblia llamado Salomón a quien Dios le dio una opción, una elección que apuesto a que tú desearías tener. Dios se le apareció a Salomón en un sueño y le dijo que le daría todo lo que quisiera. Si fueras Salomón, ¿qué elegirías?

Toma respuestas.

¿Dinero? ¿Ser famoso? ¿Coches? ¿Unas increíbles vacaciones? ¿Una mansión?

Salomón le pidió a Dios sabiduría. Él quería saber qué estaba bien y qué estaba mal, cómo tomar buenas decisiones y agradar a Dios. Dios estaba tan complacido con su pedido, que se lo concedió y convirtió a Salomón en el hombre más sabio del mundo. ¡Él también bendijo a Salomón con riquezas y poder!

En el juego de hoy, ¿qué alumno tenía más ventaja? Definitivamente el último ¿no? ¡Obtuvieron la guía del líder que armó todo el juego! Eso es algo parecido a lo que Salomón comprendió: que para tomar decisiones sabias, necesitamos la guía de alguien con más conocimiento, poder y sabiduría que nosotros, ¡ése es Dios!

Hoy, estamos aprendiendo este nombre para Dios: Dios es mi Luz. Así como la luz nos ayuda a ver en la oscuridad, Dios nos ayuda a ver nuestras vidas con sus ojos. Él nos ayuda a tomar buenas decisiones al darnos sabiduría.

Pídeles a los alumnos que cierren los ojos e imaginen que están dormidos, como Salomón cuando Dios se le apareció en un sueño. Incluso puedes permitir que se acuesten en el piso. Haz que te escuchen mientras lees la versión parafraseada de 1 Reyes 3:5-14, e indicarles que estén preparados para responder algunas preguntas al final.

El Señor se le apareció a Salomón en un sueño, y Dios le dijo: "¿Qué quieres? ¡Pídelo y te lo daré!"

"Ahora, Oh Señor, Dios mío, me has hecho rey, pero soy como un niño pequeño que no conoce su camino. Dame un corazón comprensivo para que pueda gobernar bien a tu pueblo y saber la diferencia entre lo correcto y lo incorrecto.

El Señor estaba complacido de que Salomón haya pedido sabiduría. Entonces, Dios respondió: "Porque has pedido sabiduría al gobernar a mi pueblo con justicia, y no has pedido una vida larga, o riquezas, o la muerte de tus enemigos, ¡te daré lo que pediste! ¡Te daré un corazón sabio y comprensivo como nadie más lo ha tenido o tendrá!

Y también te daré lo que no pediste: riquezas y fama. ¡Ningún otro rey en todo el mundo será comparado contigo por el resto de tu vida! Y si me sigues y obedeces mis decretos y mandatos como lo hizo tu padre, David, te daré una larga vida."

Abre una discusión:

- **¿Qué le pidió Salomón a Dios?** (Sabiduría, un corazón comprensivo).
- **¿Qué es la sabiduría?** (Conocer la diferencia entre lo correcto y lo incorrecto).
- **¿Por qué crees que Salomón le pidió a Dios sabiduría en lugar de otras cosas, como riquezas o fama?** (Las respuestas pueden variar. Puedes señalar que la sabiduría sería una cualidad importante para un rey, que es el responsable de dirigir a muchas personas).
- **El nombre de Dios que estamos estudiando hoy es "Dios es mi Luz". ¿En qué se parece la sabiduría a la luz?** (Las respuestas pueden variar).
- **¿Cómo sabes lo que está bien y lo que está mal? ¿Hay alguna ocasión en la que sea difícil saberlo? ¿Cuándo?** (Las respuestas pueden variar).
- **¿Cómo nos guía Dios? ¿Dónde podemos obtener sabiduría?** (A través de la oración y de Su palabra).



Responde (20 minutos)

Aplica la verdad de Dios.

Muestra a los alumnos la imagen 1.

¿Qué es esto y qué es lo que hace?

Toma respuestas de los alumnos.

Un faro:

- Advierte del peligro
- Ayuda al navegante a saber qué camino tomar
- Mantiene al marinero a salvo de rocas, arena, cualquier otro peligro, etc.

A veces la vida es como la tormenta en esta imagen. No siempre podemos ver qué camino tomar o qué opciones tomar. Algunas veces tomamos malas decisiones y nos lastimamos o lastimamos a otros. Esto se llama pecado. Pero Dios es nuestra luz. ¿En qué se parece Dios a un faro?

Dios:

- nos dice lo que está bien y lo que está mal.
- nos guía cuando mantenemos nuestros ojos en él.
- nos advierte del peligro y nos ayuda a saber qué camino tomar.

¿De dónde obtenemos esta sabiduría de Dios?

Toma respuestas de los alumnos. Luego repasa el versículo bíblico.

La Palabra de Dios es una luz para nosotros, allí es donde obtenemos Su sabiduría. Dios le dio a Salomón sabiduría porque éste la pidió, y Dios también nos da sabiduría para nuestra vida si la buscamos en su palabra. No tenemos que perdernos ni confundirnos acerca de nuestras vidas.

¿Dejarás que la palabra de Dios sea una lámpara para tus pies y una luz para tu camino?

Cantemos y alabemos juntos.

Elige una canción de la [guía de alabanza y adoración](#), o escoge una canción. Incorpora movimientos en la canción cuando sea posible.

Concluye en oración.

Una forma en que puedes pensar qué decir cuando oras, son las letras de la palabra "ORACIÓN". Podemos usar las palabras "Obedecer, Respetar, Arrepentirse, Ceder, Iluminar, Observar, No pecar," para hablar con Dios sobre lo que hemos aprendido hoy acerca de que Dios es nuestra luz.

Obedecer: Dios, a ti te escucho y te sigo.

Respetar: Me postro ante ti y te honro, y respeto a mis semejantes.

Arrepentirse: Perdón por las veces que te he desobedecido y he caminado en la oscuridad.

Ceder: Reconocer cuando me he equivocado y tomar el aprendizaje que me deja cada experiencia.

Iluminar: Con mi ejemplo doy LUZ a los que están a oscuras a mi alrededor, y esa luz proviene de ti, Señor.

Observar: A través de tu palabra, aprendo a distinguir entre el bien y el mal.

No pecar: Con tus enseñanzas, me hago cada vez más sabio para elegir lo correcto y agradarte, Señor.

Toma peticiones personales de oración y cierra en oración.

Material 1

Sopa de letras Fuentes de luz



Lista de palabras:

Lámpara
Vela
Faro
Luna
Sol
Linterna
Destello
Luciérnaga
Bombillo
Estrellas

Sopa de letras Fuentes de luz



Lista de palabras:

Lámpara
Vela
Faro
Luna
Sol
Linterna
Destello
Luciérnaga
Bombillo
Estrellas

Material 2: ¡Hagamos una elección!

Para cada escenario, llama a un voluntario diferente.

Escenario 1:

Encuentras una bolsa de dulces en el piso del pasillo de la escuela. Tú . . .

- **Se la entregas a tu maestra.** → Tus amigos no están contentos de que no los hayas compartido, pero tu maestra está orgullosa de ti por haberlo entregado y sientes que hiciste lo más honesto. (DULCE)
- **Preguntas a algunos de tus compañeros de clase si les pertenece.** → Todos ellos comienzan a discutir y pelear sobre a quién le pertenecen los dulces, y tú no sabes quién está mintiendo o diciendo la verdad. (¡ZAP!)
- **Te los quedas para ti.** → Sientes culpa por haberte quedado con los dulces. (ZAP!)
- **Compartes los dulces con tus compañeros.** → Tus amigos están felices, pero después descubres que los dulces pertenecían a un niño de otra clase y fueron su regalo de cumpleaños. Te sientes mal. (¡ZAP!)

Escenario 2:

No hiciste tu tarea y es hora de entregarla para obtener una calificación importante. Tú . . .

- **Le dices a tu maestra que se la comió el perro.** → Tu maestra llama a tus padres y descubre que estabas mintiendo. (¡ZAP!)
- **Copias rápidamente las respuestas de tu amigo.** → ¡Te atrapan haciendo trampa! (¡ZAP!)
- **Le pides a la maestra un día adicional para entregarla.** → Tu maestra no tiene piedad y te pone un 4. (¡ZAP!)
- **Aceptas ser reprobado por no hacer la tarea.** → Tú aprendes la lección y recuerdas hacer tu tarea a tiempo la próxima vez. (DULCE)

Escenario 3:

Es sábado por la mañana. Tu madre dice que tienes que hacer tus tareas, antes de poder jugar con tus amigos durante el fin de semana. Tú. . .

- **Duermes y no te preocupas por eso.** → Tu amigo te invita a una fiesta pero no terminaste tus deberes de antemano, por lo que no puedes ir. (¡ZAP!)
- **Haces tus tareas de inmediatamente después del desayuno.** → Tu amigo te invita a una fiesta y tus padres te dejan ir porque terminaste tus deberes. (DULCE)
- **Esperas hasta el domingo para hacer tus tareas.** → Tu amigo te invita a una fiesta; pero no terminaste tus deberes de antemano, por lo que no podrás ir. (¡ZAP!)
- **Tu mamá siempre se olvida de tus tareas de todos modos.** → Tu amigo te invita a una fiesta pero no terminaste tus deberes de antemano, entonces no te permiten ir. (¡ZAP!)

¿Estás empezando a darte cuenta que no siempre es fácil tomar decisiones? A veces, tenemos muchas opciones ante nosotros, y es posible que no siempre seamos capaces de saber a dónde nos llevarán nuestras elecciones. De acuerdo, necesito un voluntario más. Esta vez, el líder te guiará mientras haces tu elección.

Escenario 4:

Tu maestra te pide que elijas a un compañero para tu proyecto de ciencias. Tú. . .

- **Eliges al niño de la clase que siempre saca 10 en Ciencias.** → ¡Ustedes forman un gran equipo y obtienen un 10 en el proyecto! ¡Hurra! (DULCE)
- **Eliges a tu mejor amigo.** → Te distraes tanto con las bromas e historias divertidas de tu amigo que no terminas tu proyecto a tiempo. (¡ZAP!)
- **Eliges a la chica que siempre es elegida de última.** → Hiciste algo bueno e hiciste una nueva amiga, pero ninguno de los dos es muy bueno en Ciencias, así que no obtuviste una gran calificación en el proyecto. (¡ZAP!)
- **Eliges al nuevo niño de la clase que parece súper genial.** → Descubres que es muy flojo y terminas haciendo todo el trabajo en el proyecto tú solo. (¡ZAP!)

Permite que el alumno te pida consejos a ti, que eres el líder; pero no le digas

directamente qué opción tomar o cuál será la consecuencia. Puedes decir cosas como, "creo que la puerta # ___ sería una sabia elección, pero es TU ELECCIÓN." Siempre vuelve a enfatizar que es la elección del alumno.

Imagen 1¹

¹<https://www.publicdomainpictures.net/en/view-image.php?image=194820&picture=lighthouses-storm-warning>

