



# Lección 18

## Sabiduría de lo Alto

### Lección intermedia de grupo pequeño

<b>Historia de la Biblia</b> Salomón gana sabiduría <b>1 Reyes 3:5-14</b>	<b>Materiales</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Gafetes</li><li>• Snacks</li><li>• ¿Cómo te sientes? Gráfico emoji</li><li>• Una copia del Folleto 1, impreso en color</li><li>• Folleto 2, impreso en color, uno por alumno</li><li>• Un par de tijeras</li></ul>
<b>Versículo de la Biblia</b> “Mis pensamientos no se parecen en nada a sus pensamientos—dice el Señor—.Y mis caminos están muy por encima de lo que pudieran imaginarse.” <i>Isaías 55:8, Nueva Traducción Viviente</i>	
<b>Punto clave de enseñanza</b> Recibe sabiduría piadosa.	

## Sesión 1 de grupo pequeño

(15 minutos)



Distribuya los gafetes y los snacks. Escoga una de las siguientes actividades rompehielos para hacer juntos mientras comen su snack:

### **Opciones Rompehielos** (Escoja uno):

- Pida a los estudiantes que compartan sus altos y bajos (las mejores y peores cosas que les sucedieron hoy o la semana pasada).
- Deje que los estudiantes se turnen para compartir cómo se sienten hoy usando el cuestionario "¿Cómo te sientes?" Carta de emojis (de la bolsa de juegos CKC).
- Mientras los estudiantes comen sus snacks, pregunte, "**Si pudieras pedirle algo a Dios, ¿cuál sería?**"

### **Oren juntos**

Recoja las peticiones de oración de los estudiantes. El líder o un estudiante puede orar por todo el grupo o un líder puede emparejar a los estudiantes e invitarlos a orar unos por otros.

### **Juego de grupo pequeño: Hombre Sabio**

#### **No se necesitan materiales.**

Haga que todos los estudiantes se sienten en un círculo uno frente al otro y elija a un estudiante para que sea el "adivinator" y salga de la habitación o cierre los ojos mientras selecciona a otro estudiante en el círculo para que sea el "líder". El estudiante que ha abandonado el círculo no debe saber quién es el líder. El líder puede elegir cualquier ritmo o movimiento de palmas con sus manos y todos los estudiantes en el círculo deben seguirlo (por ejemplo, chasquear los dedos, aplaudir, suelo, regazo, etc.). El líder debe cambiar el movimiento al menos una vez cada 20-30 segundos. (Si no, debe decir "cambio" indicando que el cambio debe suceder). Mientras tanto, el adivinator debe observar a todos los jugadores en el círculo y tratar de adivinar quién es el líder. Después de que el líder sea adivinado correctamente o revelado, elija dos nuevos estudiantes para que sean el líder y el adivinator.

## **Sesión 2 de grupo pequeño (35 minutos)**

### **Actividad de aplicación a la vida**

Divide tu grupo en dos equipos. Coloque todas las tarjetas de premios del Folleto 1 boca abajo frente a los niños. Dígalos que en el turno de su equipo, usted hará una pregunta. Si responden a la pregunta, pueden elegir una tarjeta de premio para su equipo (puede usar algunas de las preguntas más de una vez y hacer la misma pregunta a cada equipo). Los jugadores NO pueden entregar la tarjeta del premio para revelar el valor. Al final, ambos equipos pueden entregar sus tarjetas de premios y sumar los valores de los puntos. El equipo con la carta de sabiduría debe ganar porque la sabiduría es más valiosa que todos los demás "tesoros".



- **¿Qué es la sabiduría?**
- **¿Qué hace que una persona sea sabia?**
- **¿Cómo respondió Dios a la petición de sabiduría de Salomón?**
- **Uno de los proverbios de Salomón dice que "La sabiduría es más valiosa que los rubíes". ¿Por qué es valiosa la sabiduría?**
- **¿Por qué crees que Dios también le dio a Salomón riquezas y sabiduría?**
- **¿Qué dirías si Dios dijera: "Pídemelo lo que quieras que te dé?"**
- **¿Qué te enseña esta historia acerca de Dios?**

Después de la actividad, pregunte:

- **¿Qué premio fue el más valioso?**
- **¿Cómo se sintió el equipo ganador? ¿El equipo perdedor? ¿Por qué te sentiste así?**
- **¿Por qué crees que la carta de "sabiduría" tenía tantos más puntos que las otras?**

### **¡Recibe el regalo!**

**Oración:** Conversación bidireccional con Dios.

### **¿Cómo podemos recibir sabiduría piadosa?**

Tome las respuestas de los estudiantes.

### **Nuestro versículo de hoy nos dice que escuchemos la sabiduría y el entendimiento de Dios. ¿Es fácil de hacer?**

Pide un voluntario. Dígales que su trabajo es escuchar con mucha atención y seguir las instrucciones. Luego, dales un par de auriculares que estén conectados a un dispositivo que pueda reproducir música. Sube la música a todo volumen (no lo suficientemente fuerte como para lastimar sus oídos, pero lo suficientemente fuerte como para que tengan dificultades para escuchar a alguien hablando). Pídale a otro niño que le dé algún tipo de instrucciones al niño con los auriculares puestos. Luego quítese los auriculares.

**¿Estabas escuchando? Es difícil escuchar bien cuando hay algo que te distrae, ¿verdad? A veces, tenemos distracciones que nos dificultan escuchar la sabiduría de Dios. ¿Qué tipo de cosas podrían distraer a alguien de escuchar a Dios?**

Tome las respuestas de los estudiantes.

**Vamos a practicar escuchar la Palabra de Dios para obtener sabiduría.**



Distribuya el Folleto 2 y bolígrafos o lápices a cada niño. (Opcional: Puede hacer que los estudiantes trabajen en parejas o que hagan esta actividad como un grupo completo).

**En este folleto de "Charlas sabias", verá algunas cosas diferentes que dice la palabra de Dios, y en el cuadro de respuesta, puede "escribir" un ejemplo de cómo sería para usted escuchar y obedecer esa instrucción.**

Si el tiempo lo permite, pida a los niños que compartan algunos de los ejemplos que se les ocurrieron.

### **Juego de versículos bíblicos**

Repase el versículo de la Biblia con un juego de [versículos bíblicos](#).

“Mis pensamientos no se parecen en nada a sus pensamientos—dice el Señor—. Y mis caminos están muy por encima de lo que pudieran imaginarse.”

*Isaías 55:8, Nueva Traducción Viviente*

### **Reflexión**

Dé a cada niño su diario de reflexión. Invítalos a escribir o dibujar algo que hayan aprendido acerca de Dios y algo que hayan aprendido acerca de sí mismos.

Folleto 1





5 points

**Dinero**



10 points

**Ropa bonita**



15 points

**Unas vacaciones de playa**



5 points

**Entradas para conciertos**



10 points

**La fama**




15 points

**Un coche deportivo**



5 points

**Una medalla de oro**



10 points

**Éxito**



15 points

**Nuevos juguetes**



5 points

**Entradas de cine**



10 points

**100 amigos**



15 points

**La popularidad**




5 points

**Un teléfono**



10 points

**Tablero flotante**



1000 points

**Sabiduría**

Folleto 2



