



Lección 18

Sabiduría de lo Alto

Lección primaria de grupo pequeño

<p>Historia de la Biblia</p> <p>Salomón gana sabiduría</p> <p>1 Reyes 3:5-14</p>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none">• Gafetes• Snacks• ¿Cómo te sientes? Gráfico emoji• Una copia del Folleto 1, impreso en color• Folleto 2, impreso en color, uno por alumno• Un par de tijeras
<p>Versículo de la Biblia</p> <p>“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.”</p> <p><i>Isaías 55:8, Nueva Traducción Viviente</i></p>	
<p>Punto clave de enseñanza</p> <p>Recibe sabiduría piadosa.</p>	

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: Wise Guy

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 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

Entregue a cada niño su diario de reflexión. Invítelos a reflexionar sobre las siguientes preguntas y a anotar sus respuestas en su diario. También pueden extraer sus respuestas si lo desean:

1. ¿Qué regalo puedo recibir de Dios?
2. ¿Cómo puede este regalo impactar mi vida?

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



