

CÓMO APROVECHAR EL TIEMPO LIBRE

Por Janine Soderberg

¿Alguna vez has terminado la lección bíblica y las otras actividades de tu clase de la Escuela Dominical más rápido de lo que pensaste? O, ¿algún domingo se extiende un poco más el servicio y tiene más tiempo de lo que planeó con sus alumnos?

Para la próxima vez que se encuentra en esta situación, a continuación le presentamos algunas ideas para aprovechar “el tiempo libre” en su clase de la Escuela Dominical.

1. Aprender los libros de la Biblia con juegos

- a. El maestro empieza con un libro, los alumnos dicen el libro que sigue.
- b. Dar papelitos con los nombres de los libros, los niños los ponen en orden.

2. Cantos

- a. El maestro debe explicar las palabras y conceptos nuevos en los cantos.
- b. La manera más efectiva de enseñar un canto nuevo es con ademanes y utilizando maneras creativas de repetirlo (niños o niñas, voz baja o voz alta, rápido o despacito, etc.)
- c. Para que los cantos sean útiles en el crecimiento espiritual de sus alumnos, debe aplicar los principios incluidos en ellos a sus vidas.

3. Orar con los niños y enseñarles sobre la oración. Compartir peticiones.

4. Juego de personajes bíblicos:

¿Cuántos personajes bíblicos pueden nombrar los niños cuyos nombres empiezan con la letra A? Seguir con todo el abecedario.

5. Adivinanzas:

- a. Estoy pensando en algo que Dios hizo, están en el cielo, son suaves y esponjosos...
- b. Estoy pensando en un lugar: los judíos no se llevaban bien con las personas de este lugar, Jesús habló con una mujer de este lugar sobre el agua viva

6. Juego de repaso relacionado con la lección

- a. **Sí/no.** El maestro hace preguntas. Los niños contestan con un movimiento determinado por el maestro. Por ejemplo, si los niños quieren contestar "sí," saltan. Si la respuesta es no, se sientan.
- b. **Ganar puntos.** Dividir los niños en dos equipos. Cuando el niño contesta correctamente gana un punto por su equipo.
- c. **Guardar/Regalar** Dividir a los niños en dos equipos. El niño que contesta correctamente la pregunta puede escoger una tarjeta del sobre de puntos y luego una tarjeta del otro sobre. Si la segunda tarjeta dice “GUARDAR”, ganas los puntos en la primera tarjeta para tu equipo. Si la segunda tarjeta dice “REGALAR”, el otro equipo gana los puntos.
- d. **El Dado. Dividan a los niños en dos grupos.** Escriban seis actividades con un número en el pizarrón o en una hoja de papel. El número rodado con el dado señala la actividad que el niño necesita hacer para ganar los puntos correspondientes. Por ejemplo:

1. Haz rodar el dado otra vez.
2. Da un ejemplo de cómo se aplica la lección en tu vida.
3. Halla el versículo en la Biblia.
4. Di el versículo de memoria
5. Di algo que pasó en la historia
6. Pierdes tu turno

7. Adivínalo con señas:

Repartir a cada niño un papelito con un personaje bíblico o una escena, el niño lo representa con señas, no le es permitido hablar. Los demás tienen que adivinar.

8. Adivínalo pintando:

En una hoja o pizarrón, dibuja un personaje, un objeto, una historia de la Biblia, etc. El niño que lo adivine puede dibujar el siguiente.

9. Para conocerse mejor: Los niños apuntan en una hoja su comida preferida, número de hermanos, animal preferido, etc. El maestro lee una hoja y los niños tienen que adivinar de quién es.

10. Practicar un canto, poema, o drama para presentar a la iglesia.

11. “Sé que Dios me ama porque...”

Todos los niños menos uno están sentados en sillas en un círculo. El maestro pone música o empieza a cantar y los niños se ponen de pie y caminan alrededor del círculo. Cuando se deja de tocar la música, los niños deben buscar un lugar y el niño que se queda sin lugar contesta la pregunta. También pueden compartir alguna petición contestada, promesas de Dios, etc.

Usado con permiso.

ObreroFiel.com – Se permite reproducir este material siempre y cuando no se venda.