

Manualidades

Manualidades – Lección I

MANUALIDADES

INTRODUCCIÓN

Las manualidades son útiles para reforzar y completar las actividades en clase. Apoyándose en ellas le facilitará el aprendizaje al niño y serán un recordatorio de la clase bíblica estudiada. Además, le servirá como un detalle para compartir a JESÚS como nuestro Salvador.

Les presentamos con gusto este material de apoyo, que ofrece una buena cantidad de ideas, para que los niños aprovechen su creatividad haciendo desde un adorno, un obsequio y lo más importante, tendrán un material para compartir la palabra de Dios.

MAESTRO DE MANUALIDADES

Descripción de funciones

- Llegar por lo menos 30 minutos antes de la hora de inicio de la actividad.
- Asistir a las reuniones del personal de EBV.
- Presentar un presupuesto de los gastos para materiales.
- Buscar ayudantes suficientes y eficientes.
- Escoger un trabajo manual relacionado a las lecciones.
- Obtener de antemano los materiales (tijeras, pegamento, papel, hilo, etc.) para cada trabajo.
- Guardar cualquier material sobrante para usarlo en el futuro.
- Explicar el motivo de la manualidad a sus alumnos, para que sepan el propósito de lo que están haciendo y se lo puedan explicar a otros.
- Cooperar con el director en los planes para la clausura.

PULSERA EVANGELÍSTICA (LECCIÓN I)

TEMA: ALCANZO A OTROS PARA JESÚS

Materiales

Elástico delgado (para coletas)

Cuentas de colores (blanco, rojo, verde, negro, azul y amarilla)

Cómo hacerla.

Corte el elástico tomando la medida de la muñeca de los niños y las niñas, aproximadamente de de 10 cm. de largo.

Ponga las cuentas de la siguiente manera, amarillo, negra, roja, blanca, verde. Haga un nudo para amarrar la pulsera y está listo para usarla.

Si encuentras en forma de corazón, puedes usarlas. De preferencia que los corazones sean de color negro, blanco, rojo.



NOTA: Ver el Plan de Salvación en los anexos.

REGALO: LECCIÓN 2

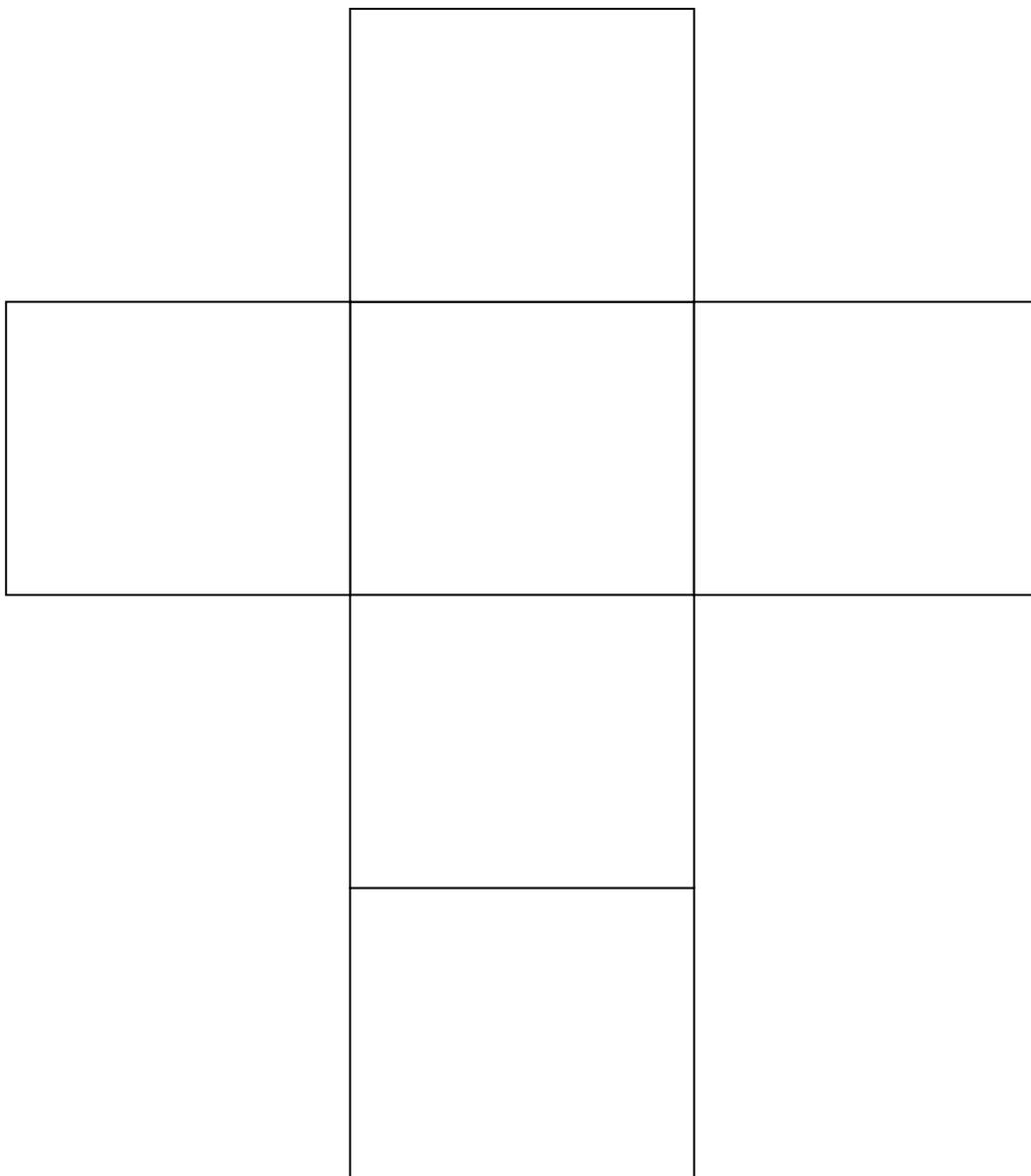
TEMA: COMPARTO EL REGALO DE LAS BUENAS NUEVAS

MATERIAL

Cartulina blanca o de color, pegamento blanco, fotocopiar el modelo anexo.

Pueden colorearlo o solo armarlo como se muestra.

Cuando la caja esté terminada, póngale un moño de regalo.



Dentro de la caja de regalo, ponga una tira de papel donde vaya escrito el texto, la tira se debe doblar en forma de acordeón de tal manera que al abrir el regalo puedan sacar la tira, extenderla y leerla.

Cada niño puede hacer dos cajas, una para él y otra para regalar a otra persona, puede además agregarle un dulce o algún otro detalle si se quiere.

*Porque por gracia
sois salvos por
medio de la fe; y
esto no de
vosotros, pues es
don de Dios;*

Efesios 2:8

IGLESIA (LECCIÓN 3)

TEMA: AMO A TODAS LAS PERSONAS DEL MUNDO

MATERIALES

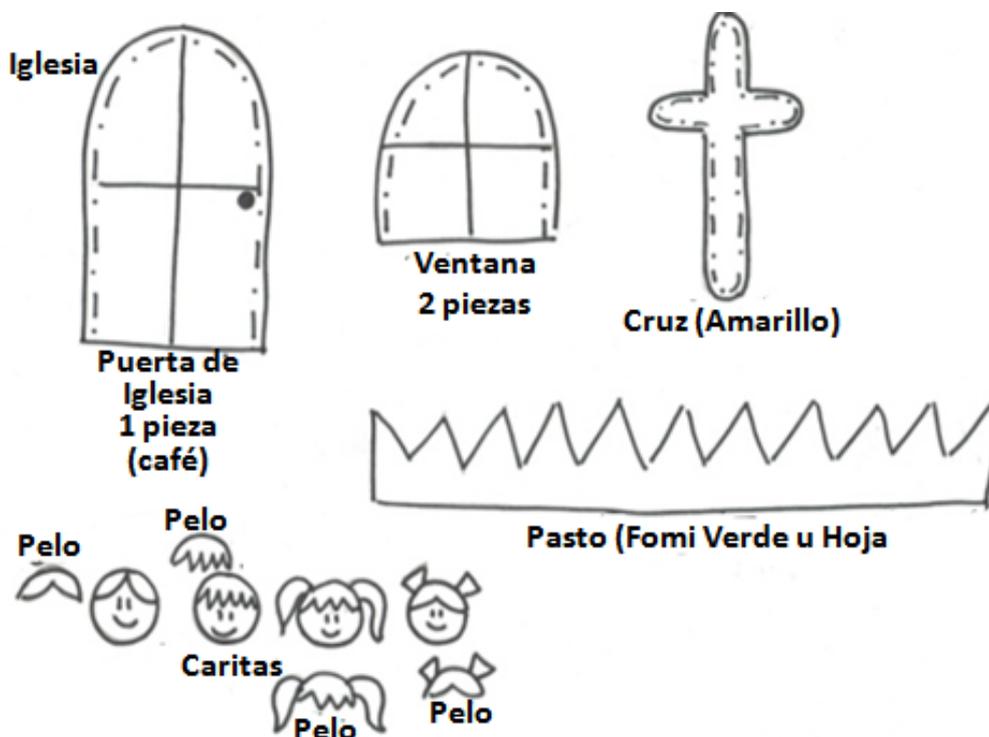
Abatelenguas de colores o normales y puedes pintarlas con pintura vinílica. Necesitarás 15 abatelenguas para cada niño, si compras de las normales 10 para cada niño.

Fomi o papel de colores, tijeras y un marcador indeleble para delinear texto impreso (hechos 10:34-35)

Pegamento blanco,

CÓMO HACERLO

Arma una casa, pegando las abatelenguas con pegamento blanco, corta unas ventanas, puerta, una cruz, pasto y caritas de niño y niña que simbolicen diferentes rasgos y color. Pegar como se muestra ya terminada. No olvides pegar el texto.



TENEDERO DE DORCAS (LECCIÓN 4)

TEMA: SIRVO A OTROS PARA QUE CONOZCAN A CRISTO

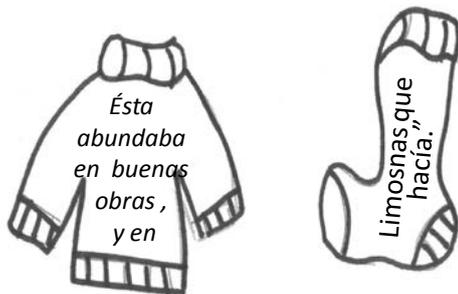
MATERIALES

Pinzas, o clips de colores, mecate, fomi u hojas de colores o cartoncillo, marcador punto fino.

CÓMO HACERLO

Se cortan figuras de ropa, se le pega una frase del texto y se colocan en 30cm de mecate y debe quedar como se muestra.

Cada manualidad les recordara a los niños los versículos bíblicos y también cual es nuestra misión.



Hechos 9:36



ALCANCÍA DE TIMOTEO (LECCIÓN 5)

TEMA: TESTIFICO DE CRISTO CON MI CONDUCTA

MATERIALES

Un bote pequeño, papel de colores o fomi de colores, un marcador para delinear los dibujos indelebles.

CÓMO HACERLO

Forrar el bote del material elegido, y decorar con una Biblia, un corazón, unas manos y a Timoteo. En cada dibujo poner la siguiente leyenda...

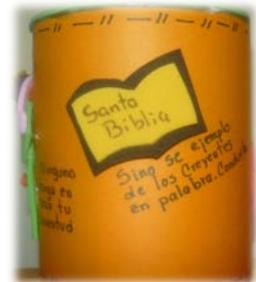
Timoteo: ninguno tenga en poco tu juventud...

Biblia: sino sé ejemplo de los creyentes en palabra, conducta...

Corazón: amor, espíritu...

Manos: fe y pureza.

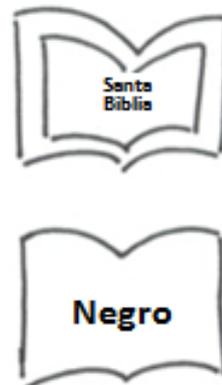
I Timoteo 4:12



Alcancía



Cabeza



**Corazón
Rojo**



Mano

Juegos

JUEGOS

En esta sección los juegos tienen una variedad tan grande de formas y medidas, que resulta difícil decidir cuáles son para jugar adentro o afuera, cuáles son competitivos y cuáles cooperativos, si son para un pequeño grupo, o juegos individuales. Sin embargo, los juegos son siempre los favoritos de los niños de todas las edades. Pero los juegos no son sólo para divertirse, ¡sino también para aprender! Agregando juegos de calidad a los programas de los niños, se les da una oportunidad de:

- ♦ Incrementar su habilidad de comunicación.
- ♦ Desarrollar el compañerismo.
- ♦ Crear un equipo de trabajo y amistad.
- ♦ Volver más sumisos a los inquietos.
- ♦ Aprender acerca de la ética deportiva.

Además, estos juegos pueden ayudar a los niños y a las niñas a sentirse parte de un equipo, parte de un grupo más grande. Muchos juegos pueden enfatizar valores cristianos, como la cooperación, la amabilidad, la ayuda, la obediencia a las reglas, y saber compartir. Familiarícese con los juegos.

NOTA: Escoja el juego o los juegos que pueden adaptarse más para reforzar la lección del día.

I. EL TREN ESPECIAL

Usted no necesitará ningún elemento.

Marque un punto de partida (para comenzar el juego) y uno de llegada. Haga que los niños se formen en grupos de cuatro o cinco, y que se coloquen en una línea detrás del punto de partida.

Cuando usted diga "YA", el primer niño deberá echarse al suelo boca abajo, con la cabeza mirando hacia el punto de llegada. El siguiente niño de la fila, debe correr y echarse también al suelo delante de su compañero de forma que, el que estaba antes en el suelo, pueda tomarlo de los tobillos. El tercer niño de la línea corre para echarse al suelo delante del primero y así continúan. Cuando ya todos están en el suelo el último de la línea debe levantarse y salir corriendo nuevamente para ponerse al frente de sus compañeros, hasta que el que estaba al principio del juego delante de todos, alcance la línea de llegada. Pueden jugarlo nuevamente, eligiendo a otro niño para que se coloque primero.

APLICACIÓN: Juntos podemos alcanzar la meta como cristianos, cumplir NUESTRA MISIÓN: HACER DISCIPULOS.

2. VOLANDO GLOBOS

Participantes: Entre 10 y 30.

Edad: A partir de 6 años

Materiales: Globos, marcadores, un silbato

Espacio: Salón grande y sin obstáculos o espacio abierto.

Duración: 15 minutos

OBJETIVO

Conocimiento de los personajes de la lección. Crear un clima de confianza.

DESARROLLO

1. Se reparte un globo a cada participante. Cada niño anota en él un nombre que se mencione en la lección. Lo infla y juegan intercambiándolos en el aire, procurando que no se caigan al suelo.
2. Tras unos instantes, el animador da una señal y cada quien debe atrapar el globo que tiene más cerca.
3. Cada participante lee el nombre anotado en el globo y dice algo que sepa acerca de él, no importa que se repita.
4. Después de un momento, el animador da otra señal y se repite la actividad las veces que se quiera para que la mayoría participe.

VARIANTES Y RECOMENDACIONES

Se pueden dejar los globos sin atar y, al dar la señal, los participantes los sueltan al mismo tiempo. Los globos vuelan por la sala soltando el aire, cada persona debe recoger uno y buscar el nombre del personaje bíblico que se escribió en el globo y decir lo que sabe de él. Si un globo se revienta, puede intentarse identificar qué nombre tenía escrito y comentar algo que sepa sobre el personaje. Prover suficientes globos, uno por persona y algunos adicionales, ya que es fácil que alguno se reviente.

3. EL BAILE DE LOS GLOBOS

Objetivos

- ♦ Presentación entre los integrantes del grupo
- ♦ Romper el hielo y crear un ambiente de confianza
- ♦ Liberar tensión y divertirse.
- ♦ Reforzar el conocimiento de lo aprendido.

Desarrollo

1. El animador pide a todos los participantes que formen un círculo, y les indica en qué va a consistir la dinámica.
2. Se hará circular un globo inflado entre todos los participantes, que deberá dar vueltas pasándolo de uno a otro con sólo la yema del dedo índice. Aquel niño o niña que deje caer el globo deberá presentarse, diciendo su nombre, edad y algo breve que recuerde de la lección. Luego pasa el globo al siguiente niño y el juego continúa.
3. Los niños y las niñas que se van presentando, se harán hacia atrás quedando fuera del círculo, y no participarán en las siguientes vueltas del globo.

Variantes y recomendaciones

Al ir quedando más participantes fuera del círculo la actividad se torna más difícil, porque el globo cae con mayor facilidad y así la dinámica no se alarga demasiado.

El animador debe tener a la mano varios globos para suplir los que puedan reventarse.

4. LA CADENA

Objetivo

- ♦ Liberar tensión y divertirse.
- ♦ Integrarse al grupo.
- ♦ Trabajar en equipos.
- ♦ Reforzar el conocimiento de lo aprendido.

Participantes de 10 en adelante (número par)

Edad a partir de 5 años.

Materiales

Cuadrados de cartón o papel resistente (50 cm.) Uno por persona, más otros dos. En cada cartón o papel se pondrá un nombre de personajes, lugares o datos de personajes que se mencionan en la lección.

Espacio

Un lugar amplio, puede ser angosto, pero largo.

Duración de 6 a 8 minutos.

Desarrollo

1. Se forman dos equipos de igual número de participantes. Se colocan los cartones en el suelo. Formando dos filas, una frente a otra. Cada niño o niña se para sobre un cartón. Se deja un cartón vacío al final de cada una de las dos hileras.
2. El último niño o niña de la fila toma el cartón vacío y lo pasa a su compañero del lado, éste al que sigue y así sucesivamente hasta llegar al principio de la fila.
3. El primer participante coloca el cartón en el suelo y se para encima, avanzando. Toda la fila avanza. Ocupando cada participante el cartón que está delante de él para quedar uno vacío al final, y repetir. El cartón debe quedar con el nombre arriba, porque cada niño debe hablar algo sobre la palabra escrita en el cartón, si el niño o niña no recuerda, el equipo le puede ayudar. Gana el equipo que llegue primero a una meta predeterminada.
4. El animador invita al grupo a reflexionar sobre la importancia de la colaboración en equipo, poniendo cada quien su mejor esfuerzo para el logro de una meta común.

5. EL TAPETE

Materiales

- ♦ Un tapete o un palo
- ♦ Papeletas con preguntas de la lección estudiada
- ♦ Una grabadora con música.

Edad de 10 años en adelante.

Desarrollo

1. El grupo se colocará en parejas, tomados de la mano, correrán en círculo al sonar la música, al terminar la música la pareja o parejas que queden sobre el tapete, toman una papeleta y deberán responder la pregunta, el que responda mal saldrá del juego.
2. El tiempo queda a criterio del director de juegos.

6. SERPIENTES

Materiales: Ninguno

Edad de 8 años en adelante

Desarrollo

Se colocarán grupos de diez en fila india, estos se abrazarán a la cintura y al último niño se le colocará en el pantalón un pañuelo, el cual tratará de que no se lo arrebatase otra serpiente. Los primeros en la fila tratarán de quitar el pañuelo a los de atrás y ganará la serpiente que conserve su pañuelo hasta el final.

7. EL MAYORDOMO

MATERIALES

Una bandeja y un vaso por equipo

Edad de 5 en adelante

Desarrollo

Forme los equipos. A un metro de distancia ponga obstáculos con artículos o elementos relacionados con la lección, que dé un poco de dificultad el recorrido del trayecto. Al llegar a cada obstáculo el participante escogerá una pregunta y deberá responderla. Pasa la charola y el vaso plástico a su compañero si responde bien, en caso contrario tiene que volver a iniciar.

Llevar el marcador de respuestas buenas y malas que al final se les dará a conocer a los equipos. Esta carrera es de relevos, en cada obstáculo debe haber una línea de salida donde se encuentre el siguiente compañero y en cada obstáculo el compañero le entregará la charola con el vaso plástico al compañero que le relevará. Gana el equipo con el mayor número de participantes que lograron la meta.

8. EL TENDEDERO

Edad de 3-4 en adelante.

Materiales: Pinzas, tendederos, cesto para ropa y ropa

Una papeleta con la pregunta, ¿Quién hacía vestidos para la gente necesitada?

Respuesta: Dorcas (Tabita)

Desarrollo

Se forman dos equipos o tres, dependiendo de la cantidad de niños. A cada equipo se le proporcionan las pinzas, y los tendederos estarán colocados en el patio o salón de juegos. Se le da un cesto con ropa a cada equipo (puede ser de ellos mismos). En cada cesto debe haber una papeleta con la pregunta, al sonar el silbato cada equipo debe dar la respuesta a un juez que estará al lado del equipo, debe haber un juez por equipo, si la respuesta es correcta inmediatamente los niños que deberán estar formados en una fila, uno por uno deberá tender la ropa, el equipo que termine de tender primero será el ganador. Puede repetirse el juego. En el caso de que la respuesta sea incorrecta deberá consultar nuevamente con su equipo hasta que acierten.

9. TENDEDERO CON ROPA

Edad de 3-4 en adelante.

Materiales: Ropa de los niños

Desarrollo

Se forman dos equipos de igual número de niños. Ellos deberán quitarse lo más que puedan de ropa e ir uniéndola con un nudo, el equipo que logre hacer su tendedero más largo gana. Las prendas que se desamarren no cuentan. Se da la salida a los equipos dando el silbatazo. Tome en cuenta las instrucciones del juego anterior en cuanto a la pregunta y jueces.

10. EL PERCHERO

Edad de 3-4 en adelante.

Materiales: Ropa de los niños.

Desarrollo

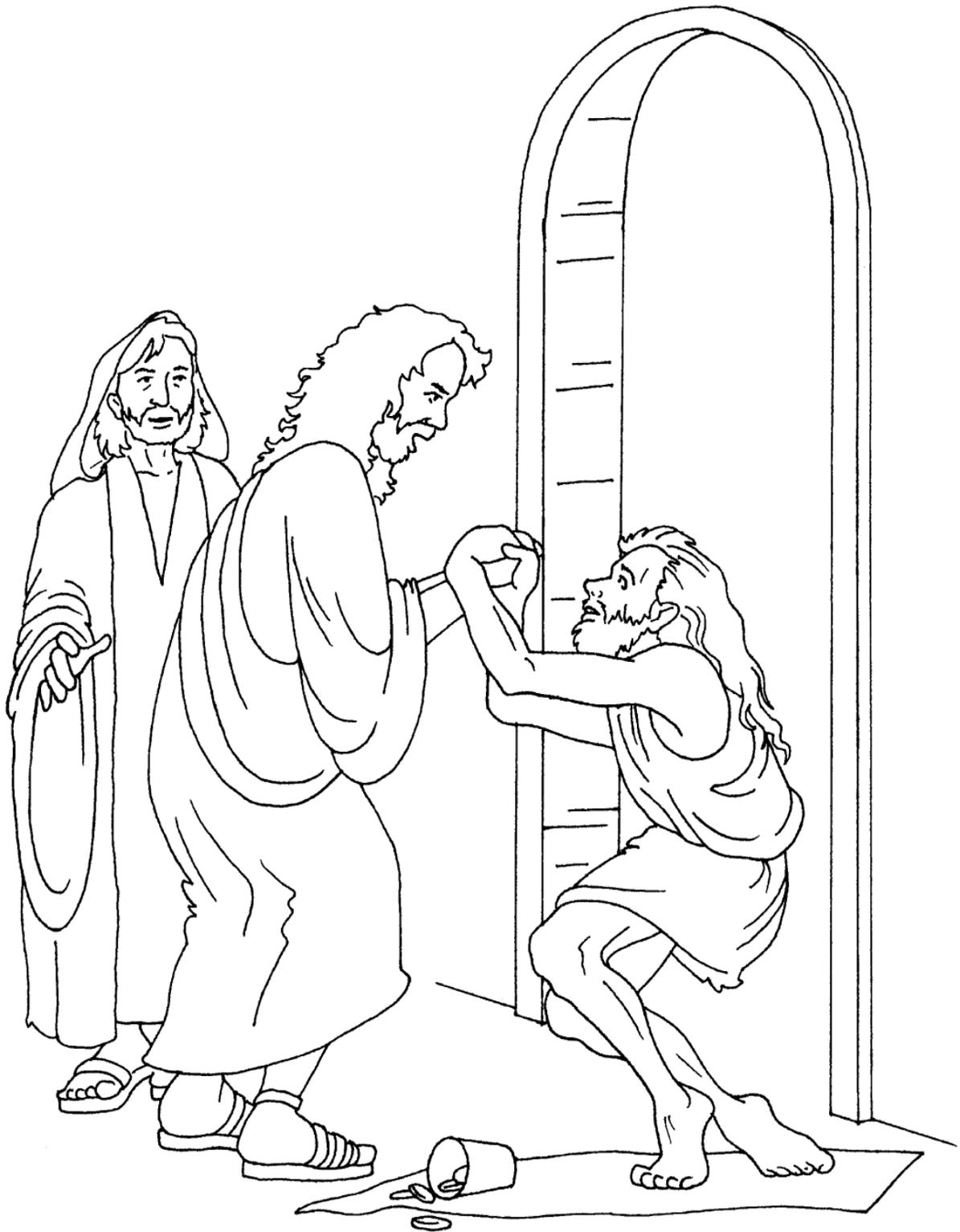
Se forman dos equipo o tres y se elige un niño o niña de cada equipo. Deberán quitarse la ropa y ponerla en un cesto, cada equipo deberá tener ropa suficiente, cuando el animador haga sonar el silbato, uno por uno deberá tomar una prenda y ponérsela al niño o niña que eligieron como perchero. El equipo que tenga más ropa en su perchero será el ganador. Con las mismas indicaciones del juego *Tendedero*.

RECOMENDACIONES

Le sugerimos que en cada juego tenga premios como lápices, gomas, sacapuntas, dulces, globos, etc. Serán un estímulo a sus esfuerzos y participación. Algunos juegos son aplicables a las lecciones de este material, por lo que le recomendamos le den su aplicación adecuada al mensaje del día.

HOJAS DE TRABAJO

LECCIÓN 1: PEDRO Y JUAN SANAN A UN HOMBRE COJO (HECHOS 3)



LECCIÓN I: PEDRO Y JUAN, DISCÍPULOS QUE ALCANZARON A OTROS
Hechos 3

S A N G E L L J G Y I R E D O P M N B O
M L J H G F D S E R T Y H B M N H G B V
J A U I O P L E V A N T A R S E I O L P
O B I U Y T R E S T E R I L V B N M M L
J A G F D R T Y U I O P M J K L O I U A
G N J K L I M O S N A E W S O L P M E T
E D D I R I T U J H G O C I T R O P R A
Y O I O P L K J A G F D S A Q W E R A Y
L R O P J J P G A S R I E L C V B N T J
U A S L H K M N B V O X S W E D F R L G
H N U J K I J K L O I M Y T R E L O A I
K D U O R D E P O R R F R H J E S U S O
C A M I N A R T G B V F R E D C V R I R
H Y U J K O I N C I E N S O H H Y R T A
J U A N F R V B H O N M K I O L A U Y N
R F G T R O P L J M N H Y M U I O F R D
D C V F R T G O Y O I K J H D F R E D O
N H Y T S A C E R D O T E F R T G H M N
I U J H Y T R E W S A N T U A R I O I K
J U A N J O R F D B G T R F V C D E W S

LIMOSNA

HERMOSA

DIARIO

DIOS

ORO

JESUS

JUAN

COJO

PEDRO

PORTICO

LEVANTARSE

ALABANDO

ORANDO

PLATA

SALTAR

PODER

TEMPLO

CAMINAR

LECCIÓN 2: SIMÓN APRENDE SOBRE EL DON DE DIOS



**... había un hombre llamado Simón, que antes ejercía la magia en aquella ciudad, y había engañado a la gente de Samaria...
Hechos 8:9**

LECCIÓN 2: SIMÓN APRENDE SOBRE EL DON DE DIOS

S A R E E L L J G Y I M A I G A M N B O
 M G J S G V D S N O I C I S O P M I B V
 J U U P O P A M N B E C V C X Z I O L E
 O A I I Z T R N S T P R D A D L A M M N
 J H G R O R T Y G I I P M J K L O I U T
 A H J I S O I U Y E L P E R D O N A D O
 R A R T O I T O J H L F D S A Q W E R N
 R S U U U P L K D H G I I S A Q W E S T
 E E O S A M A R I A R E O R C V B C M E
 P L K A H K M Z B V C R S W E P F R T R
 I A U N K I J I R A E I D E R E D O P I
 E Ñ U T T S E T O N R F G H J N B T T S
 N E I O A B E U I P I P S E R S V U T O
 T S O N A M A D B B A U T I Z A D O T R
 E U A N G C L E H I N U K I I M I A Y G
 T F G A Z A P P K T S H Y M U I O F R A
 E C U E I R I I S E I K J H G E R E D L
 N H R T S A C L R D O T E F R N G H M I
 I E J H Y T R E W S A N T U A T I O I M
 P U H I J O R F D B G T R F V O D E W S

ARREPIÉNTETE
BAUTIZADO
DINERO
ESPIRITU SANTO
EVANGELIO
FELIPE

IMPOSICIÓN
MAGIA
MALDAD
MANOS
MILAGROS
PENSAMIENTO

PERDONADO
PEREZCA
PODER
SAMARIA
SEÑALES



**ENTONCES PEDRO LE DIJO: TU DINERO PEREZCA CONTIGO, PORQUE HAS PENSADO
 QUE EL DON DE DIOS SE OBTIENE CON DINERO.**

HECHOS 8:20

LECCIÓN 3: FELIPE LE ACLARA EL EVANGELIO A UNA PERSONA DE OTRA RAZA (Hechos 8)



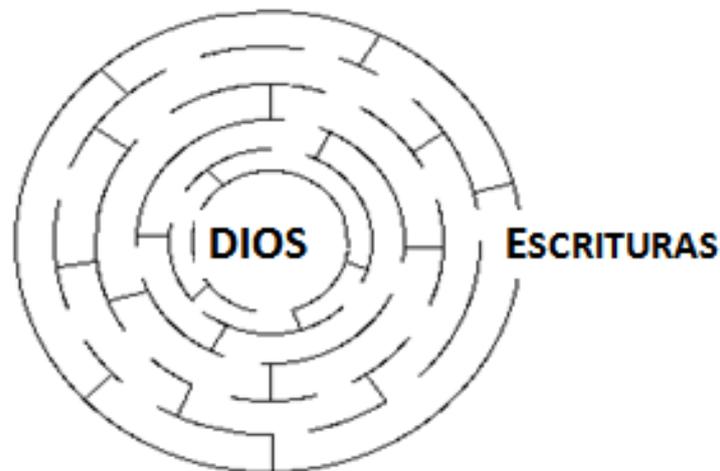
LECCIÓN 3: FE LIPE LE ACLARA EL EVANGELIO A UNA PERSONA DE OTRA RAZA (Hechos 8)

S A R E E L L J G Y I M O L L K M N B O
M G J H G F D S E R T Y H B M N H G B V
J U U I O P L M N B E C V C X Z I O L E
O A I U Z T R E S T P R I L V B N M M N
J H G F O R T Y U I I P M J K L O I U T
G H J K S O I U Y T L E U N U C O B N E
C A R R O I T O J H E F D S A Q W E R N
Y U I O P L K D H G F D S A Q W E S T D
L I O P J J P A A B R E E R C V B C M E
U S K L H K M Z B V C X S W E D F R T R
H A U J K I J I R A C I D E R P L I P I
K I U Y T S E T O E R F G H J N B T T U
E A I Z A B E U G P I P S E R C V U T R
H S U J K I I A C O E N S O A H Y R T A
J U A N G E L B H I N U K I I L I A Y C
R F G A Z A P L K T S H Y M U D O F R I
D C U T I R I P S E I K J H G F R E D O
N H Y T S A C E R D O T E F R T G H M N
I U J H Y T R E W S A N T U A R I O I K
J U H I J O R F D B G T R F V C D E W S

**ANGEL
BAUTIZADO
CREER
ESCRITURA
ETIOPE
GAZA**

**GUIAR
ISAIAS
JESUS
FELIPE
PREDICAR
EUNUCO**

**GOZOSO
LEER
CARRO
ESPIRITU
ENTENDER
AGUA**



LECCIÓN 4: DORCAS RESUCITA (HECHOS 9)



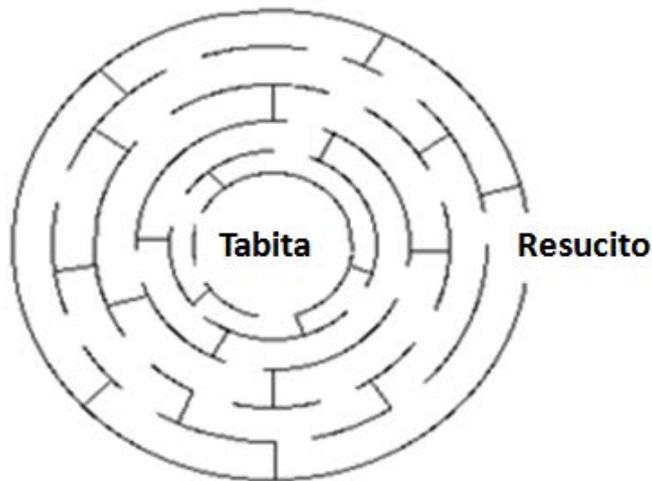
LECCIÓN 4: DORCAS, UNA DISCÍPULA QUE SERVÍA A SU COMUNIDAD (HECHOS 9)

S A N G E L L J G Y I M O L L K M N B O
 E K J N O M I S E R T R H B M N H G B V
 N H U I O P L A N B V A V C X Z I O L P
 F P I U Y T R L S T E R I L V B N M M N
 E H G F E R T A R I R O M J E L O I U Y
 R H J K L P I U Y T R E W S S C V B N M
 M S P I R I O U S A C I N U T Q W E R T
 A U D O P L K J H G F D S A I W E R T A
 R A O P J E T A T N A V E L D V B N M B
 U I K E H K M N B V C X S W O B R A S I
 H Y U D K I J K L O I U Y T S E L O P T
 K J U R T S E D O R C A S H J N B G T A
 E L I O A C R E E R V F R E D C V R T R
 H Y U J K A I N C I E N S O H H Y I T A
 J U A N F R V B H J N M K I O L I U V C
 R F G T R I P L I M O S N A S D O F R A
 D C V F R D G U Y O I K J H G F R E D O
 N H Y T S A C E R D O T E F R T G H M N
 I U J H Y D R E W S A N T U A R I O I K
 J U H I J O R F D B G T R F V C D E W S

**VIVA
 LEVANTATE
 CREER
 CARIDAD
 LIMOSNAS
 MORIR**

**VESTIDOS
 OBRAS
 JOPE
 LIDA
 PEDRO
 ORAR**

**ENFERMA
 SIMON
 TABITA
 TUNICAS
 SALA
 DORCAS**



LECCIÓN 5: TIMOTEO, UN JOVEN DE BUENA CONDUCTA (HECHOS 16)



LECCIÓN 5: TIMOTEO, UN JOVEN DE BUENA CONDUCTA (HECHOS 16)

S A N G E L L J G Y I M O L L K M N B O
M K J H G F D S E R T Y H B M N H G B V
J H U I O P L M N B V C V C X Z I O L P
O P I U Y T R E S T E R I L V B N M M N
J H G F D R T Y U I O P M J K L O I U Y
G H J K L O I U Y T R E W S X C V B N A
E S P I G L E S I A S F D S A Q W E R B
Y U I O P L K J H G F D S A Q W E R T A
O I O P J J P G A B S I C O N I O N M T
L I G R I E G O B V A X S W E D F R T N
U Y U J K I J K L O Z U Y T R I L O P E
P J D Y T S I L A S N F G H J A B G T M
I U I E A B E F G B A F R E D R V R T U
C D U J R I I N C I N N S O H I Y G T A
S I A N F B V B P J E M O I O A I U Y C
I O G T R O E L K M D H L M U M O F R I
D T I M O T E O Y O R K B H G E R E D O
N H Y T S A C E R D O T A F R N G H M N
I U A R T S I L W S A N P U A T I O I K
J U H I J O R F D B G T R F V E D E W S

**IGLESIAS
DIARIAMENTE
ORDENANZAS
DERBE
DISCIPULO**

**FE
GRIEGO
ICONIO
AUMENTABA
TIMOTEO**

**JUDIO
LISTRA
PABLO
SILAS**



Anexos

PLAN DE SALVACIÓN



Dios envió a Jesucristo, su Hijo perfecto, para nacer como un bebé. Jesús vivió una vida perfecta. Él nunca pecó. A la edad de 33 años, hombres malvados lo clavaron en una cruz.

Esta bolita es ROJA recordándonos de la sangre de Jesús. La Biblia dice que sin el derramamiento de sangre no hay perdón del pecado (Hebreos 9:22). Así que Jesucristo voluntariamente murió para tomar el castigo por tu pecado.

“Cristo murió por nuestros pecados, conforme a las Escrituras, y que fue sepultado, y que resucitó al tercer día, conforme a las Escrituras” (1 Corintios 15:3-4).

Ahora, por lo que Jesús hizo por ti, puedes recibir perdón por tus pecados.

¡Sigue leyendo para ver cómo!

Esta bolita color de **ORO** nos recuerda del cielo. ¡La Biblia nos dice que el cielo tiene calles de oro! Pero lo mejor acerca del cielo es que Dios quien te creó a ti y a mí vive allí.

La Biblia, la Palabra de Dios, dice: “Porque de tal manera amó Dios al mundo, que ha dado a su Hijo unigénito para que todo aquel que él cree, no se pierda mas tenga vida eterna” (Juan 3:16).

Dios el Hijo está en el cielo preparando un lugar para todos los que confían en Él (Juan 14:2-3).

Él es santo y perfecto. Él no puede permitir ninguna cosa en el cielo que no sea perfecta, así que hay una cosa que nunca puede estar en el cielo.

¡Puedes pensar qué cosa sería?

¡Es el pecado. De eso nos recuerda esta bolita **OBSCURA**. El pecado es cualquier cosa que hacemos que no agrada a Dios, como mentir, engañar, ser egoísta o lastimar a otros.

¡Todos quiere decir grandes o pequeños, jóvenes o viejos! No importa donde vives o quién eres, tú has pecado. Todos nacemos con un “querer” hacer el mal. Dios dice que es necesario castigar el pecado (Romanos 6:23), y que el castigo por el pecado es ser separados para siempre de Dios en un lugar de sufrimiento...un lugar que se llama infierno.

¡Pero Dios tiene un plan maravilloso para que no tengas que ser castigado por tu pecado!

La Biblia dice:

“Por cuanto todos pecaron y están destituidos de la gloria de Dios”. (Romanos 3:23). Todos quieren decir grandes o pequeños, jóvenes,

Esta bolita es **ROJA** recordándonos de la sangre de Jesús. La Biblia dice que sin el derramamiento de sangre no hay perdón del pecado (Hebreos 9:22). **SÍ QUE** Jesucristo voluntariamente murió para tomar el castigo por tu pecado.

“...Cristo murió por nuestros pecados, conforme a las Escrituras, y que fue sepultado, y que resucitó al tercer día, conforme a las Escrituras”. 1 Corintios 15:3-4.

Ahora, por lo que Jesús hizo por ti, puedes recibir perdón por tus pecados.

La Biblia dice:

“Mas a todos los que le recibieron, a los que creen en su nombre, les dio potestad de ser hechos hijos de Dios”. Juan 1:12

La bolita **BLANCA** nos recuerda de un corazón LIMPIO. ¿Cómo puedes tener un corazón limpio?

Confesar a Dios que eres un pecador y que quieres apartarte de esos pecados.

Creer en Jesucristo, que Él es el Hijo perfecto de Dios, que murió por tu pecado, que fue sepultado y que resucitó de los muertos.

Clamar a Él para que te salve de tu pecado.

¿Quieres hacer esto ahora mismo? Él ha prometido escuchar, y una vez que eres su hijo Él nunca te dejará (Hebreos 13:5) Toma un momento y habla con Dios ahora mismo. Él cambiará tu vida para siempre.

¡Solo hay un color más! ¿Qué pudiera representar?

El **VERDE** representa las cosas que crecen. Cuando pides a Dios que te perdone y te salve, Él te hace su hijo. Dios quiere que le conozcas mejor y que crezcas para llegar a ser más como Él.

Hay cuatro cosas que te ayudarán a crecer:

1. ORAR (habla con Dios diariamente).
2. LEER Y OBEDECER LA BIBLIA (para saber lo que Él dice, y entonces hacerlo).
3. HABLAR CON OTROS ACERCA DE JESÚS.
4. ASISTIR A UNA IGLESIA QUE CREE EN LA BIBLIA (donde aprenderás más acerca de cómo agradarle).

Como un hijo de Dios, si pecas de nuevo, detente y dile lo que has hecho. Él promete en su Palabra... “Si confesamos nuestros pecados, Él es fiel y justo para perdonar nuestros pecados, y limpiarnos de toda maldad”.

¿Pide a Dios que te ayude a vivir una vida que le agrade! Comparte las buenas nuevas de este brazalete con alguien más.