

JESÚS SANA SORDOS (D.11.1.6)

REFERENCIA BÍBLICA: Marcos 7:31-37

VERSÍCULO CLAVE: "En ese día los sordos podrán oír cuando alguien les lea, y los ciegos podrán ver, libres de oscuridad y de tinieblas, los humildes volverán a alegrarse en el Señor, los más pobres se gozarán en el Dios Santo de Israel" (Isaías 29:18-19, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Mis oídos deben estar atentos para escuchar la voz de Dios.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los jóvenes podrán:

1. Explicar lo que sienten cuando tienen que "leer los labios" como lo hace un sordo.
2. Contar los detalles de la historia.
3. Expresar situaciones en las cuales actúan como "sordos" espirituales.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Las historias de los milagros de Jesús se quedan como simples historias si sus enseñanzas no son aplicadas a nuestra vida. Por ejemplo, la historia de la sanidad del sordomudo en sí es muy interesante. Lo que hizo Jesús llama la atención. Pero Él siempre quiso enseñar algo más profundo con las cosas que hacía. Hoy tendrán que mirar sus propias vidas para ver si son "sordos" espirituales. Por ejemplo escuchan con frecuencia que hay que perdonar a otros, pero cuando tienen la oportunidad no lo hacen. A la vez, escuchan la voz de Dios pero son como "mudos" cuando tienen que compartir el mensaje de la Palabra a otros.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• instrucciones, mesas, figuras en sobres, canción usando señales	20 minutos
Díálogo (vea las instrucciones)	• Biblia, ilustración	20 minutos
Juego (vea las instrucciones)	• juego	10 minutos
Conclusión (vea las instrucciones)	• Biblia, línea de la vida de Jesús, versículo	10 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (D.11.1.6)

INTRODUCCIÓN: Cuando todos hayan llegado, empiece a "hablar" pero sólo utilizando movimientos exagerados con los labios. Indique que ellos tampoco deben hablar en forma audible pero pueden comunicarse "leyendo los labios". Si no entienden lo que está tratando de comunicar, escriba las instrucciones en el tablero o en un papel. Cuando hayan entendido lo que está tratando de comunicar, desles la hoja de instrucciones para la actividad de figuras geométricas. Ellos tendrán que cumplir las instrucciones para poder hacer las figuras, ¡sin hablar! Cuando terminen, conversen de lo que sintieron cuando llegaron al aula y usted no les hablaba, de lo que sintieron cuando tenían que cumplir algo sin poder decir nada, etcétera.

DIÁLOGO: Si alguien en su iglesia sabe hacer las señas que utilizan los sordos, sería interesante invitarle a enseñar algo a los jóvenes (un versículo, una canción solamente usando señales). Si no tienen alguien así en la iglesia, hay libros que explican las señales. Adjunto también hay unas ideas.

Busque en la Biblia la historia del sordomudo. Hable de la diferencia entre un sordo (no puede escuchar), un mudo (no puede hablar) y un sordomudo (no puede ni escuchar ni hablar). Cuente la historia (dramáticamente). Asegúrese de que hayan entendido todos los detalles. Si ve que es oportuno, divida la clase en equipos y diga que cada equipo hará la representación de la historia. Cuando estén listos, cada equipo pasará al frente para dramatizar. Pida que el resto de la clase les anime con aplausos.

JUEGO: Adjunto se encuentra el juego "¡Escucha las Buenas Nuevas!" Déjeles jugar y luego conversen sobre lo que han aprendido.

CONCLUSIÓN: Haga con anticipación la figura de una oreja grande y añada a la línea de la vida de Jesús.

Con alguna dinámica o canción, incentive a memorizar el versículo. Recuerde que es importante que los memoricen semana a semana. Tener la Palabra de Dios en nuestras mentes y corazones es realmente importante. Luego si hay tiempo, canten alguna canción y terminen con un tiempo de oración, dando gracias al Señor por la bendición grande de tener dos oídos buenos para escuchar y una boca para poder hablar y comunicarnos con los demás. También hay que dar gracias por las personas que carecen de estos miembros, pero que Dios les ha provisto de otros medios para poder comunicarse con el resto de personas.

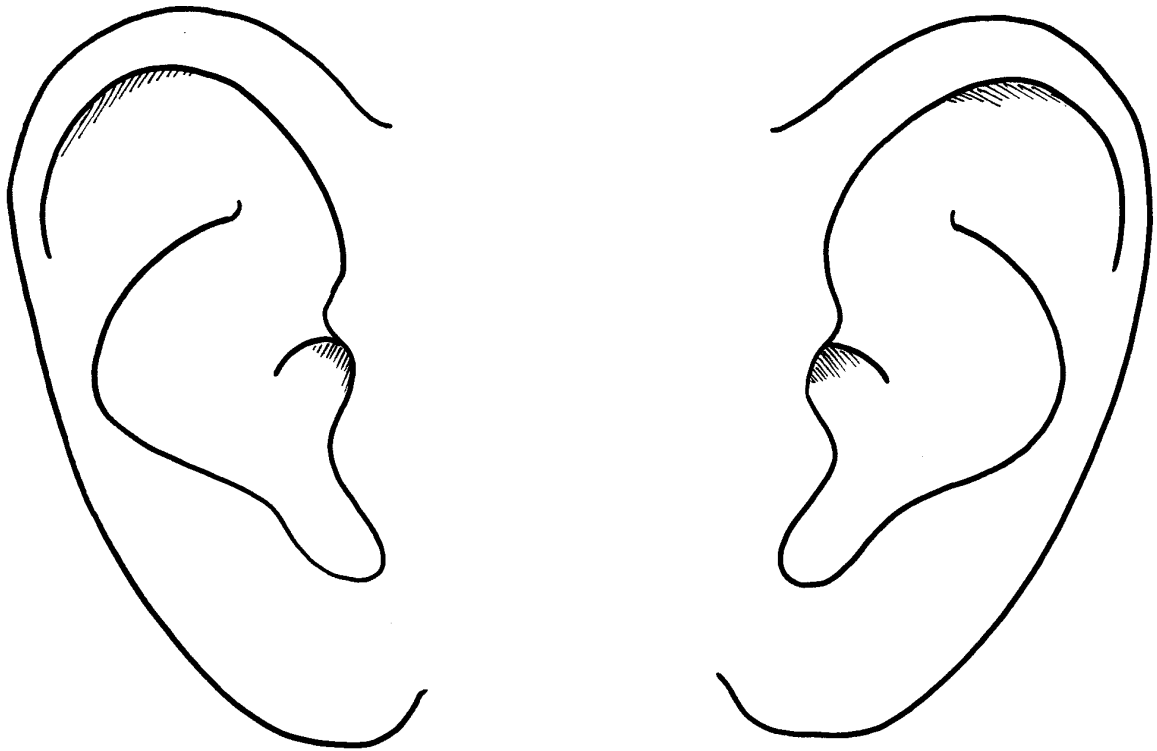
Si aun queda tiempo, hable un poquito sobre las ideas que se encuentran en la "Aplicación a la Vida Diaria".

JUEGO 1 (D.11.1.6)

"¡ESCUCHA LAS BUENAS NUEVAS!"

Materiales: "orejas" con versículos círculos

Cómo jugar: Cada jugador (dos individuos o dos equipos) debe tener cuatro ó cinco círculos. Se ponen las orejas en una mesa (o el suelo). El jugador escoge uno de las orejas y busca el versículo en su Biblia. Si el versículo contiene la palabra "escuchar" (o una palabra que esté relacionada con la idea de "oír", "oídos", etcétera), el jugador puede tapan la oreja con un círculo. Si no contiene una palabra así no puede tapanla. Los jugadores tomarán turnos escogiendo orejas y buscando los versículos. Gana el jugador que primeramente tape cuatro ó cinco orejas (depende del número de círculos que tenga).



JUEGO 2 (D.11.1.6)

"SORDOMUDOS" (UN JUEGO DE ROLES)

INSTRUCCIONES PARA EL MAESTRO

Su responsabilidad en parte es ser observador y en parte ser el juez de la actividad. Como juez tiene que asegurarse de que los participantes observen los reglamentos de la actividad.

1. Los participantes no pueden hablar, señalar ni comunicarse entre sí.
2. Los participantes pueden dar piezas de su sobre a otros pero no pueden quitar piezas de nadie.
3. No pueden poner piezas en el centro de la mesa; hay que entregársela directamente a otro participante.
4. Es permitido entregar todas las piezas que tengan a otros, aún cuando ha formado un cuadro.

Haga lo posible para que todos observen estos reglamentos.

Como observador hay ciertas cosas que puede examinar para compartir con los jóvenes después de la actividad.

1. ¿Quién estaba dispuesto a entregar sus piezas del rompecabezas a otro?
2. ¿Hubo alguien que hizo el suyo y después perdió interés en los demás?
3. ¿Hubo alguien que luchaba y luchaba con sus piezas pero no quiso entregarlas a otro?
4. ¿Cuántas personas del grupo trabajaron mentalmente con el problema?
5. ¿Hubo un momento especial de cambio en la actitud del grupo cuando empezaron a trabajar juntos?
6. ¿Hubo alguien que no observó los reglamentos?

Periódicamente ponga cuidado al nivel de frustración que están experimentando los participantes.

"SORDOMUDOS" (UN JUEGO DE ROLES)
HOJA DE INSTRUCCIONES

Materiales: mesas o lugares donde cinco personas puedan sentarse en un círculo y conformar un grupo o equipo
cinco sobres de figuras geométricas para cada grupo (vea las siguientes hojas)
una hoja de instrucciones para cada grupo (vea abajo)

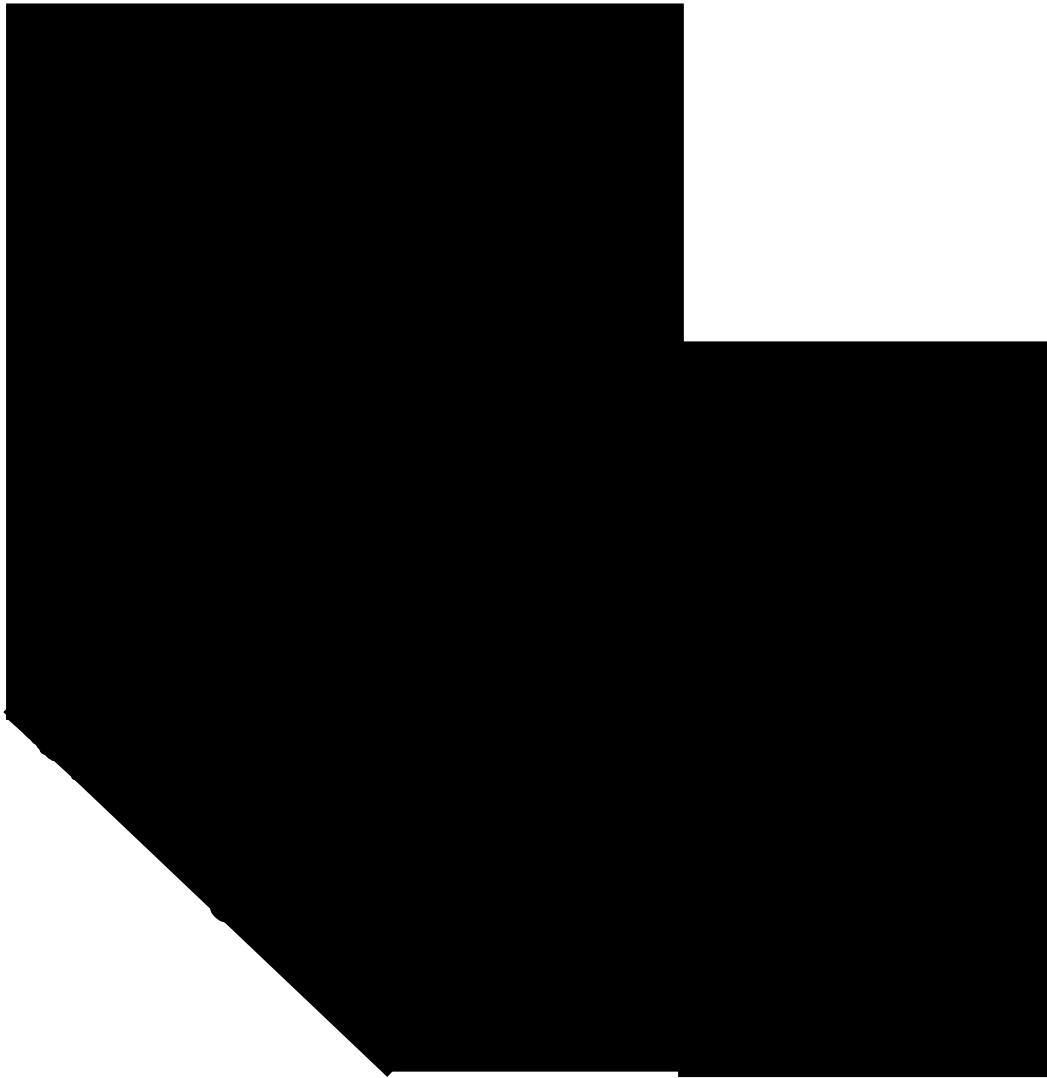
INSTRUCCIONES (PARA LOS PARTICIPANTES)

En su paquete hay cinco sobres. Cada sobre tiene piezas para formar cuadros. Cuando indique el maestro, su grupo puede iniciar el trabajo que consiste en formar cinco cuadros del mismo tamaño. El trabajo termina cuando cada individuo de su grupo tiene un cuadro perfecto del mismo tamaño de los cuadros de los demás de su grupo.

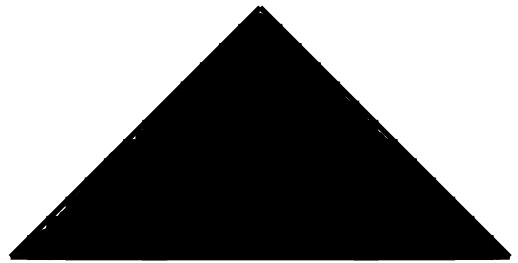
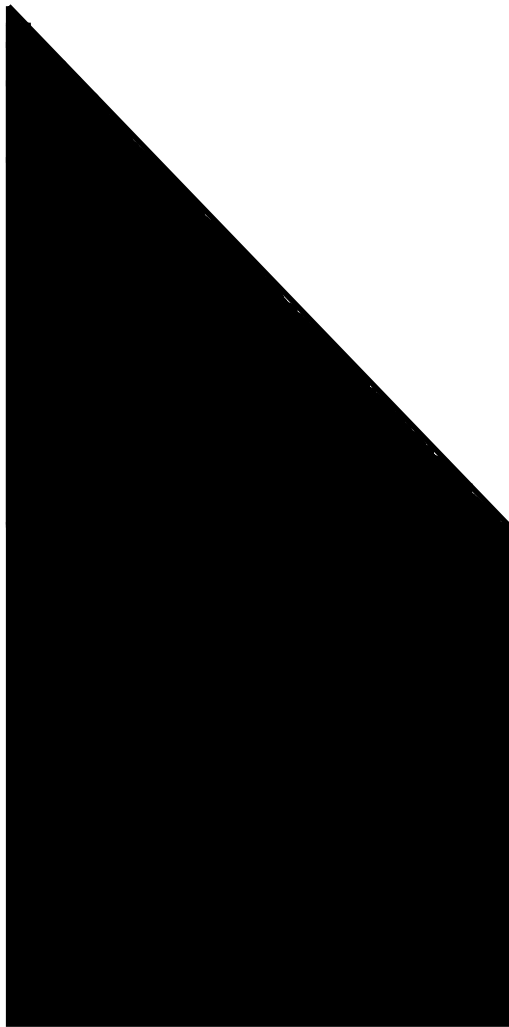
Limitaciones específicas durante el ejercicio:

1. Ningún miembro del grupo puede hablar.
2. Ningún miembro del grupo puede pedir ni hacer señales a otro miembro del grupo para que le dé una pieza.
3. Se pueden ceder piezas a alguien del mismo grupo.

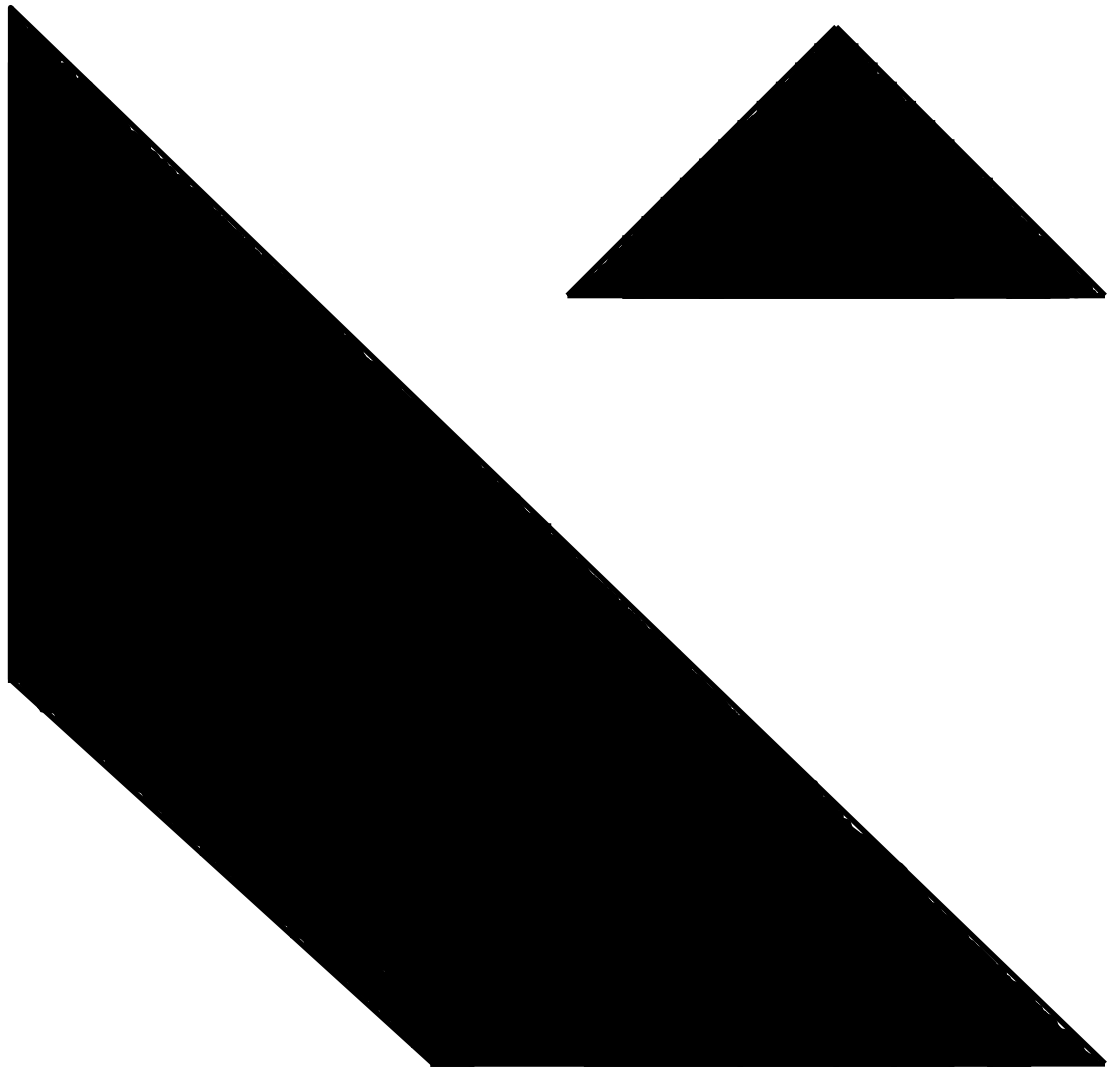
FIGURAS PARA SOBRE "A" (D.11.1.6)



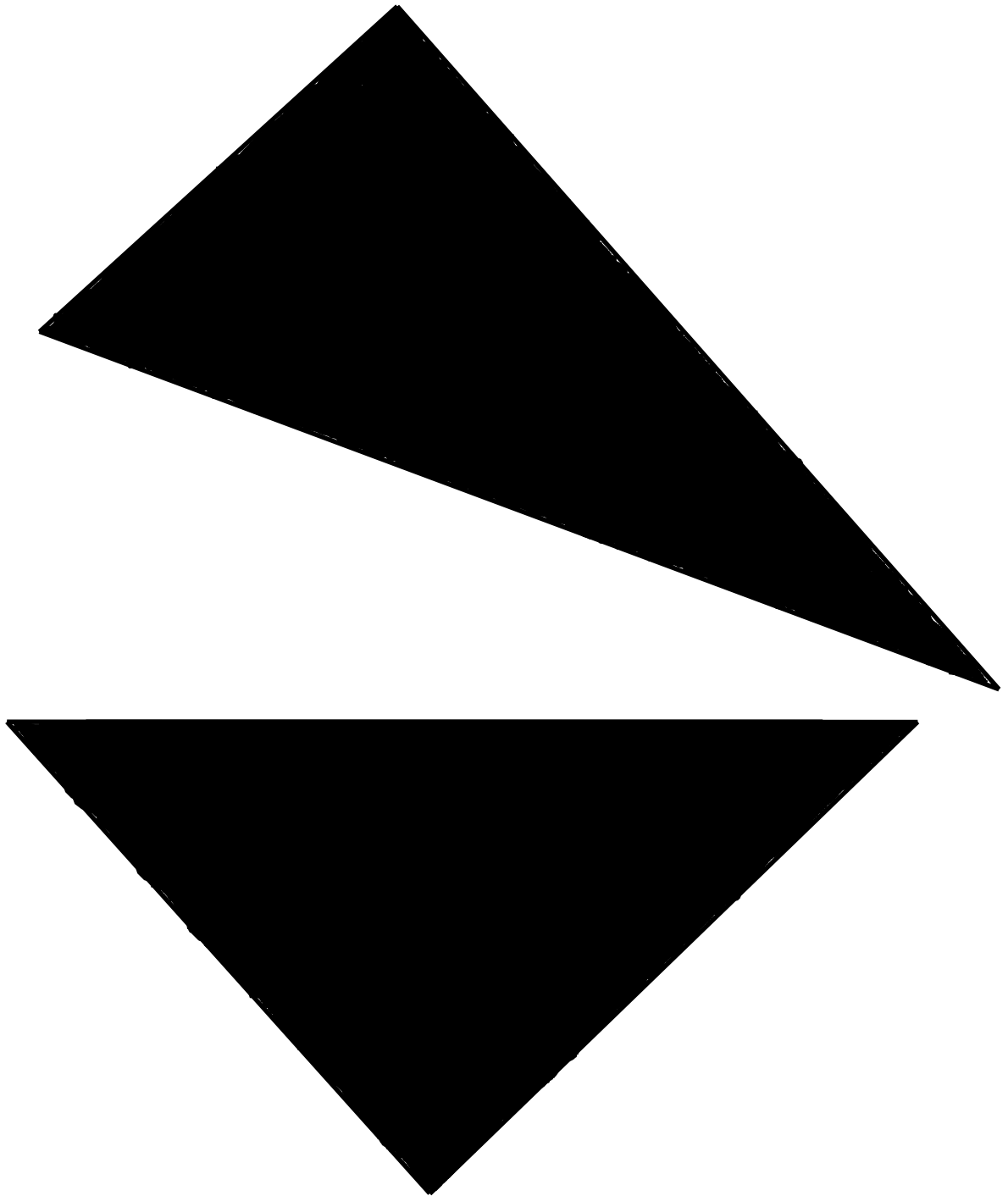
FIGURAS PARA SOBRE "B" (D.11.1.6)



FIGURAS PARA SOBRE "C" (D.11.1.6)



FIGURAS PARA SOBRE "D" (D.11.1.6)



FIGURAS PARA SOBRE "E" (D.11.1.6)

