

# EL SUFRIMIENTO DE JESÚS (C.7.4.10)

**REFERENCIAS BÍBLICAS:** Isaías 53:7, Mateo 26:62-63

**VERSÍCULO CLAVE:** "Fue maltratado, pero se sometió humildemente y ni siquiera abrió la boca; lo llevaron como cordero al matadero y él se quedó callado, sin abrir la boca, como una oveja cuando la trasquilan" (Isaías 53:7, Dios Habla Hoy).

**CONCEPTO CLAVE:** Las profecías acerca de Jesús no fueron solamente de su venida sino también del sufrimiento que padeció por perdonar mis pecados.

**OBJETIVOS EDUCATIVOS:** Al final de la clase de hoy los niños podrán:

1. Hacer una lista de eventos y detalles de la vida de Jesús que fueron anunciados por los profetas.
2. Describir algunas maneras en las que podemos enfrentar los ataques de otros y ver cómo Jesús también los enfrentó.
3. Recitar de memoria los nombres de los profetas que hablaron de la vida de Jesús.

## **APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:**

A veces olvidamos que el niño de Belén creció y fue un hombre normal de este mundo, fue niño, joven y después adulto. Él vivió un proceso de crecimiento normal como cada uno de nosotros. Vivió las experiencias de los niños y jóvenes de su época. Es preciso que reconozcan que Dios nos dio "señales" del sufrimiento que iba a enfrentar Jesús para poder traernos la salvación. Siendo el único inocente de toda la historia, fue maltratado, acusado falsamente y juzgado sin razón. Esta semana los niños aprenderán el significado que tiene para nuestras vidas el sufrimiento de Jesús.

## **POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE**

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>Hoja de Repaso (vea las instrucciones)</b>	• hojas, lápices, Biblias	<b>5 minutos</b>
<b>Actividad (vea las instrucciones)</b>	• preguntas, respuestas, Biblias	<b>15 minutos</b>
<b>Historia (vea las instrucciones)</b>	• Biblia, ilustración, rollo	<b>10 minutos</b>
<b>Cuadro Escondido (vea las instrucciones)</b>	•	<b>5 minutos</b>
<b>Manualidad (vea las instrucciones)</b>	• papel pergamino, pitillos	<b>10 minutos</b>
<b>Versículo (vea las instrucciones)</b>	• juego	<b>15 minutos</b>

## HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.4.10)

**HOJA DE TRABAJO:** Tenga siempre una actividad para los niños que lleguen antes de que empiece la clase. Adjunto se encuentra una hoja de trabajo titulada "Llene el Arbol de la Navidad". También puede utilizar el tiempo para repasar los versículos de semanas anteriores o seguir hablando con ellos de todos los eventos que ya han estudiado acerca de la Navidad. Ellos siempre tienen comentarios y será muy interesante escucharles y ayudarles a conocer los hechos desde el punto de vista bíblico. Muchas veces los niños conocen los eventos de la Navidad desde las tradiciones de abuelos, costumbres de cada país o fuentes erradas de información, por eso es vital que ellos conozcan los hechos bíblicamente.

**ACTIVIDAD:** En las páginas 82 y 83, se encuentran las instrucciones de dos juegos muy interesantes que podría utilizar para reforzar los conceptos estudiados durante el trimestre.

**HISTORIA:** Para la historia de hoy haga un rollo de pergamino con el versículo de Isaías, para utilizar como ilustración. Hoy reconocerán el hecho de que el niño de Belén no fue siempre niño. Utilice los mismos niños como ejemplos de que uno va creciendo. Dios había dicho antes del nacimiento de Jesús que Él iba a sufrir por los pecadores. Hay que resaltar el gran amor de Dios hacia a nosotros--un amor tan grande que permitió que su propio Hijo muriera en nuestro lugar. La profecía de hoy dice que Jesús no abrió la boca para negar las acusaciones que los testigos hicieron en su contra. Puede preguntarles en qué forma enfrentan las acusaciones (peleamos, evitamos hablar con la persona, evitamos ver a la persona, nos defendemos, etcétera). Haga una lista de sus ideas. Luego hable sobre cómo Jesús enfrentó a sus acusadores y sus acusaciones. Pregunte lo que piensan ellos de la actitud de Jesús. Deje hablar de lo que piensan frente a las profecías del sufrimiento de Jesús. (Termine este tiempo cantando, orando y quitando dos de las piezas del cuadro escondido).

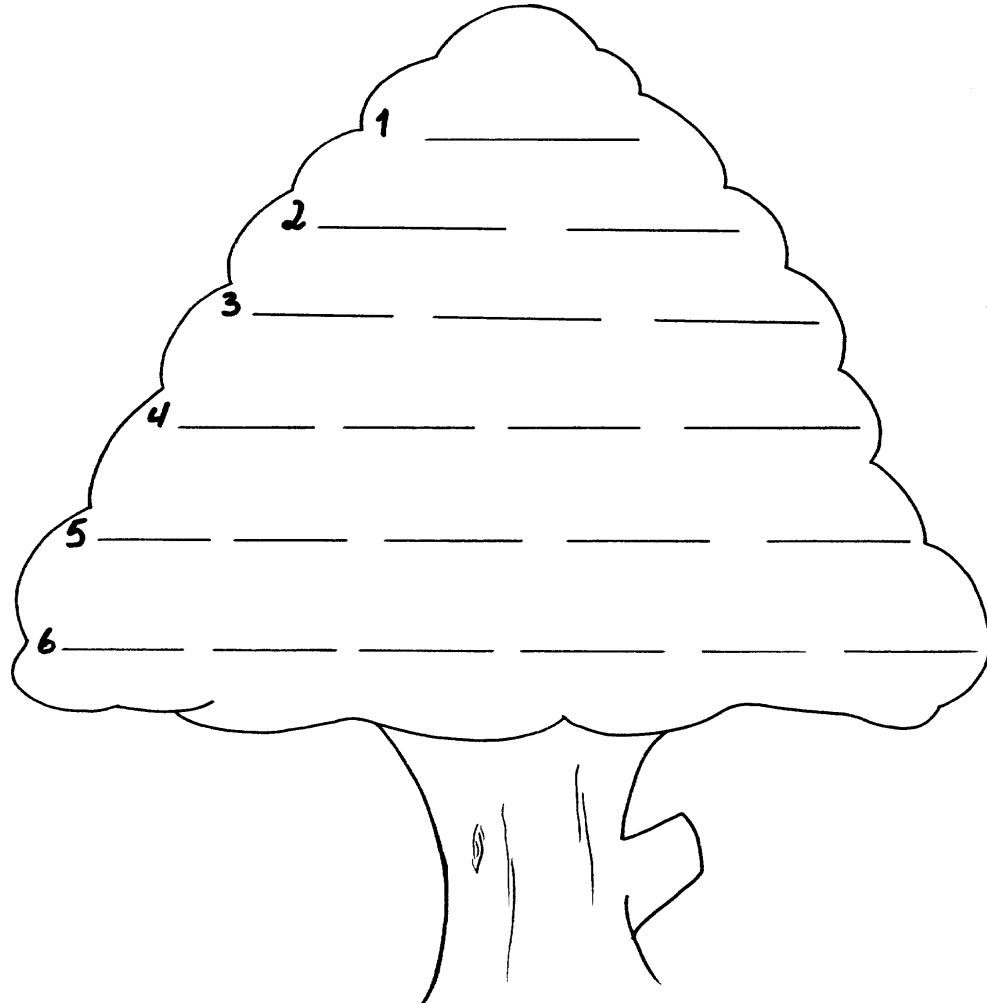
**MANUALIDAD:** Para tener un recuerdo de la profecía sería bueno que cada niño hiciera un rollo de pergamino (puede ser en miniatura) con una de las profecías que han estudiado.

**VERSÍCULO:** Solamente hay dos semanas más antes de que se termine el trimestre. Los niños deben memorizar tanto las profecías como su cumplimiento. Adjunto se encuentra otra idea para repasar los versículos.

# HOJA DE TRABAJO (C.7.4.10)

## EL ÁRBOL DE LA NAVIDAD

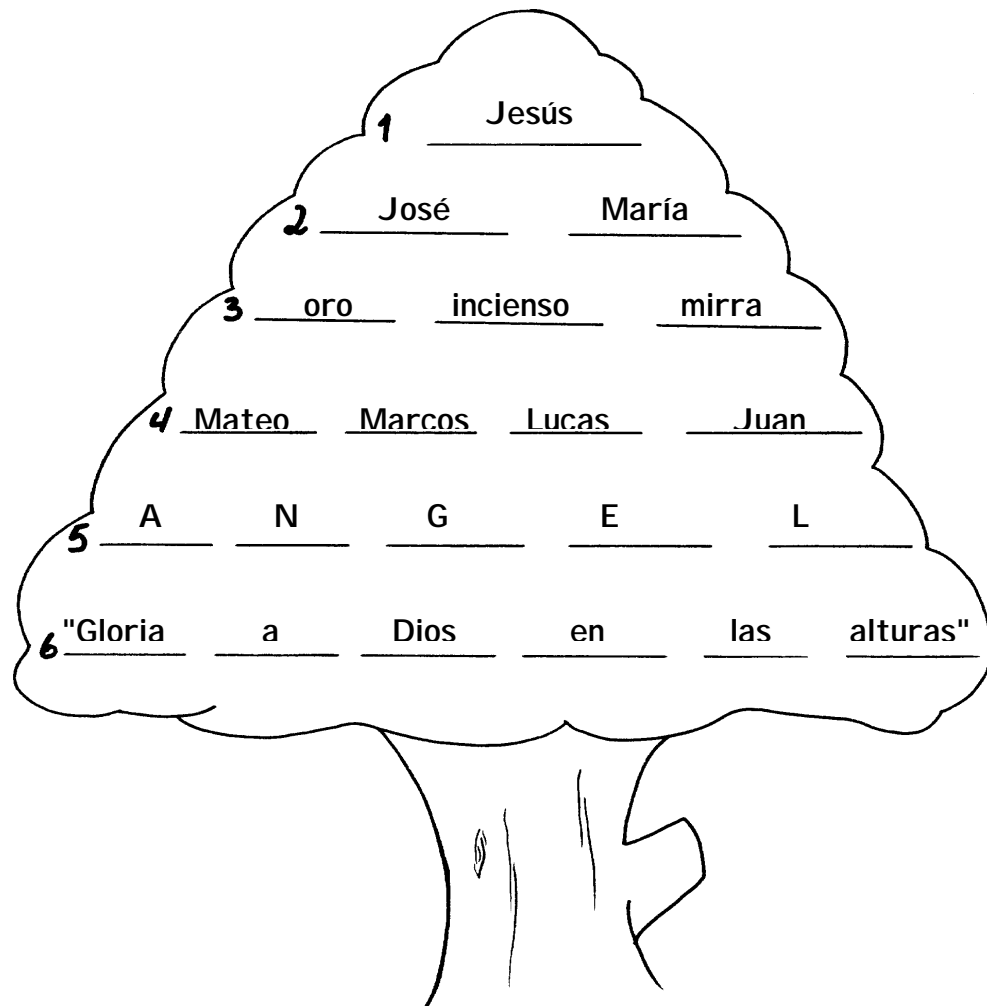
¿Puedes llenar el árbol sin utilizar la Biblia?



1. El nombre del número UNO, el Salvador. (Lucas 2:11).
2. Las DOS personas que cuidaron a Jesús. (Lucas 2:4-5).
3. TRES regalos que trajeron los hombres sabios a Jesús (Mateo 2:11).
4. Los CUATRO libros que cuentan la historia de la vida de Jesús.
5. El ser que anunció el nacimiento de Jesús a los pastores (CINCO letras). (Lucas 2:9).
6. SEIS palabras que dijo el ángel a los pastores. (Lucas 2:14a).

# HOJA DE TRABAJO (C.7.4.10)

RESPUESTAS: EL ÁRBOL DE LA NAVIDAD



1. El nombre del número UNO, el Salvador. (Lucas 2:11).
2. Las DOS personas que cuidaron a Jesús. (Lucas 2:4-5).
3. TRES regalos que trajeron los hombres sabios a Jesús (Mateo 2:11).
4. Los CUATRO libros que cuentan la historia de la vida de Jesús.
5. El ser que anunció el nacimiento de Jesús a los pastores (CINCO letras). (Lucas 2:9).
6. SEIS palabras que dijo el ángel a los pastores. (Lucas 2:14a).

# JUEGO (C.7.4.10)

## MEMORIA

Este juego es fácil de hacer y ayuda a los niños a recordar nombres y detalles que han visto durante el trimestre. Se podría hacer pequeño (cuadros de 10 x 10 cm.) o grande (cuadros de 30 x 30 cm.). Si lo hace grande jueguen en el suelo. Las parejas pueden ser:

ISAÍAS--PROFETA

NACIMIENTO--ESTABLO

JESUS--MESIAS

MADRE--MARIA

PADRE--DIOS

DEDICACION--TEMPLO

HOMBRES SABIOS--DE LEJOS

REGALOS--ORO, INCIENSO. MIRRA

BELEN--CIUDAD DE DAVID

GABRIEL--ANUNCIO EL NACIMIENTO

HERODES--MANDÓ MATAR A LOS NIÑOS

PASTORES--PRIMEROS VISITANTES

CAMELLOS--HOMBRES SABIOS

BURRO--VIAJE A EGIPTO

Haga una tarjeta u hoja para cada palabra o frase (ejemplo: una para la palabra "Belén" y otra para la frase "Ciudad de David". Se ponen las tarjetas boca abajo en filas. Se divide al grupo en equipos de tres ó cuatro niños. Los equipos toman turnos volteando dos tarjetas. Si encuentran un par (ellos tienen que explicar por qué son par) y así conservar las dos tarjetas. Si no hacen par tienen que ponerlas boca abajo y esperar otro turno. Siguen volteando tarjetas hasta que todas las tarjetas estén en pares. El equipo que tenga más pares gana el juego.

# JUEGO (C.7.4.10)

## DATOS BÍBLICOS DE LA VENIDA DE JESÚS

Este juego les ayudará a recordar los hechos de la venida de Jesús. Adjunto se encuentra la "HOJA MAESTRA DE RESPUESTAS y PREGUNTAS". La persona encargada del juego tiene que utilizar esta hoja para controlar el juego. También se encuentran dos hojas que tienen las preguntas (y respuestas) en columnas. Estas hojas se deben laminar (con Contact transparente). Luego hay que separar las preguntas (guardándolas en sobres marcados con la columna a la cual pertenecen).

Utilizando el patrón de la tarjeta del jugador, hay que hacer una para cada estudiante en la clase. Hay que cambiar las palabras y el orden de las palabras en cada tarjeta del jugador. (Adjunto se encuentran tres tarjetas. Ninguna debe ser exactamente igual a otra).

El objetivo del juego es hacer una línea o una fila completa en la tarjeta del jugador.

- Instrucciones:
1. Ponga todas las preguntas en una canasta y agítelas hasta mezclar bien.
  2. Cada jugador debe tener una cantidad de fichas (botones, pastas, círculos o monedas) para marcar sus tarjetas. Ponga una ficha en el espacio marcado "LIBRE".
  3. El maestro (o un niño seleccionado) escoge una pregunta de la canasta y lee primeramente diciendo en cuál columna se puede encontrar la respuesta. (Si es una pregunta "D" dice "Bajo la D, "El ser que anunció a María que iba a tener un bebé").
  4. Si un jugador tiene la respuesta correcta, debe tapar la respuesta con una ficha. La persona leyendo las preguntas también tapa la pregunta en la "HOJA MAESTRA DE RESPUESTAS y PREGUNTAS".
  5. El primer jugador que pueda hacer una línea completa, una fila completa o una línea diagonal completa grita "Datos". Luego lee las respuestas en su línea para ver si están correctas. Si tiene una línea correctamente llena, gana la ronda. Si tiene un error, la persona que está preguntando debe darle la respuesta correcta y el jugador tiene que salir del juego por esta ronda.
  6. Cuando hayan jugado una ronda deben cambiar las tarjetas.

# JUEGO (C.7.4.10)

## PREGUNTAS Y RESPUESTAS

### COLUMNA D

1. La ciudad natal de María. (**Nazaret**)
2. Profeta que recibió la profecía de los 69 "7s". (**Daniel**)
3. Primer ser que oyó de la venida del Mesías. (**serpiente**)
4. El Mesías tomará el trono de ¿quién? (**David**)
5. Regalo de los sabios que posiblemente sirvió para pagar el viaje a Egipto. (**oro**)
6. Las primeras palabras que decían los ángeles a los pastores. (**no temáis**)
7. Lugar de refugio de José, María y Jesús. (**Egipto**)
8. Lo que mandó hacer Herodes cuando supo del nacimiento de Jesús. (**matarlo**)
9. Prima de María. (**Elizabet**)
10. Estado civil de José y María cuando nació Jesús. (**casados**)

### COLUMNA A

1. ¿De cuál dirección vinieron los magos? (**oriente**)
2. Los que no aceptaron a Jesús como su Mesías. (**judíos**)
3. Nombre que significa "Dios con nosotros". (**Emanuel**)
4. Evangelio que habla de los pastores. (**Lucas**)
5. Mejor regalo que uno puede darle a Jesús. (**corazón**)
6. ¿Por medio de qué habló Dios con José? (**sueño**)
7. ¿Dónde se le apareció el ángel a María? (**jardín**)
8. Ciudad donde estaba el Templo. (**Jerusalén**)
9. El rey de Judea cuando nació Jesús. (**Herodes**)
10. Trabajo de José. (**carpintero**)

### COLUMNA T

1. María envolvió a Jesús en ¿qué? (**pañales**)
2. Jesús nació en el establo porque no hubo lugar en ¿dónde? (**mesón**)
3. Creemos que los magos viajaron en ¿qué? (**camellos**)
4. ¿En qué dirección tuvieron que viajar José y María para llegar a Belén? (**sur**)
5. Un nombre del Mesías. (**Príncipe de Paz**)
6. Profeta que dijo que la madre del Mesías iba a ser una virgen. (**Isaías**)
7. Por medio de su familia iban a ser bendecidos todos los países del mundo. (**Abraham**)
8. La razón para la venida de Jesús. (**pecado de los hombres**)
9. Primo de Jesús. (**Juan el Bautista**)
10. Anunció a María que iba a tener un bebé. (**Gabriel**)

## COLUMNA O

1. Regalo de los magos que era utilizado en los entierros. (**mirra**)
2. Señal celestial de la venida del Mesías. (**estrella**)
3. Ciudad de David. (**Belén**)
4. El padre de Jesús. (**Dios**)
5. Mandó a hacer un censo de los habitantes de Palestina. (**Augusto César**)
6. Anunciaron a los pastores la venida del Mesías. (**ángeles**)
7. Los primeros que vieron a Jesús después de María y José. (**pastores**)
8. La anciana que aceptó a Jesús como su Mesías. (**Ana**)
9. Evangelio que habla de la visita de los magos. (**Mateo**)
10. El hombre encargado del cuidado de Jesús. (**José**)

## COLUMNA S

1. Nombre del bebé que nació en el establo de Belén. (**Jesús**)
2. Los ángeles se aparecieron a los pastores en la \_\_\_\_\_. (**noche**)
3. ¿En qué dirección hay que viajar desde Judea para llegar a Egipto? (**oeste**)
4. Los magos fueron primeramente a ¿qué lugar en Jerusalén? (**palacio**)
5. ¿En qué lugar en Belén estaba Jesús cuando llegaron los magos? (**casa**)
6. Para llegar a Nazaret desde Jerusalén tenían que viajar hacia \_\_\_\_\_. (**norte**)
7. El anciano que estaba esperando al Mesías en el Templo. (**Simeón**)
8. Donde los pastores se encontraron a Jesús. (**pesebre**)
9. La madre de Jesús. (**María**)
10. Profeta que dio el nombre del lugar del nacimiento del Mesías. (**Miqueas**)



# JUEGO (C.7.4.10)

## TARJETA DEL JUGADOR 1

<b>D</b>	<b>A</b>	<b>T</b>	<b>O</b>	<b>S</b>
<b>NO TEMAIS</b>	<b>SUEÑO</b>	<b>PRINCIPE DE PAZ</b>	<b>ANGELES</b>	<b>NORTE</b>
<b>EGIPTO</b>	<b>JARDIN</b>	<b>ISAIAS</b>	<b>PASTORES</b>	<b>SIMEON</b>
<b>MATARLO</b>	<b>JERUSALEN</b>	<b><u>LIBRE</u></b>	<b>ANA</b>	<b>PESEBRE</b>
<b>ELIZABET</b>	<b>HERODES</b>	<b>ABRAHAM</b>	<b>MATEO</b>	<b>MARIA</b>
<b>CASADOS</b>	<b>CARPINTERO</b>	<b>PESADO</b>	<b>JOSE</b>	<b>MIQUEAS</b>

TARJETA DEL JUGADOR 2

<b>D</b>	<b>A</b>	<b>T</b>	<b>O</b>	<b>S</b>
<b>NAZARET</b>	<b>ORIENTE</b>	<b>PAÑALES</b>	<b>MIRRA</b>	<b>JESUS</b>
<b>DANIEL</b>	<b>JUDIOS</b>	<b>MESON</b>	<b>ESTRELLA</b>	<b>NOCHE</b>
<b>DAVID</b>	<b>EMANUEL</b>	<b><u>LIBRE</u></b>	<b>BELEN</b>	<b>OESTE</b>
<b>ORO</b>	<b>LUCAS</b>	<b>CAMELLO</b>	<b>DIOS</b>	<b>PALACIO</b>
<b>EGIPTO</b>	<b>CORAZON</b>	<b>SUR</b>	<b>AUGUSTO CESAR</b>	<b>CASA</b>

## TARJETA DEL JUGADOR 3

<b>D</b>	<b>A</b>	<b>T</b>	<b>O</b>	<b>S</b>
<b>ELIZABET</b>	<b>JUDIOS</b>	<b>GABRIEL</b>	<b>JOSE</b>	<b>NOCHE</b>
<b>EGIPTO</b>	<b>LUCAS</b>	<b>JUAN EL BAUTISTA</b>	<b>ANA</b>	<b>PALACIO</b>
<b>ORO</b>	<b>SUEÑO</b>	<b><u>LIBRE</u></b>	<b>ANGELES</b>	<b>NORTE</b>
<b>SERPIENTE</b>	<b>JERUSALEN</b>	<b>MESON</b>	<b>DIOS</b>	<b>PESEBRE</b>
<b>NAZARET</b>	<b>CARPINTERO</b>	<b>SUR</b>	<b>ESTRELLA CESAR</b>	<b>MIQUEAS</b>