

JESÚS LIBERA A UN MUCHACHO ENDEMONIADO (D.11.1.9)

REFERENCIA BÍBLICA: Marcos 5:1-20

VERSÍCULO CLAVE: "... Vete a tu casa, con tus parientes, y cuéntales todo lo que el Señor te ha hecho, y cómo ha tenido compasión de ti" (Marcos 5:19b, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Jesucristo tiene poder para echar espíritus malos fuera de la vida de alguien endemoniado.

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

1. Definir lo que es ser endemoniado y explicar algunas cosas que permiten la entrada de los demonios a la vida de una persona.
2. Contar la historia del hijo endemoniado y el milagro que Jesús hizo.
3. Comparar la experiencia del hijo endemoniado con casos de la vida diaria.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Los jóvenes de su clase ya entienden la verdad de los espíritus malos que se aprovechan de los seres humanos y sus debilidades. Vivimos una época donde los demonios son cada vez más abiertos en sus ataques a los cristianos y a los no cristianos. Es importante que los jóvenes cristianos sepan cómo pueden combatir a los espíritus malos. Nuestra confianza debe estar basada en la persona de Jesucristo quien tiene el poder para echar fuera todo ser maligno. El tema de la clase de hoy es crítico y difícil, pero a la vez ¡muy importante! Debemos prepararnos para responder con valor y verdad a estos enemigos espirituales.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• hojas de trabajo, Biblias, lápices	15 minutos
Diálogo (vea las instrucciones)	• ilustraciones, Biblia	15 minutos
Juego (vea las instrucciones)	• hojas de trabajo, ilustraciones, Biblias, crayones o colores, papel, tizas de color, lápices, piezas de la armadura	15 minutos
Conclusión (vea las instrucciones)	• línea de la vida de Jesús, símbolo, música, versículo	15 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (D.11.1.9)

INTRODUCCIÓN: Para iniciar la clase de hoy utilice el sistema de "centros de trabajo". Divida la clase en equipos o grupos y entregue a cada equipo una copia de las hojas de trabajo adjuntas. Dependiendo del tiempo, trabajarán en una o dos actividades. Organice los "centros de trabajo" de tal manera que los grupos no se distraigan entre sí mientras trabajan.

DIÁLOGO: La base de la historia es el milagro que Jesús hizo al liberar al muchacho endemoniado. El énfasis del diálogo es el poder superior de Jesús manifestado en estos casos. Aunque los jóvenes no ignoran los ataques de satanás y de sus demonios, tampoco deben sentir miedo de ellos. Antes deben entender el poder de Dios que mora en nuestras vidas por medio del Espíritu Santo. Deben entender también que ese mismo poder que Jesús utilizó para liberar en ese tiempo al endemoniado, está actuando hoy liberando a personas de las cadenas de esclavitud espiritual. (Si tiene una historia verdadera de alguna persona de la iglesia que ha sido liberado por el poder de Dios, sería bueno compartirla para que sepan que Dios sigue haciendo hoy las mismas cosas que hizo cuando Jesús estuvo en la Tierra).

Una vez que hayan hablado del milagro que hizo Jesús y de alguna historia moderna, es muy importante hablar de la armadura del Espíritu que cada cristiano debe "ponerse" todos los días. Adjunto hay una ilustración que puede usar para explicar el significado de la armadura.

JUEGO: El juego de la armadura es una actividad que reforzará tanto las piezas disponibles para nosotros, como la necesidad de tener los ojos abiertos para ponérsela. El juego es como el de "Pegue la Cola en el Burro". Aprenderán durante el juego y luego usted dirigirá un diálogo para afirmar lo que vieron y experimentaron. Adjunto se encuentran las instrucciones e ilustraciones para el juego.

CONCLUSIÓN: La conclusión es tan importante como el tiempo del diálogo, porque está reforzando todos los objetivos y conceptos claves de la clase. Ponga un nuevo símbolo en la línea de la vida de Jesús. Utilicen parte del tiempo para memorizar el versículo o los versículos de Efesios 6:13-17. Es muy importante hablar de la necesidad de ponerse la armadura de Dios todos los días. Cuando hablamos de los ataques del enemigo, no estamos hablando de una película de fantasía. ¡Estamos hablando sobre algo verdadero y real! Y los jóvenes de hoy deben estar conscientes de la necesidad del poder de Dios para combatir, resistir y "apagar todos los dardos de fuego del maligno".

Muchos jóvenes toman este tema sin la importancia que realmente deben darle. Explique que el maligno procura atacar a nosotros, los creyentes en Cristo y es por esto que debemos andar listos, preparados como soldados que van a la guerra, porque cada día enfrentamos guerras espirituales y debemos estar listos para vencer al enemigo.

HOJA DE TRABAJO 1 (D.11.1.9)

¿QUIÉN ESTÁ EN CONTROL?

Lean Marcos 9:14-29 para descubrir quién está en control.

Elaboren una lista de las evidencias que afirman que satanás trata de estar en control de la situación:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

Escriban una lista de las evidencias que Jesucristo está en control de la situación:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

HOJA DE TRABAJO 2 (D.11.1.9)

EL DÍA QUE JESÚS TRANSFORMÓ LA VIDA DE UN HOMBRE

Cuando Jesús llega a la vida de alguien, esa persona se transforma y ¡nunca más será como antes! Así fue en la vida del hombre endemoniado y es lo mismo hoy en nuestras vidas.

En una lista pongan las formas en que el hijo endemoniado fue transformado por Jesús:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

En una lista pongan las formas en que Jesús transformó y sigue transformando sus vidas desde que le aceptaron como su Salvador:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

HOJA DE TRABAJO (D.11.1.9)

SOPA DE LETRAS: EL PODER DE JESÚS

Aquí hay unas palabras que expresan el poder que tiene Jesús. Él siempre es soberano en la vida de sus hijos e hijas, en cualquier circunstancia que pueda afectar nuestra vida. Debemos dar gracias porque Él siempre está "en control" de todo.

Atributos de Jesús:

poder
autoridad
gloria
bondad
honor
santidad
integridad

Lo que hace Jesús:

perdonar salvar
rescatar proteger
prever bendecir
purificar confortar
mandar conquistar
entregar guiar
llevar sanar
amar cuidar
hacer milagros señalar

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

HOJA DE TRABAJO (D.11.1.9)

RESPUESTAS: SOPA DE LETRAS: EL PODER DE JESÚS

Atributos de Jesús:

poder
autoridad
gloria
bondad
honor
santidad
integridad

Lo que hace Jesús:

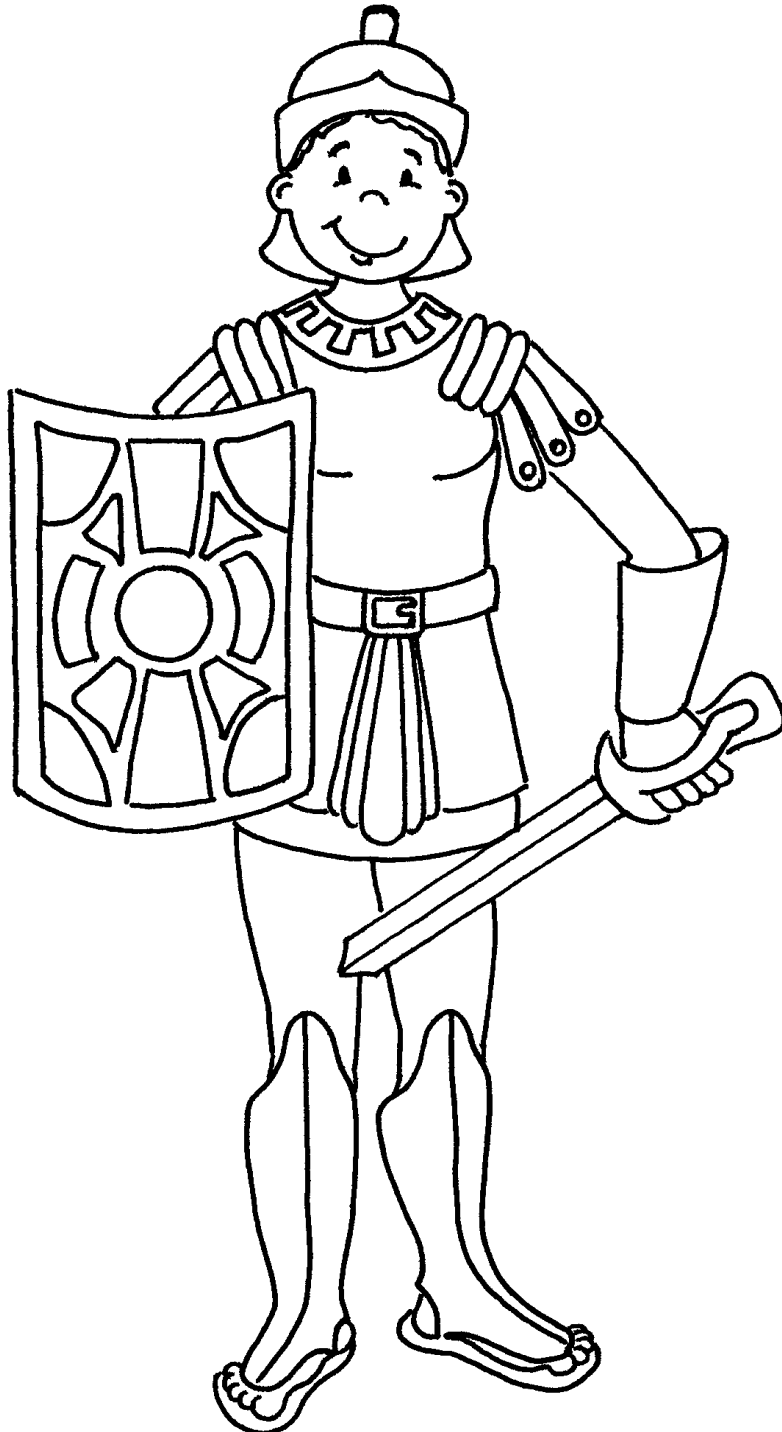
perdonar	salvar
rescatar	proteger
prever	bendecir
purificar	confortar
mandar	conquistar
entregar	guiar
llevar	sanar
amar	cuidar
hacer milagros	señalar

DOMELMMPURIFICARDOV GUATEMALAXFTF
 MPXOTMARYPSAUMOREERATROFNOCWPQZI
 ELXGUIARNOLETYESEJPMOMPHILZJEFFN
 NMARKMIMIYOPZJOANNPMARANASPALUL
 TFODLMDODERPLSEÑALARZCBETHANYUNA
 ROCHILLEVTBWEMSRRESCATARGDAMBATON
 ERNADPODERESOWOLKFGCCGEPNOWISTD
 GSARAAENBVIPAENJOELOOLZZEATOGOB
 AFBENDECIRSAMDOJQANREBONDADJPKGE
 RALEHCARPBSNAEHUBOUYGRXHANNAHN
 ERXQUITOCEBOARNDAUDRATIINTEGRIDAD
 AAPURPBSRTEVADYIAVNWXAMEDEL LINX
 RVOMAEADADITNASSRBJOSHUA BYAWRONH
 BLXTDNLTO DADYTRTNAYRBRRLLEVARRO
 TAVEINUXNQUPAMANDARIYEESLLENEJL
 RSLSUYZCAOTRMPSMATHEWPFVOWOTCAPL
 AIMECWNORNEWSRETZABWOXE HJANAYVY
 HACERMILAGROSLECRAMNRRRJHYNEUBT
 COVENANTMARGIEEREGETORPMAIRMOLO

JUEGO (D.11.1.9)

PEGA LA ARMADURA EN EL CRISTIANO

Amplíe y recorte las figura y las piezas de la armadura en la hoja siguiente. Coloree todas las piezas y fórrelas con Contact. Cada equipo elegirá un niño como su representante. Hay que entregar al niño una pieza de la armadura. Una vez que ha identificado la pieza, hay que taponarle los ojos y el niño tratará de pegar (correctamente) la pieza en la figura del soldado.



PATRONES (D.11.1.9)

ARMADURA

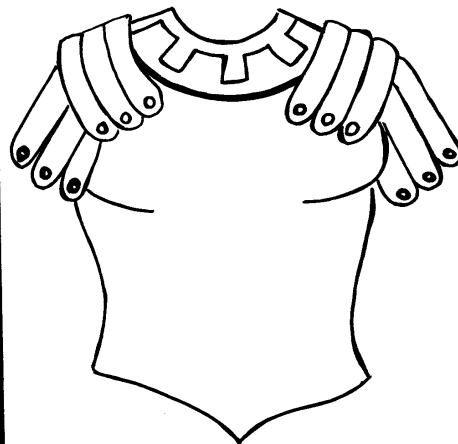
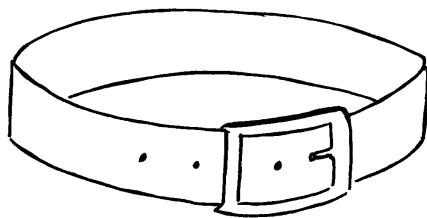
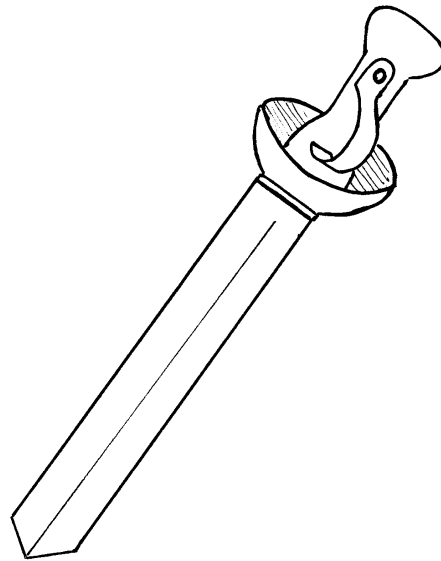
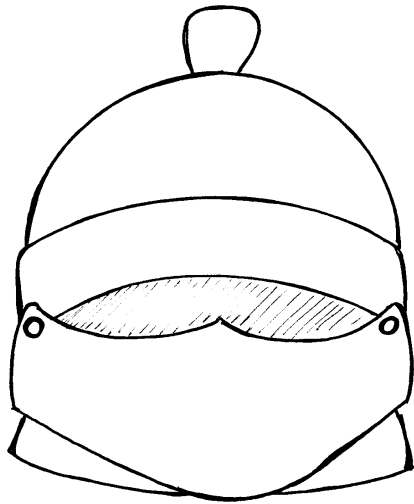


ILUSTRACIÓN (D.11.1.9)

"SOLDADO" SIN ARMADURA

