



Solamente di la palabra

Meta: Admirarnos ante un ejemplo de gran fe.

RECONOCEMOS LA GRACIA DE DIOS...

... en Mateo 8,5-10, 13

Un centurión estaba a cargo de una fuerza militar de cien hombres. La posición del centurión era prestigiosa. Fueron hombres bastante bien recompensados por su servicio y se recibían pensiones sustanciales al jubilarse. El centurión de Capernaúm era dueño de esclavos y esclavas. Es posible que esto nos resulte ofensivo, pero era simplemente parte de la vida en los tiempos bíblicos. El centurión se presenta como un hombre solidario, generoso, humilde y poco dispuesto a reclamar ningún privilegio especial del maestro/sanador itinerante. No hubo súplicas ni ningún esfuerzo de persuasión; solo una simple solicitud de ayuda a alguien reconocido como capaz de ofrecerla, si así lo deseaba.

Es significativo que Jesús nunca entre en contacto con el criado. Hay siglos de personas creyentes que tampoco han estado realmente en contacto físico con Jesús, pero que creen en su poder sanador. El Espíritu de Cristo sostiene eficazmente a la iglesia y a la fe de quienes siguen a Jesús y que viven en otro lugar y tiempo.

... en las experiencias de tu grupo

Los niños y niñas pueden cuestionar cómo Jesús sanó al criado desde la distancia. También pueden tener preguntas acerca de por qué algunas personas son sanadas y otras no. Hazles saber que no toda sanación resulta en una sanación física. Algunas personas hablan de experiencias de sanación por medio de la oración que dan una sensación de paz o consuelo. Puede que las niñas y niños no piense que pueden ofrecer sanidad. Presenta el desafío de que comiencen a pensar en que pueden sanar a través de cosas cotidianas como por ejemplo hablar amablemente, dar una sonrisa o tratar a otras personas con respeto.

... en la relación con tu grupo

Si sabes de una enfermedad o una muerte familiar en las vidas de tus niñas y niños, encuentra algunas maneras de ayudarles a hablar sobre su experiencia. Habla con las familias antes de la lección para asegurarte de abordar las preocupaciones específicas sobre la sanidad y la fe que puedan tener, o para evitar áreas sensibles. Trata de clarificar tus sentimientos y pensamientos sobre la relación entre la sanidad y la fe.

Dios de misericordia, ayúdame a ser un instrumento de tu sanidad a través de mis palabras y acciones, ofreciendo esperanza a quien la necesita. Amén.

Materiales

Music & Melodies
(MM) 17

Historias, Colores y Más
(HCM) i-iv, 8, 15

materiales básicos
(ver p. vii)

sábana o alfombras
merienda

Juego guiado

opción 2: libros
ilustrados o para
colorear con una sola
cosa en cada página

opción 3: cien cosas de
un artículo pequeño
como centavos,
piedras, o cuentas;
bandeja

Exploremos

opción 2: copias de
Notas de gracia (NG) 1
opción 4: copias de
NG 2

NOS REUNIMOS EN LA GRACIA DE DIOS

Antes que llegue tu grupo

Designa un rincón de historias y tiende una sábana o alfombra allí de manera que el grupo se pueda sentar de espaldas a la puerta.

Usa **HCM i-ii**, «Tu horario visual» para proporcionar expectativas claras y una señal visual para el grupo.

Mira en **HCM iii-iv** para saber lo que significan los íconos, (por ejemplo **LG T**) y para encontrar ejemplos de adaptación para niñas y niños con algún tipo de incapacidad o necesidad especial.

Selecciona las actividades que funcionen mejor para ti y para tu grupo. ¡No tienes que hacer todo lo sugerido!

«Exploremos la gracia de Dios» opción 3 requiere más preparación.

Bienvenida y juego guiado



Saluda al grupo y a los padres/madres/cuidadores por nombre y con las palabras «Jesús está vivo». Pide al grupo que responda con las mismas palabras. Esta es la temporada de Pascua, y continuamos celebrando la resurrección de Jesús.

Opción: Usa el saludo tradicional, «Cristo ha resucitado», con la respuesta, «En verdad Cristo ha resucitado. ¡Aleluya!».

Preséntate a los padres/madres/cuidadores que no conoces. Explica que el grupo escuchará una historia sobre una vez en la que Jesús se admiró ante la fe de otra persona.

Presenta tu ayudante o ayudantes al grupo. Invita a las niñas y niños a mirar las actividades de Juego guiado y a elegir una para comenzar:

- 1. A lo largo del camino**—Proporciona una cantidad de bloques para formar un «sendero» para caminar, o un tapete o alfombra que parezca una carretera. Anima al grupo a fingir que está viajando por el camino. Habla con los niños y niñas sobre adónde van y qué harán cuando lleguen.
- 2. Palabras ilustradas**—Coloca libros ilustrados o imágenes con una sola cosa en cada imagen. Las cosas ilustradas pueden ser animales, como un pájaro, un perro o un gato; cosas cotidianas, como una silla, un automóvil o un árbol; o formas simples, como un triángulo o un cuadrado. Las páginas de un libro para colorear funcionarán bien para esto. Invita al grupo a identificar el objeto ilustrado y a «decir la palabra» que ven.
- 3. Cien**—Coloca los artículos en una bandeja e invita al grupo a contarlos. Contar hasta cien puede ser desalentador, así que sugiere a los niños y niñas que cuenten diez artículos a la vez y formen diez grupos de diez.

T *Hacer una transición de una actividad con movimiento a una más tranquila o de escuchar puede ser difícil. Hacer una advertencia del cambio por adelantado al grupo le da tiempo para anticipar el cambio y actuar como corresponde.*

Preparémonos para la historia

Cuando el grupo esté listo, llámalo al rincón de la historia cantando «[Cristo, Cristo, Cristo en la mañana](#)»—MM 17; HCM 15.

Llamada y respuesta E LE

Escribe los nombres de los niños y niñas en una columna en una hoja de papel. Di que les llamará por su nombre y que responderán con «¡Estoy aquí!», cuando escuchen su nombre. Luego invita a cada niña y niño a venir a poner una calcomanía o pegatina junto a su nombre y a decir «¡Estoy aquí!» nuevamente.

El centurión dice E DM I

Explica que el centurión era un oficial del ejército romano que estaba a cargo de cien soldados. Él daba órdenes y otros las seguían.

Participen de un juego como «Simón dice» y pide al grupo que siga tus instrucciones cuando escuchen que digas «el centurión dice». Di que si el grupo no escucha «el centurión dice», no deben seguir tu instrucción. Usa las siguientes instrucciones o inventa otras. Es posible que quieras moverte de instrucciones más activas a algunas más tranquilas.

- ▼ El centurión dice: «Marchen en el mismo lugar».
- ▼ El centurión dice: «Paren».
- ▼ «Saluden».
- ▼ El centurión dice: «Salten».
- ▼ «Hagan como que corren en un mismo lugar».
- ▼ El centurión dice: «Siéntense».
- ▼ El centurión dice: «Pongan sus manos en su regazo».

Escuchemos la historia E

Abre la Biblia en Mateo 8. Comenta que leemos la Biblia para escuchar historias sobre todo el pueblo de Dios. Di al grupo que escuchará una historia sobre una ocasión en que Jesús se admiró ante la fe de otra persona. Anima al grupo a escuchar qué fue lo que hizo que Jesús se llenara de admiración.

Lee **HCM 8**. Expresa las emociones de la historia con tu voz, gestos y expresiones faciales. Concluye la historia pidiendo al grupo que diga: «Amén».

Da las siguientes instrucciones al grupo para cuando vuelva a escuchar la historia:



- ✎ Mientras Jesús desciende de la montaña, den palmaditas en sus muslos para hacer el ruido de los pasos: derecha, izquierda, derecha, izquierda.
- ✎ Cada vez que escuchen la palabra *centurión*, saluden.
- ✎ Cada vez que escuchen el nombre de *Jesús*, hagan un movimiento para su nombre en donde toquen la palma de la mano izquierda con la punta del dedo medio de la mano derecha. Luego toquen la palma de la mano derecha con la punta del dedo medio de la mano izquierda.
- ✎ Al finalizar la historia, agiten ambos brazos, alzándolos y clamando: «¡Aleluya! ¡Amén!».

Practiquen las acciones varias veces para que el grupo se familiarice con ellas. Vuelve a leer la historia, haciendo pausas e invitando a hacer las diferentes acciones.

Pregunta al grupo qué fue lo que dejó a Jesús admirado. Conversen sobre por qué Jesús estaba admirado por la fe del centurión.

EXPLOREMOS LA GRACIA DE DIOS

1. Sigamos al centurión

DM E I C

Participen de un juego. Invita al grupo a formar una fila o línea en un extremo del salón. Párate en el otro extremo del salón frente a los niños y niñas. Di que tú eres el centurión, y que cuando lo indiques, deben hacer lo que les digas, pero que primero deben decir: «¡Centurión, da la orden!» Si olvidan decir: «¡Centurión, da la orden!» deben volver a donde empezaron. Puedes recordarles que digan: «¡Centurión, da la orden!». El objetivo del juego es que todo el grupo llegue a donde tú estás.

Da instrucciones como:

- ✎ Salten dos veces hacia mí.
- ✎ Den un paso de gigante.
- ✎ Den tres saltitos hacia mí.
- ✎ Den cuatro pasos de bebé.
- ✎ Brinquen dos veces hacia mí.

Trata de asegurarte de que cada persona se esté moviendo hacia ti a un ritmo similar. El juego termina cuando todo el grupo te alcance.

- ① *A veces, los niños y niñas protestan porque se les trata injustamente cuando, en realidad, es posible que esto solo se deba a que no obtienen lo que quieren. Cuando el interés propio supera el intento de actuar con justicia, pide que cambien la situación y la miren desde la perspectiva de la otra persona.*

2. Pongan la historia en secuencia

DC E CM

Antes de la lección, dibuja una línea en el centro a lo largo de las hojas de papel de construcción, y dos líneas a lo ancho, dividiendo el papel en seis secciones.

Proporcione copias de **NG 1**, crayones, papel de construcción y pegamento en barras. Da tiempo al grupo para colorear las imágenes y recortarlas. Ayuda al grupo a numerar los seis espacios en el papel de construcción y a pegar las escenas de la historia en orden. Anima a los niños y niñas preguntando: «¿Dónde había estado Jesús antes de encontrarse con el centurión?» Pregunta: «¿Qué pasó después?» Sugiere que los niños y niñas formen parejas para practicar el contarse la historia mutuamente. Anima al grupo a contar la historia a alguien de su casa.



3. Di la palabra

CM

Antes de la lección, haz un casco con un plato de papel para cada persona. Mira la barra lateral para ver el casco terminado. Haz dos cortes en los lados opuestos del plato aproximadamente a un tercio del camino hacia abajo. Dobla los lados hacia atrás desde los cortes hacia abajo. Estos serán los lados del casco. Recorta un rectángulo desde el centro del plato, dejando alrededor de una pulgada de los pliegues. Haz un agujero en las dos esquinas superiores del rectángulo. Dibuja una línea roja en el arco superior del plato para indicar dónde los niños y niñas colorearán el escudo rojo. Dibuja una línea amarilla de corte lateral a corte lateral, con un pequeño rectángulo que una el casco a la cresta. Esto indicará dónde los niños y niñas colorearán el casco.

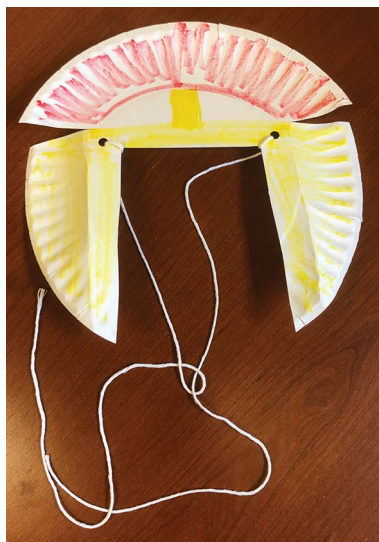
Di al grupo que va a hacer cascos para poder representar al centurión que tuvo una gran fe. Da un casco preparado con platos de papel a cada persona. Invítalas a colorear la cresta de rojo (el borde estriado sobre la línea roja) y a colorear el casco de amarillo (debajo de la línea amarilla, el rectángulo pequeño y las piezas laterales). Ata dos trozos de cuerda o hilo a cada lado del casco usando los agujeros. Pon el casco de cada niño y niña en su cabeza.

Invita al grupo a alinearse hombro con hombro. Usa las siguientes instrucciones para demostrar la fe del centurión:

- ▼ Muestren cómo el centurión pudo haberse parado y visto cuando estaba dando órdenes a los soldados.
- ▼ Muestren cómo el centurión se pudo haber visto cuando conoció a Jesús y le habló sobre su siervo.

Di, «Jesús dijo que iría a la casa del centurión para sanar a su siervo». Invita al grupo a repetir después de ti:

- ▼ No es necesario que vayas a mi casa. /
- ▼ Yo tengo fe. /



Usa preguntas que no obliguen al grupo a recordar hechos. Estas preguntas ayudan a que piensen en voz alta. No hay respuestas equivocadas. Ellas ayudan a tu grupo a hablar de corazón.



Pide la dirección de correo electrónico a las personas con responsabilidades parentales para enviarles el enlace de Vislumbres de gracia, o invítalas a visitar vislumbresgracia.org. Recuérdales que también pueden utilizar el libro digital (ver p. vii).

Di, «¡Jesús se admiró ante la fe del centurión! El siervo se sanó». Pide al grupo que muestre cómo se sintió en centurión cuando escucho esta noticia.

4. Hoja para colorear

Reparte copias de NG 2 y crayones. Invita al grupo a colorear la ilustración y a hablar sobre la historia. Mientras colorea, conversen usando las siguientes preguntas:

- Me pregunto qué es lo que está señalando Jesús.
- Me pregunto cómo se sintió el centurión al hablar con Jesús.
- Me pregunto qué estaban pensando los discípulos.

AMAMOS Y SIRVAMOS A DIOS

Pide al grupo que ayuden con la limpieza guardando los juguetes y materiales que se usaron durante la lección.

Canten «[Esta pequeña luz](#)». Considera invitar al grupo a usar instrumentos rítmicos mientras canta.

Disfruten de la merienda.

Después de la merienda, conversen sobre qué fue lo que más disfrutaron de la lección de hoy. Escucha atentamente lo que se dice. Luego di al grupo lo que te gustó. Podrías decir: «Me gustó conocer a (*nombre de visita*) por primera vez» o «Me gustó participar en el juego del centurión».

Reúnanse en un círculo y mira a la niña y o niño a tu derecha y ofrece esta bendición: «(*Nombre*), ve con fe; Jesús está contigo». Anima a esa niña o niño a volverse hacia la persona a su derecha y a repetir la misma bendición. Continúen alrededor del círculo hasta que el niño o niña a tu izquierda te ofrezca la misma bendición.



Un centurión se encuentra con Jesús y con sus discípulos.



El centurión dice que Jesús solo tiene que decir la palabra y que su siervo será sanado. ¡Jesús se admira ante la fe del centurión!



Jesús y los discípulos bajan de la montaña.



Jesús dice que el siervo del centurión ha sido sanado.



El centurión le habla a Jesús sobre su siervo enfermo.



Jesús dice que irá a la casa del centurión.

Solamente di la palabra



Jesús se admira ante la fe del centurión.

