



El alfarero moldea el barro

Meta: Imaginar las maneras en que Dios está formando vidas agradecidas.

RECONOCEMOS LA GRACIA DE DIOS . . .

. . . En Jeremías 18,1-6

Jeremías debió haber estado pensando en por qué Dios le pidió que visitara el taller de un alfarero (18,1). Sin embargo, él obedeció.

Allí vio algo común y corriente. El alfarero estaba trabajando con su rueda. Sin embargo, la pieza que estaba haciendo se desmoronó en sus manos. Entonces el alfarero «volvió a hacer otro vaso según le pareció mejor» y con el mismo barro.

Luego la palabra del Señor vino a Jeremías. Ante sus ojos, él vio una parábola representando la relación de Dios con el pueblo del pacto, Israel. Dios estaba diciendo, «¿No podré yo hacer con ustedes como hace este alfarero, oh casa de Israel? He aquí que ustedes son en mi mano como el barro en la mano del alfarero, oh casa de Israel.» (v. 6).

Como el alfarero que tiene el control total sobre la arcilla, así Dios el alfarero tiene el poder para hacer lo que desee con la nación. Dios es el Señor.

Aún así, Dios sigue trabajando. Cuando la arcilla se desmoronó, el alfarero volvió a comenzar a hacer algo nuevo. Dios hace lo mismo. Las fallas—o pecados—de Israel y su pueblo no causan que Dios los rechace. En cambio, Dios continúa redimiendo al pueblo. Esto es pura gracia. Dios hace lo que le place y Dios desea salvar y redimir. ¡Demos gracias!

. . . en las experiencias de tu grupo

Tu grupo tiene experiencia con la imperfección. Cada uno de ellos y ellas probablemente tiene una historia acerca de un momento en que dejó caer un vaso y se rompió o en que golpeó algo sobre una mesa y se vino abajo. Es probable que tu grupo también haya experimentado la amable ayuda de personas adultas que les han recordado que los errores suceden. Somos humanos y no siempre somos perfectos.

Tu grupo también es capaz de hacer la conexión entre las cosas y las personas imperfectas. Esta historia que habla sobre cómo Dios ayuda a Jeremías a ver cómo hace cosas increíbles con los seres humanos, al igual que un alfarero trabaja con la arcilla, es un buen recordatorio de cómo podemos reconocer la gracia de Dios en todo lo que hacemos.

. . . en la relación con tu grupo

Una de las cosas que Dios esperaba que Jeremías entendiera con la visión del alfarero y la arcilla era que Dios siempre amaría al pueblo de Dios, con todos sus defectos. Así como Dios quiso que Jeremías le recordara al pueblo de Dios su amor por él, tú también compartirás mensajes de Dios con tu grupo.

El grupo necesita ayuda para recordar el amor de Dios por la humanidad con todo y sus defectos. Trae una caja de vendajes adhesivos simples e invita a cada niña y niño a tomar uno y a pensar en algo que Dios quisiera que recuerden.

O Dios, obra en mí, moldéame, lléname, y úsame de acuerdo a tu santa voluntad. Amén.



Materiales

Music & Melodies
(MM) 12

Historias, Colores y Más
(HCM) i-iv, 13, 15

materiales básicos
(ver p. vii)

mantel o tela verde
vela

piezas de cerámica o
alfarería (opcional)

alfarero (opcional)

dispositivo conectado a
la Internet (opcional)

Respondemos

Afirmemos

Notas de gracia (NG) 1

Oremos

HCM 13, 13a, 13b; notas
adhesivas

Actividad extra

copias en papel
grueso de NG 3, sobres
(opcional)

NOS REUNIMOS EN LA GRACIA DE DIOS

Pon HCM i-ii «Tu horario visual» en la pared para proveer 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.

Si es posible, invita a una persona que trabaje con alfarería. Invita a la persona a que lea la historia bíblica de hoy.

Bienvenida y preparación

LG A C M DM

Pon «Santo, Santo, Santo»—MM 12—mientras llega el grupo.

Da la bienvenida a cada niña y niño diciendo, «(Nombre) qué la gracia y la paz estén contigo». Invita a que respondan «Y también contigo». Invita al grupo a poner un mantel verde, una vela, una Biblia y piezas de cerámica (si las tienes) en la mesa de adoración.

Pide a algunas personas que te ayuden a preparar cualquier actividad de «Respondemos en gratitud» que vayan a hacer hoy. Sugiere que una o dos personas se pueden preparar para dirigir la música. Pide a quien quiera que practique la lectura bíblica si no tienes a la persona que trabaja con alfarería.

Si invitaste a una persona que trabaja con alfarería, invita al grupo a observarla haciendo su trabajo, a hacerle preguntas y a aprender cómo se hace alfarería. Si no invitaste a alguien, muestra al grupo HCM 13a y 13b y pregunta: «¿Qué ven en esta foto?» Explica al grupo que ésta es una foto de unas manos usando una rueda de alfarería. Describe cómo una persona crea cerámica en la rueda de alfarería. Si quieren, pueden ver el vídeo [«El barro en mano del alfarero»](#).

Invita al grupo a jugar con plastilina. Anima a las niñas y niños a crear pequeñas vasijas, cuencos, tazas y otros artículos de mesa. Observa cómo el grupo forma los artículos y elogia su creatividad. Pregunta si alguna vez han hecho un plato que utilicen en casa. Hablen sobre las diferentes cosas que el grupo crea con sus manos.

Miren las creaciones de plastilina del grupo e invítales a pensar en los elogios que pueden darse mutuamente. Luego pide a cada persona que guarde la plastilina.

DT Algunas niñas y niños que tienen sensibilidades táctiles encuentran que el trabajar con plastilina es desagradable. Considera el proveer otra opción como dibujar.

Cantemos

Canten [«Tú eres el alfarero»](#). Este es un cántico conocido y podrías invitar a alguien de la iglesia que toque guitarra para que lo acompañe. Invita al grupo a moverse al compás de la música.



Oremos

DC

Enciende la vela. Pregunta si el grupo tiene peticiones de oración. Invita a alguien a que dirija la oración de apertura. Anima a la persona a que incluya las peticiones en la oración. Terminen la oración con:

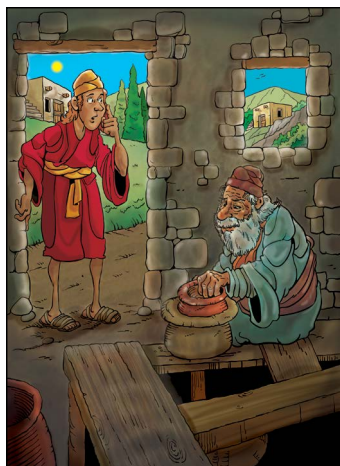
Dios de amor, ayúdanos a escuchar bien al aprender hoy sobre Jeremías. Amén.

Preparémonos para la historia

DC

Pregunta al grupo lo que conoce sobre Jeremías. Recuerda al grupo lo que es un *profeta* si es necesario. Explica que un profeta es una persona que habla las palabras de Dios a su pueblo. Muchas veces, un profeta le decía al pueblo que no estaba siendo fiel a Dios, lo que pasaría si continuaba siendo infiel, y que debía *arrepentirse* (regresar a Dios).

Conversa con el grupo sobre qué directrices Dios dio a la gente acerca de cómo iban a estar en relación con Dios y con otras personas. Si no se menciona, sugiere que Dios dio los Diez Mandamientos para guiar el comportamiento del pueblo. Sin embargo, la gente desobedeció las reglas de Dios. Dios envió a Jeremías para advertirles que sucederían cosas malas si no obedecían. Escuchen lo que sucedió cuando Jeremías hizo lo que Dios le pidió que hiciera.



Escuchemos la historia

E DT

Invita a alguien a encontrar Jeremías 18 en la Biblia. Si hay un alfarero de visita, pide que lea en Jeremías 18, 1-6. Si no es así invita a las personas que se prepararon a leer el pasaje. Concluye la lectura diciendo, «Esta es Palabra de gracia de Dios», y anima al grupo a decir, «Te alabamos Señor». Pon la Biblia abierta en el espacio de adoración.

Distribuye trozos de plastilina para cada persona. Quédate con un trozo. Pide que hagan una vasija con la plastilina mientras lees la historia usando **HCM 13**. Haz una vasija mientras lees la historia. Comete un «error» en la tuya en el momento apropiado en la historia. Luego vuelve a moldear la plastilina. Invita al grupo a hacer lo mismo.

Reflexionemos sobre la gracia de Dios

DC A

Aprieta la masa para cambiar su forma. Moldea la masa nuevamente. Comenta que, si fallamos en obedecer a Dios, Dios nos puede moldear de nuevo.

Invita al grupo a conversar, usando las siguientes preguntas:

- ▼ Me pregunto cómo se siente el barro en las manos del alfarero.
- ▼ Me pregunto cómo se siente el alfarero cuando se daña el barro.
- ▼ Me pregunto cómo es Dios como un alfarero.
- ▼ Me pregunto cómo somos como el barro.



Cantemos

Da a Dios una ofrenda musical. Canten «Santo, santo, santo»—
MM 12; HCM 15. Apaga la vela.

RESPONDEMOS EN GRATITUD

Elige actividades apropiadas para tu grupo y para el tiempo disponible.

Afirmemos la gracia de Dios



Recuerda al grupo que, así como el alfarero le da forma y le vuelve a dar forma al barro, Dios nos da forma o nos reforma cuando sentimos dolor o quebranto o cuando cometemos errores. A veces hacemos cosas, a veces nos pasan cosas y a veces tomamos decisiones que nos afectan o afectan a otras personas y Dios moldea nuevamente nuestras vidas sin importar lo que haya pasado.

Siéntense y formen un círculo en el suelo. Hagan un juego. Enseña al grupo la respuesta: «Dios, moldea nuevamente nuestras vidas». Entrega a cada persona un trozo de plastilina. Explica que leerás declaraciones (de **NG 1**) y que las personas que no estén de acuerdo con lo que dijiste deben ponerse de pie. Luego explica la frase para mayor claridad, diciendo que las personas que nunca hicieron lo que dice la declaración deben permanecer de pie.

Pide a las niñas y niños que todavía estén de pie que digan la respuesta mientras moldean nuevamente su masa. Pide que se sienten. Repite la acción con otra declaración y así sucesivamente. No tienes que usar todas las declaraciones, pero asegúrate de incluir la última. Ten en cuenta que todos los niños y niñas deben estar de pie en la última para que puedan responder al unísono.

C *El ofrecer oportunidades para que los niños y niñas jueguen puede ser divertido. Sin embargo, también puede dar oportunidades para comportamientos no deseados, como la intimidación o exclusión. Ayuda a las niñas y niños a concentrarse en respetar a las demás personas y actuar con amabilidad.*

Celebrems la gracia de Dios



El grupo usará plastilina para hacer un juego como «Adivina la imagen». Forma equipos de tres o cuatro personas y da a cada equipo un trozo de plastilina. Invita a la persona más joven en cada grupo que sostenga la plastilina primero y venga a ti para escuchar lo que tiene que hacer. Las personas que estén dando forma a la plastilina no deben usar palabras o dar pistas; solo podrán moldear la plastilina mientras su equipo adivina qué objeto es. Invita al grupo a tomar turnos para modelar la plastilina en varias formas, como un corazón, cuchara, flor, zapato, caballo, globo, o una flecha.

Anima al grupo a hacer la actividad. Si protestan porque no quieren desmoronar a la persona que hicieron, recuérdales que, como Dios, pueden, volver a hacerla. También puedes tener más limpia pipas disponibles para que tengan la figura y el brazalete.



Después de jugar, pregunta:

- ▼ ¿Fue frustrante moldear la plastilina? ¿Por qué? ¿Por qué no?
- ▼ ¿Cuándo a tu equipo se le hizo difícil adivinar lo que estabas haciendo, qué hiciste?
- ▼ ¿Cómo Dios celebra el dar forma a nuestras vidas?

Oremos la gracia de Dios

E

Pide al grupo que preste atención a **HCM 13a** y **HCM 13b**. Vuelve a leer el mensaje de Dios al final de la historia en **HCM 13**, enfatizando las palabras, «Cuando las cosas salgan mal, yo puedo ayudarles a comenzar de nuevo».

Recuerda al grupo que Dios es paciente. Dios, como el alfarero, no se da por vencido cuando las cosas van mal. Dios continúa formándonos en lo que Dios nos creó para ser.

Pide al grupo que piense en una acción o actitud que necesitan cambiar para comenzar de nuevo. Invítales a escribir o dibujar en una nota adhesiva. Pega las notas adhesivas en **HCM 13a** y **HCM 13b**, recordándoles que Dios continúa formando sus vidas. Haz una oración sobre las maneras que han identificado en las que necesitan ayuda para que Dios les moldee. Terminen con una letanía:

Líder: Y Dios dijo, «Yo soy como el alfarero».

Grupo: Damos gracias por el amor de Dios.

Ofrendemos la gracia de Dios

LG

Ofrece un solo limpiapipas a cada persona. Invítalas a trabajar con sus limpiapipas para formar personas de palitos. Alienta al grupo diciendo que no hay una forma incorrecta de hacer esto: cada persona puede verse diferente y eso está bien. A medida que moldean sus personas de palitos, invita al grupo a imaginar cómo Dios puede estar moldeando sus vidas. Anima a las niñas y niños a reflexionar, para luego decir en voz alta las maneras en que Dios podría estar moldeándoles. Recuerda que Dios es paciente y no dejará de moldearnos en ningún momento.

Reúnanse en un círculo. Invita a cada niño y niña a girarse hacia la persona a su derecha, desenredar su persona de palito y envolver el limpiapipas alrededor de la muñeca de la persona a su lado diciendo: «Usa esto como un recordatorio de que Dios está moldeando tu vida».

Actividad extra

Da a cada persona una copia de la tarjeta en papel grueso de **NG 2**. Invítales a colorear la jarra con crayones. Proporciona tijeras y pide que corten primero la forma más grande, y que luego recorten cada pieza para que se convierta en un rompecabezas. Recuérdales que incluso cuando la vasija se desmoronó y salió mal, Dios la volvió

Anima a todo el grupo a hacer esta actividad. Si alguien protesta porque no quiere deshacer a su persona de palito, recuérdale que pueden volver a formarla, como lo hace Dios.



a poner en orden, volviendo a moldearla pacientemente. Invítales a armar sus rompecabezas, leyendo las palabras en voz alta cuando hayan terminado. Da a cada niño o niña un sobre o una bolsa de plástico para almacenar sus piezas del rompecabezas. Anima al grupo a llevar sus rompecabezas a casa y a pedir a cada persona en su casa que forme el rompecabezas mientras ellas y ellos comparten la historia de Jeremías y el alfarero, recordando incluir que Dios es como el alfarero.

Anima al grupo a hacer una ofrenda a Dios compartiendo las buenas nuevas de su gracia con otras personas.

AMAMOS Y SIRVAMOS A DIOS



Invita al grupo a cerrar los ojos y a imaginar que las manos de Dios dan forma a sus vidas. Anima al grupo a compartir lo que ven en su imaginación. Ve a donde está cada niño y niña, toca su hombro, y di:

(Nombre), Dios te dice, «Yo soy como el alfarero. Tú eres como el barro. Yo estoy dando forma a tu vida».

Termina haciendo una oración de acción de gracias por la paciencia de Dios al darnos forma y por la gracia de Dios al ayudarnos a comenzar de nuevo cuando las cosas van mal.

Anima al grupo a dar gracias a Dios compartiendo la historia de hoy con otras personas.



Pide la dirección de correo electrónico a las personas con responsabilidades parentales para enviarles el enlace de «Vislumbres de gracia», o invítales a visitar www.pcusastore.com/CGGdescargas.

1. Nunca he llorado ni me he tirado una rabieta cuando no me salí con la mía.
2. Nunca he comido algo que haya caído en el suelo.
3. Nunca me he roto un hueso.
4. Nunca he jugado en el lodo.
5. Nunca he derramado el agua de otra persona.
6. Nunca he jugado videojuegos más de cuatro horas en un día.
7. Nunca he tratado de convencer a un hermano o hermana para que se eche la culpa de algo que yo hice.
8. Nunca he metido el dedo en un pastel de cumpleaños.
9. Nunca he mentido sobre comer caramelos a las escondidas.
10. Nunca me he cortado mi propio pelo.
11. Nunca me he puesto la ropa al revés sin darme cuenta.
12. Nunca me he puesto los zapatos al revés por accidente sin darme cuenta.
13. Nunca le he hecho una broma pesada a una persona adulta.
14. Nunca me he comido el postre antes del resto de la comida.
15. Nunca he mentido acerca de hacer mis tareas o asignaciones.
16. Nunca he puesto cosas debajo de mi cama o en mi armario para decir que limpié mi cuarto.
17. Nunca le he dado comida al perro por debajo de la mesa.
18. Nunca he peleado con mi hermana o hermano.
19. Nunca he visto algo que no se supone que viera en la televisión.
20. Nunca he metido en problemas a mi hermano o hermana.
21. Nunca le he pedido algo a mi papá (o a la persona que me cuida) cuando mi mamá ya me dijo que no.
22. Nunca he roto las reglas de mi casa.
23. Nunca me he dormido en la iglesia.
24. Nunca he mentido acerca de lavarme los dientes.
25. Nunca he discutido con mi mamá, papá o persona que me cuida.

