

# Lección 6: De La Fosa Al Palacio

## **Conclusión clave**

Incluso cuando ocurren cosas malas, puedo confiar en el buen plan de Dios.

## **Base bíblica**

Génesis 37-50

## **Versículo bíblico**

"El Señor siempre cumple sus promesas; es bondadoso en todo lo que hace"  
(Salmo 145:13b, NTV).

## **Objetivos de aprendizaje:**

- Los niños volverán a contar los acontecimientos clave de la historia y explicarán cómo Dios estuvo con José en cada situación.
- Los niños describirán cómo José perdonó a sus hermanos y confió en el plan de Dios, incluso cuando la vida era dura.
- Los niños identificarán una forma en la que pueden confiar en Dios o mostrar perdón en sus propias vidas.

## **Materiales necesarios para el pequeño grupo:**

- Una Biblia
- Etiquetas
- Un tentempié por niño

### **Actividad: Mochila pesada**

- Mochila
- Libros u objetos pesados
- Fichas con situaciones hirientes

### **Actividad: Juego de mesa El viaje de José**

- Impreso 2, Tablero de juego imprimible (una copia por pequeño grupo)
- Dados (1 por grupo)
- Fichas o marcadores (1 por jugador)
- Biblia o resumen de la historia de José (Génesis 37, 39-50)

### **Actividad: Perdón Amargo vs. Dulce**

- Limón fresco (cortado en gajos)
- Azúcar en un bol pequeño o en un sobre
- Servilletas o toallas de papel

## **Materiales necesarios para el grupo grande:**

- Una Biblia
- Impresión 1, una copia

## **Materiales necesarios para los juegos:**

### **Juego: Relevé de la capa de muchos colores**

- Un caramelo de colores o pequeños objetos
- Cuencos para cada equipo
- Cucharas para cada equipo

### **Juego: Brothers' Pit Escape - Desafío por equipos**

- (opcional: cinta adhesiva para marcar un "foso" o límite).

### **Juego: Coat of Many Colors Relay - Versión Caramelo**

- Pequeños caramelos de colores (por ejemplo, Skittles, M&Ms) o pequeños objetos de colores (pompones, cuentas)
- Cucharas (1 por participante)
- Cuencos o tazas (1 por equipo en el punto de salida y 1 en la línea de meta).

# Grupo pequeño Sesión 1

15 minutos

Distribuye las etiquetas con los nombres y los bocadillos. Elige una de las siguientes actividades para hacer juntos mientras los niños comen la merienda.

## Compartir y escuchar

### Opción 1

Pide a los niños que compartan sus mejores y peores momentos (lo mejor y lo peor que les ha ocurrido hoy o la semana pasada).

### Opción 2

Pide a los niños que compartan por turnos cómo se sienten hoy utilizando la tabla "Cómo te sientes". ["tabla "¿Cómo te sientes?"](#).

## Rezar juntos

Recoge las peticiones de oración de los alumnos. El líder o un alumno puede rezar por todo el grupo, o el líder puede formar parejas de alumnos e invitarles a rezar unos por otros.

## Pregunta inicial

- **"¿Te ha pasado alguna vez algo injusto? ¿Cómo te has sentido?"**
- **"¿Has perdonado alguna vez a alguien por hacerte daño? ¿Cómo te has sentido?"**
- **"¿Alguna vez alguien te ha perdonado por hacerle daño?"**

## Actividad: Mochila pesada

*Objetivo: Demostrar el peso emocional de aferrarse a la falta de perdón.*

### Materiales necesarios:

- Mochila
- Libros u objetos pesados
- Fichas con situaciones hirientes

Instrucciones:

Coloca la mochila sobre un voluntario y ve añadiendo "peso" poco a poco a medida que lees los escenarios hirientes.

Pregunta qué se siente al llevar todo ese peso.

Luego empieza a retirar los objetos, diciendo: *"Así es cuando perdonamos. Ya no tenemos que cargar con ello."*

*La mochila pesaba mucho, ¿verdad? Cada vez que añadíamos otro libro, era como cargar con más y más dolor, igual que lo que puede ocurrir cuando la gente nos hiere o nos decepciona. Todo ese dolor, rabia y tristeza no tarda en pesarnos y cansarnos".*

Levanta la mochila vacía y di:

***"Pero cuando elegimos perdonar -como cuando sacamos los libros pesados- ya no tenemos que cargar con todo eso. El perdón nos ayuda a soltar esos pesados sentimientos. Y lo mejor es que no tenemos que hacerlo solos. Dios nos ayuda a perdonar a los demás, igual que nos perdona a nosotros".***

Ahora introduce la historia:

***"Hoy vamos a oír hablar de un hombre llamado José. Tenía muchos motivos para estar enfadado y guardar rencor. Sus propios hermanos estaban celosos de él, lo arrojaron a un pozo y lo vendieron como esclavo. José pasó por muchas cosas duras: ser tratado injustamente, ser olvidado y sentirse solo.***

***Pero al final de su historia ocurre algo asombroso. José vuelve a ver a sus hermanos. Tiene que elegir: aferrarse al dolor y vengarse, o perdonarlos. Descubramos qué hace y cómo Dios estuvo con él en cada paso del camino".***

# Grupo grande

10-15 minutos

Dé la bienvenida a los alumnos a Crossroads y dídeles que se alegra de que hayan venido esta semana.

## Arrancadores opcionales

**"Llamada y respuesta "¿Quién es Jesús?"**

**Oración: "Dios, quiero alabarte por..."**

(Dígale a Dios algo asombroso sobre él y elógielo por lo que es).

**Canción de apertura: "Stories" de Go Fish**

## Oración de apertura

Diles que cerrar los ojos y juntar las manos puede ayudarles a mantener la concentración y no distraer a los que les rodean.

## Pregunta inicial

- ***"¿Alguna vez alguien ha herido tus sentimientos? ¿Fue difícil perdonarles?"***

***"Perdonar a los demás puede ser realmente difícil, pero la historia de José nos muestra cómo podemos confiar en Dios y perdonar, igual que él. José es un hombre que se enfrentó a muchos momentos difíciles, pero aun así confió en Dios y perdonó a quienes le hicieron daño."***

## Actividad: Lo bueno, lo malo - Pero Dios...

*Objetivo: Ayudar a los niños a ver que en la vida de José sucedieron cosas buenas y malas, pero Dios nunca lo abandonó. Esto reforzará la idea de que Dios está con nosotros pasemos por lo que pasemos.*

## Material necesario:

- (Impreso 1) Dos carteles grandes:
  - Uno que diga "Cosa buena" (diseño verde o alegre)
  - Uno que diga "Cosa mala" (diseño rojo o triste)
- Opcional: Un tercer cartel que diga "Pero Dios estaba con él" (dorado o brillante)

Instrucciones:

Reúne a los niños y explícaselo:

**"Hoy vamos a repasar juntos la historia de José. A medida que escuchemos cada parte de la historia, decidiremos: ¿fue algo bueno o malo? Pero pase lo que pase, vamos a recordar esta importante verdad: Dios estaba con José".**

Asigna a dos niños (o líderes) la tarea de sostener carteles.

- Uno sostiene el cartel de "Buena cosa".
- Uno sostiene el cartel de "Cosa mala".
- Opcional: Una tercera persona puede sostener o levantar el cartel "Pero Dios estaba con él" después de cada parte.

Cuenta la historia de José en segmentos. Después de cada segmento, haz una pausa y pregunta:

- **"¿Fue algo bueno o malo?"**
- **"Que levante su cartel el que corresponda".**
- **"Entonces dirige al grupo diciendo: "¡Pero Dios estaba con él!""**

### **La historia de José con preguntas**

1. **"José era uno de los doce hijos de Jacob. Era muy querido por su padre, que le regaló un abrigo especial de colores."**  
→ ¡Buena cosa!"¡Pero Dios estaba con él!"
2. **"Esto provocó los celos de sus hermanos. José también tuvo sueños de Dios que mostraban que un día sería un líder -incluso por encima de su familia-, lo que enfureció aún más a sus hermanos."**  
→ ¡Mala cosa!"¡Pero Dios estaba con él!"
3. **"Un día, sus hermanos tomaron el abrigo de José y lo arrojaron a un pozo".**  
→ ¡Mala cosa!"¡Pero Dios estaba con él!"
4. **"Entonces lo vendieron como esclavo a gente que viajaba a Egipto".**  
→ ¡Mala cosa!"¡Pero Dios estaba con él!"
5. **"José trabajó duro y le fue bien en casa de Potifar, que era un hombre rico y poderoso".**  
→ ¡Buena cosa!"¡Pero Dios estaba con él!"
6. **"José fue acusado falsamente por la mujer de Potifar, lo metieron en la cárcel, a pesar de que no había hecho nada malo. Esta fue una situación muy dura e injusta para José."**  
→ ¡Cosa mala!"¡Pero Dios estaba con él!"
7. **"El director de la prisión se dio cuenta de que José era digno de confianza y sabio, así que lo puso a cargo de los demás presos. José ayudó a gestionar las tareas diarias en la prisión, y todo lo que hizo tuvo éxito porque Dios estaba con él."**  
→ ¡Buena cosa!"¡Pero Dios estaba con él!"
8. **"José conoció a dos funcionarios del faraón -el copero mayor y el panadero mayor- que habían sido encarcelados. Una noche, ambos tuvieron sueños inquietantes. José se dio cuenta de que estaban preocupados y les**

**preguntó por sus sueños. Les dijo que interpretar los sueños era asunto de Dios, pero que él escucharía y compartiría lo que Dios le revelara. El copero fue liberado de la prisión, tal como José le había dicho después de interpretar su sueño."**

→ ¡Buena cosa!"¡Pero Dios estaba con él!"

- 9. "José permaneció en prisión dos años más. Entonces el propio faraón tuvo dos sueños desconcertantes. En uno, siete vacas sanas eran devoradas por siete vacas flacas; en el otro, siete espigas llenas eran tragadas por siete marchitas. Ninguno de los sabios del faraón pudo interpretar estos sueños. El copero se acordó del regalo de José y lo mencionó al faraón. José fue convocado y le explicó que ambos sueños predecían siete años de abundancia en Egipto, seguidos de siete años de grave hambruna. Aconsejó al faraón que almacenara el grano sobrante durante los años de abundancia para prepararse para la hambruna."**

→ ¡Buena cosa!"¡Pero Dios estaba con él!"

- 10. "Impresionado por la sabiduría de José y reconociendo que el espíritu de Dios estaba con él, el faraón nombró a José su segundo al mando, concediéndole autoridad sobre todo Egipto. José se convirtió en un líder y ayudó a salvar a la gente de la hambruna."**

→ ¡Buena cosa!"¡Pero Dios estaba con él!"

- 11. "Isaac, el padre de José, al enterarse de que había grano disponible en Egipto, envió a sus hijos a comprar alimentos. Cuando los hermanos llegaron a Egipto, se inclinaron ante José, sin reconocerlo como su hermano. José recordó sus sueños anteriores en los que su familia se inclinaba ante él."**

→ ¡Buena cosa!"¡Pero Dios estaba con él!"

- 12. "José reveló su identidad, y sus hermanos se asustaron por lo que le habían hecho a José años atrás. Pero José los perdonó y les explicó que Dios había utilizado estos acontecimientos para salvar muchas vidas. José perdonó a sus hermanos y llevó a su familia a Egipto".**

→ ¡Buena cosa!"¡Pero Dios estaba con él!"

Pregunta:

- **"¿Hubo más cosas buenas o malas en la vida de José?"**
- **"¿Qué ayudó a Joseph a seguir adelante incluso cuando las cosas eran difíciles?"**
- **"¿Qué nos enseña esto sobre Dios cuando pasamos por cosas difíciles?"**

**"Como José, podemos pasar por cosas que no nos parecen justas o que nos parecen muy duras. Pero Dios siempre está con nosotros. Él tiene un plan, aunque aún no lo entendamos.**

**José pasó por muchos momentos difíciles. Sus hermanos fueron crueles con él, le llevaron lejos de casa e incluso acabó en la cárcel por algo que no había hecho. Pero José siguió confiando en Dios.**

**Más tarde, José dijo a sus hermanos.**

***"Tu intención era hacerme daño, pero Dios quiso que todo fuera para bien".***

***Dios utilizó las experiencias difíciles de José para ayudar a muchas personas. Esto nos enseña que incluso cuando las cosas parecen malas, Dios puede convertirlas en algo bueno.***

### **Cerrar en oración**

***"Querido Dios,***

***Gracias por enseñarnos sobre José y cómo perdonó a sus hermanos.***

***Ayúdanos a ser amables y a perdonar, como José.***

***Incluso cuando las cosas son difíciles o injustas, recuérdanos que siempre estás con nosotros.***

***Gracias por perdonarnos y ayudarnos a perdonar a los demás.***

***En el nombre de Jesús, Amén".***

# Grupo Reducido Sesión 2

20-25 minutos

*Comparte lo más importante: Incluso cuando ocurren cosas malas, podemos confiar en el buen plan de Dios.*

## **Actividad: Juego de mesa El viaje de José**

*Objetivo: Ayudar a los niños a volver a contar la historia de José y a reflexionar sobre los altibajos de su viaje, comprendiendo cómo Dios estuvo con él en todo momento.*

### **Material necesario:**

- Tablero de juego imprimible (Impresión 1)
- Dados (1 por grupo)
- Fichas o marcadores (1 por jugador)
- Biblia o resumen de la historia de José (Génesis 37, 39-50)

### Configuración del juego:

- Imprime el Mapa del Juego de Mesa El Viaje de José (Impreso 1).
- Entrega a cada niño (o equipo) una ficha de juego para que la coloque al principio ("José crece").
- Cada grupo necesita un dado para lanzarlo por turnos.

### Cómo jugar

Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan el número de casillas del tablero.

Cuando un jugador cae en una casilla, debe Vuelve a contar lo que le ocurrió a José en esa parada (utiliza la Biblia o un resumen si es necesario).

Comparta algo bueno y algo difícil sobre esa parte del viaje de José.

### Pregunta:

- **"¿Cómo crees que se sintió Joseph?"**
- **"¿Cómo estaba Dios con él en ese momento?"**

### Termina el juego:

Cuando los jugadores lleguen a la última parada ("José conoce a sus hermanos"), reflexionen en grupo:

- **"¿Cómo usó Dios para bien todo por lo que pasó José?"**
- **"¿Puede Dios utilizar las cosas difíciles de nuestra vida también para el bien?"**

## Actividad: Perdón Amargo vs. Dulce

*Objetivo: Ayudar a los niños a comprender que aferrarse a la ira puede ser amargo, pero que perdonar a los demás es una experiencia dulce.*

### Material necesario:

Limón fresco (cortado en gajos)

Azúcar en un bol pequeño o en un sobre

Servilletas o toallas de papel

Instrucciones:

Diga: ***"Hoy vamos a hacer una prueba para ayudarnos a entender algo muy importante: el perdón".***

Dé a cada niño un trozo de limón.

Pídeles que le den un pequeño mordisco o que lo chupen durante un segundo.

- ***"¿A qué sabe?" (Respuesta esperada: agrio, amargo, etc.)***

***"A veces, cuando nos aferramos a la ira, la frustración o el dolor, nos sentimos así: amargos e incómodos".***

Ahora moja otro trozo de limón en azúcar (o espolvoréalo con un poco de azúcar) y dáselo a cada niño.

Que lo prueben y pregunten:

- ***"¿En qué se diferencia éste?"***

***"Cuando elegimos perdonar, puede seguir siendo duro, pero trae paz y alegría; es como una dulce experiencia.***

***Igual que el limón cambió cuando le añadimos azúcar, nuestros corazones cambian cuando elegimos perdonar en lugar de seguir enfadados. Dios nos perdona, y quiere que perdonemos también a los demás".***

### Profundizar

- ***"José se enfrentó a muchas situaciones injustas y duras. ¿Cómo crees que mantuvo la esperanza y confió en Dios?"***
- ***"¿Has pasado alguna vez por algo duro en lo que era difícil ver lo bueno? ¿Cómo lo manejaste?"***
- ***"¿Cómo puede ayudarte confiar en Dios cuando las cosas no salen como quieres?"***

- ***"José dijo a sus hermanos: 'Lo que vosotros quisisteis para mal, Dios lo quiso para bien'. ¿Qué te dice esto sobre el plan de Dios para nuestras vidas?"***
- ***"¿Cómo nos ayuda la historia de José a confiar en que Dios tiene el control, incluso cuando no entendemos lo que está pasando?"***

***"Perdonar a los demás refleja el amor de Dios y nos ayuda a confiarle el panorama general de nuestras vidas, como hizo José".***

# Terminar juntos

5-10 minutos

*"Al igual que José confió en Dios y perdonó a sus hermanos, nosotros podemos confiar en que Dios obrará para bien en nuestras vidas y perdonar a los demás cuando nos hacen daño. El perdón muestra el amor de Dios a los demás".*

- *"¿Qué has aprendido de la historia de José?"*
- *"¿Cómo puedes perdonar a alguien esta semana?"*

*"José confió en Dios y perdonó a sus hermanos. Podemos confiar en Dios y perdonar a los demás porque Dios nos perdona a través de Jesús."*

## **Respuesta y reflexión**

### **Cerrar en oración**

Dirige a los niños en una oración dando gracias a Dios por su perdón y pidiendo ayuda para perdonar a los demás.

Imprime el versículo para memorizar.

Practica el versículo para memorizar de esta unidad (Salmo 145:13b). Echa un vistazo a las [Ideas de juegos para memorizar el versículo](#).

Reza con los alumnos y despídelos.

# Juegos

25 minutos

## **Juego El laberinto del viaje de José**

### **Materiales necesarios:**

Sillas, bolsa pequeña o vaso para cada equipo

Conos o cinta para marcar los caminos.

Cómo se juega:

- Crea una sencilla carrera de obstáculos o un laberinto para representar el viaje de José desde su familia hasta Egipto y la corte del faraón.
- Los niños se turnan para recorrer el laberinto llevando un objeto pequeño (por ejemplo, una bolsa pequeña o una taza).

Relación con la lección: Destaca la perseverancia de José y su confianza en Dios a través de los desafíos de la vida.

## **Juego: Relevé de la capa de muchos colores**

### **Materiales necesarios:**

Un caramelo de colores o pequeños objetos

Cuencos para cada equipo

Cucharas para cada equipo

Cómo se juega:

- Divide al grupo en dos equipos.
- Coloca el objeto de colores al final de la habitación.
- Uno a uno, los miembros del equipo corren hacia el objeto, se lo ponen y gritan: "¡El plan de Dios es bueno!" antes de volver corriendo y marcar al siguiente compañero.
- Gana el primer equipo que consiga que todos sus miembros completen el relevé.

Conexión con la lección: El abrigo de José simboliza el plan especial de Dios para él, incluso en tiempos difíciles.

## **Juego: Brothers' Pit Escape - Desafío por equipos**

### **Materiales necesarios:**

Ninguno (opcional: cinta adhesiva para marcar un "foso" o límite).

Cómo se juega:

- Divide al grupo en uno o dos equipos, en función del número de niños.
- Si se utiliza un "foso", marque una pequeña zona con cinta adhesiva o conos para definir el límite donde debe permanecer el equipo.
- Cada equipo se coloca en círculo y extiende los brazos hacia el centro. Cada uno agarra dos manos diferentes (no de la misma persona) para crear un "nudo humano" enredado.
- El objetivo es que el equipo vuelva a formar un círculo sin soltarse de ninguna mano. Deben comunicarse, retorcerse, girar y pisarse unos a otros para resolver el rompecabezas.
- Si se utiliza un "foso", el equipo debe permanecer dentro del límite mientras se desenreda, lo que añade un reto adicional.
- Para varios equipos, comprueba qué equipo puede desenredar más rápido.
- Anime a animar a otros equipos para crear un sentimiento de unidad.

Conexión con la lección: El nudo enredado representa el "lío" de la situación de José cuando sus hermanos lo arrojaron a la fosa y lo vendieron como esclavo.

Así como el equipo trabaja unido para resolver el nudo, José confió en Dios para sacar el bien de las malas circunstancias.

Después del juego, discute cómo el perdón y la confianza en Dios pueden ayudar a "desenredar" situaciones difíciles en nuestras vidas.

### **Relevo Coat of Many Colors - Versión caramelo**

#### **Materiales necesarios:**

Pequeños caramelos de colores (por ejemplo, Skittles, M&Ms) o pequeños objetos de colores (pompones, cuentas)

Cucharas (1 por participante)

Cuencos o tazas (1 por equipo en el punto de salida y 1 en la línea de meta).

Cómo se juega:

- Divida el grupo en dos o más equipos.
- Coloca un cuenco con caramelos u objetos de colores en el punto de salida de cada equipo. Coloca un cuenco vacío en la línea de meta para cada equipo.
- Cada jugador debe utilizar una cuchara para transportar un caramelo o un objeto desde el cuenco inicial hasta el cuenco final.
- Después de colocar el caramelo/elemento en el cuenco de meta, vuelven corriendo y pasan la cuchara al siguiente compañero.
- El equipo continúa hasta que se agota el tiempo (por ejemplo, 5 minutos) o hasta que se transfieren todos los caramelos/objetos.

Variaciones:

- En lugar de sujetar la cuchara con las manos, los jugadores deben sostener la cuchara en la boca para llevar el caramelo/elemento.
- Añade una regla de "no dejar caer": si se deja caer un caramelo, el jugador debe volver al bol inicial e intentarlo de nuevo.
- Gana el equipo que tenga más caramelos u objetos en su cuenco de meta cuando se acabe el tiempo.

Conexión con la lección: Los caramelos/objetos de colores representan el abrigo de muchos colores de José, que simboliza el plan especial de Dios para él.

El reto de transportar los caramelos está relacionado con las dificultades a las que se enfrentó José, pero que superó con confianza y perseverancia.

Destaca el trabajo en equipo y la perseverancia como lecciones importantes, al igual que José confiando en Dios para llevar a cabo su buen plan.

## Imprimir 6.1A

### COSAS BUENAS



## **Imprimir 6.1B**

### **COSAS MALAS**



## Imprimir 6.2

# JUEGO DE MESA: EL VIAJE DE JOSÉ

