

Las ilustraciones y la aplicación

Las ilustraciones

Las ilustraciones

1. Las ilustraciones son iluminaciones de la explicación del texto.
2. Ilustrar significar iluminar.
3. Según Spurgeon (cap 24), las ilustraciones funcionan como las ventanas de una casa que dejan entrar la luz para que los artículos de la casa se vean mejor.

Pregunta: ¿Cómo funciona esta ilustración acerca de ilustraciones?

4. Toman la forma de relatos de hechos o eventos.
5. Introducen un elemento narrativo en una explicación didáctica.

Los propósitos de las ilustraciones

1. Según Spurgeon, las ilustraciones:
 - a) Hacen el sermón más placentero e interesante.
 - b) Avivan la audiencia y reviven la atención.
2. Braga (cap 10) agrega que las ilustraciones:
 - a) Dan claridad al sermón.
 - b) Hacen el sermón más interesante.
 - c) Hacen verse más vivaz la verdad.
 - d) Enfatizan la verdad.
3. Chapell (cap 7) dice que no debemos ilustrar para:
 - a) Dar diversión a la congregación.
 - b) Instruir a sus congregaciones “ignorantes”.

Consejos sobre las ilustraciones

1. Según Spurgeon, las ilustraciones:
 - a) No deben ser numerosas.
 - b) Deben de veras iluminar el punto.
 - c) No deben ser demasiado prominentes.
 - d) Deben ser naturales en su relación al tema.
 - e) No deben ser extremadamente detalladas.
 - f) No deben ser indignas del púlpito.
 - g) No deben confundir metáforas.
2. Braga repite algunos de estos consejos y agrega que las ilustraciones:
 - a) Deben ser verdaderas si son relatadas como hechos o historias (¡más importante hoy en día con el Internet y muchas leyendas urbanas cristianas!).
 - b) Deben ser breves.

Consejos sobre las ilustraciones

3. Chapell agrega:

- a) No usen ilustraciones como sustituto de exposición.
- b) Una ilustración que necesita ser iluminada no sirve.
- c) Usen ilustraciones con las cuales los oyentes se pueden identificar.
- d) Nunca uses una ilustración que expone información de otras personas (incluyendo los miembros de tu familia) sin su permiso.
- e) Ten cuidado de no usar ilustraciones que podrían causar polémica innecesaria.
- f) No uses ilustraciones que denigran a alguien (salvo a ti mismo) o que te exaltan.
- g) Termina lo que empiezas, no dejando detalles interesantes no resueltos.

Consejos sobre las ilustraciones

3. Normalmente la ilustración sigue después de la explicación, pero puede precederla para preparar para la explicación.
4. Normalmente la mejor manera de iniciar la ilustración es sin ninguna introducción, porque la congregación sabrá inmediatamente que estás ilustrando el punto.

Fuentes de las ilustraciones

1. La Biblia

- a) Algunos (como MacArthur) prefieren tomar sus ilustraciones de la Biblia misma.
- b) Al mismo tiempo, las parábolas de Jesús demuestran la legitimidad de emplear ilustraciones de la vida cotidiana.
- c) Además, no queremos dar la impresión de que el Antiguo Testamento (la fuente de la mayoría de las ilustraciones bíblicas) sea básicamente un libro de ejemplos con moralejas.

2. Las noticias

3. La historia

4. La ciencia y las artes

5. Las estadísticas

Fuentes de las ilustraciones

6. La vida personal (de uno mismo o de otros)
 - a) Chapell ya nos advirtió acerca de algunos peligros de estas ilustraciones.
 - b) Otro peligro es que pueden fijar la atención de la congregación en la vida del predicador.
 - c) Como el pastor es una persona pública, la congregación puede deleitarse en los detalles de su vida como el público hace con las estrellas.
 - d) Aunque el predicador puede exponer sus propios errores en las ilustraciones, deben tener cuidado de
 - a) no desacreditar su propio testimonio.
 - b) no fingir humildad por medio de una “confesión” que realmente es una jactancia.
7. La literatura (mejor la conocida)
8. La imaginación (aclarando que es inventada)

Como encontrar las ilustraciones

1. La mejor forma es leer mucho y observar mucho.
2. Si uno sabe cuál texto va a predicar semanas antes de la predicación, es como un “poderoso imán de ideas” (Chapell).
3. Cuando encuentras una idea interesante que podría servir algún día como ilustración, hay que archivarla en un sistema que permita encontrarla después.
4. Pueden ser archiveros físicos o electrónicos.

Ejercicios con las ilustraciones

1. Escoge algún objeto en esta aula y utilízalo para ilustrar algo.
2. Menciona una buena ilustración que has escuchado y porqué fue buena.
3. Evalúa algunas anécdotas para ver si sirven como ilustraciones de algunas verdades bíblicas.

La aplicación

La aplicación

1. Braga (250) define la aplicación: “el proceso retórico, mediante el cual se hace que la verdad se aplique directa y personalmente a los individuos, a fin de persuadirles a que respondan adecuadamente a él”.
2. “Qué es lo que principalmente enseña la Biblia? Lo que principalmente enseña la Biblia es lo que el hombre debe creer acerca de Dios y los deberes que Dios requiere del hombre.” (Catecismo Menor, pregunta 3).
3. Según Chapell, “la aplicación es la consecuencia actual de la verdad bíblica”.

La aplicación

4. Algunos predicadores temen hacer aplicación del texto, porque quieren evitar el legalismo o el moralismo, y quieren confiar en la obra del Espíritu Santo en las vidas de los oyentes.
5. Aunque estos deseos son buenos, no podemos asumir que la congregación automáticamente vaya a saber cómo se relaciona el texto con sus vidas.
6. La aplicación es esa ayuda que la congregación necesita para hacer esta conexión entre el texto y sus vidas.

Requisitos para buena aplicación

1. El predicador tiene que tener integridad personal para poder hacer aplicación del texto a la vida de otros.
 - a) En su *Retórica*, Aristóteles identificó las tres medios de persuasión: logos, ethos y pathos.
 - b) La exposición es el logos.
 - c) El carácter del orador es el ethos.
 - d) La pasión de la presentación es el pathos.
 - e) El predicador tiene que cultivar un ethos positivo con los oyentes constantemente, no solo en el momento de la predicación.
 - f) Tiene que aplicar el texto a sí mismo primero.
 - g) Tiene que humillarse ante Dios y someterse a su palabra.

Requisitos para buena aplicación

2. El predicador tiene que entender y amar a los oyentes.
3. El predicador tiene que entender la naturaleza humana.
4. El predicador tiene que conocer la gracia de Dios en Cristo.
 - a) Algunas aplicaciones son “bibliazos” arrogantes, un tipo de penitencia protestante para purgar los pecados.
 - b) Estas aplicaciones se olvidan de la gracia de Dios.
 - c) El sermón cristiano es un sermón que predica a Cristo.
 - d) La aplicación cristiana es una aplicación basada en la persona y obra de Cristo.

Consejos para buena aplicación

1. Debe ser relevante y realista.
2. Debe basarse en el texto.
3. Puede abarca pensamientos, actitudes, palabras, acciones y la falta de éstas (o sea, tanto prohibición como mandato).
4. Debe ser suficientemente específica para que llegue concretamente a los oyentes.
5. No debe ser tan específica que muchos pueden evitar su fuerza.
6. Los oyentes deben tener suficiente información para hacer la aplicación individual.

Consejos para buena aplicación

7. Chapell recomienda hacer una concreta aplicación y luego mencionar otras posibilidades.
 - Por ejemplo, si el texto trata el tema del perdón, la aplicación concreta podría ser en el matrimonio con una mención posterior de otras relaciones.
8. Asegura que la aplicación sea mandada por el texto y no solo una preferencia del predicador.
 - a) Si el predicador quiere ofrecer una sugerencia en cuanto a cómo llevar a cabo la aplicación, puede hacerlo pero como un consejo.
 - b) Por ejemplo, si el tema es la oración personal, el predicador puede recomendar cierta práctica devocional como una forma de desarrollar la oración personal.

Consejos para buena aplicación

9. No hagas aplicación en público que no harías en privado.
10. No tengas miedo de dirigir el texto directamente a las situaciones concretas (y a veces delicadas) que la congregación se enfrenta.
11. Aplica el texto naturalmente y con tacto.
12. La aplicación puede estar en cualquier parte del sermón, pero normalmente le sigue a la explicación y la ilustración.
13. También, juega un papel importante en la conclusión.