

Miércoles 17 de Noviembre de 2021 | Matutina para Menores | ¿Para qué servía un sello en los tiempos bíblicos?

## Descripción



## ¿Para qué servía un sello en los tiempos bíblicos?

“Ahora los autorizo a escribir, en mi nombre, lo que mejor les parezca en favor de los judíos. ¡Y sellen las cartas con el sello real!” (Ester 8:8).

Marca la respuesta correcta

1. Para saber a quién pertenecía una carta.
2. Para cerrar una carta.
3. Las dos respuestas anteriores son correctas.

## ¿Has enviado una carta por correo postal alguna vez?

Si lo has hecho sabrás que hay que pegar, en la esquina superior derecha del sobre, un **sello**.

¿Sabes qué es un sello? Pídele a un adulto que te muestre uno. Es un cuadradito pequeño de papel, que tiene la imagen de alguien importante de tu país o algún signo grabado que es significativo para tu país.

¿Para qué sirve un sello postal? Se compra para dar valor a ciertos documentos y para pagar el envío de la carta o del documento de un lugar a otro.

En los tiempos bíblicos, no había sellos postales, pues no existía la imprenta. En vez de ser de papel, los sellos se hacían de arcilla, cera, madera, metal e incluso de piedra.

Solían ser redondos y a veces se colocaban en un anillo que los dueños usaban para sellar las cartas, los documentos oficiales, los contratos, los libros que estaban escritos en rollos de pergamino e incluso las tumbas.

Los sellos bíblicos servían para que sus dueños se aseguraran de que todos esos documentos estaban cerrados y firmados. Si una carta estaba sellada, toda la gente sabía a quién pertenecía esa carta o ese documento.

El apóstol Pablo en 2 Corintios 1:22 dice que **Dios** “nos ha marcado con su sello, y ha puesto en nuestro corazón el **Espíritu Santo** como garantía de lo que vamos a recibir”. Al igual que una carta era sellada por su dueño, tú le perteneces a Jesús y si lo aceptas como tu Salvador él pone su sello de amor sobre ti.

**Dibuja un sobre y un sello de la época bíblica o inventa tu propio sello en tu Diario de Oración.**