



“Todos dependen de ti para recibir el alimento según su necesidad. Cuando tú lo provees, ellos lo recogen. Abres tu mano para alimentarlos, y quedan sumamente satisfechos”

SALMO 104:27-28 (NTV)

ACERCA DE CREACIÓN MARAVILLOSA

Creación Maravillosa invita a los niños a deleitarse en Dios como creador, redentor y proveedor de todas las cosas, sumergiéndolos en las maravillas del mundo creado. A través de las devociones diarios, el estudio de la naturaleza y el juego, los niños aprenderán que todas las obras de Dios son buenas y que ellos mismos son creaciones amadas.

El segundo año, “Cuidado”, se basa en el Salmo 104:27-28 y profundiza en esta escritura cada día, explorando cómo sus verdades son evidentes en toda la creación de Dios. Las lecciones apuntan al tema general del asombro por todos los regalos que Dios nos ha dado generosamente. Las lecciones no sólo despiertan la curiosidad, sino que también llevan a los campistas más allá del asombro, hacia la gratitud y la alabanza al Padre.

Las lecciones y actividades de Creación Maravillosa están diseñadas para ministrar integralmente al niño: cuerpo, mente y espíritu. Los niños estudian la creación mediante experimentos y observación, pasan tiempo en silencio escuchando la voz de Dios, ríen, juegan y comen bien. Se les recuerda que están hechos maravillosamente, y que es bueno y agradable para el Padre que disfruten con todo su ser de los regalos de la creación.

El currículum de Creación Maravillosa asume que los campistas tienen algún conocimiento básico de Jesús y del Evangelio, por lo que nuestras lecciones están diseñadas en consecuencia para un mayor discipulado y formación espiritual. Sin embargo, si tu iglesia desea integrar el currículum en su programa de evangelismo, las lecciones son totalmente adaptables. Te animamos a leer el currículum a través de las necesidades de tu lugar, la misión de tu iglesia, y del Evangelio y adaptarlo para ministrar a los niños en tu congregación.

CURRÍCULUM:

- » Guiones para el maestro y lecciones
- » Actividades de bienvenida y cierre para cada día
- » Lista de materiales y recursos
- » Imágenes, páginas de actividades, juegos y otros materiales complementarios

EL MATERIAL INCLUYE:

- » Devocionales bíblicos
- » Observación y exploración guiada
- » Proyectos de arte
- » Juegos
- » Experimentos científicos prácticos

LOGÍSTICA

- » Se trata de un campamento de 5 días con lecciones y actividades diseñadas para una jornada de 3 horas (por ejemplo, de 9 de la mañana a 12 del mediodía).
- » El campamento funciona mejor al aire libre, pero muchas estaciones se pueden adaptar a un espacio cerrado.
- » El currículum está diseñado para un total de 30-50 niños con grupos más pequeños de 10-15 niños que rotan a través de tres estaciones durante el día de campamento.
- » Recomendamos encarecidamente reutilizar y reciclar tantos artículos como sea posible. Piensa

de forma sostenible a la hora de planificar tus materiales.

- » Para un grupo de 30-50 campistas, sugerimos 12 voluntarios
 - Director del campamento
 - Coordinador de materiales
 - 1-2 coordinadores para la celebración diaria
 - 3 jefes de estación
 - 6 líderes de grupo (2 por grupo)

EJEMPLO DE CRONOGRAMA

8:45	Llegada y registro
9:05	Actividad de bienvenida
9:30	Rotación por las estaciones
10:00	Rotación por las estaciones
10:30	Celebración diaria
11:00	Rotación por las estaciones
11:30	Juego libre
11:45	Actividad de cierre
12:00	Despedida



ACTIVIDADES DEL CAMPAMENTO

- » Las **actividades de bienvenida** marcan el tono del campamento, tanto de la semana como de cada día. También es el momento en que los campistas cantan la canción y recitan el versículo del campamento. También puedes aprovechar este momento para invitar a oradores.
- » La **pausa en la naturaleza** es una estación diaria que fomenta el descanso, así como la observación, el descubrimiento, el asombro y la alabanza a medida que los campistas se relacionan con el mundo que les rodea y con el Dios que lo creó todo.
- » Los **experimentos científicos** despiertan la curiosidad de los campistas, que aprenden a investigar su mundo, a hacer preguntas y a ensuciarse las manos.
- » Los **juegos y los proyectos artísticos** fomentan el juego y la creatividad mientras los campistas aprenden más sobre su entorno.
- » La **celebración diaria** es nuestra versión de la hora de la colación. Ponemos una mesa con manteles de verdad, servilletas de tela, cubiertos y buena comida (pan, fruta, queso, etc.). Los campistas parten el pan juntos, se pasan la comida unos a otros y disfrutan de la compañía de los demás. No se trata de una comida apresurada, sino de una oportunidad para sentarse juntos a la mesa y disfrutar de los dones de Dios: comida saludable, un entorno hermoso y la compañía de los demás.
- » Las **actividades de cierre** resumen y repasan las actividades del día, relacionan las actividades de la estación con el tema del cuidado y comparten un desafío adicional con los campistas para ayudarles a aprender más en casa. También es el momento de repasar el versículo y cantar una de las canciones del campamento.

UN VISTAZO AL PROGRAMA

1

2

3

4

5

Temática Diaria	<i>La tierra y el agua</i>	<i>Las plantas</i>	<i>Los insectos</i>	<i>Aves y Mamíferos</i>	<i>Las personas</i>
Actividad de bienvenida	Dibuja tu lugar	Los muchos usos de las plantas	Improvisación de insectos	Un nido es ruidoso	Obras de teatro
Primera estación Pausa en la Naturaleza	El agua de vida	Vestidas hermosamente	Abejas increíbles	Deja que los animales te enseñen	Paseo de gratitud
Segunda estación	Si la Tierra fuera una manzana	Cocineros del cloroplasto	La mariquita perdida	Esculturas de excrementos	Bolsas de bendición
Tercera estación	Agua en nuestras manos	Conoce a los árboles	Insectos de brillante armadura	Los mejores picos	¡Gracias por tu cuidado!
Actividad de Cierre	Cierre	Cierre	Cierre	Cierre	Presentación y Celebración familiar

PRIMER DÍA: LA TIERRA Y EL AGUA

- » **Actividad de bienvenida** – Se presenta a los campistas el versículo y una de las canciones del campamento. Hacen un dibujo de su entorno y empiezan a pensar en Dios como creador y cuidador de nuestro mundo “salvajemente maravilloso”.
- » **Pausa en la naturaleza** – Los campistas cierran los ojos, escuchan el mundo que les rodea, reflexionan sobre la historia de Agar e Ismael en el desierto y aprenden que Jesús nos proporciona el agua de la vida.
- » **Si la Tierra fuera una manzana** – Los campistas aprenden, mediante una demostración práctica, qué parte de la Tierra está formada por tierra y qué parte por agua.
- » **El agua en nuestras manos** – Los campistas aprenden sobre las cuencas hidrográficas y cómo Dios provee de agua a la tierra, y hacen un modelo de cuenca hidrográfica con sus manos.

SEGUNDO DÍA: LAS PLANTAS

- » **Actividad de bienvenida** – Los campistas aprenden sobre los muchos usos de las plantas a través de un juego de clasificación.
- » **Pausa en la naturaleza** – Los campistas observan las flores y se dan cuenta de cómo Dios cuida de su creación y nos ayuda a no preocuparnos.
- » **Cocineros del cloroplasto** – Los campistas aprenden cómo las plantas fabrican su alimento a través de la fotosíntesis y luego juegan a un juego que les ayuda a aprender la “receta” de la fotosíntesis.
- » **Conoce a los árboles** – Los campistas aprenden sobre cómo Dios cuida de los árboles dotándolos de corteza y cómo diferenciar algunos de sus árboles locales, y luego hacen calcos de corteza y hojas en sus diarios de naturaleza.

TERCER DÍA: LOS INSECTOS

- » **Actividad de bienvenida** – Los campistas dibujan tiras de papel emparejando un insecto con una emoción y luego juegan a las adivinanzas, adivinando qué insecto y qué emoción está representando cada campista. También aprenden las características de un verdadero insecto.
- » **Pausa en la naturaleza** – Los campistas se quedan quietos y prestan atención al mundo que les rodea, y aprenden sobre el ciclo de la vida y algunas características que Dios dio a las abejas a través de la lectura de un libro.
- » **La mariquita perdida** – Los campistas aprenden sobre la desaparición de las mariquitas autóctonas de nueve manchas y cómo identificarlas, para luego ir a la búsqueda de ellas.
- » **Mosquitos de brillante armadura** – Los campistas aprenden cómo Dios dio a los insectos muchos mecanismos de defensa para protegerse de los depredadores, y luego hacen un insecto con rocas y diseñan su mecanismo de defensa.

CUARTO DÍA: LAS AVES Y MAMÍFEROS

- » **Actividad de bienvenida** – Los campistas aprenden cómo los animales cuidan de sus crías leyendo Un nido es ruidoso y van a la búsqueda de nidos.
- » **Pausa en la naturaleza** – Los campistas pasan un tiempo escuchando a la naturaleza y aprenden que podemos entender el amor y el cuidado de Dios dejando que los animales nos enseñen (Job 12:7-10).
- » **Esculturas de excrementos** – Los campistas aprenden lo que los excrementos de los animales pueden enseñarnos sobre sus hábitos alimentarios y luego crean modelos de excrementos con plastilina.
- » **Los mejores picos** – Los campistas experimentan con diferentes “picos de pájaro” (cucharas, pinzas, pajitas, etc.) para descubrir qué tipos de picos funcionan mejor con diferentes tipos de alimentos (semillas, gusanos de goma, néctar, etc.), y aprenden cómo Dios hizo a los animales para adaptarse a sus hábitats.

QUINTO DÍA: LAS PERSONAS

- » **Actividad de bienvenida** – Los campistas utilizan diversos accesorios para hacer obras de teatro que ilustren lo que han aprendido durante la semana.
- » **Pausa en la naturaleza** – Los campistas dan un paseo de gratitud alrededor de su lugar y dejan caer semillas de girasol para los pájaros cada vez que piensan en algo por lo que están agradecidos.
- » **Bolsas de bendiciones** – Los campistas aprenden que Dios ha prometido hacer nuevas todas las cosas algún día y que, mientras tanto, podemos cuidarnos los unos a los otros. Hacen bolsas con artículos de primera necesidad para regalar a los vecinos más necesitados.
- » **Gracias por cuidarme** – Los campistas hacen tarjetas para expresar su gratitud a las personas que cuidan de ellos a diario.
- » **Celebración familiar** – Los padres y otros miembros de la familia están invitados a unirse a los campistas para su última celebración diaria. Los campistas pueden aprovechar este momento para cantar una canción del campamento para sus familias y compartir algo de lo que aprendieron en el campamento. También es un buen momento para compartir una presentación de diapositivas.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD:

TERCER DÍA: INSECTOS | TERCERA ESTACIÓN: INSECTOS DE BRILLANTE ARMADURA

Di: Nuestro versículo de esta semana nos dice que Dios provee a todas sus criaturas. Es cierto que da alimento a su creación, pero también provee de otras maneras.

¿De qué otras maneras provee Dios a su creación?

En nuestra estación, vamos a ver cómo Dios provee a los insectos de maneras especiales para mantenerlos a salvo. Estos se llaman “mecanismos de defensa”. Un mecanismo de defensa es algo que ofrece defensa o protección contra un depredador. Dios puede dotar a un insecto de la capacidad de camuflarse o de una determinada característica corporal, como una pelusa puntiaguda, para mantener alejados a los depredadores.

Si los insectos no tuvieran una forma de mantenerse a salvo, estarían muy indefensos. No son lo bastante grandes ni fuertes para enfrentarse a la mayoría de los depredadores. Si un escarabajo y un lagarto tuvieran un combate de lucha libre, probablemente ganaría el lagarto. Pero un escarabajo puede ser lo bastante appestoso como para ahuyentar al lagarto. Éste es el mecanismo de defensa del escarabajo. A continuación tenemos más mecanismos de defensa de los insectos.

Los cinco mecanismos de defensa de los que vamos a hablar hoy son el camuflaje, el mimetismo, la armadura, la defensa química y la velocidad.

1. El camuflaje es la capacidad del insecto para mimetizarse con su entorno. A veces, es tan bueno camuflándose que parece igual que el árbol, la hoja o la roca que tiene cerca.
2. El mimetismo suena un poco parecido al camuflaje, pero significa algo ligeramente distinto. El mimetismo es la capacidad que tiene un insecto que no es muy peligroso de parecerse a otro que sí es muy peligroso o dañino. Engaña al depredador haciéndole creer que es peligroso cuando en realidad no lo es.
3. Una armadura es cualquier cosa que un insecto tenga para protegerse, como un fuerte exoesqueleto o incluso espinas, pelusa o púas. El exoesqueleto de un escarabajo puede protegerlo del agua, del alcohol e incluso de algunos ácidos.
4. Una defensa química es cuando el insecto puede rociar o emitir sustancias químicas que son dañinas o molestas para el depredador que intenta tocarlo.
5. Un insecto dotado de velocidad puede ser diminuto y débil, ¡pero puede escapar de un depredador super rápido! ¿Han intentado alguna vez matar una mosca en casa? ¡Es difícil atraparlas porque son veloces!

Van a crear tu propio insecto y dotarlo de su propio mecanismo de defensa. ¿Le darán a su tu bicho un aspecto aterrador? ¿Se camuflará? ¿Tendrá un olor appestoso o una picadura dolorosa? Pueden crear lo que quieran. Cuando hayan terminado, pueden escribir el nombre de su insecto y su mecanismo de defensa en sus diarios de naturaleza.

PLAN DE ESTUDIOS DISPONIBLE PARA SU GRUPO O IGLESIA

¿Preguntas? Escríbenos a creacion.maravillosa@arocha.org

A ROCHA USA