

# **CURSO DE 10 HORAS PARA CONSEJEROS DE CONQUISTADORES Y AVENTUREROS**



**“MANUAL DEL PARTICIPANTE”**

**MINISTERIO JUVENIL  
DIVISIÓN INTERAMERICANA**

Version de  
muestra

Version de muestra

Version de muestra

Version de muestra

Version de muestra

Version de muestra

Version de muestra

Version de muestra

Version de  
muestra

Version de muestra

Version de muestra

Version de muestra

Version de muestra

Version de muestra

Version de muestra

Version de muestra

Version de muestra

Dirección General

Instituto de Ministerio Juvenil. Organismo que colabora en la preparación de materiales e investigación para el Departamento de Ministerio Juvenil de la División Interamericana.

Dirección Editorial

Ptr. Hiram Ruiz

Diagramación y contenido

Ing. Eliseo Vergara

Derechos Reservados

Version de muestra

Version de muestra

© Copyright 2004 - 2007

Una Publicación de la Iglesia Adventista del 7mo. Día

3ra. Edición

Version de muestra

Impreso en México / Printed in México

## CONTENIDO

	Version de muestra
<hr/>	
Introducción .....	4
Sección general	Version de muestra
Ministerio Juvenil .....	5
Sección I para conquistadores	
Historia, filosofía y propósito del club de conquistadores .....	5
Emblemas del Club de Conquistadores .....	23
Organización del club .....	12
El uniforme .....	13
Como entender a los conquistadores .....	20
Disciplina, ceremonias y marchas .....	21
Creatividad y enseñanza del club de conquistadores .....	22
Arte de acampar y educación campestre .....	23
Liderazgo del club .....	24
Programación y planeación del club .....	25
Circulo de actividades misioneras .....	26
Sección II para Aventureros	
Historia, filosofía y propósito del club de Aventureros .....	5
Filosofía del programa de Aventureros .....	27
Objetivo y propósito del club de aventureros .....	27
Emblemas del club de aventureros .....	28
Organización del club de aventureros .....	29
El uniforme .....	29
Como comprender al aventurero .....	30
Liderazgo del club de aventureros .....	31
Programación y planeación del club .....	32
Plan de clases para aventureros .....	33
Programa del club de padres de los aventureros .....	34
Requisitos y especialidades del Club de aventureros .....	35
Asistencia a módulos .....	36

## CURSO DE CAPACITACIÓN PARA CONSEJEROS DE CONQUISTADORES Y AVENTUREROS

### INTRODUCCIÓN

“Los jóvenes bajo una sabia dirección, quedarán preparados para ocupar puestos de confianza, y tanto por el precepto como por el ejemplo ayudaran constantemente a otros a hacer el bien. Estimarán en su justo calor los talentos que les hayan sido confiados, y harán el mejor uso posible de sus energías físicas mentales y espirituales” (JT 3 Pág. 175)

Hemos preparado este curso de capacitación con el fin de enseñar a los futuros dirigentes los principios fundamentales de la dirección de un Club de Conquistadores y/o Aventureros y tiene como propósito enseñar los elementos básicos de la información necesaria para que cualquier miembro del personal pueda llevar a cabo satisfactoriamente sus responsabilidades.

El participante será beneficiado al adquirir las herramientas necesarias para trabajar con los Conquistadores y/o Aventureros y estará capacitado para ejercer sobre ellos una influencia inestimable para el bien. Su ejemplo de fidelidad, su bondad y cristiana cortesía, así como un verdadero interés por el bienestar espiritual de los niños y menores, contribuirá a modelar su carácter para servir a Dios y a sus semejantes en esta vida y en la venidera.

Oramos para que la experiencia, al participar en este curso, les ayude a crecer y servir mejor cada día a nuestro prójimo y a nuestro “Consejero Modelo”, Cristo Jesús.



## Ministerio juvenil

El objetivo fundamental del ministerio juvenil es la salvación de los jóvenes por medio de Jesucristo. Entendemos que Ministerio Juvenil es esa parte de la obra de la iglesia llevada a cabo a través de los jóvenes, con los jóvenes y por los jóvenes.

### Nuestra tarea consiste en:

- Conducir a los jóvenes a darse cuenta de su propio valor, y a descubrir y desarrollar sus dones y habilidades espirituales.
- Equipar y capacitar a los jóvenes para una vida de servicio dentro de la iglesia de Dios y en el seno de la comunidad.
- Asegurar la integración de los jóvenes en todos los aspectos de la vida y del liderazgo de la iglesia, de manera que puedan participar plenamente en su misión.

### Ideales JA

El blanco de la Sociedad de Jóvenes Adventistas revela la preocupación de Luther Warren y Harry Fenner, protagonizada en 1879:

**Blanco:** “El mensaje del advenimiento a todo el mundo en esta generación”.

**Lema:** “El amor de Cristo nos constriñe”.

**Voto:** “Por amor al Señor Jesús, prometo tomar parte activa en la obra de la Sociedad de Jóvenes Adventistas, haciendo cuanto pueda para ayudar a otros y para terminar la obra del evangelio en todo el mundo”.

### Escudo de los JA:

**Ángeles con trompetas:** El mensaje de los 3 ángeles de Apocalipsis.

**Escudo:** De forma oval, y va en el centro de la bandera.

**Cruz:** El amor de Dios y el sacrificio de Jesucristo en favor del pecador.

**JA:** Jóvenes Adventistas con ideales nobles, que esperan el regreso de Jesús y comparten su fe al asociarse con otros.

**Mundo:** Territorio de acción misionera.

Al trabajar por los jóvenes, nuestra meta debe ser su salvación y motivación para el servicio. Sea nuestro lema, **“La salvación de los jóvenes mediante Jesucristo”**.

PRIMERA SECCIÓN (75 Minutos)

---

## HISTORIA, FILOSOFÍA Y PROPÓSITO DEL CLUB DE CONQUISTADORES



### CONQUISTADORES

#### OBJETIVO:

Crearé conciencia tanto del propósito, como la importancia del ministerio de Conquistadores y conocerá su historia.

#### EXPLICACIÓN:

##### 1. Historia de los Conquistadores.

#### Fechas importantes en el ministerio juvenil

- 1852** La escuela sabática es la primera que se hace cargo de los menores adolescentes y jóvenes. En esta época sólo se publicaban lecciones para jóvenes.
- Se preparan las primeras lecciones para jóvenes que aparecieron en la revista, *“The Youth Instructor”*.
  - Estas lecciones fueron los primeros materiales del ministerio juvenil.
- 1879** La primera organización juvenil surge con **Harry Fenner (17 años)** **Luter Warren (14 Años)**.
- Celebran la primera reunión de jóvenes en el sótano de una casa de **Lutero en Hazelton Michigan**.
  - Propósito: trabajar en proyectos misioneros, reunir dinero para ello y promover la causa de la temperancia.
  - Más adelante se aceptan la presencia de señoritas y de algunos adultos y ahora se hace en la sala de la casa.
- 1891** Trece años después en el antiguo **Wisconsin**, **Meade McGuire**, preocupado por los jóvenes de la iglesia pidió permiso a la junta de la iglesia para tener reuniones con ellos en la sala de su casa. Aunque los miembros de la junta no están muy convencidos por los problemas que ya tenían con los jóvenes, el primer anciano de la iglesia los apoya. Para este entonces no se sabía que se tenían estas reuniones cada quien trabajaba por separado.

- 1892** Elena de White escribe: “Tenemos un ejercito de jóvenes que puede hacer mucho si es debidamente dirigido y animado. Queremos que nuestros hijos crean en la verdad. Queremos que sean bendecidos por Dios. Queremos que participen en planes bien organizados para ayudar a otros jóvenes prepárense para esto”. (servicio Cristiano Pág. 39) (carta del 19 de Diciembre de 1892) .
- 1893** **Lutero Warren**, organizó en **Dakota** del sur grupos que los llamó “**Rayos de luz**”. Y más tarde se publicó una revista con este nombre que daba a conocer actividades misioneras.
- 1901** Los jóvenes de **Iowa** se organizaron, y para esta altura ya existían 14 sociedades de jóvenes con 186 miembros en total.
- Se le pide al departamento de escuela sabática que se hagan cargo del movimiento juvenil.
  - Flora Plummer se encargará de los jóvenes en la Conferencia General, hasta el año de 1907.
- 1907** En el congreso primaveral de la Asociación General celebrado en **Gland Suiza**, se aprobó la formación del departamento de jóvenes y se elige a **M. E. Kern** como director y a la señora **Matilde Erikson** como secretaria.
- Dos meses más tarde se reúnen 200 obreros, en **Mount Vermont, Ohio** para buscar el nombre y bosquejar sus objetivos.
  - Se adoptó el plan de devoción matutina y el plan de lectura.
  - Y que cada iglesia celebrara cada año el día misionero Voluntario **MV**.
  - El nombre que se decide es: “**Departamento de Jóvenes Misioneros Voluntarios de la Iglesia Adventista del Séptimo Día**”.
  - Se le conoce más comúnmente como: “**Departamento Misionero Voluntario MV**”.
  - La organización de la iglesia local se llamaría: “**Sociedad MV**”.
  - Sus reuniones fueron conocidas como “**Reuniones MV**”.
- Los pioneros voluntarios en este movimiento fueron los siguientes:
- **California**: C. Lester Bond, F. G. Ashabaugh, Julia Leland, J. T. Porter, L.A. Skinner y Guy Manm.
  - **Iowa**: J. C. Nixon.
  - **Michigan**: Gorden Smidth, Roy Mackensie y Grover fattic dieron impulso a los **campamentos juveniles**.
- 1911** Algunos adultos empezaron a formar clubes juveniles dando comienzo a lo que tenemos ahora.
- Milton E. Robinson: en Lincoln Nebraska, organizo un grupo que lo llamó “*muchachos camaradas*”
  - En Takoma Park se formó el grupo de los “*Indios de Takoma*”.
- 1919** A. W. Spalding es el que más se destaca formando un grupo llamado “**Misión Scout**”. Su programa incluía actividades al aire libre, manualidades, campismo, rastreo y artesanía en madera.
- La Misión Scout desarrollo una ley, voto y blanco, que fueron la base para desarrollar más adelante la ley y el voto de los conquistadores.
- 1920** \*Los delegados al concilio otoñal decidieron agregar un asociado para el Departamento J.M.V. De la Asociación General, con el propósito de que promoviera las actividades de la sociedad de menores voluntarios **MMV**. Y eligieron con este propósito a la hermana **Harriet Holt**.

- 1921** \*Se forma oficialmente el programa de **J.M.V.**
- Se dan los primeros pasos en la organización del **Club de Conquistadores**. Con las clases de: **Amigo, Compañero, Camarada y Camarada Mayor**. Con sus requisitos, botones y programas casi definidos.

### *Clases progresivas*

- 1922** \*Se introducen en el programa de los **J.M.V. Amigo, Compañero y Camarada**.
- **A.W. Spalding y Harriet Holt**. Fortalecen el programa que daría más tarde como resultado el Club de Conquistadores. Ellos son los que les dan a este programa su estructura.
- 1925** Surge la primera clase oficial de investidos.
- En **Australia** se da el primer campamento organizado por la iglesia. En **Michigan** se organiza el primer gran campamento, organizador una asociación, y fue dirigido por **Grover Fattic en Townline Lake**. El requisito para estar en este campamento era estar listo de alguna de las calases existentes para ser investido en una ceremonia especial.
- 1926** **Harriet Holt**, organiza un campamento por unos días solo para señoritas quienes se decían de ellas que eran débiles.
- 1927** \*Fueron investidos de camaradas mayores en el campamento de niñas.
- El concilio otoñal celebrado en **Chatanoga, Tennesse**. Amplió el alcance de las clases progresivas. Aprobaron tres clases para los menores: **amigo, compañero, y Guía o camarada y una clase para los jóvenes**.
- 1928** **C. Laster Bond** Paso a ser parte del equipo de los dirigentes de jóvenes de la Asociación General. Para los jóvenes que desearan prepararse para el liderazgo juvenil.
- Se celebra el primer congreso MV. En **Chemnit Alemania** con **Steen Rasmussen**, como director de jóvenes.
- 1931** Se realiza una gran investidura de guías mayores.
- 1931** Fue una investidura famosa ya que se resaltó, en el concilio anual, la obra realizada con los jóvenes. Sólo recordemos que está no fue la primera pero si muy importante.
- 1947** **Primer congreso de jóvenes de la División Norteamericana**. Dirigido por el entonces director JA de la Asociación General. El pastor: **E: W. Dunbar**
- \*La opción surge en dos áreas de preparación: **programas de especialidades MV** (llamado hoy especialidades JA u honores JA) y la **Clase de Guías mayores** llamada en aquel tiempo, “**maestros camaradas**”.
- 1969** **Zurich Suiza, primer congreso mundial de los jóvenes adventistas, dirigido por Teodoro Lucas**.

### **CONQUISTADORES Y PATHFINDER**

PATHFINDER, se usa por primera vez en Santa Ana California. En 1930.

- Jhon Mckin, Claude Steen y el Dr. Theren Jhonson, pioneros en el uso de este término.
- Mckin fue un guía mayor que había sido consejero en el primer campamento de guías mayores en 1928. En 1938, se publica un manual para camarada mayor.
- Es importante recordar que el término, conquistador, viene como una libre traducción.

- El término conquistador es usado por primera vez en Perú. Por el primer club sudamericano.
- 1940** Se ponen programas pilotos en varias Uniones de Norteamérica.
- 1946** **Se organiza el primer Club de conquistadores de manera no oficial.** En la Asociación del Sureste de California. siendo el director de jóvenes el pastor John Hancock. Siendo que su campamento se llamaba “*campamento de verano de los conquistadores*” era de esperarse que se llamara a su club el “*club de conquistadores JMV.*”
- 1947** El departamento de jóvenes de la Asociación General autorizó a la Unión del Pacifico que desarrollara el club de conquistadores sobre una base experimental. Bajo el liderazgo del pastor J. R. Nelson.
  - El primer club que funcionó patrocinado por la unión fue el de la iglesia en Riverside California, bajo el liderazgo de **Francis Hunt.**
  - En este período de tiempo líder del club de Glendale, California, Lawrence Paulsen propone la impresión de libros y folletos del club de conquistadores.
- 1948** **Henry Bergh** diseña la bandera y escribe el himno de los conquistadores: “**Soy conquistador fuerte y fiel**”
- 1949** **El pastor John Hancock** diseñó las insignias del club: Triángulo, Globo y Arco.
  - En este mismo año aparecen los primeros coordinadores de área.
  - De 1947–1950 se hacen estudios aislados y finalmente en 1950 se adopta como programa oficial.
- 1950** En el congreso de la Asociación General, es aprobado el programa de Conquistadores y se formaliza como un programa mundial.
  - Se publica el curso de 10 horas de capacitación de consejeros de conquistadores.
  - Este plan es adoptado en forma inmediata por la División Interamericana.
- 1951** Se celebra la **primera feria** de conquistadores, el 23 de septiembre en Duniba California, y el manual de camaradas mayores es cambiado a manual de Guías Mayores.
- 1952** Se registra los derechos el himno oficial de los conquistadores
- 1954** Se **organiza el primer camporí de conquistadores** realizado en Idillwild, California del 7-9 de mayo.
- 1956** Se añade la clase de **explorador y la de guía mayor es dividida en liderazgo de jóvenes y menores.**
- 1957** Se añade al calendario de la iglesia la celebración del día del conquistador el último sábado del mes de septiembre.
- 1960** Se lleva a cabo el primer camporí a nivel Unión del 11-14 de abril en Leone Pine, California.
- 1961** Se publica el curso de 10 horas de preparación para consejeros con el nuevo formato de 60 horas.
- 1966** Se integra la **clase de Pioneros** que más tarde (**1970**) se llamaría **orientador.**  
**Década de los sesenta.** La sociedad de menores y el club de Conquistadores se empiezan a distanciar.  
**Década de los setenta. Cambio de MMV por MA.**
- 1970** **Jhon Hancock** es elegido como director de Jóvenes de la Asociación General.
- 1971** Primer camporí a nivel División. (Vasterang Suiza)
  - Primer película de conquistadores “**Marcha de Conquistadores**”.
- 1972** El departamento recibe este nuevo nombre **Departamento de jóvenes misioneros voluntarios (JMV).**
- 1973** Se publica un nuevo manual para consejeros de conquistadores.

- 1975** Aniversario de plata de conquistadores.
- 1977** Segunda película de Conquistadores **“Reunión del club de conquistadores”**
- 1978** Nuevo cambio de nombre para el Departamento de Jóvenes se le llama ahora **“Departamento de jóvenes Adventistas”**. Y este nombre lo conserva hasta el día de hoy.
- 1980** **Leo Ranzolin**, es elegido director de jóvenes de la Asociación General.
- **Mike Stevenson** elegido director mundial de los Conquistadores.
  - Celebran el treinta aniversario.
  - Se lanzan los **7 módulos de acción** juvenil.
  - Sale la tercer película **“Comparte, eres un Conquistador.**
- 1981** Se revisó el triángulo de los conquistadores MV y aprueban el nuevo Triángulo.
- 1982** Un nuevo diseño del globo de conquistadores reemplaza al antiguo **MV**.
- **Se diseña una gorra de conquistadores.**
  - Se revisó el curso de 10 horas para consejeros y se publicó el póster de uniformes e insignias del club de conquistadores.
- 1983** Se celebra el primer Camporí de Conquistadores de la división interamericana. En Oaxtepec, México, en marzo del 24-27.
- 1990** Se añade un canto alusivo a los conquistadores **“Soy un conquistador de corazón feliz”**. Con letra y música de Lowel litten.
- 1995** Es elegido el pastor **Baraka Muganda** como **director de Jóvenes de la Asociación General.**
- 1997** Es elegido el pastor **Roberto Holbrook** como **director de los Conquistadores a nivel mundial.**
- 1998** Se realizó el II camporee de Interamerica, en Puerto Rico. Con más de 10.000 asistentes. Bajo la dirección del pastor Alfredo García Marenko.
- El pastor **Alfredo García Marenko**, es elegido **director asociado mundial de los jóvenes de 16-30** años.
  - El pastor **Eliezer Meléndez** es nombrado **director JA de la División Interamericana.**
- 2000** Es nombrado el pastor **Bernardo Rodríguez** director de Jóvenes y capellanía de la **División interamericana.**
- 2003** Se celebra el **congreso mundial de jóvenes en Bangkok Tailandia**, bajo el lema ¡Impacto!
- 2004** **Camporee mundial** de celebración de los **50 años del club.**
- 2005** En la Conferencia General de San Luis Missouri, se ratifica el nombramiento de **Baraka Muganda** como **director de jóvenes**, se nombra a **Jonatán Tejel** como **director de Conquistadores** y a **Ishka** como **director de jóvenes adultos.**
- 2006** Es ratificado el nombre de Bernardo **Rodríguez** como **director de jóvenes** y nombrado **Balvin Braham** como **asociado.**
- 2007** En el verano se celebra el **Congreso de oración y liderazgo en Medellín Colombia.**

¡Tenemos más de **un millón de miembros** alrededor del mundo!



## 2. EMBLEMA DEL CLUB DE CONQUISTADORES

- El triángulo de los conquistadores



Rojo: \_\_\_\_\_  
 Amarillo \_\_\_\_\_  
 Triángulo \_\_\_\_\_  
 Espada \_\_\_\_\_  
 Escudo \_\_\_\_\_

- Bandera



Cuadrante izquierdo superior y derecho inferior  
 \_\_\_\_\_

Cuadrante derecho superior e izquierdo inferior  
 \_\_\_\_\_

Color blanco \_\_\_\_\_

Color azul \_\_\_\_\_

### 3. El trabajo por el Conquistador es un Ministerio.

El club de conquistadores es un laboratorio educacional del hogar, la escuela y la iglesia.

### 4. Filosofía y propósito de los conquistadores.

El Club de Conquistadores es una organización auspiciada por el departamento de jóvenes de la Iglesia Adventista del Séptimo Día, que se reúne todos los fines de semana con el fin de aumentar el conocimiento físico moral y espiritual de los niños y participar en actividades recreativas. "Cuando los niños y niñas de nuestra iglesia descubran que aquellos para quienes Dios es lo primero, lo último y lo mejor, son las personas más felices del mundo, no nos preocuparemos tanto con el temor de perderlos. La religión para que sea eficaz en la vida de los niños debe también ser atractiva." (Mensaje para los jóvenes, pág. 35).

Esta declaración nos presenta un desafío y una solemne responsabilidad; pero a la vez, una magnífica oportunidad en el servicio cristiano. Por medio de la sana recreación es posible presentar un punto de vista positivo.

### Objetivos Generales

1° Incluir a la mayor parte de la juventud en el movimiento de los J.A. (Para los jóvenes mayores de 16 *como consejeros*, instructores y a los niños entre 10 a 15 *como miembros del Club*).

2°. Preparar a *los* jóvenes para la obra de Dios y como futuros líderes.

3°. *Promover* actividades recreativas sanas en las cuales los jóvenes puedan gastar sus energías y al mismo tiempo intercalen enseñanzas educativas y espirituales de compañerismo y convivencia.

### 5.- Himno

Soy conquistador fuerte y fiel,  
un siervo de Dios yo soy,  
fieles marcharemos si,  
por la senda de verdad,  
mensajes tenemos que dar,  
verdad que libertara ,  
muy pronto el Señor Jesús vendrá  
por ti, por mi.

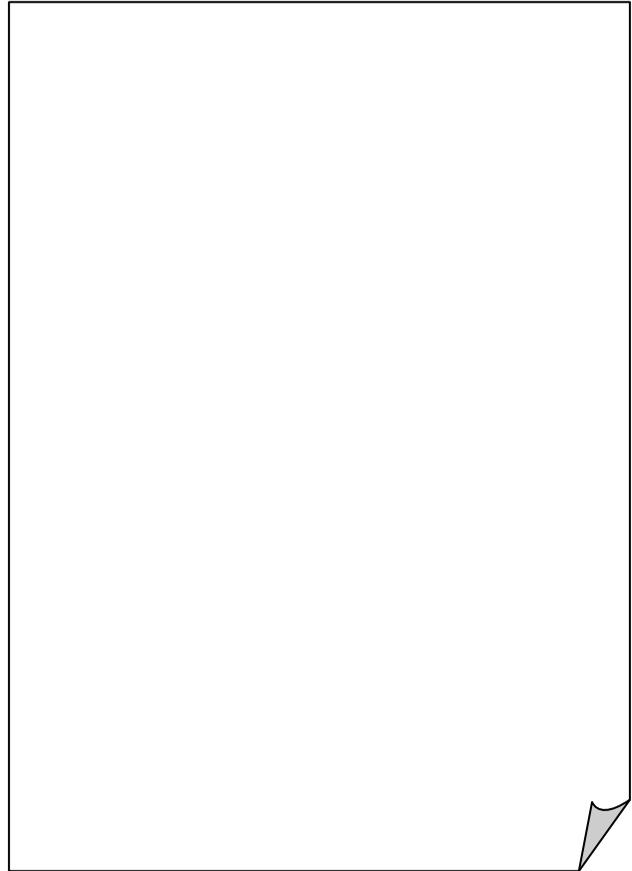
### 6. Ley y voto de conquistadores.

#### LA LEY DEL CONQUISTADOR

La Ley del Conquistador me manda:  
Observar la devoción matutina  
Cumplir con la parte que me toca  
Cuidar mi cuerpo.  
Tener una mirada franca.  
Ser cortés y obediente.  
Andar con reverencia en la casa de Dios  
Conservar una canción en el corazón  
Trabajar para Dios.

#### EL VOTO

"Por la gracia de Dios, seré puro, bondadoso y leal. Guardaré la Ley del Conquistador, seré siervo de Dios y amigo de la humanidad. "



## **Legión de Honor J.A.**

Mi pacto: Me ofrezco ahora para unirme a la LEGION DE HONOR J.A. y por la gracia y el poder de Dios prometo:

HONRAR A CRISTO en lo que escoja VER

HONRAR A CRISTO en lo que escoja OIR

HONRAR A CRISTO en los lugares adonde escoja IR

HONRAR A CRISTO en la selección de mis COMPAÑEROS

HONRAR A CRISTO en la selección de mis PALABRAS Y PENSAMIENTOS

HONRAR A CRISTO en el cuidado esmerado del TEMPLO DE MI CUERPO

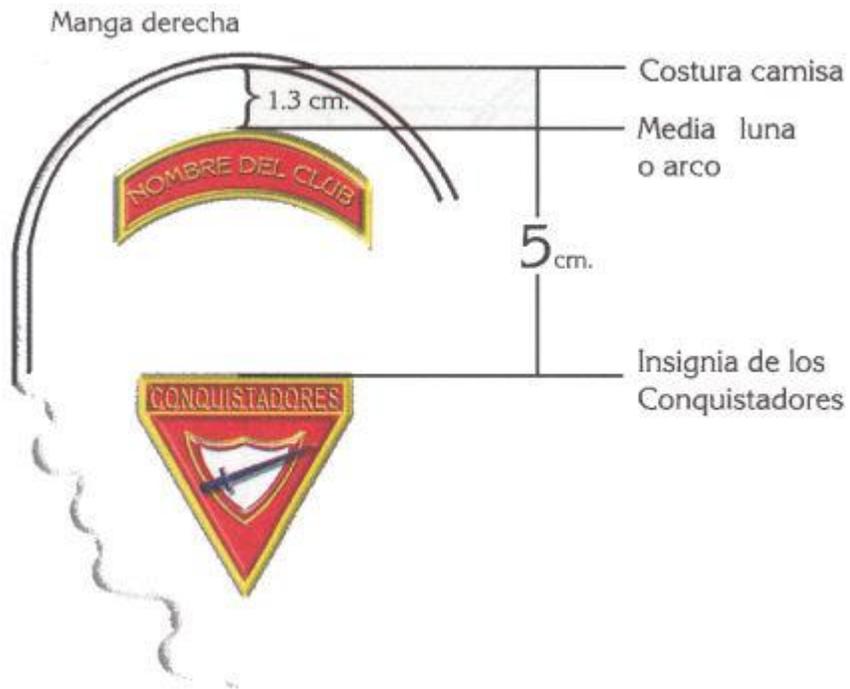
## **UNIFORME OFICIAL DE LA DIVISIÓN INTERAMERICANA**

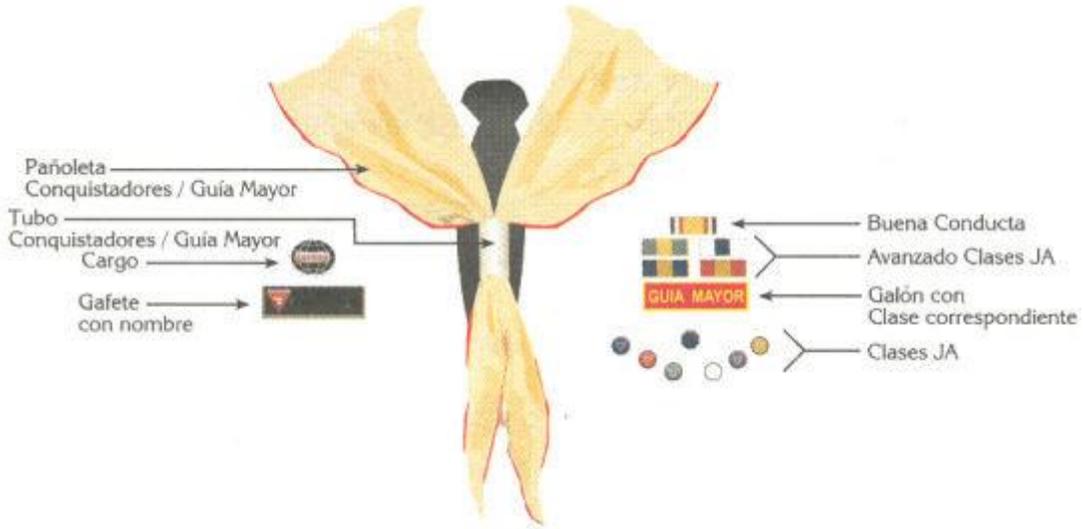
### **Niños:**

- Pantalón Caqui.
- Camisa Blanca tipo militar.
- Corbata negra.
- Pañoleta amarilla con el logo de Conquistadores.
- Calcetines negros.
- Zapatos negros.
- Boina negra.
- Banda de especialidades, color verde olivo.
- Correa o cinturón negro.

### **Niñas:**

- Falda Caqui.
- Blusa Blanca tipo militar.
- Corbatín negro.
- Pañoleta amarilla con el logo de Conquistadores.
- Medias o calcetas de algodón negras.
- Zapatos negros.
- Boina negra.
- Banda de especialidades, color verde olivo.





Version de muestra **Version de muestra**

Version de muestra **muestra** Version de muestra

**Version de muestra**

Version de muestra

Version de muestra

**Version de muestra**

Version de muestra

Version de muestra

**Version de muestra**

SEGUNDA SECCIÓN (60 Minutos)

## ORGANIZACIÓN DEL CLUB

### OBJETIVOS:

Introducir los procedimientos básicos y los principales reglamentos para el establecimiento y mantenimiento del Club de Conquistadores.

### EXPLICACIÓN:

Los participantes considerarán las siguientes áreas:

- I. Elección de los dirigentes y organización de unidades.

#### Elección de los dirigentes

Después de haberse elegido al Director nombrado por parte de la junta directiva de la iglesia y los Subdirectores y consejeros generales, se formará la Comisión Directiva del Club. Esta comisión se encargará de hacer los planes, administrar las finanzas y programar las actividades del club y nombrar al resto del equipo (Consejeros de unidad, instructores, etc.)

**El Director:** Es responsable de la organización y el desarrollo del programa total. Debe ser un adulto o un joven maduro que tenga interés en ayudar los jóvenes y que pueda resolver con simpatía y comprensión los problemas de los menores. Debe ser hábil, entusiasta y un miembro fiel de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Tiene la responsabilidad de coordinar la acción entre sus miembros directivos y el resto del personal, manteniendo un espíritu de colaboración entre los mismos.

Siendo que el éxito del club dependerá en gran parte del director, éste debe ser un buen ejemplo en todo lo que concierna a espiritualidad, pulcritud, puntualidad, dominio propio y amabilidad y ser Guía Mayor investido.

**Consejeros generales:** Generalmente una pareja matrimonial, trabajan con el director para orientar, fortalecer y apoyar en el liderazgo del Club.

**Los Subdirectores:** Generalmente hay dos subdirectores, uno encargado de los niños y otro (una dama) encargada de las niñas. Cuando el director se ausenta uno de ellos se hace cargo de las reuniones del club; el otro hace las veces de secretario-tesorero (si no han sido nombrados en forma individual), envía un informe trimestral a la Asociación/Misión y lleva registro de las finanzas del club.

**Los Consejeros de unidad:** Cada unidad del club debe tener un consejero. Estos serán elegidos por la Comisión Directiva. Deben ser mayores de 18 años y, si es posible, ser Guía Mayor de preferencia. Ellos son responsables de organizar las actividades especiales de sus unidades y deben orientar y dar atención individual a cada miembro de sus correspondientes unidades.

**Los Instructores:** Estos también son nombrados por la Comisión Directiva. Ellos son los encargados de enseñar las clases de artes manuales y de naturaleza y de las otras áreas de especialidades.

Todos los miembros del cuerpo directivo deben reunirse con regularidad para trazar los planes y organizar los programas. **Ellos deben estar presentes 15 minutos antes del comienzo de cada reunión,** para ver los detalles y estar listos para la reunión.

### Organización de Unidades

La unidad es la agrupación básica del Club de Conquistadores formada por seis a ocho niños y un consejero adulto y cuando es posible un sub-consejero.

Importante: No se debe hacer unidades mixtas. Si hay más de ocho se debe dividir en dos unidades.

### OBJETIVOS:

1. Desarrollar el espíritu de unidad y camaradería.
2. Lograr que la disciplina surja del grupo en lugar de ser impuesta desde afuera.
3. Facilitar la ejecución de planes y tareas.
4. Estimular el desarrollo del talento directivo en los mismos Conquistadores.
5. Cumplir con los requisitos de la clase.

**CONSEJERO:** Es nombrado por la directiva del Club de Conquistadores. Debe tener más de 18 años ser Guía Mayor investido de preferencia, ser bautizado, convertido y cristiano dedicado, con un buen ejemplo en espíritu y conducta. Debe estar siempre dispuesto a aprender y enseñar a los miembros de su unidad. Los hombres deben dirigir a los niños y las mujeres a las niñas. Ellos ocupan un cargo más importante en el Club, porque tienen más contacto con los conquistadores. Sus responsabilidades son:

1. Hacerse cargo de dirigir y enseñar una unidad de conquistadores, trabajando y permaneciendo con ellos durante todos los programas.
2. Alentar, enseñar, y evaluar el trabajo necesario para que los miembros puedan investirse.
3. Dar un buen ejemplo en puntualidad, asistencia, uniforme, fe, conducta, etc.
4. Enseñar marchas y hacer los ejercicios con la unidad.
5. Desarrollar la comprensión y amistad dentro de la unidad.
6. Ayudar a los miembros con cualquier problema que se suscite y mantener informados a los líderes (respecto a la confidencialidad).
7. Alentar a todos los miembros a participar en todas las actividades.
8. Participar en los campamentos, arreglando los detalles con el subdirector y los miembros.
9. Asistir a las reuniones de la directiva.
10. Notificar por adelantado al director si no podrá asistir a alguna reunión.
11. Hacer un plan de actividades para su unidad.

**SUB-CONSEJERO** - Los sub-consejeros debieran poseer las mismas cualidades que los consejeros de unidad y además tener el deseo de aprender para llegar a líderes. A menudo es un joven con 16

años que ha terminado las clases y quiere quedarse en el club para ayudar o está haciendo la clase de Guía Mayor.

Sus deberes son:

1. Trabajar bajo la supervisión de un consejero adulto.
2. Ayudar en todas las actividades de la unidad y del club.
3. Aceptar las responsabilidades delegadas por el consejero.
4. Hacerse cargo de la unidad cuando el consejero está ausente.
5. Asistir a las reuniones de equipo.
6. Dar un buen ejemplo en cuanto a asistencia, puntualidad, uniforme, etc.
7. Marchar y ejercitar con la unidad.
8. Participar en los campamentos y salidas.

**CAPITÁN DE UNIDAD** - Es un miembro del club elegido por la unidad por espacio de dos o tres meses a lo máximo un año, después deberá rotar el cargo con los demás miembros. Después del consejero, es el jefe de unidad. Lleva el banderín de la unidad.

Sus deberes son:

1. Ayudar a los consejeros y hacerse cargo de la unidad cuando sea necesario.
2. Portar y tener el banderín de la unidad de manera correcta.
3. Velar para que el banderín de la unidad esté ubicado adelante de la unidad en todos los campamentos.
4. Portar la bandera nacional o la bandera de los conquistadores durante la ceremonia de la bandera cuando se escoja a la unidad para hacerlo.
5. Informar la asistencia de la unidad en el momento de pasar lista.
6. Ejercitar a la unidad según lo asigne el consejero.

**SECRETARIO DE UNIDAD** - Es un miembro del club elegido por la unidad por espacio de dos o tres meses a lo máximo un año, después deberá rotar el cargo con los demás miembros. Después del capitán, es el jefe de unidad. Lleva los registros de la unidad, lo que se planifique para recaudar fondos o actividades complementarias. Asume como capitán cuando este no esta presente.

**NOMBRE DE LA UNIDAD** - Cada unidad de niños o niñas elegirá un nombre para designar su grupo, de acuerdo con el nombre de su club. Estos nombres pueden ser tomados de la Biblia, o pueden ser nombres famosos, sea de exploradores o históricos. También pueden tomar nombres de la naturaleza, provenientes de pájaros, flores, árboles, animales, etc. Generalmente las niñas escogen nombres de flores y pájaros. El consejero debe orientar a su unidad en la elección del nombre. No se debe permitir ningún nombre que provoque burlas o bromas. Debe estar de acuerdo con el nombre del club, demostrando así una unidad de pensamiento en el club. (Evite usar nombres de héroes mitológicos o de asuntos seculares)

**EL RINCÓN DE LAS UNIDADES** El rincón de unidades tiene como objetivo fundamental promover el cumplimiento de los requisitos a través de una atención personalizada del consejero con el niño. En ese momento se llenaran los formularios del Club.

Es indispensable llevar registro de la asistencia y pago de cuotas. Cualquier negligencia en este asunto pronto afectará la moral del club. Un método que ha sido empleado con éxito para fortalecer un Club de Conquistadores y sus unidades es el sistema de puntaje. Sirve como una excelente "palanca" cuando la situación demanda óptimos resultados en poco tiempo. Por ejemplo, si hay un camporee por delante y se necesita uniformar al club y ponerlo rápidamente en condiciones, este sistema dará buenos resultados. También a veces sucede que después de un buen comienzo, poco a poco comienzan a menguar el espíritu y el interés. El sistema de puntaje puede resolver el problema inmediatamente.

El plan consiste en dar puntos a las diferentes unidades y los diferentes conquistadores de acuerdo con el uso de uniforme, espíritu, trabajos, manualidades, investiduras, etc. La campaña dura seis a trece semanas. Al terminar el tiempo, las unidades que superen cierto puntaje global tendrán derecho a participar en alguna excursión extraordinaria y el conquistador recibirá una premiación especial además de ser investido con buena conducta. Debe hacerse un diagrama mural que presente a todas las unidades y su progreso semanal en puntaje. Sería ideal presentarlo como una lucha en dar lo mejor de sí mismo. De este modo, todos tendrán oportunidad de ir al gran paseo, si alcanzan cierto puntaje. El registro debe llevarlo el consejero de la unidad.

El efecto del sistema de puntaje es electrificante. El niño que antes no se vestía con su uniforme y no traía sus cuotas, ahora tiene que hacerlo. Porque si no lo hace se le vienen encima todos los compañeros de su grupo, pues su negligencia resta puntos a la unidad entera.

Rasgos de carácter que se fomentan: Responsabilidad; Aseo y uniforme; Laboriosidad en las manualidades; Espíritu de camaradería; Cuidado de su clase de conquistador.

Sugerencias para prevenir problemas disciplinarios:

1. Planifique un amplio programa de actividades.
2. Nunca vaya a las reuniones sin prepararse.
3. Sea amigable, accesible y preocúpese por ellos siempre.
4. Cultive el sentido de humor.
5. No utilice el sarcasmo o el ridículo
6. No esté buscando siempre la falta.
7. Muestre dominio propio y sea paciente, aún bajo la presión.
8. Cuide el uso de su voz, hable claramente y con autoridad, pero no grite.
9. Mantenga contacto visual con la gente mientras habla.
10. De instrucciones y órdenes claras y precisas.
11. Elimine los amaneramientos que pueden llevar al ridículo. Evite las expresiones vulgares.
12. Sea justo e imparcial, no tenga favoritos.

La forma correcta de administrar disciplina es inspirar lo que es bueno y ordenado por medio del amor, de la bondad y de un ejemplo consistente. Gane la confianza de los niños. Muéstreles que los ama por medio de la bondad, y que espera su colaboración leal. Esta forma correcta desarrolla confianza, sumisión, cooperación y amor. Recuerde que buscamos un cambio de conducta, no castigarlo.

## II. COMIENZO Y ESTRUCTURACIÓN... (25 MIN.)

### a. COMO ORGANIZAR UN CLUB DE CONQUISTARES.

#### *Pasos para la organización del club*

1. **Solicitar consejo del Director de la Asociación/Misión de Ministerio Juvenil.** El director de la Asociación/Misión es el director de todos los clubes de Conquistadores del campo. Cualquier miembro de iglesia que vea la necesidad de organizar un club de Conquistadores debe solicitar consejo al Director de la Asociación/Misión de Ministerio Juvenil. antes de seguir adelante.

2. **Presentar el plan a la Junta directiva de la Iglesia.** Al recibir la recomendación del Director de la Asociación/Misión de Ministerio Juvenil, un miembro de la iglesia local o el mismo Director de la Asociación/Misión de Ministerio Juvenil, debe presentar el plan ante la Junta de Iglesia. Es necesario que la Junta de Iglesia autorice la organización del club.

3. **Informar a la congregación durante el Culto Divino.** Es necesario informar a la feligresía de la iglesia en cuanto a la organización de un Club de Conquistadores, los objetivos del mismo y las ventajas que representa, Se debe elegir a una persona capacitada que presente ante los miembros cuán necesario e importante es la organización del club. Esa persona podría ser: el Director de la Asociación/Misión de Ministerio Juvenil, el pastor de la Iglesia o un obrero del campo local que haya sido invitado por el pastor. Se recomienda hacer esta presentación el sábado de mañana a la hora del Culto Divino.

4. **Convocar a una reunión especial para el Sábado en la tarde.** A esta reunión deben asistir todos los interesados en la organización de un Club de Conquistadores. Debe invitarse a todos los Guías Mayores, padres de niños de edad primaria, maestros (de escuelas públicas y de escuelas de iglesia, maestros del Departamento Primario de la escuela sabática y todo miembro adulto que tenga "habilidades" que sean de interés para los niños). Se debe aprovechar esta ocasión para ofrecer más detalles sobre las actividades del club y su organización. También se recomienda invitar a los miembros de un club vecino para que ellos presenten el uniforme del club y demuestren algunas de las habilidades de los Conquistadores.

5. **Impartir el curso para consejero de 10 horas.** Bajo la dirección del Director de la Asociación/Misión de Ministerio Juvenil se debe presentar un curso de capacitación en el vecindario de la iglesia o en otro lugar cercano, a los que deseen asistir al mismo. Conociendo que el buen funcionamiento del club depende en gran medida de la preparación que poseen sus dirigentes, el Director de la Asociación/Misión de Ministerio Juvenil se encargará de dirigir ese curso a fin de entrenar el mayor número posible de directores, consejeros e instructores. Este curso requiere un mínimo de 10 horas de clase para orientación; pero en la actualidad tenemos material disponible para completar otras 50 horas de capacitación especial. (Que es el programa de Guías Mayores Master)

6. **La Iglesia elige al Director y Subdirectores.** Al finalizar el curso de capacitación, la Junta de la Iglesia debe seleccionar (entre las personas capacitadas para dirigir) un director y dos subdirectores, y recomendarlos a la iglesia. Después que la iglesia hay nombrado a estas personas, se reunirá la Comisión Directiva del Club.

7. **La directiva es la que elige a los consejeros de unidad e instructores.** Los miembros consejeros de la Comisión Directiva son: el pastor de la iglesia, el director de la Sociedad de Jóvenes, el Director de la Escuela de Menores o un maestro de los grados avanzados de la escuela de la iglesia, el Director y los Subdirectores del Club. El Director del Club es el presidente de esta comisión, la cual se encargará de elegir los consejeros de unidad e instructores, y de establecer las normas y reglamentos básicos para el buen funcionamiento del club.

8. **Hacer un plan de trabajo.** Este debe ser considerado el paso más importante en la organización. La elaboración del programa consiste en hacer planes de largo alcance con el fin de impulsar y mantener vivos los objetivos del club durante los meses futuros. Un sabio reconocimiento de las características de los adolescentes ayudará al personal del club a dividir el programa total del año, en tres o cuatro secciones. En cada una de estas secciones se enfatizará una fase especial del programa del año; lo cual dará flexibilidad al programa y permitirá que se introduzcan nuevas ideas entre un período y otro. **Cada reunión debe ser minuciosamente planeada.**

9. **Los directivos deben conseguir uniforme.** El Director, los subdirectores, los consejeros y los instructores componen el Personal del Club. Los mismos **deben reunirse con regularidad** para hacer los planes a fin de prepararse a sí mismos para la dirección del club. Esto les ofrecerá la oportunidad de familiarizarse con los objetivos y las actividades del club, y les ayudará a conocer mejor sus responsabilidades. **Todos los miembros del personal deben usar el uniforme** de los Conquistadores y portar las insignias correspondientes en todas las reuniones y actividades oficiales del club. (Ver grafico en el Apéndice)

10. **Admisión de los conquistadores.** Ahora, el personal del club estará preparado para dar la bienvenida a los niños que deseen pertenecer al club. Los primeros nueve pasos en la organización tomarán de tres a seis meses. Durante este tiempo de preparación se recomienda hacer circular la noticia de la organización del club por medio de la escuela sabática, la escuela y los miembros adultos de la iglesia. **También deben distribuirse solicitudes de admisión y anunciarse la fecha para la primera reunión.** Se recomienda invitar a la primera reunión a los miembros de un club vecino para que ellos presenten algunos de los proyectos realizados por los Conquistadores. En esa ocasión se debe presentar a los nuevos miembros el Personal Directivo del Club y mencionar algunas de las actividades que hayan preparado para el grupo. Si alguno de los niños traen la solicitud de admisión firmada por sus padres, éstas deben ser recibidas a fin de someterlas a estudio durante las próximas dos semanas. Luego se celebrará la **ceremonia de iniciación** de los miembros y se hará entrega oficial de las tarjetas de miembro.

11. **Se organizan las unidades y se enfatiza el uso del uniforme.** En la tercera reunión del club deben organizarse las unidades y asignarse los consejeros de unidad correspondientes. Durante los primeros meses, nuevos miembros continuarán ingresando al Club. Por lo tanto, se recomienda, al principio, asignar tres o cuatro niños a cada unidad; para que los nuevos miembros que lleguen puedan unirse a la unidad que mejor armonice con su desarrollo físico y mental. Para esa fecha la gran mayoría de los niños debe poseer sus uniformes. Es conveniente enfatizar en las solicitudes de ingreso que cada miembro tenga su uniforme a los sesenta días de haber ingresado al club. También se debe requerir el uso de las insignias, las cuales se consideran parte del uniforme.

## b. Las divisiones del club de conquistadores.

- 1) Club de pre-adolescentes (menores)
- 2) Club de adolescentes. (Júnior)
- 3) Consejeros asociados. (Guías mayores que están trabajando para ser investidos)

## c. Comisiones de conquistadores.

- 1) Comisión coordinadora (donde hay un club de pre-adolescentes y de adolescentes).
- 2) Comisión ejecutiva de Conquistadores.
- 3) Rincón de unidades,

## d. Club de padres de conquistadores

## II. Miembros del club... (10 Min.)

III. Constitución del club.... (25 min.)<sup>a</sup>

## a. Uniformes

Se recomienda el uso del uniforme en todas las actividades del club; reuniones regulares, reuniones especiales, investiduras, excursiones y paseos. El uniforme oficial de los Conquistadores es sencillo, práctico y económico. Las ventajas que ofrece el uso del mismo son las siguientes: inspira en cada miembro del club el respeto propio, contribuye a la buena apariencia del grupo, elimina los complejos de inferioridad que puedan crearse con relación a la indumentaria y ayuda a crear un sentimiento de unidad y compañerismo entre los miembros del club.

Teniendo en cuenta las ventajas que ofrece el uso del uniforme, los directores juntamente con los padres de los niños harán todo lo posible hasta lograr que cada niño tenga su uniforme. Si fuere necesario, el club organizará proyectos para ayudar a algunos de los miembros a conseguir sus uniformes. Ningún miembro llevará las insignias del club a menos que vista el uniforme completo.

## b. Finanzas

Para que el club funcione debidamente, se necesitan fondos. Corresponde a la Comisión Directiva buscar los medios para proveer al máximo las finanzas. Las principales fuentes de ingreso serán las siguientes:

1. *Donativos particulares*: Algunos de los miembros de la iglesia que no puedan participar y colaborar con el club en forma personal, podrán prestar su ayuda financieramente.
2. *Proyectos benéficos*. Tales como ofrendas especiales, venta de revistas, venta de los trabajos manuales, etc.
3. *Ofrendas*. La iglesia puede dedicar al club las ofrendas que se recojan el Día del Conquistador; o pueden subvencionar al club de su presupuesto para gastos de iglesia.
4. *Cuota de los miembros*.
  - a. Cuota de ingreso: Al entregar su solicitud de ingreso, cada niño debe pagar la cuota de ingreso que haya sido establecida.
  - b. Cuotas regulares: Se debe fijar una cuota mensual. Los consejeros deben formular un presupuesto sencillo. Algunos clubes prefieren establecer cuotas semanales en vez de

cuotas mensuales. El Conquistador que paga regularmente su cuota, desarrollará rasgos sanos de responsabilidad y economía; sentido de independencia y confianza en sí mismo.

- c. Cuotas especiales: Cada conquistador debe pagar los materiales que utiliza en la clase de artes manuales. Cada uno es responsable por la compra de su uniforme (La Directiva buscará la forma de ayudar a los miembros pobres). No se deben financiar las excursiones ni campamentos con los fondos regulares del club.

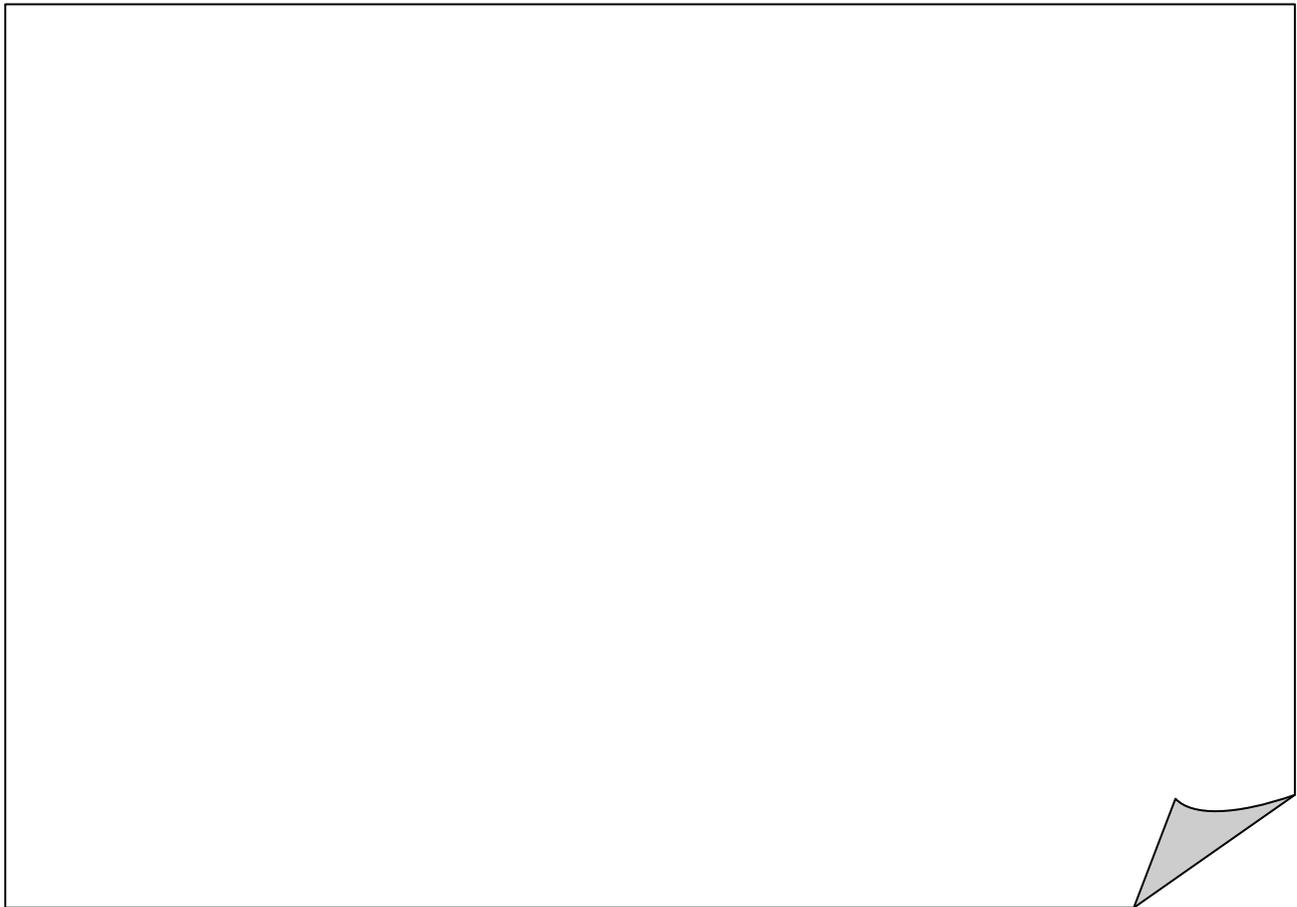
Para disponer de los fondos del club se necesitará la aprobación de la Comisión Directiva. El secretario-tesorero llevará un registro exacto de los ingresos y egresos del Club, y estará preparado a presentar un informe financiero cuando se le solicite.

Los fondos del club se emplearán en la compra de equipo para primeros auxilios, campamentos, artes manuales, libros, revistas, banderas, banderines y premios. Para mayor seguridad, se aconseja que los fondos se dejen bajo la custodia del tesorero de la iglesia y entregar el informe a la nueva directiva cuando concluya su ciclo de servicio.

**c. Informes**

**d. Seguro**

**e. Reglamento de membresía**



## COMO ENTENDER A LOS CONQUISTADORES

### OBJETIVOS:

Aprender a reconocer el proceso de desarrollo de los Conquistadores y cómo ayudarlos de una manera efectiva.

### EXPLICACIÓN:

Los participantes deberán de tratar los siguientes temas:

#### 1. Características del desarrollo de los Conquistadores.... (30min)

a. Se debe prestar atención especial a las variadas necesidades que aparecen en los siguientes períodos de crecimiento individual:

• Pre-adolescencia  
(10-12 años)

1. Adolescencia Temprana (13-15 años).

2. Adolescencia Media (16-17 años).

b. Características psicológicas.

- ◆ Ansiedad de los Adolescentes.
- ◆ El poder del ejemplo.
- ◆ El valor de cada niño.
- ◆ Colaborando unidos.
- ◆ Casos de estudio.

c. Características espirituales.

- ◆ Sensibilidad
- ◆ Estima propia.

d) Características físicas.

- ◆ Cambio Hormonales
- ◆ Motricidad.
- ◆ Crecimiento.

## CUARTA SECCIÓN (60 Minutos)

**DISCIPLINA CEREMONIAS Y MARCHAS****OBJETIVOS:**

1. Desarrollar un conocimiento teórico y práctico de los beneficios que los conquistadores pueden obtener por medio de un programa de marchas y ceremonias.
2. Obtener confianza en el procedimiento de ceremonias relacionadas con el club de conquistadores.

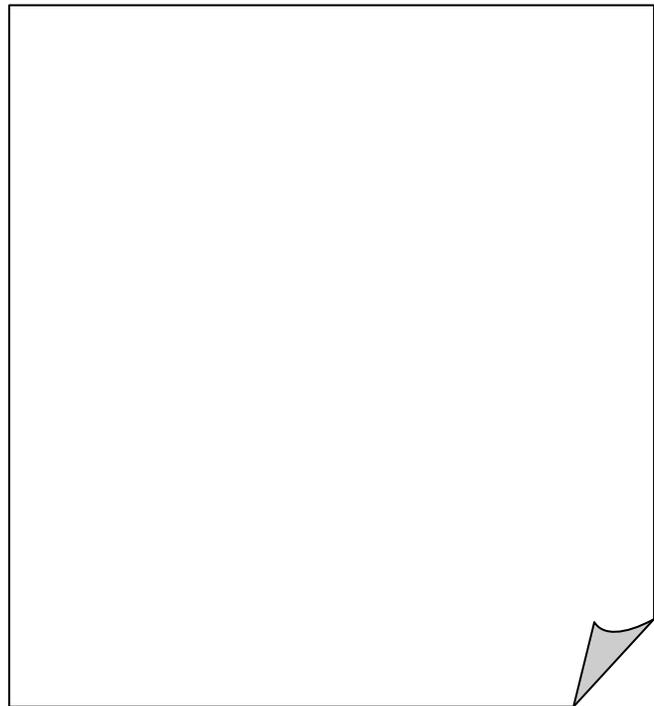
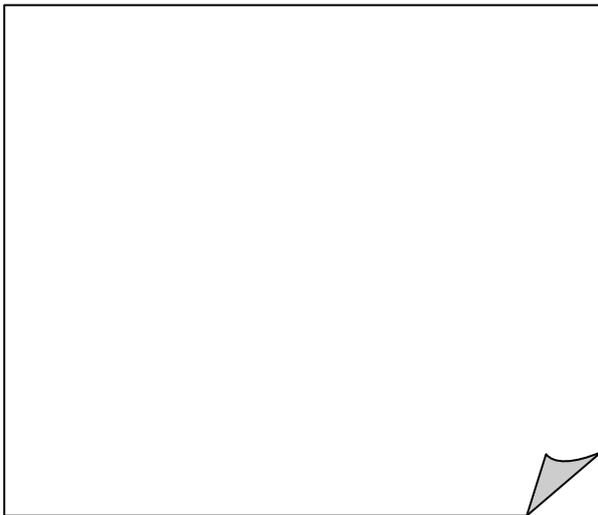
**EXPLICACIÓN:**

En esta sección los participantes:

1. Estudiarán la filosofía y propósito de las marchas y ceremonias en el programa de Conquistadores... (5 min.)
2. Se familiarizarán con el programa de apertura y la clausura de las ceremonias del club... (10 min.)
3. Se familiarizarán con las órdenes básicas de las marchas... (10 min.)

**PRINCIPIOS DE UNA DISCIPLINA EFECTIVA DEL CLUB... (35 min.)**

1. Disciplina frente al castigo
2. Procedimientos de la disciplina
3. Abuso del niño – abuso sexual.
4. Motivando a los Conquistadores.



## QUINTA SECCIÓN (60 Minutos)

## CREATIVIDAD Y ENSEÑANZA DEL CURRÍCULO DE CONQUISTADORES

**OBJETIVO:**

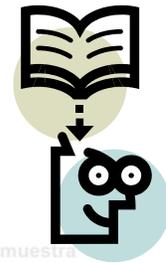
Descubrir la importancia y el valor de la creatividad y aprender maneras de desarrollar un estilo propio de enseñanza.

Proveer información acerca de cómo enseñar un curriculum de conquistadores de manera creativa.

**EXPLICACIÓN:**

En esta sección los participantes estudiarán dos aspectos principales.

1. Comprensión de la creatividad... (25 min.)
  - a. Propósitos y valores de actividades creativas.
  - b. Pasos en el proceso creativo.
  - c. Algunas herramientas activas.
  
2. Enseñanza de la creatividad en el curriculum de los conquistadores...(35min.)
  - a. Necesidad de conocimiento del estudio del curriculum de la clase.
  - b. Determinar el número de miembros y las necesidades de su clase.
  - c. Preparación de su plan de enseñanza.
  - d. Recursos existentes, tarjetas, libros, manuales.
  - e. Planee su trabajo y trabaje su plan.



## SEXTA SECCIÓN (75 Minutos)

**ARTE DE ACAMPAR Y EDUCACIÓN CAMPESTRE****EXPLICACIÓN:**

## 1. Plan básico de campamento... (35 min.)

- a. Planificación de un campamento.
- b. Planeamiento del programa.
- c. Guía para tener un campamento de éxito.
- d. El arte de acampar.



## 2. Estudio de la naturaleza... (40 min.)

- a. La importancia del estudio de la naturaleza.
- b. El espíritu de profecía y el estudio de la naturaleza.
- c. Objetivos de llevar a los conquistadores a relacionarse con la naturaleza.
- d. Juegos de la naturaleza adecuados para el sábado.
- e. Algunos métodos de estudio de la naturaleza.
- f. Sugerencias para dirigir un paseo.
- g. Notas acerca de dirigir una caminata interesante para los conquistadores.

## SÉPTIMA SECCIÓN (45 Minutos)

**LIDERAZGO DEL CLUB****EXPLICACIÓN:**

1. Estilos de liderazgo en el Ministerio de los Conquistadores (15 min.)

a. Estilos de liderazgo

1. Autocrático.
2. Laissez - Faire.
3. Democrático.

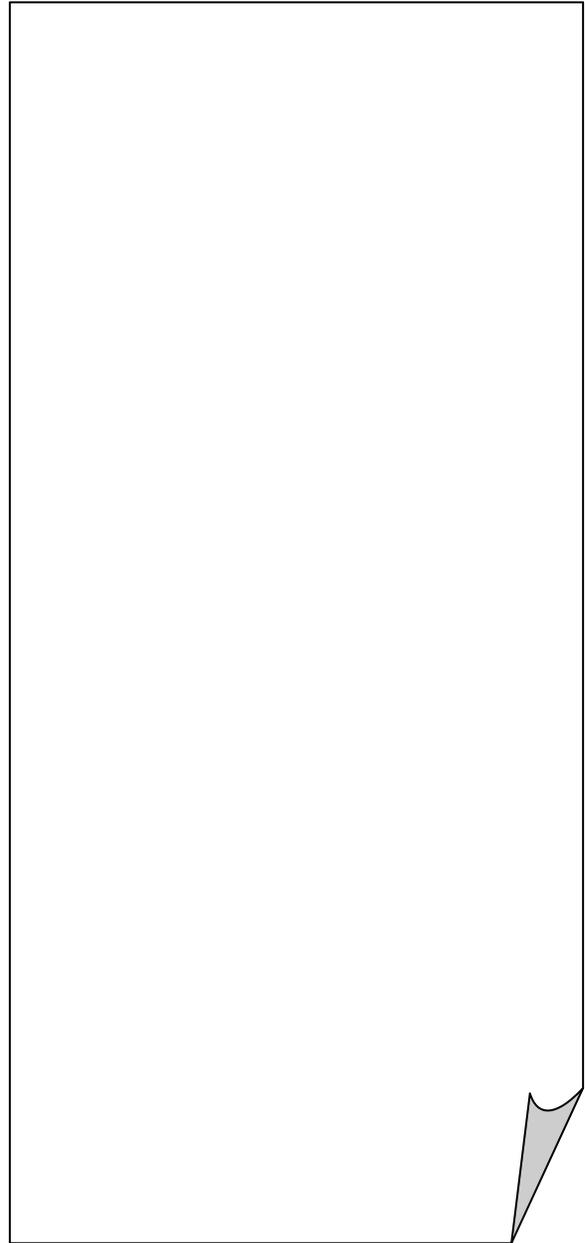
b. Liderazgo centrado en una persona ó un grupo.

2. Diversas funciones del liderazgo y su aplicación a la situación de los Conquistadores... (15 min.)

a. Funciones del dirigente.

1. Función edificadora.
2. Función del trabajo.
3. Características... (15 min.)

- ◆ Características de un buen consejero.
- ◆ Características de un buen director.
- ◆ Características de un buen director asociado.
  - a. Deseo de logro
  - b. Energía Mental
  - c. Decisión.
  - d. Perseverancia.
  - e. Confianza.
  - f. Integridad.
  - g. Persuasión.
  - h. Habilidad de dirigir a la gente.



## OCTAVA SECCIÓN (60 Minutos)

## PROGRAMACIÓN Y PLANEACIÓN DEL CLUB



### EXPLICACIÓN

#### 1. Eventos de la División y de la Asociación/Misión Local... (10 min.)

##### a. Feria de Conquistadores.

1. Objetivo.
2. Cronograma de eventos.

##### b. Camporee de Conquistadores.

1. Propósito y frecuencia.
2. Participación ¿Quiénes pueden asistir?
3. Requisitos de la Organización del club.

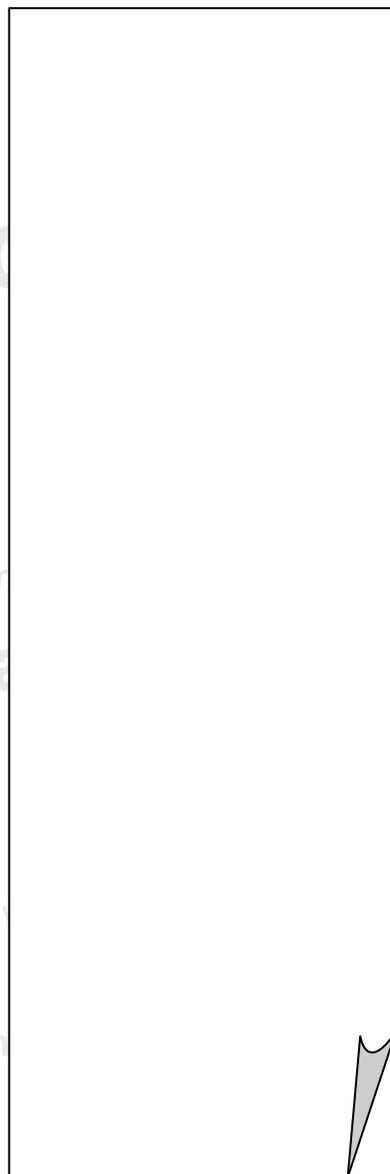
#### 2. Programas especiales.

- a. Programas de inscripción
- b. Día de los Conquistadores.
- c. Ceremonia de Iniciación.
- d. Inspección formal del club.
- e. Escuela para padres
- f. Grupo de apoyo.

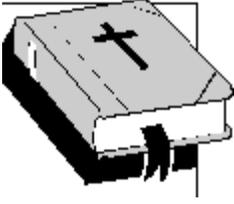
#### 3. Investiduras... (50 min.)

- a. Fijación de la fecha.
- b. Selección del lugar.
- c. Pedido de los materiales
- d. Planeación del programa.
- e. Certificación.
- f. Investidura - procedimientos.
- g. invitación al departamental de la Asociación/Misión

- ◆ Solicitud.
- ◆ Botones.
- ◆ Materiales.
- ◆ Tarjetas.
- ◆ Certificados de especialidad e investidura.



## NOVENA SECCIÓN (60 Minutos)



## CURRÍCULO DE ACTIVIDADES MISIONERAS

### OBJETIVO:

Comprender el potencial que un ejército entrenado puede tener.

- a. La urgencia de completar la comisión evangélica; acerca de desviar el privilegio de participación de nuestra juventud.
- b. Ventana abierta a la aventura al mostrarles ejemplos variados y posibilidades de creatividad en la obra misionera.

### EXPLICACIÓN:

#### 1. Actividad misionera en su contexto histórico... (15 min.)

- a. El requerimiento de la historia de la Biblia.
- b. La juventud a través de la historia. Fuente: El Conflicto de los Siglos.
- c. Los pioneros adventistas y ejemplos alrededor del mundo (ver números recientes de la Revista Adventista y otras publicaciones).

#### Preguntas:

- ¿Dónde están los jóvenes de 12 y 17 años hoy?  
 ¿Por que? ¿Cuándo y cómo ocurrirá un cambio?

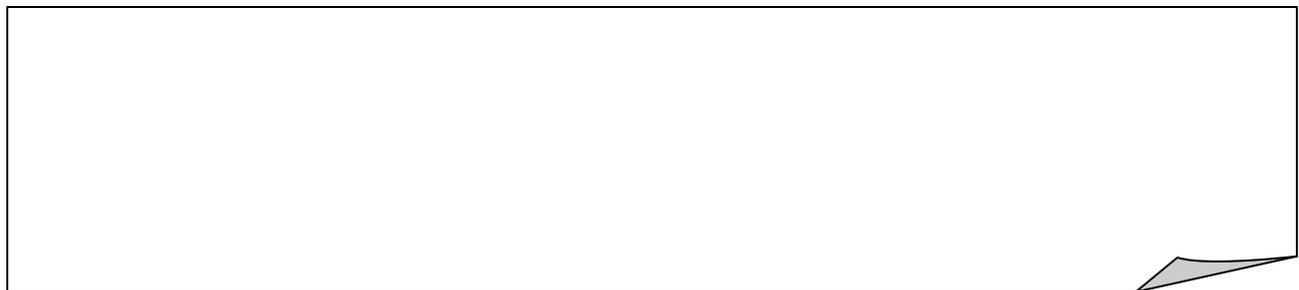
#### 2. Ejemplos recientes de la creatividad en la actividad misionera... (15 min.)

- a. Ejemplo de actividad de Individuos de la División Interamericana.
- b. Ejemplo de actividades de clubes locales.

#### 3. Trabajo en grupos pequeños... (20 min.)

Dividirse para hacer planes modelos de actividades misioneras.

#### 5. Presentación de los planes de estos grupos." (10min.)



## **PROGRAMA DE AVENTUREROS**

### **FILOSOFIA DEL PROGRAMA DE AVENTUREROS**

El programa de Aventureros fue creado para asistir a los padres en sus importantes responsabilidades como maestros y evangelizadores. El programa se propone reforzar las relaciones entre padres/hijos y aumentar el desarrollo del niño en las áreas espiritual, física, mental, y social. De esta manera la iglesia, hogar y escuela pueden trabajar juntos con los padres para desarrollar un niño maduro y feliz.

El mayor recurso de la iglesia son los niños; por lo tanto, es imperativo que como iglesia cumplamos el compromiso de proveer un programa para nuestros niños durante sus primeros años. Queremos que sean establecidos hábitos, pensamientos, motivos, disposiciones y actitudes correctas. El Sabio escribió, "Instruye al niño en su carrera, aun cuando fuere viejo no se apartará de ella." Prov. 22:6. Esto es más que un decir es una formula científica.

#### **Lo especial del club de aventureros**

El Club de Aventureros fue creado para dar a los niños la oportunidad de pertenecer a un grupo organizado. Para unirse al club los niños son invitados a participar en diversas actividades que mejoraran sus habilidades sociales. Desde el momento que los niños empiezan la escuela hasta que llegan a la pubertad, la necesidad de estar y ser aceptados por los niños de su misma edad va creciendo fuertemente.

El Club de Aventureros involucra a niños en los grados 1 a 4 y a sus padres. La programación para los Aventureros debería ser sencilla y corta, pero creativa. La involucración de los padres provee una oportunidad en la experiencia de aprendizaje.

Uno de los objetivos del Club de Aventureros es proveer una experiencia significativa y emocionante mientras los niños observan con anticipación el día cuando pasarán a formar parte del Club de Conquistadores.

#### **Historia del Club de Aventureros**

El programa de Aventureros fue creado para asistir a los padres en sus importantes responsabilidades como maestros y evangelizadores primarios. El programa se propone reforzar las relaciones entre padres/hijos y aumentar el desarrollo del niño en las áreas espiritual, física, mental, y social. De esta manera la iglesia, hogar y escuela pueden trabajar juntos con los padres para desarrollar un niño maduro y feliz.

Para poder ayudar a que el niño aprenda más acerca de la Biblia, salud, naturaleza, y para poder ayudarle a desarrollar sus habilidades interpersonales, la Conferencia General, en 1979, adoptó la idea de las clases de Aventurero de Abeja Industriosa, Rayo de Sol, Constructor, y Mano Ayudadora.

En 1972 la Conferencia de Washington patrocinó un club para niños llamado "Castorcitos," precursor de Aventureros, bajo la dirección de Carolee Riegel. La Conferencia del Noreste ha reportado haber tenido el concepto de un programa para niños para 1975. Para 1980 varias

conferencias estaban patrocinando un 'club para niños'. En 1988 el Departamento de Ministerios de iglesia de la División Norte Americana invitó a conferencias interesadas y especialistas de niños a estudiar y evaluar el concepto del Club de Aventureros. Un comité se reunió en 1989 para poner al día el programa de estudio de Aventureros, desarrollar galardones, y escribir normas para la organización del Club de Aventureros.

El comité involucró a líderes de la Escuela Sabática de niños, personal de educación, coordinadores de Ministerio Infantil de uniones y conferencias, y especialistas de familia y niños. Presidido por Norman Middag, la membresía del comité incluyó a Debra Brill, Terry Dodge, Sarah Fapton, Merrill Fleming, Joyce Fortner, Donna Habenicht, Jasmine Hoyte, Noelene Johnsson, Kathy Martin, Dixie Plata, Julia Raglin, Toini Shobe-Harrison, Emil y Tilhnan, Claude Thomas, Ruth Walker, Al Williamson, y Bob Wong.

El programa de estudio de Aventureros, escrito por Teresa Reeve, está diseñado como un vehículo para compartir y descubrir en preparación para la vida terrenal y en el cielo. El programa piloto de Aventureros comenzó en 1990 en la División Norte Americana.

## **Metas y objetivos**

### **¿Para qué tener un programa de Aventureros?**

El programa de Aventureros es diseñado para apoyar a los padres al asistir niños con e la desafiante tarea de desarrollarlos completamente como seguidores de Cristo en el mundo de hoy.

### **¿Qué beneficio trae completar el programa de estudio de Aventureros?**

1. Los niños, en su propio nivel, entregarán sus corazones y vidas a Jesucristo.
2. Los niños obtendrán una actitud positiva hacia los beneficios, alegrías, y responsabilidades de vivir una vida Cristiana.
3. Los niños adquirirán los hábitos, las habilidades y el conocimiento necesarios para vivir para Jesús ahora.
4. Los padres Y otros a cargo de los niños tendrán más confianza y serán más efectivos como colaboradores con Cristo por sus niños.

## **Objetivos**

El Club de Aventureros provee diversión y actividades creativas para los niños

1. para desarrollar un carácter como el de Cristo;
2. para experimentar el gozo y satisfacción de hacer las cosas bien;
3. para expresar su amor por Jesús en forma natural;
4. para aprender una buena actitud deportiva y aumentar sus habilidades para llevarse bien con otros;
5. para que descubran sus habilidades dadas por Dios y sepan como usadas para el beneficio propio y para ayudar a los demás;
6. para hacer crecer su entendimiento de que es lo que hace una familia

## ¿Qué es un Aventurero?

Un Aventurero es un niño entre los grados del 1-4. Cada persona única y especial. Aunque hay varias características que son típicas en niños de edad de Aventureros.

### Características del Aventurero

#### Características Físicas.

- Tengo energía abundante
- Estoy desarrollando coordinación

#### Características mentales

- Aprendo mientras hago
- Soy curioso
- Entiendo que puedo ver y tocar
- Soy imaginativo
- Memorizo fácilmente
- Me gusta la variedad

#### Características socio-emocionales.

- Estoy aprendiendo habilidades sociales
- Estoy volviéndome más independiente
- Necesito éxito y aprobación de su parte
- Soy fácilmente sobre emocionado
- Soy muy sociable

#### Características Espirituales

- Me preocupa distinguir lo correcto de lo incorrecto
- Todavía soy motivado por ventaja propia
- Me empapo con conocimiento Bíblico
- Requisitos para ser; miembro del club

### COMO RESPONDER

- Por favor no me pida que me quede sentado por mucho tiempo. Quiero HACER algo
- Permítame mejorar la coordinación a través de juegos y actividades
- No me diga cosas solamente, Permítame tratarlas y envolverme
- Deseo saber acerca de mi mundo. Dígame de una forma interesante

- Muéstreme que es lo que quiere que yo conozca. No espere que entienda explicaciones largas
- Muéstreme formas divertidas de usar mi buena memoria en buenos propósitos
- Me gustan las historias e inventar cosas
- Use diferentes tipos de historias, cantos, juegos y actividades.
- Deme muchas oportunidades para relacionarme con otros de mi misma edad
- Permítame descubrir y hacer cosas por mi mismo siempre que sea posible
- Ayúdeme a encontrar cosas que hago bien, déjeme saber que aprueban de mi
- Necesito estructura y dirección para encontrar mis impulsos y actividades
- Me gusta jugar y platicar con mis amigos
- Ayúdeme a entender justicia y porque las reglas son importantes
- Guíeme a hacer decisiones basadas en amor y sensibilidad por los demás
- Necesito un fundamento fuerte de entendimiento bíblico
- Estoy listo para aceptar a Jesucristo como mi salvador
- Puedo aprender a orar y a hacer decisiones basadas en la biblia

## **REQUISITOS PARA SER MIEMBRO DEL CLUB**

1. Niños en grados del 1-4 son elegibles para ser miembros de Aventureros.
2. Las actividades del club incluyen los galardones de Aventureros, salidas, y reuniones regulares del club y de los padres. Antes de unirse el padre del Aventurero debe aceptar participar y cooperar en estas actividades cuando se realicen.
3. Los miembros deben ser fieles en asistir. Algunos clubes establecen límites en ausencia y tardanza, y aquellos Aventureros que no cumplen con estos reglamentos se les pide que renuncien al club.
4. Los padres de los Aventureros deben estar disponibles a cooperar con los reglamentos y actividades del club, de acuerdo como fue aceptado en la Registración de Aventureros. De vez en cuando se les pedirá que suplan dinero y tiempo para apoyar la membrecía de su niño. Además es importante que asistan a las reuniones patrocinadas por el Club de Aventureros.
5. Los nuevos miembros deben pagar una cuota de Registración (la cual podría incluir seguro), y pagar las cuotas del club en forma trimestral, o anual~ como sea indicado por el director de Aventureros.
6. Los Aventureros deben tener y usar regularmente un uniforme. Deben de venir a reuniones y eventos patrocinados por el club en uniforme completo, cuando lo indique el director.
7. Se espera que los Aventureros obedezcan todas las regulaciones e instrucciones de los oficiales de Aventureros.
8. Los miembros del club y sus padres deben estar dispuestos a trabajar en proyectos a la comunidad.
9. Los Aventureros deben aprender y vivir por los principios del Voto y la Ley de Aventureros.
10. La membrecía del club es presentada junto con la tarjeta de identificación durante la ceremonia de iniciación.

## AVENTUREROS

El **club de Aventureros** es una organización a nivel mundial que se encarga de ofrecer una alternativa de **enseñanza cristiana integral** a todos los niños adventistas del mundo, se les enseña a conocer el mundo que les rodea, la naturaleza, la amistad y muchas especialidades practicas en distintos campos, además se les enseña desde temprana edad a compartir el amor de Dios, comprender las enseñanzas de la Biblia, y fortalecer su carácter.

El Club de Aventureros es un ministerio de la Iglesia Adventista del 7o. Día, disponible a todos los niños en edades de 6 a 10 años, en el cual la **iglesia, el hogar y la escuela** se han unido para ayudar a los padres en el desarrollo de sus hijos, para que éste sea más rico y más significativo, enseñando a los niños a crecer felices en sabiduría, estatura y en favor con Dios y los hombres.



### PROPÓSITO:

Enfatizar que la misión y los objetivos de la iglesia adventista del séptimo día deben ser pertinentes y significativos para las familias de hoy.

### OBJETIVO:

Identificar por los Ministerio Aventureros: su filosofía, propósito y singularidad, a fin de conseguir una visión general de la historia de los Aventureros.

### EXPLICACIÓN

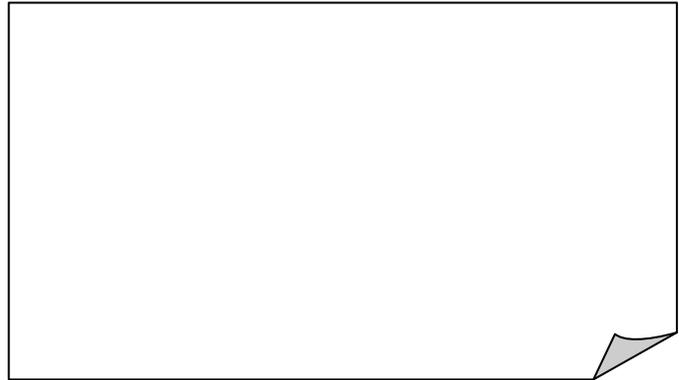
1. Historia de los Aventureros.
2. Logo del Aventurero.



3. Filosofía del Aventurero.

Unir y fortalecer los lazos de los padres e hijos en una sana convivencia de crecimiento para ambos, donde se puedan transmitir valores de los padres a los hijos.

4. El aventurerismo como Ministerio.
  - Metas y Objetivos
  - La iglesia y el Aventurero.
  - La comunidad y el Aventurero.



6. El uso del Manual para el instructor de los Aventureros.

### OBJETIVOS DEL CLUB DE AVENTUREROS

- 1.- Que desarrollen un carácter semejante al de Cristo.
- 2.- Que experimenten la alegría y la satisfacción de hacer las cosas bien.
- 3.- Que expresen su amor a Jesús en forma natural.
- 4.- Que aprendan a ser buenos deportistas y que fortalezcan su capacidad para llevarse bien con los demás.
- 5.- Que descubran las habilidades que Dios les ha dado, y que aprendan a usarlas en beneficio de los demás.
- 6.- Que descubran el mundo de Dios.
- 7.- Que mejoren su capacidad de entender qué es lo que fortalece a las familias.
- 8.- Conseguir el apoyo de los padres para la educación de sus hijos.

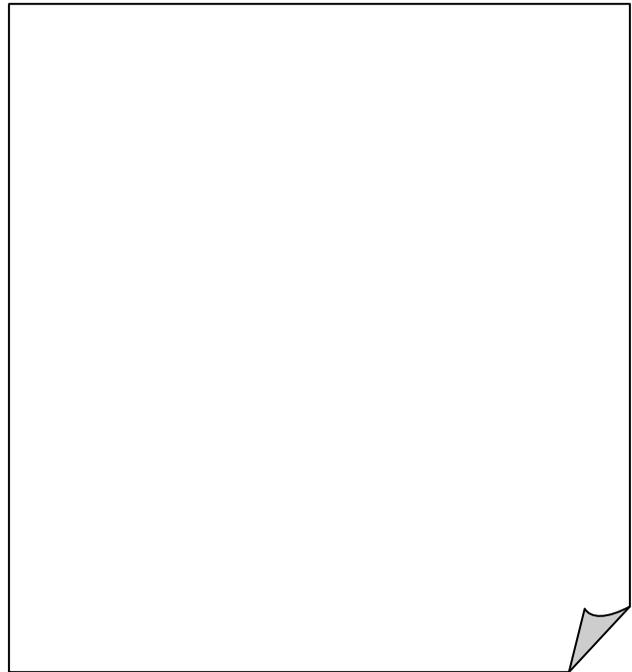
### EMBLEMAS

#### VOTO:

"Por amor a Jesús, haré siempre lo mejor."

#### LEY

- Ser obediente
- Ser bondadoso
- Ser leal
- Ser puro
- Ser respetuoso
- Ser atento
- Ser útil
- Ser alegre
- Ser considerado
- Ser reverente



SECCIÓN AVENTUREROS UNO (75 Minutos)

## ORGANIZACIÓN DEL CLUB DE AVENTUREROS

### PROPOSITO:

*Presentar las normas y requisitos de la organización del Club de los Aventureros.*

### OBJETIVO:

Explicar los procedimientos básicos y apropiados para la organización y mantenimiento del Club de los Aventureros.

### EXPLICACIÓN

Los participantes estudiarán tres áreas principales:

1. Organización del Club... (25 min.)
  - a. Compromiso de la iglesia.
  - b. Preparación del personal.
  - c. Carta de inscripción.
    - Carta de Inscripción denominacional (Asoc.)
    - Carta de inscripción de la organización del Club
  - d. Financiamiento.
  - e. Relaciones públicas.
  
2. Reglamentos para funcionar... (25 min.)
  - a. Membresía de la junta directiva de la iglesia.
  - b. Participación de los padres.
  - c. Membresía del Club a la Asociación
  - d. Uniforme.
  - e. Calendario y opciones de tiempo.
  - f. Formulario de Inscripción.
  - g. Formulario médico.
  
3. Comienzo y estructura... (25 min.)

## UNIFORME OFICIAL DE LA DIVISIÓN INTERAMERICANA

### Oficiales (Directiva)

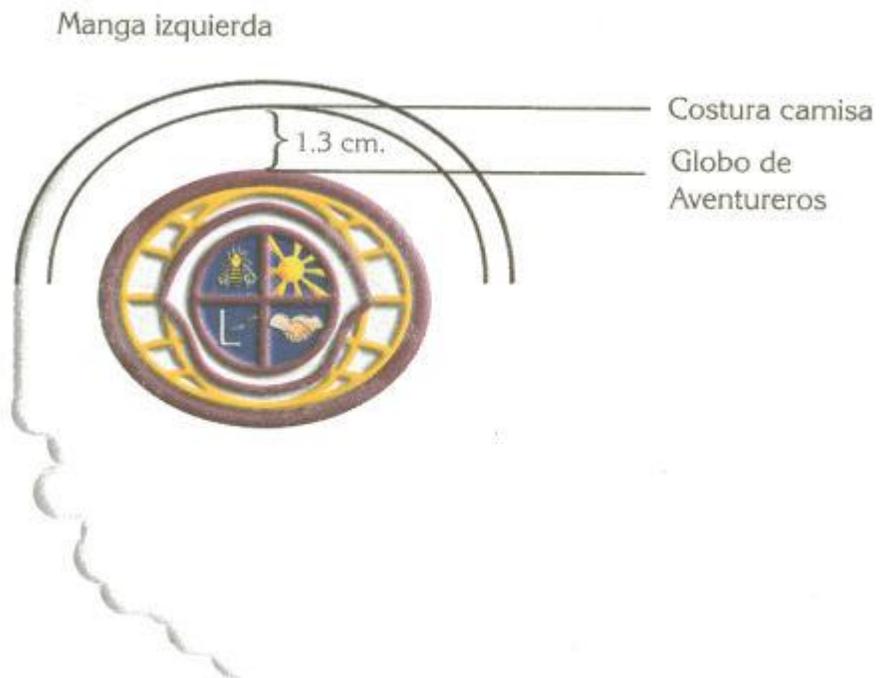
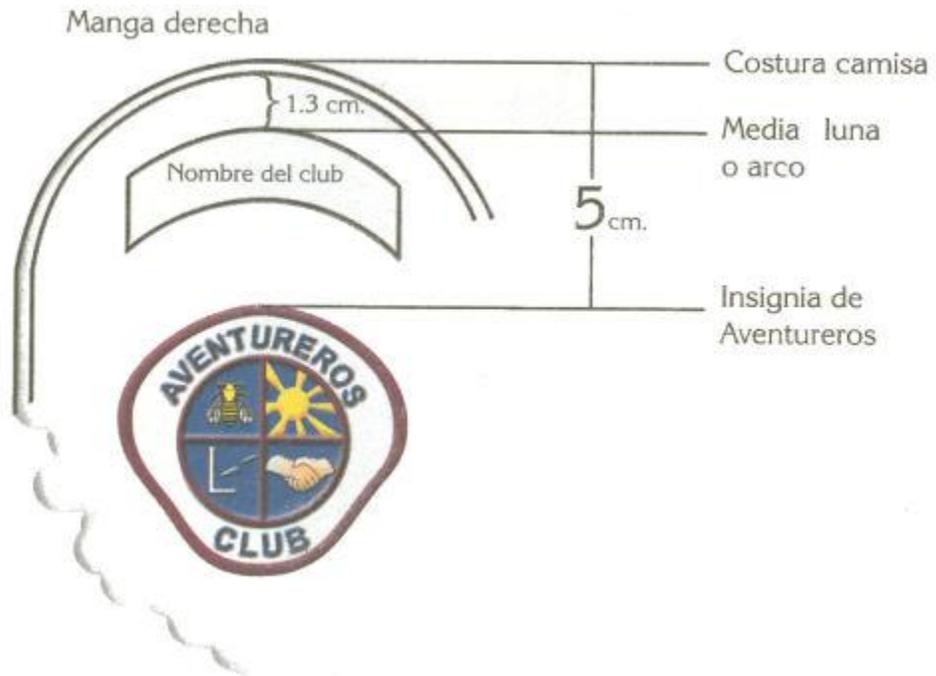
- Damas y caballeros usarán su uniforme de Guía Mayor

### Niñas:

- Falda azul marino.
- Blusa blanca.
- Calcetas o medias de algodón azul marino, tipo colegial.
- Zapatos negros.
- Correa o cinturón negro.
- Pañoleta color vino tinto con el logo de aventureros.
- Banda de especialidades color azul marino.
- Boina azul marino.

### Niños:

- Pantalón azul marino.
- Camisa blanca.
- Calcetines azul marino.
- Zapatos negros.
- Pañoleta color vino tinto con el logo de aventureros.
- Cinturón negro.
- Banda de especialidades color azul marino.
- Boina azul marino.



## SECCIÓN DOS (75 Minutos)

**COMO COMPRENDER AL AVENTURERO****PROPÓSITO:**

Ayudar a los padres a enfrentar el desafío de guiar a sus niños a Cristo.

**OBJETIVO:**

Reconocer las necesidades del desarrollo de los Aventureros y aprender cómo atenderlas adecuadamente.

**EXPLICACIÓN**

Se requiere que los participantes comprendan y analicen lo siguiente:

## 1. Características del desarrollo del Aventurero

Se deberá dar atención especial a las diferentes necesidades:

- a. Características físicas.
- b. Características mentales.
- c. Características socio-emocionales.
- d. Características espirituales.

## 2. Efectos de pertenecer a la unidad... (10 min.)

## 3. Principios para una disciplina apropiada en el Club...(15 min.)

- a. Disciplina vs. Castigo.
- b. La seguridad y su club.
- c. Abuso infantil.
- d. Abuso sexual.

## 4. El Aventurero como una persona única y especial...(10 min.)

## SECCIÓN TRES (60 Minutos)

**LIDERAZGO DEL CLUB DE AVENTUREROS****PROPÓSITO:**

Aprender los conceptos y estrategias que ayuden a experimentar el éxito en el liderazgo de los Aventureros.

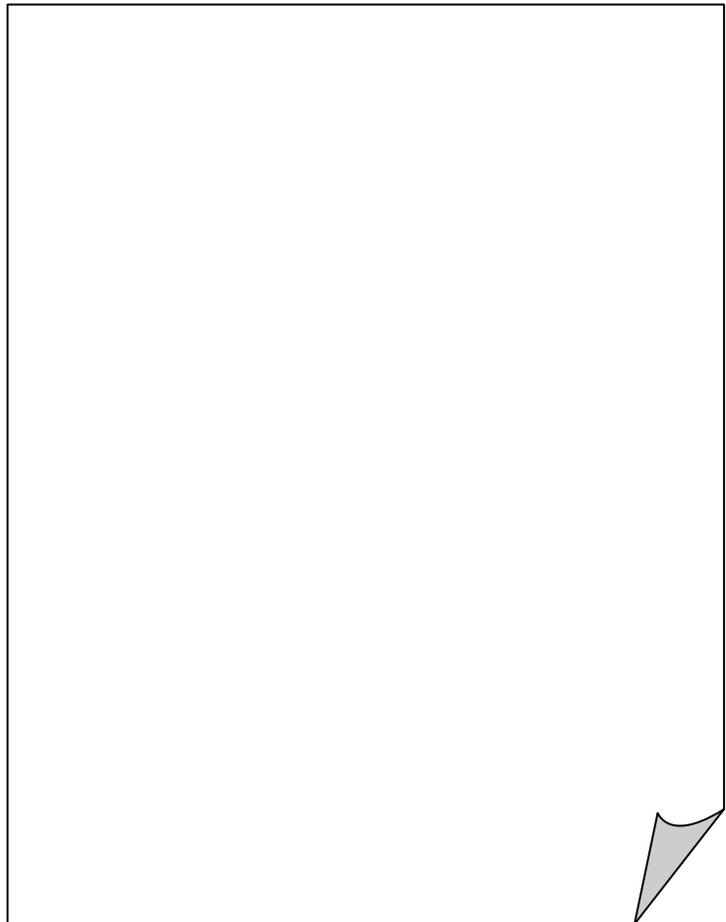
**OBJETIVO:**

Comprender los diferentes estilos de liderazgo y el efecto que cada uno de ellos tiene sobre los diferentes niveles de edades.

**EXPLICACIÓN**

Los participantes analizarán las diferentes facetas del liderazgo cristiano en relación con el Club de Aventureros.

1. Definición de liderazgo... (5 min.)
2. Estilos de liderazgo... (10 min.)
  - e) Autocrático.
  - b) Laissez-faire.
  - c) Democrático.
3. Actitudes y cualidades del liderazgo cristiano...(15 min.)
4. Deberes del personal de Aventureros... (15 min.)
  - a. Director.
  - b. Director asociado.
  - c. Consejero.
5. Fijar metas preguntas y Consideraciones...(15 min.)
  - a. ¿Qué es lo que se debe lograr?
  - b. ¿Como se logrará?
  - c. ¿Cuándo se logrará?
  - d. ¿Quién debe lograrlo?
  - e. Medidas para el control.
  - f. Pasos en la comunicación.



## SECCIÓN CUATRO (120 Minutos)

**PROGRAMACIÓN DEL CLUB DE AVENTUREROS****PROPÓSITO:**

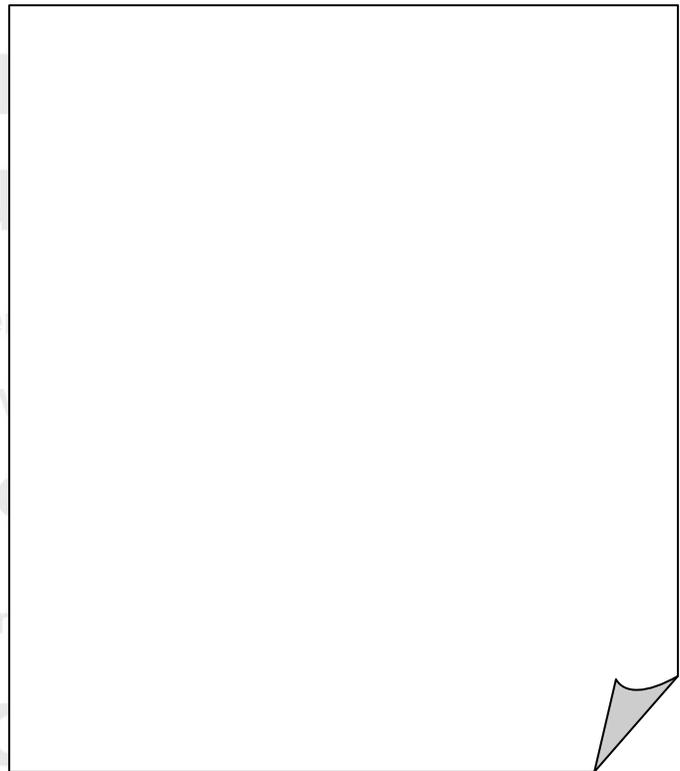
Ayudar a los niños a formar una amistad con Jesús, guiarlos hacia la vida eterna y fortalecer la relación con sus padres.

**OBJETIVO:**

Comprender e implementar el programa del Aventurero, las características que deben seguirse y presentarse, y las personas que participarán.

**EXPLICACIÓN**

1. Programa anual... (25 min.)
  - a. Metas del club de Aventurero.
  - b. Planificación del calendario.
  - c. Clases del Aventurero.
  - d. Participación paterna.
2. Orientaciones para el programa... (10 min.)
3. Reuniones del club.
  - a. Membresía del club.
  - b. Los que no son miembros del club.
4. Actividades hijos-padres... (25 min.)
  - a. Inscripción.
  - b. Club de padres.
  - c. Inauguración.
  - d. Relaciones públicas.
  - a. Expediciones.
  - f. Conferencias "Día de juego"
  - g. Investidura.
  - h. Ceremonia de la bendición.
  - i. Ceremonia de iniciación.



## SECCIÓN CINCO (90 Minutos)

**PLAN DE CLASES PARA AVENTUREROS****PROPÓSITO:**

Comprender el plan de clases del Aventurero y las áreas que constituyen especialización para el participante.

**OBJETIVO:**

Sugerir métodos para enseñar de una manera creativa y significativa el plan de clases del aventurero.

**EXPLICACIÓN**

1. Metas del aventurero... (5 min.)
2. Visión general... (10 min.)
3. Como utilizar los materiales del plan de clases... (15 min.)
  - a. Comprender la creatividad.
  - b. Estudio del plan de clases.
  - c. Trabajar con su plan de enseñanza,
  - d. Como atender los desafíos singulares.
  - e. Plan de estudio del rincón de unidades.
4. Planifique su calendario y realice su plan... (20 min.)
  - a. Identifique las necesidades e Intereses singulares.
  - b. Elija una forma sistemática de exigir los trabajos
  - c. ¿Quién enseñará los requisitos?
  - d. ¿Cuándo se enseñarán?
  - e. ¿Donde se enseñarán?
  - f. ¿Cuál es la información que necesitan conocer ellos?
  - g. ¿Como se enseñará todo eso?
5. Recursos... (15 min.)
6. Plan de clases y la participación de los padres (Uso del manual de clase para padres)

SECCIÓN SEIS (90 Minutos)

## PROGRAMA DEL CLUB DE PADRES DE LOS AVENTUREROS

### PROPÓSITO:

Enseñar adecuadamente las técnicas paternas y recibir, por lo tanto, las promesas de bendición del Señor.

### OBJETIVO:

Enfatizar la obligación y deberes paternales, autoridad y responsabilidad de instruir al hijo y de enseñarle la forma de honrar a sus padres.

### EXPLICACIÓN

1. Capacitación paterna... (15 min.)
2. La familia del aventurero... (5 min.)
3. Reuniones del Club de padres... (30 min.)
  - a. Amistades entre los Padres,
  - b. Recursos Comunitarios.
  - c. Lo que el club de Padres del Aventurero es.
  - d. Los recursos de la comunidad,
4. Afirmación paterna... (10 min.)
5. Manual de clases para Padres



## SECCIÓN SIETE (60 Minutos)

**REQUISITOS Y ESPECIALIDADES DEL AVENTURERO****PROPOSITO:**

Ayudar a cada niño a lograr las metas del Aventurero haciéndolo participar en actividades apropiadas y divertidas en el cumplimiento de requisitos y especialidades.

**OBJETIVO:**

Enseñarles a los Aventureros que aprender es divertido; estimularlos a crecer mental, física, social y espiritualmente; y a incluir a Jesús en cada actividad.

**EXPLICACIÓN**

Desarrollar la capacidad de reconocer que algunos niños necesitan mayores desafíos y actividades adicionales, mientras que otras con mucha dificultad pueden cumplir con los requisitos.

## 1. Metas... (10 min.)

- a. Enseñarle al aventurero los nuevos conceptos y actividades en una forma entretenida y creativa.
- b. Presentar mayores desafíos al niño que desea saber más pero sin desanimar a los que tiene dificultad para aprender y cumplir las especialidades.
- c. Ayudar a cada aventurero a lograr una vida equilibrada, física, mental y espiritual.
- d. Estimular a cada niño a dar lo mejor de sí.

## 2. Ser creativo... (20 min.)

- a. Gozar aprendiendo del tema elegido.
- b. Presentar ideas en forma entretenida.
- c. Reunir ideas y materiales.
- d. Tener experiencia de primera mano.
- e. Ampliar y hacer que los requisitos y especialidades tengan vida.

## 3. Especialidades para cada clase... (30 min.)

Version de

Version de muestra

## **CURSO DE 10 HRS. PARA CONSEJEROS DE AVENTUREROS Y CONQUISTADORES**

Version de muestra

Version de muestra

Version de muestra

1.- Historia, Filosofía y Propósitos del club	2.- Como entenderlos	3.- Liderazgo del club
4.- Organización del club	5.- Programa y planeamiento del club	6.- Ministerio de actividades misioneras
7.- Creatividad y enseñanza del currículum	8.- Campamento y enseñanza al aire libre	9.- Marchas y ceremonias

**¡COMPLETADO!**