

# CURSO DE CONSEJEROS



*Una presentación actualizada del  
curso básico de 10 horas*

# OBJETIVOS ESPIRITUALES

---

**Diligencia**

**Pureza**

**Honradez**

**Veracidad**

**Cortesía**

**Obediencia**

**Sinceridad**

**Reverencia**



# OBJETIVO PRIMORDIAL

**Salvación  
Y  
Servicio**

# OBJETIVOS ESPECÍFICOS

---

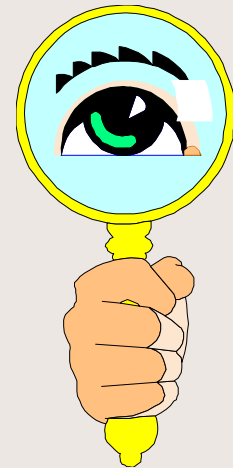
Proveer recreación positiva

Desarrollar un carácter noble

Promover las clases J.A:

Desarrollar físico, mental, espiritual y social

Orientar al niño al servicio misionero



# CRECIENDO COMO X CRECIO

---

En gracia para con Dios

En estatura



En sabiduría

En gracia para con los hombres

# NUESTRO ÉNFASIS COMO LÍDERES

---

- Reavivamiento
  - Evangelización
  - Recuperación
  - Atención espiritual
  - Una filosofía distinta.
- \* Sociedad de menores 1902
  - \* Boy Scouts 1907



# CAP. II

## LOS LÍDERES DE CONQUISTADORES

- Confianza
- Positivismo
- Entusiasmo
- Habilidades
- Interés por la juventud
- Espiritualidad



# EL DIRECTOR

## Funciones

---

1. Calendarizar

2. Organizar

3. Dirigir

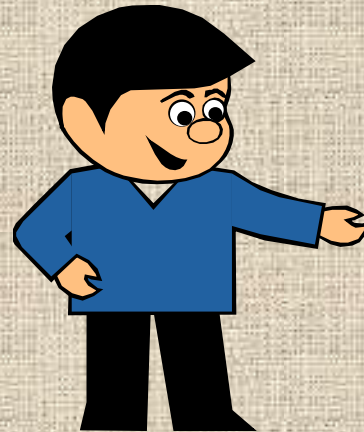
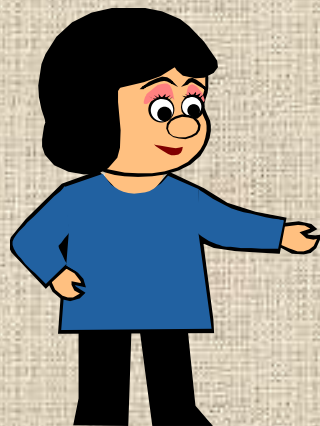
4. Supervisar





# EL SUBDIRECTOR

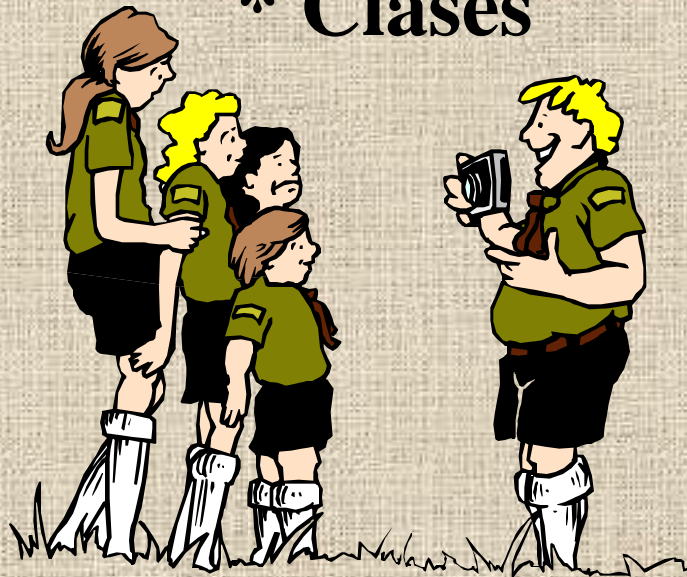
**Generalmente se necesitan dos.**



# LOS INSTRUCTORES

Son los encargados de enseñar

- \* **Manualidades**
- \* **Especialidades**
- \* **Clases**

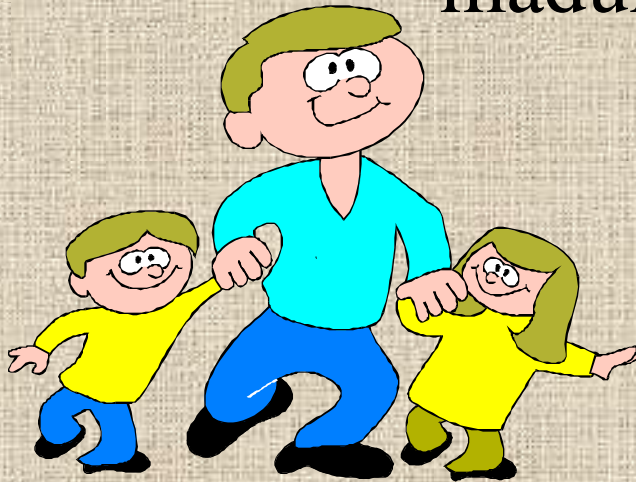


# LOS CONSEJEROS

Juegan un papel muy importante

Deben ser

- confiables.
- maduros emocionalmente.
- maduros espiritualmente.



Si no es Guía Mayor investido  
debe tomar el curso básico de 10 hrs.

# EL CONSEJERO COMO INSTRUCTOR



- Impartir conocimiento.
- Desarrollar sus propias habilidades.
- Evitar hacer las cosas por ellos.
- Tener el amor de X en su corazón.



# EL “CONSE” COMO MOTIVADOR

MOTIVAR: Estimular, provocar deseo por algo, alentar para lograr lo deseado.

## ¿Cómo lograrlo?

- Resaltar logros individuales y de grupo.
- Resaltar lo positivo de cada niño como tal.
- Tratar a todos con igual cariño.
- Trabajar con metas.

“Una vida sin metas es una muerte viviente” MCP. 351.

- Grandes poderes motivadores.

Fe, Esperanza y amor.

\* Ver los obstáculos como oportunidades de vencer.



# EL “CONSE” COMO EJEMPLO



- \* Es inevitable ser imitado, admirado o criticado.
- \* El modelaje es una forma de enseñar.
- \* San Mateo 18:6,7. “Hacer tropezar a un conquistador”

# AUTO EXÁMEN

	EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	ACEPTABLE	POBRE
Pulcritud					
Puntualidad					
Cortesía					
Dom. propio					
Entusiasmo					
Responsa- bilidad					
Actitud positiva hacia la iglesia					
Amor					
Justicia					

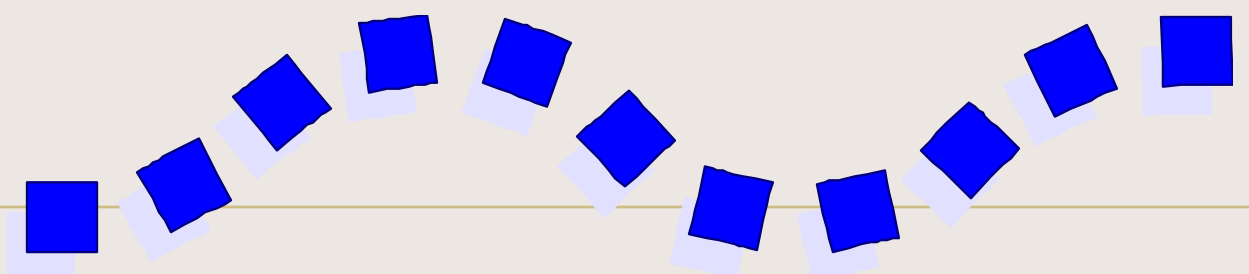


# EL CONSEJERO COMO EVANGELISTA

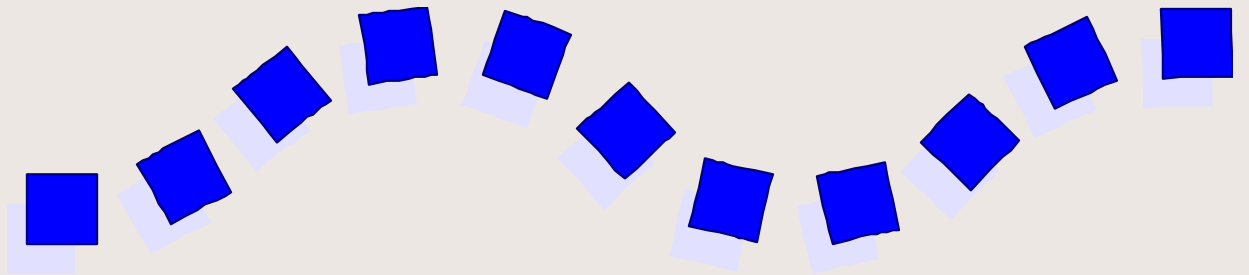
---

- Conducirlo hacia X.
- Entrenarlos para el servicio.
- Interesarse en su bautismo.





C.N. 473 “Cuando llega el periodo  
más feliz... su primer servicio a  
Dios”.



The image features a spiral-bound notebook with a brown cover. The page is cream-colored and has a horizontal gold line. Above and below the text, there are decorative arches made of blue squares, each with a light blue shadow, giving them a 3D effect. The text is written in a black, serif font.

# EL CONSEJERO COMO MEDIADOR

---

- “La unidad hace la fuerza”.
- Mostrar disgusto ante actividades intolerantes o agresivas.
- Detectar a los líderes e invitarlos al diálogo
- Evitar alianzas malignas.
- Programar actividades extracurriculares.



# EL CONSEJERO COMO MEDIADOR ESPIRITUAL

---

- Encausar la creatividad, energías y talentos
- Señalar los caminos equivocados.
- No apoyar un curso de acción contrario a los ideales J.A.



## QUE DEBE HACER EL CONSEJERO CUANDO...



- Escucha a sus muchachos hablando mal del Director.
- Quieren levantarse a media noche y tumbar carpas.
- Alguien sugiere tomar otra ruta durante una caminata del club.

# EL CONSE COMO TRANSMISOR DE VALOR Y RESPECTO

- A las figuras de autoridad
- A los adultos
- A las cosas.
- A la naturaleza
- A las personas



## ... COMO AMIGO

- Consolador en las tristezas.
- Comprensivo en los fracasos.
- Comparte triunfos.
- Desvanece dudas.
- Siempre lo podemos encontrar.
- Habla cara a cara y con la verdad.







# ALIDADES DE UN BUEN CONSEJERO

- Su blanco supremo: Salvación de sus muchachos.
- Celo misionero
- Energía
- Optimismo
- Entusiasmo
- Responsabilidad
- Interés por la juventud
- Iniciativa e ingenio
- Firmeza de carácter
- Temperamento equilibrado.
- Afición por actividades al aire libre.
- Afición por la naturaleza.
- Habilidad por organizar
- Amor por los niños.
- Trasmite confianza
- Su prioridad es salvar su alma

Mi



RESOLUCIÓN

## CAP. 111

# COMO ORGANIZAR UN CLUB DE CONQUISTADORES




**Propósito del club:** orientar a los menores por la senda de la verdad y ayudarles a emplear su entusiasmo y energía juvenil a favor de Cristo.

## PASOS PARA LA ORGANIZACIÓN

1. Solicitar consejo al pastor de la iglesia.
2. Presentar el plan a la junta de iglesia.  
\*comienza la campaña de promoción...)
- 3 Informar a la congregación durante el culto divino.
- 4 Convocar a reunión especial por la tarde.
- 5 Solicitar ayuda al depto. J.A. de la Asociación.
- 6 Impartir el C.C. de 10 horas.
- 7 La iglesia elige al director y subdirectores.



- 
- 8 La comisión directiva elige consejeros e instructores. *\*Pastor, Dir. de J.A., Secretario-Tesorero J.A., Director y Subdirector del club.*
  - 9 La nueva directiva organiza el programa.
  - 10 El personal directivo se prepara y uniforma
  - 11 Admisión de conquistadores (después de una intensa y prolongada promoción)
  - 12 Ceremonia de iniciación (no tiene que ser la primera reunión).
  - 13 Organización de unidades (3a. o 4a. reunión).
  - 14 Repartición de tarjetas, por clases.

## VOTO DEL CONQUISTADOR

---

Por la gracia de Dios seré puro,  
bondadoso y leal, guardaré la  
ley del conquistador, seré  
siervo de Dios y amigo de la  
humanidad.

# LEY DEL CONQUISTADOR

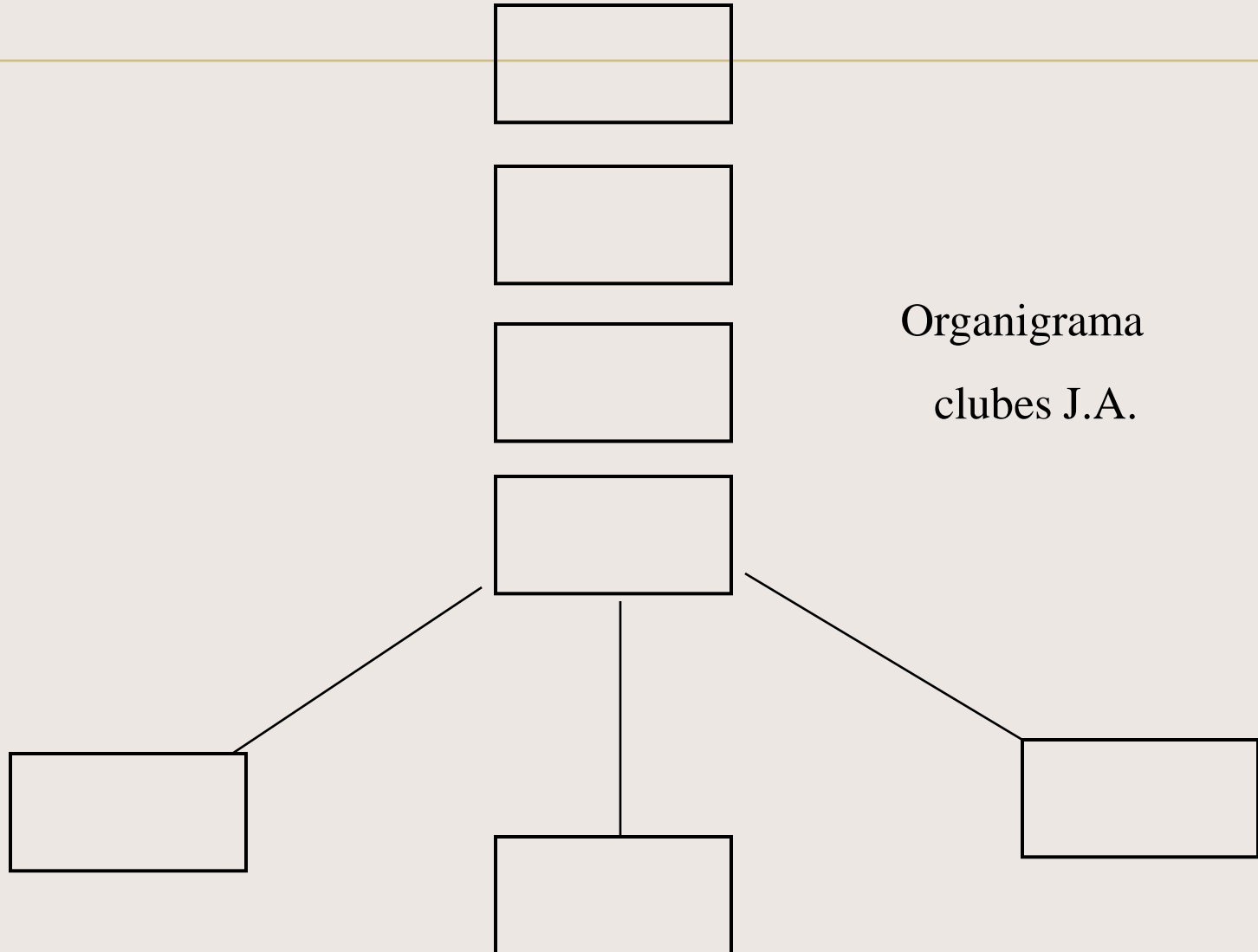
---

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.



# ORGANIZACIÓN BÁSICA



Organigrama  
clubes J.A.

# ORGANIZACIONES REGIONALES

---

- Se debe invitar al Dir. J.A. del campo a participar.

- Se nombrará una directiva:

Director, Subdirector, Secretario y Tesorero

- El nombramiento lo harán: El director de jóvenes de la Misión, los pastores de la región y los directores de los clubes.

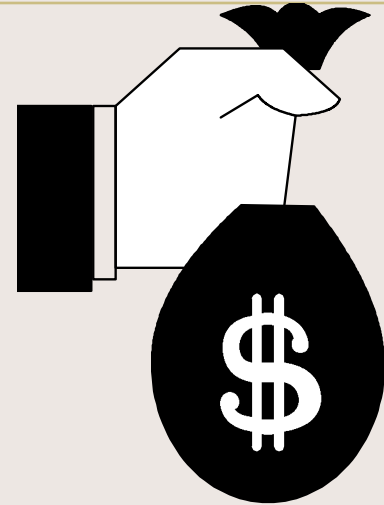
# FINANZAS DEL CLUB

---

## **FUENTES DE INGRESO.**

1. Donativos especiales.
2. Proyectos benéficos
3. Ofrendas especiales
4. Cuotas regulares de los miembros
5. Cuotas especiales

\* El tesorero estará siempre listo a presentar un informe financiero si se le solicita



# **PROGRAMA SUGERENTE PARA REUNIONES**

---

## **# 1 DE UNA HORA Y MEDIA**

### **APERTURA**

15 min.

- Silbatazos y formación
- Honores a las banderas
- Oración
- Rincón de unidades

## **CUERPO**

69 min.

- Relato o charla sobre ideales M.A.
- Clase de manualidad o especialidad.
- Actividad recreativa.

## **CLAUSURA**

6 min.

- Arriar banderas
- Anuncios finales

# PROGRAMA # 2 DOS HORAS

---

**APERTURA** (Igual a #1) 15 min.

**CUERPO** 99 min.

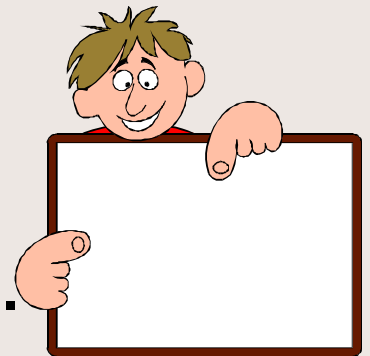
- Ideales M.A.
- Clase M.A.
- Juegos o ejercicios (marchas)
- Artes manuales:

**CLAUSURA** (Igual a #1) 6 min

# INICIACIÓN DEL CLUB

DEBE HACERSE AMPLIA PROPAGANDA  
PARA LA PRIMERA REUNIÓN

- Anuncios en la iglesia.
- Avisos en el Boletín de la iglesia.
- Avisos en la Escuela de Iglesia.
- Distribución de volantes.
- Avisos en el depto. de menores E.S.
- Reuniones especiales con los padres.
- Sermones especiales en el Culto Divino.





# PRIMERA REUNIÓN

---

- **LUGAR:** Casa, Taller, Gimnasio, Garage, debe ser fijo.
- **TIEMPO:** 1 vez por semana, en sábado, domingo o alternado.
- **DURACIÓN:** No más de una hora al principio, Después hasta 2 hrs.

# RECUERDE



- Iniciar siempre a tiempo.
- La directiva llega 15 min antes; oración.
- En esta reunión se entrega un formulario de ingreso.
- El ánimo cae cuando la asistencia es baja. Procure la mayor asistencia posible.
- Motívelos a adquirir sus uniformes durante las primeras 5 reuniones.

# LAS CLASES PROGRESIVAS

- AMIGO (Tener 10 años y/o estar en 5to.grado )
- COMPAÑERO (Tener 11 años y/o estar en 6to. Grado)
- EXPLORADOR (Tener 12 años y/o estar en 1o. Sec.)
- ORIENTADOR (Tener 13 años y/o estar en 2o. Sec.)
- VIAJERO (Tener 14 años y/o estar en 3o. Sec.)
- GUÍA (Tener 15 años y/o estar en 1o. Prepa)

# ORGANIZACIÓN DE UNIDADES

---

## **DURANTE LA 3a. O 4a. REUNIÓN**

Métodos sugerentes:

- La comisión directiva y organiza luego de un análisis del grupo.
- Una semana antes los niños anotan en un papel los nombres de 2 o 3 amigos. La directiva los toma en cuenta.

- Se asignan los niños en grupos de acuerdo a su clase por edad.

\* Una vez organizadas cada una se reúne para nombrar oficiales, y poner nombre (Bíblico, de naturaleza o en relación con el nombre del club).

# OBJETIVOS DE LA UNIDAD

---

- Desarrollar unidad y camaradería.
- Facilitar orden y disciplina.
- Facilitar ejecución y desarrollo de tareas y planes.
- Desarrollar habilidad de liderazgo.

# OFICIALES DE LA UNIDAD

---

## **EL CAPITÁN:**

- Cooperador ejemplar
- Es nombrado por 3 meses.

## **EL SECRETARIO:**

- Informa asistencia
- Cobra cuotas.
- Entrega el dinero al Tesorero del club.



## EL UNIFORME OFICIAL SE USARÁ EN:

- Reuniones regulares
- Eventos especiales
- Investiduras
- Aperturas de eventos que duran varios días
- Actividades del sábado

# VENTAJAS DEL UNIFORME

---

- Inspira el respeto propio.
- Buena apariencia del grupo.
- Elimina complejos de inferioridad.
- Crea un sentimiento de unidad y compañerismo.

# UNIFORME DE LAS NIÑAS

---

FALDA: verde militar

BLUSA: blanca

CALCETAS: blancas cortas

BOINA: negra

PAÑOLETA: amarilla

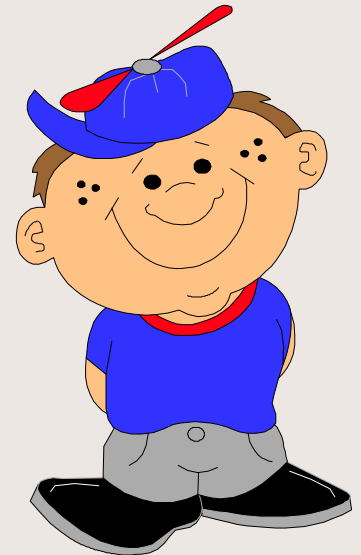
ZAPATOS: negros

CORBATÍN: negro



# UNIFORME PARA NIÑOS

- PANTALÓN: caqui, (largo sin ruedo o dobladillo)
- CAMISA: caquí (de corte militar)
- CALCETINES: negros
- BOINA: negra
- CINTURÓN: negro
- CORBATA : negra
- PAÑOLETA: amarilla



# UNIFORME PARA CONSEJEROS

---

- **BOINA:** verde militar
- **CINTURÓN:** negro
- **CORBARBATA:** negra
- **CALCETINES:** negros
- **CAMISA** caqui (corte militar)
- **PANTALÓN:** verde militar
- **PAÑOLETA:** amarilla

# UNIFORME PARA CONSEJERAS

---

- **BOINA:** verde militar
- **CINTURÓN:** negro
- **CORBARBATIN:** negro
- **CALCETAS:** blancas cortas
- **BLUSA** caqui (corte militar)
- **FALDA:** verde militar
- **PAÑOLETA:** amarilla

\*La boina va inclinada a la derecha, a media pulgada de la ceja derecha.

# POSICIÓN DE LAS INSIGNIAS

---



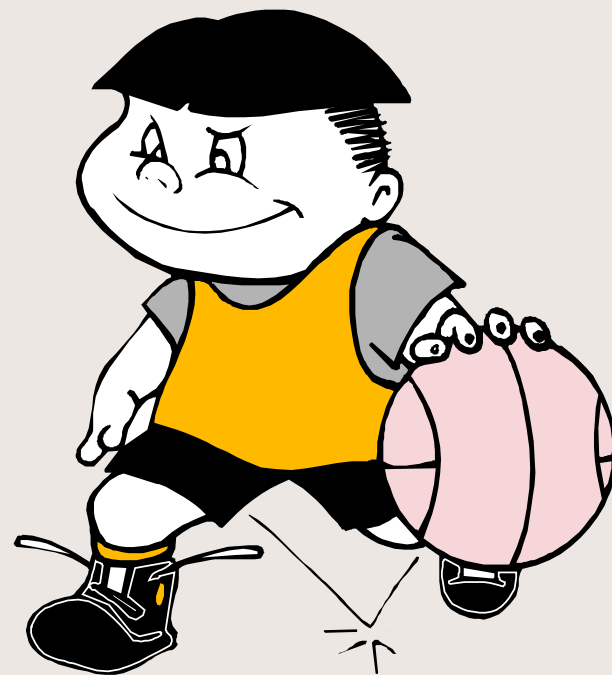
# UNIFORME “B” O DEPORTIVO

---

- \* Para uso exclusivo del club local quien los diseña.

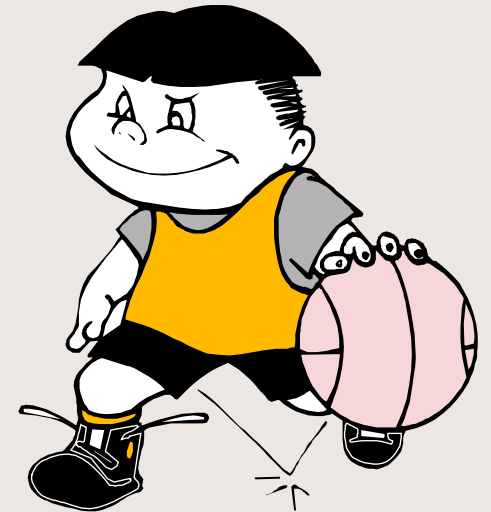
## **Se recomienda para:**

- Excursiones y paseos
- Caminatas
- Campamentos
- Trabajo comunitario



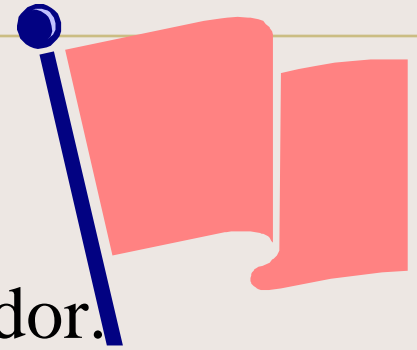
# CARACTERÍSTICAS UNIFORME “B”

- Sencillo. Práctico (no extravagante).
- Accesible económicamente.
- Sin impresos dudosos (Walt Disney, Plaza Sésamo, etc.).



# LA BANDERA DE CONQUISTADOR

- 3 pies de alto (90 cm).
- 4  $\frac{1}{4}$  pies de ancho (135cm).
- En el centro la insignia de conquistador.
- 4 cuadrantes:  
Superior derecho e inferior izquierdo blancos.  
Superior izquierdo e inferior derecho azules.  
El nombre del club en la parte inferior derecha.
- Debe ser de 2 vistas.
- El asta es de 2.30 m.



# EL BANDERÍN

- 14 pulgadas de alto (36 cm).
- 22 pulgadas de largo (55 cm)
- Una franja azul de 4 pulgadas (10 cm) pegada al asta.
- El escudo de 4 pulgadas va a 3 pulgadas del borde superior entre los 2 colores.
- La insignia o logo de unidad de 5 pulgadas al centro de la parte blanca.
- El asta mide 2 m.



## EL TRIÁNGULO



**DENOTA:** Crecimiento Físico, Mental y Espiritual.

**EL ESCUDO:** La fe.

**LA ESPADA:** La palabra de Dios.

# PRINCIPIOS DE DISCIPLINA

---

Consistencia

Congruencia

Firmeza

Amor



---

## **CAP. IV**

# **CONOCIENDO AL CONQUISTADOR**



# QUE ES NORMAL EN UN ADOLESCENTE

---

a) **LOS CAMBIOS:** rápidos o lentos.

- SU CUERPO –crecimiento.
- SUS EMOCIONES –variable.
- SUS DECISIONES –cambiantes

b) **SU INTERÉS EN CURIOSIDADES**

### c) **LA DISTANCIA**

- Se alejan de sus padres física y emocionalmente.
- Buscan privacidad.

### d) **INFLUENCIAS**

- Quiere pasar todo el día con amigos
- Vestirse como los amigos
- Buscan adaptarse al grupo

## e) **INEXPERIENCIA**

- Ven todo fácil.
- Nada es importante
- Su mente llena de sueños
- Imaginan el futuro (sueñan despiertos)
- Tienen la solución para problemas de la casa, escuela e iglesias.

## f) **EGOCENTRISMO**

---

- Creen que nadie los entiende.
- Creen que el mundo los observa
- Creen saber lo que piensan los demás de ellos.

“No soy lo que pienso que soy. Tampoco lo que otros creen que soy. Soy lo que pienso que otros creen que soy.”

## g) **TOMAR RIESGOS**

- Experimentador
- Creativo
- Quiere ser diferente a sus padres (independencia)
- Nuevas emociones son lo máximo.

## h) **IDENTIDAD PERSONAL**

- Buscan saber quienes son.
- Experimentan varios roles antes de definirse.

# DESCRIPCIÓN POR EDADES

---

## 10 AÑOS

- Amistoso, feliz, sincero, relajado.
- Todavía lloran ante el dolor o coraje.
- Se recuperan rápido emocionalmente.
- Jugar es lo principal

# 11 AÑOS

- Aparecen nuevas emociones (mal genio e indisposición).
- Muy argumentativo.
- Está confundido ¿qué haré?
- les gusta ayudar fuera de casa.
- Empiezan a notar que hay mas trabajo y menos juego.
- Descontrol motor por crecimiento.
- Escogen amigos iguales a ellos.
- Cambian sus juegos.
- Van al club a jugar y divertirse.





# 12 AÑOS

- Se acabo el mal genio.
- Aman de corazón a padres y amigos.
- Entusiasta, de buen humor.
- Impacientes pero negociadores.
- Se sienten más responsables.
- Aún son iracundos.
- Al enojarse guardan silencio o se apartan.
- Temen la soledad o el peligro.
- No les gusta que los cuiden pero desean tener a quien recurrir.
- Quieren ser parte de un grupo, fuera de casa.
- Van al club, por ser parte de un grupo y mirar la naturaleza.



## 13 AÑOS

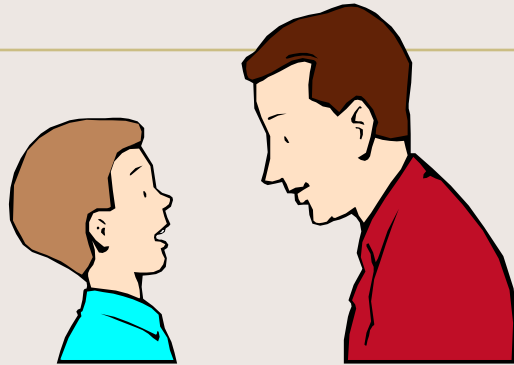
- Empiezan a conformarse.
- Más calmados, quietos y serios.
- Contentos consigo mismos.
- Se enojan pero se controlan más.
- Tratan de convencerse de que no tienen miedo.
- Se ofenden y entristecen fácilmente.
- Se llevan bien con papás pero no les consultan en todo.
- Se llevan mejor con mamá pero puede criticarla.
- La chica empieza a ver chavos. El, tranquilo.
- Empiezan a dejar de ser niños. Quieren demostrarlo.
- Se apasionan en todo lo que hacen.

## 14 y 15 AÑOS

- Quieren entrar en el círculo de los jóvenes, buscan su compañía.
- Quieren ir a los campamentos de jóvenes.
- Evitan a los niños.
- Bromean rudo con los niños.
- Quieren sentir que aportan,
- Gran interés por el sexo opuesto.
- Desean destacar a como de lugar: Bien o Mal.

# TIPOLOGÍA INFANTIL

---



Quienes dirigen a los muchachos deben verlos como candidatos al reino de los cielos; como almas por las cuales deben trabajar.

# EL NIÑO AGRESIVO

## ¿Cómo identificarlo?

- Busca problemas
- Está a la defensiva
- Culpa a los demás
- Patea, golpea y molesta.
- Fanfarronea.
- Es pendenciero
- Perturba la unidad
- Hurta y roba
- Es desafiante y rudo.



# RAZONES DE SU CONDUCTA (agresivo)

---

## POSIBLES

- Un padre muy estricto y dominante.
- Temor a expresar sus sentimientos con papás.
- Padres complacientes.
- Siente falta de afecto paterno.
- Infelicidad en sus relaciones con los demás
- Aversión por el consejero.

# ¿CÓMO AYUDARLO?

---

- Darle amor y afecto sincero.
- Actividades creativas.
- Explicarle que hay muchos como él que se han sobrepuesto.
- Mostrarle los temores imaginarios.
- “*Lo que me atemoriza*” escríbelo
- Animarlo cuando esté temeroso.
- Asignarle tareas que pueda hacer con éxito.
- Felicitarlo por sus logros

## HAY QUE RECORDAR QUE:

---

- Sus temores pueden ser imaginarios.
- Las reacciones afectan al niño.
- El temor a algunas cosas es natural.
- Si el niño es feliz en la unidad, pierde sus temores.





# EL NIÑO PEREZOSO

## POSIBLES RAZONES

- Frustración ante tareas muy difíciles.
- Se espera demasiado de él.
- Muchos fracasos y pocos éxitos.
- Poca alabanza y mucha crítica.
- Aburrimiento porque el trabajo es muy fácil.
- Falta de motivación.
- Deficiencias físicas.
- Conducta familiar de reacción lenta.
- Falta de habilidad disfrazada.
- Se desvela frente a la T.V:

## ¿CÓMO AYUDARLO?

- Alabarlo por cada esfuerzo
- Estudio de su hogar (padres).
- Que desarrolle una habilidad
- Pasar por alto fracasos menores.
- Desafiarlo
- Investigar su condición física.
- Tareas a su nivel de habilidad.
- Que comience el trabajo más rápido
- Que termine sus tareas.
- Que hagan un trabajo correcto y pulcro.

# HAY QUE RECORDAR QUE:

---

- La pereza no es normal.
- Hay algún problema.
- La alabanza alienta la actividad.
- Aprobar su trabajo si es bueno.
- Crecimiento rápido: indiferente.
- La pereza puede desaparecer en futuras etapas.
- Mayor confianza = mejor trabajo.

# EL NIÑO EXTROVERTIDO EN EXTREMO

---

## ¿CÓMO IDENTIFICARLO?

- Es rebelde.
- No es conformista.
- No espera para hablar.
- Demasiado positivo al hablar.
- Despótico y dominante.
- Muchos amigos.
- Sobresale en deportes
- Quiere ser centro de atención.
- Sumamente agresivo.
- Hace ademanes al hablar.

## POSIBLES RAZONES (extrovertido)

---

- Falta de atención y cariño familiar.
- Un hermano suyo es favorito en casa.
- Las tareas no lo desafían.
- Se siente inseguro.
- Herencia.
- Ausencia de supervisión paterna.
- Los padres lo hacen foco de atención.
- Sentimiento de inferioridad disfrazado.

# ¿CÓMO AYUDARLO?

## EXTROVERTIDO

- Que desarrolle habilidades aceptables.
- Señale y alabe cualidades notables.
- Satisfaga su ego constructivamente.
- Discuta con él, el efecto nocivo de sus acciones.
- Pídale esperar su turno al hablar.
- Que baje su voz al hablar.
- Manténgalo leyendo periodos prolongados.

# *HAY QUE RECORDAR QUE.*

- Los castigos lo pueden sacar de la unidad.
- Reprensión “pública” es lo que él busca.
- La clasificación “extrovertido” evítela.
- Usar la presión agudiza el problema.
- Necesita expresar lo que otros prefieren guardar.
- Necesita paciencia y comprensión.
- Mucha lectura lo puede calmar.

# EL NIÑO RETRAÍDO

## POSIBLES RAZONES

- Falta de salud mental.
- No soporta su condición.
- Fracazos y no éxitos.
- Normas muy elevadas.
- Un trastorno orgánico.
- Desorden de personalidad.
- Lo han molestado o intimidado los niños.



# ¿CÓMO AYUDARLE?

- Que desarrolle una habilidad notable.
- Ayudarle a ser optimista.
- Evitar fricción con él.
- Que trabaje primero con pocos niños.
- Aceptarlo y hacer que lo unidad lo acepte.
- Ayudarlo en tareas sencillas.
- Reconocer su trabajo.
- Que trabaje en demostraciones, dramatización, etc.
- Darle mucho amor y afecto.

# HAY QUE RECORDAR QUE:

---

- Las situaciones desagradables lo afectarán mas.
- Puede ser natural.
- Si el problema es mental se retira.
- El hogar debe y puede ayudar.
- Si obtiene logros mejorará.
- Si se siente amado por usted saldrá.

# EL NIÑO CONSTANTEMENTE DESOBEDIENTE

---

- Grosero
- Desafiante
- Desatento
- No respeta al consejero
- Infeliz, hambriento emocionalmente.
- Quiere salirse con la suya.
- No hay autoridad para él.
- Busca castigo para llamar la atención.

# POSIBLES RAZONES (desobediente)

---

- No aprendió a respetar.
- Disciplina incongruente en casa.
- Padres o consejeros indulgentes.
- Llegó un nuevo bebé.
- Padres en líos conyugales.
- Hambre o irritación física crónica.
- Falta de afecto (siente)
- Choque de personalidad con el “conse”.
- Busca sobresalir.
- Apremio por desobedecer.

# ¿CÓMO AYUDAR AL DESOBEDIENTE?

---

- Separarlo de sus seguidores.
- Trabajos especiales.
- Que ayude a elaborar normas para el grupo.
- Animelo a hablar de sus problemas.
- Desarrolle comprensión hacia él.
- Ayúdelo a hacer sus propias decisiones.
- Hágalo que escriba su autobiografía.
- Evite darle ultimatums.

# RECORDAR

- El castigo no soluciona siempre.
- Normalmente tiene seguidores.
- Puede dar excusas o razones de su conducta
- El rechazo no lo ayudará.
- Regañarlo en público agrava el problema.
- Si lo amenaza tendrá que cumplir.
- Las amonestaciones constantes debilitan la autoridad.
- “Comportarse mal hasta cierto punto es normal.
- Condenar la actitud no la persona.

# EL NIÑO INQUIETO O NERVIOSO

## ¿CÓMO IDENTIFICARLO?

- Está tenso y se trastorna fácilmente.
- Se jala o retuerce el pelo.
- Muerde el lápiz hurga su nariz, come uñas, mueve sus pies...
- Lloro con facilidad.
- Tiene miedo
- Siempre está en movimiento.
- Camina sin propósito en el lugar de reunión.

# POSIBLES RAZONES

(nervioso)

---

- Conflicto con hermanos.
- Falta de amor en casa.
- Altas expectativas de adultos.
- Disciplina severa o inconsistente.
- Fracazos
- Inseguridad
- Demasiado esfuerzo
- Problemas de salud
- Daño cerebral



## ¿CÓMO AYUDARLE?

- Alabarlo a menudo.
- Pregúntele lo que conoce.
- Amístese con él.
- Ignore sus fallas menores.
- Que sobresalga en habilidad.
- Muestre confianza en él.
- Investigue su salud.
- Al trabajar con el, calma y tranquilidad.

## PARA RECORDAR (nervioso)

---

- Si el conse está tenso, la unidad también.
- Avergonzarlo no ayuda.
- Observarlo demasiado no es bueno.
- Aceptarlo y quererlo como es.
- No esforzarlo en tareas difíciles.
- La causa puede ser hormonal.

# Sugerencias generales

- Respetar sentimientos
- Nunca rechazar al niño
- Nunca reprender en público.
- Actitud positiva siempre.
- No agrandar los problemas.
- No gritar.
- Ser justo.
- No a la defensiva.
- Discutir acciones no personalidades.
- El castigo no siempre soluciona.
- No tener sent.neg. hacia el niño.
- No apreciaciones precipitadas.
- No acusar o amenazar.
- Recurrir al director.
- Solicitar ayuda externa
- Escuchar más y hablar menos.

# **CAP. IV PREVENCIÓN DE ABUSO INFANTIL**

---

Cualquier contacto erótico sexual al que es sometido un niño por parte de un adulto. Incluye estímulos que van desde el exhibicionismo hasta su forma más extrema: la violación.



# **FORMAS INTERMEDIAS DE ABUSO SEXUAL**

---

# **PERFIL DE LOS AGRESORES**

---

- \* Mas habitualmente hombres: pero también mujeres.**
- \* Personas que el niño conoce y en quienes confía.**
  - Amigo de la familia
  - Colega del padre
  - Vecino (a)
  - Padre de su mejor amigo (a)
  - Educador
  - Consejero de unidad, etc.

**\* A veces son miembros de la familia**

- El padre
- El cuñado
- El padrastro
- El abuelo
- El tío
- El hermano mayor

**\* El riesgo mayor está dentro del círculo familiar.**

# DIFÍCIL RECONOCERLO

## **Pueden ser:**

---

- De renombre y prestigio impecables.
- Marido y padre ejemplar.
- Religioso
- Político exitoso
- Dedicado a una causa infantil
- \* Normalmente no es un error, sino un hábito. No abusan de uno solo, sino de varios.



# ESTADÍSTICAS

---

- 30% de los abusadores, menores de 18 años.
- 50% de los adultos confiesan haber iniciado antes de 18 años.
- 45% y 50% fueron abusados en su infancia.

**LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS JAMÁS SON  
RESPONSABLES DEL ABUSO SEXUAL**

- \* Es más fácil para un niño negar un abuso que inventarlo. Hay que creerles e investigar.

# SINTOMAS MANIFIESTOS EN NIÑOS ABUSADOS SEXUALMENTE

---

- Pérdida de apetito.
- Pesadillas frecuentes.
- Miedo a la oscuridad.
- Interés desmedido sobre sexualidad.
- Conocimiento detallado sobre relación sexual.
- Miedo a ciertas personas.



- Retraimiento sin razón aparente.
  - Desmotivación total.
- 
- Orinarse en la cama, llorar o chuparse el dedo.
  - Ropa interior rota o manchada.
  - Hemorragia vaginal o rectal.
  - Dolor genital o picazón.
  - Inflamación de genitales.
  - Infección vaginal.
  - Enfermedades venéreas.

# CONSEJOS PARA HACER FRENTE AL PROBLEMA

---

- Creer al niño
- Apoyarlo por decirlo
- Decirle que lo apoyan
- Controlar tu reacción
- Reportar el incidente al padre o pastor.
- Reportar comportamientos sospechosos
- Actuar inmediatamente
- Animar al niño a contar actos dudosos de adultos.
- Asegurarle que no será culpado.

# CAPÍTULO VII

---

## **EL GOZO DEL DESCUBRIMIENTO**

# ESTUDIO DE LA NATURALEZA

- **PASEOS:** a montañas, playas, parques, arroyos, invernaderos, campos, zoológicos, museos, etc.
- **MUSEO DEL CLUB**
- **CAMINATAS**
- **TESOROS NATURALES BÍBLICOS:** árboles, flores, animales, ríos, montañas, frutas, estrellas.

- **CLASES J.A. o M.A.**
- 

- **PARQUES ECOLÓGICOS**

- **LABORATORIOS DE CIENCIA**

- **PLANTAS ALIMENTICIAS**

- **MEDIOS AUDIOVISUALES**

# RAREZAS EN LA NATURALEZA

---

- Hormiga León.
- Jugador de Baloncesto.
- Planta que meta y come.





# CAP. VIII

## ACTIVIDADES MANUALES

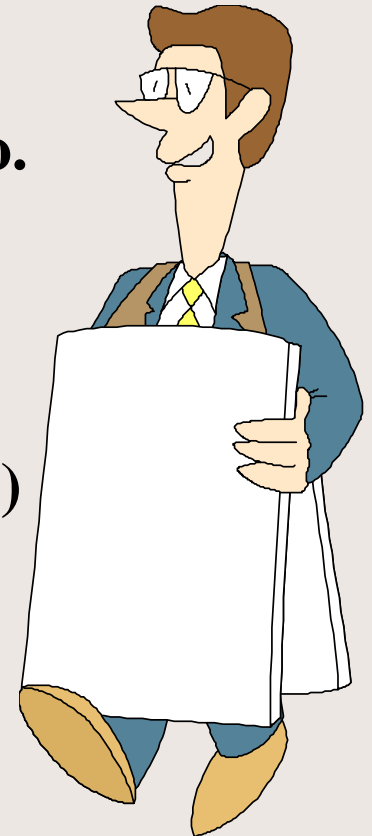
---

- Para desarrollar:
- **Originalidad**
- **Confianza propia**
- **Destreza**
- **Hábitos de aseo y orden**



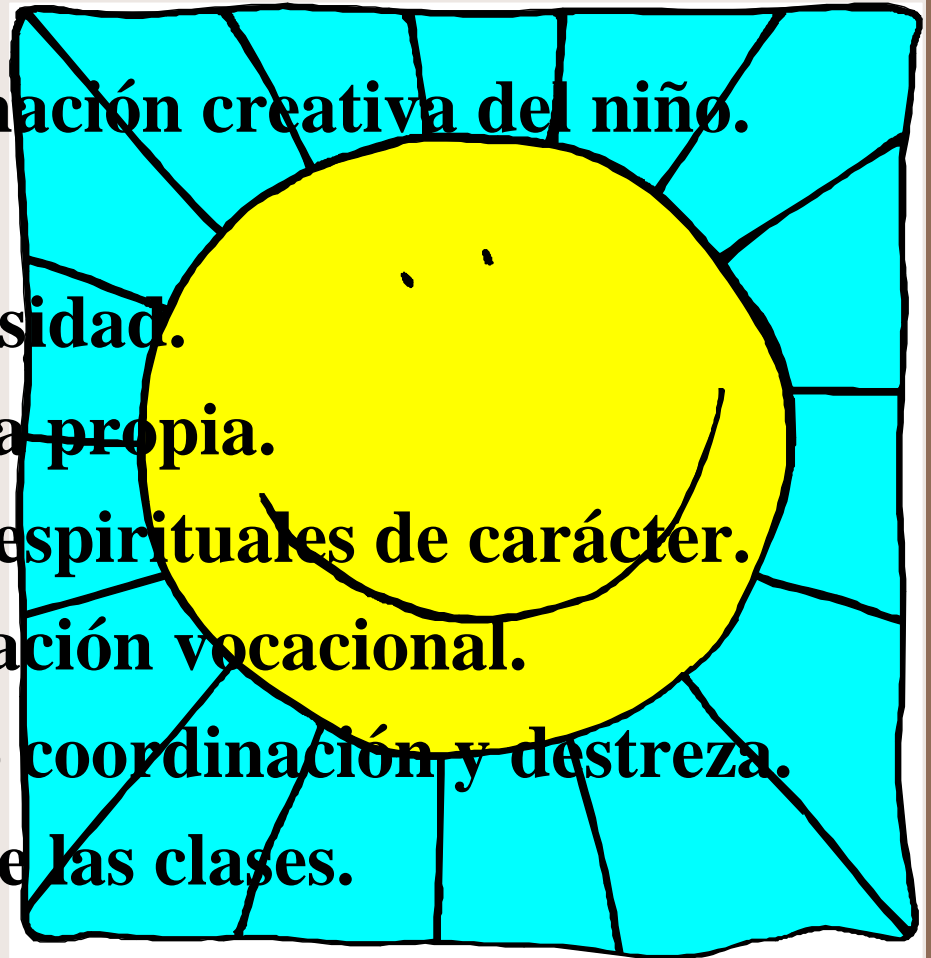
# CUALIDADES DEL BUEN INSTRUCTOR

- **Reconozca que debe despertar interés.**
- **Conocer oportunidades, recursos y tiempo.**
- **Ayudar al niño contra el temor.**
- **Fomentar cooperación y compañerismo.**
- **Importa más el niño que el trabajo.**
- **Que el niño descubra su habilidad (ayudar)**
- **Delegar responsabilidad.**
- **Recordar que cada niño es diferente.**
- **Utilizar ilustraciones gráficas.**
- **Tener un archivo personal.**
- **Paciencia, habilidad organizativa, perseverancia y entusiasmo**



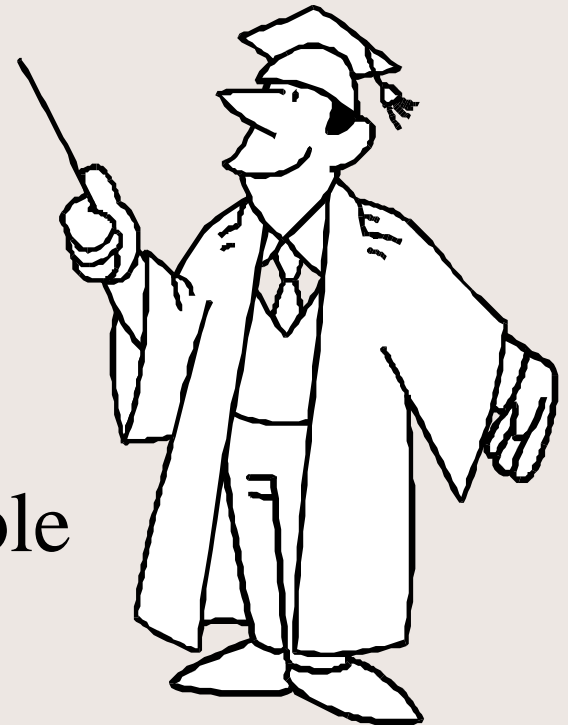
# OBJETIVOS DE ACTIVIDADES MANUALES

- Satisfacer la imaginación creativa del niño.
- Enseñar honradez.
- Desarrollar laboriosidad.
- Estimular confianza propia.
- Desarrollar rasgos espirituales de carácter.
- Fomentar la orientación vocacional.
- Desarrollar ingenio coordinación y destreza.
- Cubrir requisitos de las clases.



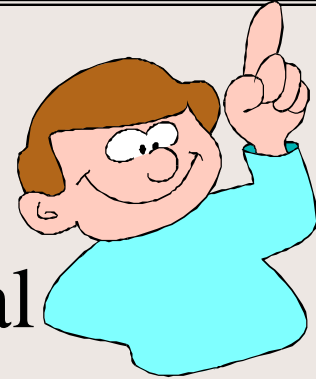
# REGLAS DE SELECCIÓN

- De acuerdo a la capacidad
- interesante
- adecuada al tiempo disponible
- no muy costosa
- proporcione campos de interés



# COMO ESTIMULAR EL INTERÉS

- Charlas y exposiciones
- Visitas a tiendas de arte manual
- Visitas a museos
- Visitas a fábricas de manualidades
- Visitas a escuelas de arte
- Excursiones a estudio de obras naturales



# CAMPOS DE ACCIÓN



- Recreativas
- Artes mecánicas
- Aire libre
- Artes domésticas
- Historia natural
- Proyectos misioneros

A silver metal spiral binding is visible on the left side of the page, looping through a series of holes in the paper.

# CONSEJOS PARA LOS MAESTROS

---

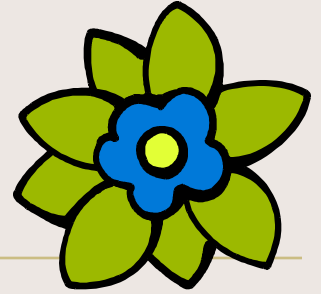
# CAPITULO IX

• J





# FILOSOFÍA M.J. 380, 381.



- **“Hay formas de recreación muy benéficas para el cuerpo y la mente. Una mente iluminada, discernidora, hallará abundantes medios de entretenimiento y diversión de fuentes no solo inocentes, sino instructivas. La recreación al aire libre, la contemplación de las obras de Dios en la naturaleza son del mayor beneficio.”**

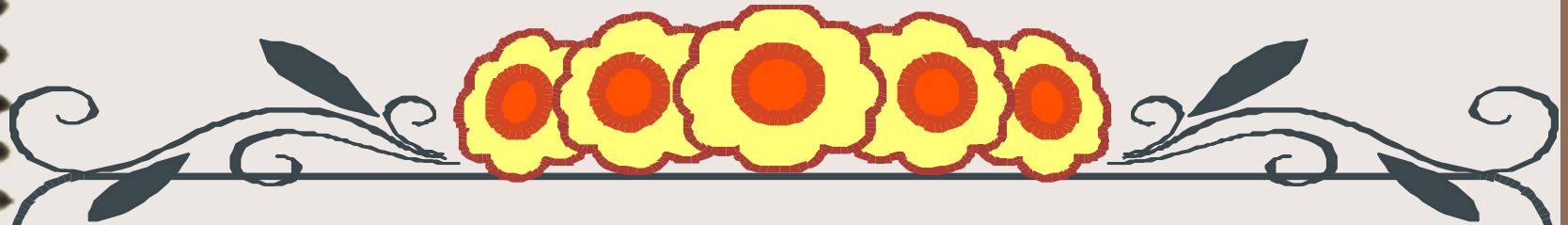
# OBJETIVOS (camp)

---

- 1. Acercarse a Dios mediante su creación
- 2. Adaptarse a la vida al aire libre
- 3. Cultivar confianza propia
- 4. Preparación para el tiempo de prueba
- 5. Desarrollar condición física
- 6. Nuevas aventuras en compañerismo
- 7. Practicar métodos de campamento
- 8. Enseñar destreza de observación, rastreo, orientación y supervivencia.
- 9. Revivir el espíritu de los pioneros
- 10. Comprender lecciones de la vida de campo
- 11. Gozar el compañerismo cristiano



## TESTIMONIOS T2 p. 584



**Aquellos que sacrifican la simplicidad por las modas, y se privan a sí mismos de las bellezas de la naturaleza, no pueden ser espiritualmente elevados, no pueden entender la habilidad y el poder de Dios como se revela en su creación.**

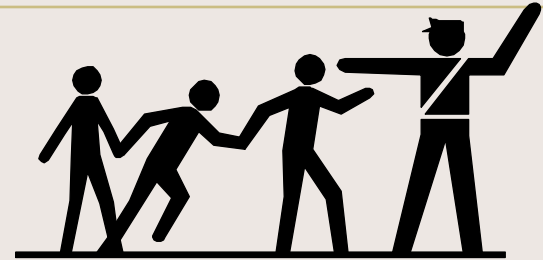
# VALORES ESPIRITUALES (CAMP)

---

- Acercamiento a la naturaleza.
- Experiencia de armonía y orden.
- La gran creatividad de Dios.
- Adaptabilidad.
- Compañerismo cooperativo.

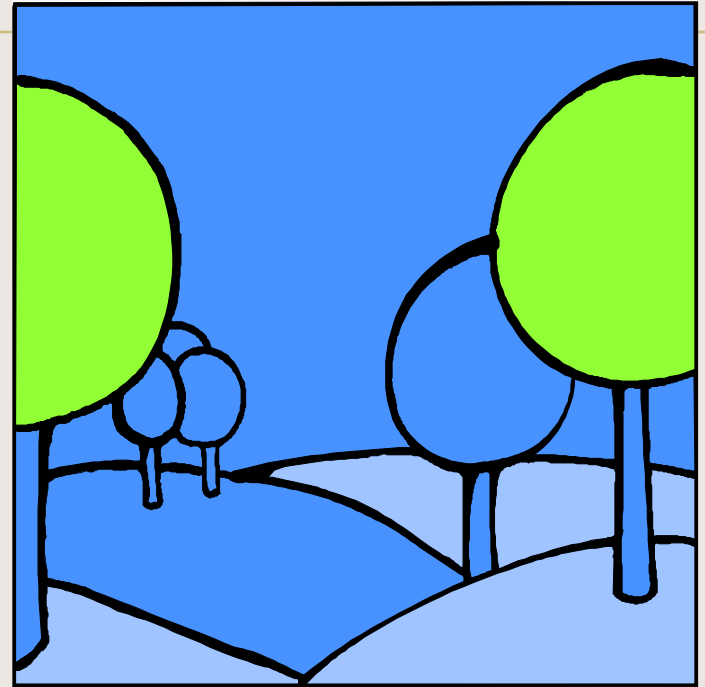
# MEDIDAS DE SEGURIDAD

- Cada integrante es un vigilante.
- Evite cansar a los chicos.
- Botiquín de primeros aux. Imprescindible.
- Alertar de peligros regionales: plantas, animales, etc...
- Siempre en equipos y con un consejero.
- Alertar sobre uso correcto de herramientas.
- Extremar precaución en actividades acuáticas.
- Conducir con precaución vehículos.
- Aventura y peligro no es lo mismo.



# UN BUEN LUGAR

- Buen drenaje
- Lugar seco
- No pantanos (mosquitos)
- No risco o saliente
- No bajo ramas muertas
- Lugar cálido es mejor
- No duro, rocoso o polvoso
- Carpas orientadas al sudeste
- Al contrario si el viento es fuerte
- Que haya buena leña
- Que haya agua potable





# EQUIPO PERSONAL



Mochila, Bolsa de dormir, Colchón de aire, Plástico para piso, Abrigo, Impermeable, Tennis, Zapato montaña, Uniforme extra, Medias suficientes, Ropa interior, Pijama Traje de baño, Equipo para comer, Equipo de higiene, Equipo de costura, Papel sanitario en plástico, Linterna de baterías, Cuchillo de camp., Biblia, Himnario y Lección, Reloj de manecillas, Libreta y Lápiz, Cámara fotográfica, Cantimplora, Repelente, Instrumento musical pequeño, Soga nylon, Billetera e Identificación, Manual de plantas comestibles, Almohada de aire, Pastillas para purificar agua, Fósforos, Botiquín, Carpa, Pala pequeña, Hacha de mano, Lima, Bolsa para basura, Comida, Crema para labios, Binoculares, Lentes de sol, Mapa del lugar...



# PROGRAMA DIARIO

---

6:00 Levantarse

6:15 Devocional

6:30 Devocional por  
unidades

7:00 Desayuno por  
unidades

8:30 Inspección

9:00 Concilio general

9:30 Pláticas con demost.

10:00 Práctica

12:00 Comida y descanso

14:00 Práctica

16:00 Libre, río, etc.

17:00 Preparar cena

19:00 Ejemplos plantas

20:00 plática demost.

20:30 Caminata nocturna

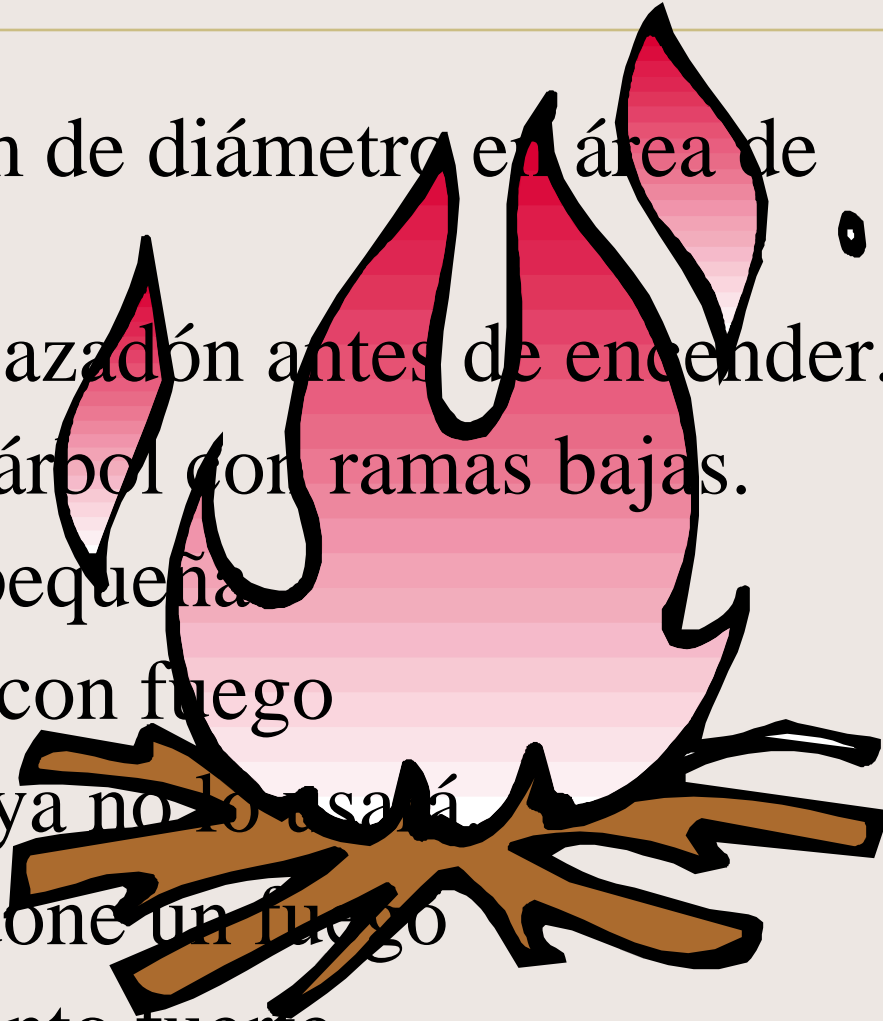
21:00 Devocional

21:30 A la carpa a dormir



# FOGATAS CON SEGURIDAD

1. Limpiar 10 m de diámetro en área de fuegos.
2. Tener pala o azadón antes de encender.
3. Nunca bajo árbol con ramas bajas.
4. Mantenerla pequeña.
5. Nunca jugar con fuego.
6. Apáguelo si ya no lo usará.
7. Nunca abandone un fuego.
8. Nunca en viento fuerte.



A silver metal spiral binding is visible along the left edge of the page, with the wire looping through a series of holes.

---

# **COMO INICIAR UN FUEGO BÁSICO**

# COCINA AL AIRE LIBRE

---

HORNEAR: necesita brazas más que llama.

HERVIR: es lo más sencillo.

FREÍR: es muy fácil sobre brazas.

# COCINAR SIN UTENSILIOS

---

- Recipiente de corteza = piedras calientes
- FREIR: sobre piedras planas
- HOJA VERDE: envoltura
- BARRO O LODO: envoltura
- Cáscara de naranja y cebolla

# RECETAS

- Pastel de ceniza
  - Manzana
  - Pan duro
  - Papas

# CAPÍTULO IX

---

## **PROGRAMAS Y CEREMONIAS**

# PROGRAMA DE INICIACIÓN

---

PROPÓSITO: Admitir en el club un nuevo miembro.

Inculcando el elevado fin de los conquistadores.

Debe ser: Honrosa

Sencilla

Corta

# **IMAGEN DE LA MESA**



# DIA DEL CONQUISTADOR

---

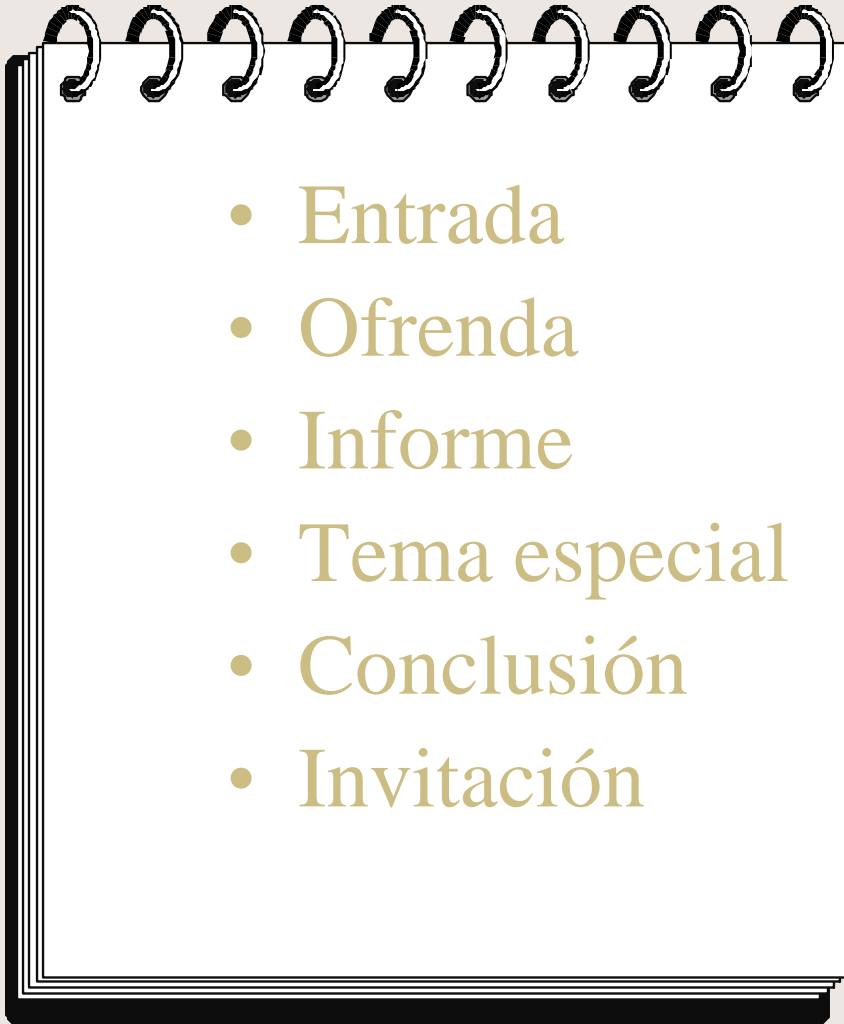
## OBJETIVOS



- Reconocer y estimular el club
- Familiarizar a la iglesia con el club
- Estimular a la iglesia a colaborar con el club
- Reclutar personas y miembros nuevos
- Hacer sentir a los conquistadores parte de la iglesia.
- Que la iglesia apoye financieramente.

# DETALLES PARA EL DÍA DEL CONQUISTADOR

---

- 
- Entrada
  - Ofrenda
  - Informe
  - Tema especial
  - Conclusión
  - Invitación

# IDEAS PARA EL PROGRAMA VESPERTINO

## (Día del Conquistador)

---

- Programa de iniciación
- Investidura
- Diálogo de campamento
- Programa de talentos por conquistadores
- Demostración de destrezas
- Programa con los niños como tema central.



# ORDEN DEL CULTO DIVINO

---

1. Preludio musical .....Piano
2. Entrada de oficiantes
3. Desfile de conquistadores.....Conquistadores
4. Banderas.....Conquistador
5. Himno del conquistador.....Congregación
6. Invocación.....Pastor
7. Bienvenida.....Director
8. Lect. Bíblica.....Conquistador
9. Voto a la Biblia.....Conquistador
10. Oración.....Subdirector

# ....continuación

---

11. Informe del Director.....Director
12. Descripción del club.....Conquistador
13. Ofrenda.....Conquistador
14. Música especial.....Conquistador
15. Sermón (15 min).....Invitado
16. Himno de gratitud.....Conquistadores
17. Bendición.....Consejero
18. Desfile de conquistadores.....Conquistadores
19. Postludio.....Piano u órgano

# LA INVESTITURA

La culminación de actividades de todo un año de ejercicio del club.

# RESPONSABILIDAD DEL DIRECTOR (Invest)

---

- Determinar la fecha
- Involucrar a directiva y conquistadores
- Ordenar materiales
- Promover el plan con los padres
- Mantener un registro exacto



# PROGRAMA SUGERENTE (Investidura)

---

- Servicio de canto
- Música especial
- Lectura bíblica
- Bienvenida
- Oración
- Voto del conquistador
- Ley del conquistador
- Música especial
- Demostraciones prácticas
- Certificación e investidura
- Desafío
- Oración de consagración
- Anuncios
- Despedida





# NO OLVIDAR (Invest)

- Examen y certificación -previa y autorizada.
- Quien puede invertir -G.M. Investidos.
- Barra de Buena Conducta :

A prueba en conquistador

De por vida en Guía Mayor

- Se otorga a quién?

Respeto a sus compañeros

Respeto a la directiva

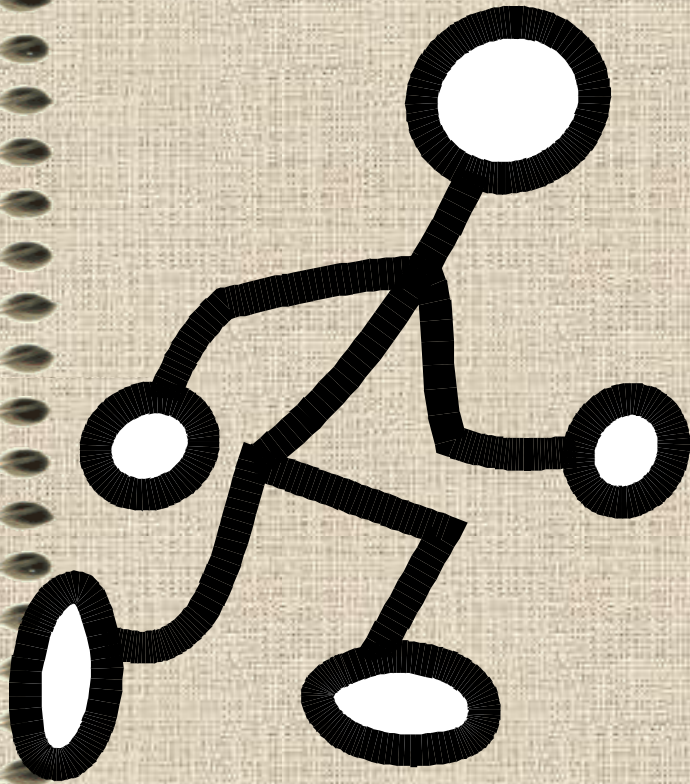
Colabora

Da buen testimonio

- Estrella de servicio



# CAMPORÍ



VAMOS A  
PARTICIPAR  
NO A GANAR

# FERIA DEL CONQUISTADOR

- Tema
- Inscripción
- Nuevos clubes
- Uniforme
- Banderas y Banderines
- Carros alegóricos
- Puestos de comida

- Desfile
- Puesto del club (ideas)
- Apariencia del puesto
- Demostraciones

