

*MANUAL PARA
DIRIGENTES DE
CONQUISTADORES
PRE-ADOLESCENTES*



DEPARTAMENTO DE MINISTERIOS DE LA IGLESIA
DIVISION INTERAMERICANA

EXPLORADOR

MANUAL PARA DIRIGENTES DE CONQUISTADORES PRE-ADOLESCENTES



Edición 1990

AÑO DEL 40 ANIVERSARIO DE LOS CONQUISTADORES

Segunda Impresión 1995

Encuentra más materiales para las clases J.A en www.mundoja.org



Síguenos



@wsmundoja



Mundo J.A



Evangelio Adventista

Publicador:
Asociación Publicadora Interamericana
1890 NW 95th Avenue
Miami, Florida 33172
Estados Unidos de Norteamérica

Impreso y Encuadernado por:
Printer Colombiana S.A.
Santafé de Bogotá, Colombia
Printed in Colombia



PREFACIO

Este es un Manual de instrucción y consulta para los dirigentes de Conquistadores. Resultará muy útil para los directores en la planificación de las reuniones regulares y será de valiosa ayuda para los instructores y consejeros que llevan la responsabilidad de enseñar las clases JA.

El propósito del mismo es poner al alcance de los dirigentes e instructores un bosquejo detallado de los requisitos de cada clase junto con el material de consulta y los métodos didácticos sugerentes a usarse en la dirección de los Conquistadores. De esa forma se presenta un cúmulo de información ya elaborada para aliviarles de la labor de investigación --que toma tanto tiempo-- y para que puedan dedicarse más adecuadamente a la tarea específica de instruir y dirigir a los menores de 10 a 15 años de edad.

Este manual está dividido en dos tomos:

El primero es para dirigir a los Conquistadores pre-adolescentes en las edades de 10 a 12 años, y contiene los recursos para enseñar las clases de Amigo, Compañero y Explorador, con las respectivas clases avanzadas. Su título es MANUAL PARA DIRIGENTES DE CONQUISTADORES PRE-ADOLESCENTES.

El Segundo tomo es para la dirección de los Conquistadores adolescentes de 13 a 15 años de edad, y contiene las directrices y recursos para enseñar las clases de Orientador, Viajero y Guía, con las respectivas clases avanzadas. Dicho segundo volumen presenta un enfoque apropiado para los jovencitos que atraviesan la importante etapa de la adolescencia temprana. Su título es MANUAL PARA DIRIGENTES DE CONQUISTADORES ADOLESCENTES.

El Manual fue producido en inglés por la Asociación General de los Adventistas del Séptimo Día y traducido y adaptado por la División Interamericana. En el presente prefacio expresamos nuestra sincera gratitud a las siguientes personas que ayudaron en la traducción, diagramación y trabajo secretarial: Almeda Liedke, Ella Santa Cruz, Rosita Veitia, Aurora Chávez, Luz de Armas y María Eugenia Maury.

Al dar por concluido el trabajo editorial de esta primera edición lo hacemos con un profundo sentimiento de gratitud al Todopoderoso Dios. Confiamos en que este Manual proyectará un nuevo y exitoso día para el Ministerio de los Conquistadores en la División Interamericana. ¡Que así sea!

A. García-Marenko
Director de Jóvenes
Departamento de Ministerios de la Iglesia
División Interamericana

INDICE

	<u>Página</u>
Prefacio	3
Indice	4
Introducción	5
Cómo usar el Manual	7
 SECCION 1	
<u>ENTENDIENDO AL CONQUISTADOR PRE-ADOLESCENTE</u>	9
El Ministerio a favor de los Conquistadores	11
Cinco Necesidades Básicas	11
Blancos	12
Conociendo al Conquistador Pre-adolescente	15
El Papel del Instructor	18
 SECCION 2	
<u>CLASES JA DE LOS CONQUISTADORES PRE-ADOLESCENTES</u>	21
El Pasado	23
El Presente	24
Los Conquistadores	24
Programas	26
Diagramas para el Trabajo de las Clases	27
Diagrama A	28
Diagrama B	29
Diagrama C	30
Tarjeta de Registro y Pasaporte de Conquistador	31
Cómo enseñar una clase	32
 SECCION 3	
<u>PLAN DE CLASES Y MATERIAL DE CONSULTA</u>	34
Objetivos	36
Blanco, Lema, Voto, Ley	37
Clase JA de Amigo	39
Clase JA de Compañero	165
Clase JA de Explorador	251
 APENDICE	358
Club de Libros JA	359
Insignias de Conquistadores	361
Clave de abreviaturas	365

INTRODUCCION

El presente MANUAL PARA DIRIGENTES DE CONQUISTADORES PRE-ADOLESCENTES ha sido elaborado para ayudar a los dirigentes de Conquistadores en las iglesias locales.

En él se presentan en forma bosquejada los requisitos de las clases JA de AMIGO, COMPAÑERO Y EXPLORADOR, y se ofrecen descripciones detalladas para enseñar y completar cada requisito.

El plan de las clases avanzadas es adicional a los requisitos básicos de cada clase, y los Conquistadores que quieran recibir sus distintivos, podrán completarlas.

Que el Señor bendiga la importante labor que se hará en favor de nuestros Conquistadores al hacer uso de este Manual.

"El Señor del cielo está mirando para ver quién hace la obra que El quisiera ver hecha en favor de los niños y jóvenes" Consejos para los maestros, pág. 42.

COMO USAR EL MANUAL

El material contenido en este Manual es valioso, práctico y fácil de usar. Ha sido diseñado para ayudar a dirigentes ocupados que al mismo tiempo desean ejercer un liderazgo bien orientado y en armonía al programa oficial de los Conquistadores de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Contiene orientaciones generales para que los dirigentes comprendan mejor el Ministerio de los Conquistadores, y presenta los recursos didácticos para enseñar las clases JA en la iglesia local.

En la sección 3, titulada PLAN DE CLASES Y MATERIAL DE CONSULTA, se presentan las respectivas clases JA cuyos requisitos deben ser completados por los Conquistadores antes de otorgarles sus respectivos distintivos. Los requisitos aparecen en orden, y clasificados por segmentos de su respectiva clase JA. Es apropiado tener en cuenta lo siguiente:

1. Al iniciar cada segmento se presenta el propósito del mismo y el número de períodos de clase a usarse en la enseñanza de los correspondientes requisitos.
2. Cada requisito, en la mayoría de los casos, tiene las siguientes subdivisiones:
 - a) Períodos de clase
 - b) Objetivo
 - c) Métodos para enseñar
 - d) Métodos para examinar
 - e) Recursos/fuentes de información adicional

El tiempo de cada período de clase es de aproximadamente 30 minutos. Los requisitos más sencillos incluyen la subdivisión titulada Explicación, en lugar de la de Métodos para enseñar, y excluyen algunas de las otras subdivisiones ya que no requieren períodos completos de clase. Los métodos para enseñar son solamente sugerencias. El instructor debe sentirse libre para utilizar el método didáctico de su elección, aún cuando sea otro no incluido en este Manual.

3. Los requisitos bajo el segmento de historia denominacional sugieren el uso de material audiovisual cuyos libretos aparecen en este Manual. Este es un material didáctico opcional que no es indispensable usar para llenar los requisitos si no se tiene disponible. En ese caso se usará el guión mencionado y los recursos adicionales.

Es importante que los directores, consejeros e instructores se familiaricen con el material contenido en este Manual. Como en toda labor de éxito, la preparación es indispensable a fin de motivar e inspirar a los Conquistadores. Los que sean asignados para enseñar las clases deben estudiar el material y dominarlo a fin de hacer más atractiva e interesante su enseñanza.

SECCION 1

**ENTENDIENDO AL
CONQUISTADOR
PRE-ADOLESCENTE**

EL MINISTERIO A FAVOR DE LOS CONQUISTADORES

Para entender y dirigir a los menores hay que definir en primer lugar sus necesidades, y después podremos ayudarlos en forma efectiva y despertar en ellos el tremendo potencial que Dios les ha concedido.

El ministerio de los Conquistadores refleja la actitud de la iglesia de preocuparse por el desarrollo individual de los jovencitos de 10 a 15 años en un ambiente de aceptación y cariño, que les brinde oportunidades para aprender por medio de nuevas experiencias y obtener una nueva perspectiva de la vida cristiana. Si líderes cristianos consagrados se encargan de cuidar a estos jovencitos durante esa edad, antes de llegar a ser adultos, ellos serán confirmados en el amor y fe en Jesucristo, y experimentarán un desarrollo equilibrado de sus poderes físicos, mentales, sociales y espirituales.

El ministerio de los Conquistadores consiste en:

- * Un esfuerzo total de parte de la iglesia para suplir las necesidades de sus menores.
- * Un programa que trata de desarrollar hasta el máximo el potencial de estos jovencitos como hijos de Dios, en un ambiente de aceptación y reconocimiento.
- * Un ministerio abarcante que suple todas las necesidades de estos jovencitos.

5 NECESIDADES BASICAS

En el desarrollo y dirección de un ministerio eficaz a favor de los menores, se destacan cinco necesidades básicas que necesitan ser suplidas:

1. Necesidad de tener nuevas experiencias. Los menores necesitan suficiente actividad física. Tienen una curiosidad natural que los lleva a explorar cosas nuevas y a desarrollar interés en todo lo que es extraño y con lo que no están familiarizados. Les encantan las sorpresas y los cambios y no pueden contener su interés en lo novedoso.
2. Necesidad de ser amados y aceptados. El ambiente de amor y aceptación provisto por un grupo de líderes cristianos cariñosos, dará a los menores un sentido de seguridad y de pertenencia.

3. Necesidad de ser reconocidos. Los menores necesitan recibir palabras de aprecio por sus bien merecidos logros. Desean sentirse importantes y mostrar a sus compañeros que pueden alcanzar los blancos que se han propuesto. También ansían recibir la aprobación y camaradería de sus compañeros.
4. Necesidad de dirección espiritual. Este período de desarrollo de los jovencitos se caracteriza por un gran interés en las cosas espirituales, lo que brinda la oportunidad de apoyarlos y guiarlos en su desarrollo espiritual.
5. Necesidad de liderazgo. Es un desafío para el líder considerar a los menores como "personas" y aceptar la responsabilidad de ayudarlos a desarrollar su potencial como futuros líderes adultos.

BLANCOS

El éxito del ministerio de los Conquistadores depende del establecimiento de blancos que guíen al líder a desarrollar un programa equilibrado de actividades que tengan por objeto suplir las necesidades de los menores en su medio ambiente. Al establecer sus propios objetivos o blancos, el líder debe considerar las cinco necesidades básicas mencionadas anteriormente para incorporarlas en sus ideas y planes. A continuación enumeramos varios blancos generales que describen el programa básico de los Conquistadores de la iglesia local.

1. COMPRESION.

Comprender y ayudar a suplir las necesidades, intereses, problemas y preocupaciones de los menores de 10 a 12 años.

2. DEDICACION.

Guiar a los Conquistadores a aceptar a Jesucristo y a mantener una relación íntima con El, fomentando su desarrollo espiritual y ayudándolos a alcanzar su potencial como hijos de Dios.

3. ACTIVIDAD CREADORA.

Proveer un programa positivo de actividad Cristocéntrica que despierte el espíritu creador y tienda a desarrollar un sentido de desarrollo personal, superación individual, cooperación y aventura.

4. DESARROLLO DE HABILIDADES.

Guiar a los menores a expandir sus poderes intelectuales y a desarrollar una serie de habilidades prácticas por medio de la observación, de la coordinación, la memoria, el razonamiento y las propias actividades.

5. COMPARTIR.

Enseñar a los adolescentes a expresar su amor a Dios y a compartir ese amor por medio de la camaradería cristiana y las actividades para compartir su fe.

Hay muchas maneras de alcanzar los blancos del ministerio de los Conquistadores. Hay tres ministerios básicos que se pueden usar al llevar a cabo un programa equilibrado de actividades para fomentar la dedicación personal, el espíritu creador, el deseo de compartir y el desarrollo de habilidades personales. Es responsabilidad de la iglesia y de la directiva de los Conquistadores apoyar y patrocinar, a través del Club, los tres ministerios que mencionamos a continuación:

I. MINISTERIO DE PROGRAMAS.

Existen tres áreas de actividades que están a disposición de los líderes al trazar su propio programa local.

A. Aprendizaje y Conocimiento Individual

Programas que permitan al Conquistador:

1. Descubrir su propio potencial como hijo de Dios.
2. Darse cuenta y apreciar la obra creadora de Dios (estudio de la naturaleza).
3. Desarrollar percepciones claras de lo que significa poder escoger entre el bien y el mal.

B. Fe y Dedicación Personal

Un ministerio para salvar almas que anime al Conquistador a descubrir como creer y confiar en Dios, y cómo reconocer sus habilidades y vocación.

C. Confirmación

Brindar a los Conquistadores la oportunidad de:

1. Afirmar los dones y habilidades que el Señor les ha dado.
2. Reconocer sus propias necesidades.
3. Disfrutar su desarrollo en un ambiente de amor y solicitud.

II. MINISTERIO DE ALCANCE

Al presentar a los Conquistadores proyectos que los ayuden a compartir con otros su dedicación y amor por Cristo, estaremos afianzando su fe y confianza en Dios y ayudándolos a desarrollar la capacidad de servicio y utilidad latentes en cada uno de ellos.

A. Proyectos de servicio a la comunidad

1. Ayudar a otros.
2. Mejorar la comunidad.
3. Promover la conservación.
4. Visitar hospitales y asilos.

B. Evangelismo

1. Programa de temperancia.
2. La Voz de los Menores.
3. Grupos de Sonrisa.
4. Recolección.

III. MINISTERIO DE RECREACION

La adolescencia es un período de crecimiento físico rápido lo cual requiere un programa de recreación vigoroso, trazado de tal manera que capte la imaginación y dedicación total del adolescente. Su gran espíritu de aventura e investigación demanda que se consideren las siguientes actividades al planear este ministerio:

- A. CAMPAMENTOS - Actividades al aire libre que recalquen la confianza propia, la supervivencia, las habilidades, el acercamiento a la naturaleza y la camaradería social.
- B. ARTES MANUALES Y PASATIEMPOS - Estas actividades despiertan el espíritu creador y la eficiencia, y desarrollan la ingeniosidad, los logros y la satisfacción personal.
- C. PROYECTOS - Cuando los menores trabajan juntos en diferentes actividades, aprenden a desarrollar el sentido de cooperación y el de sus propios descubrimientos.
- D. JUEGOS - Los jovencitos disfrutan los juegos activos, físicos, que producen placer y buena camaradería y que los enseñan a desarrollar el espíritu de cooperación en equipo, la coordinación y la rapidez.

CONOCIENDO AL CONQUISTADOR

PRE-ADOLESCENTE

La pre-adolescencia (de 10 a 12 años) es una edad llena de ruido e incesante actividad, poco crecimiento y buena salud. Las niñas tienden a desarrollarse física, mental y emocionalmente aún más que los varones. Cuando llegan a los 12 años las niñas llevan ya dos años de crecimiento, y los varones apenas empiezan a tratar de alcanzarlas. Por fin se nivelan cuando cumplen los 18 o 19 años. Hay una tendencia creciente a ser independientes y agresivos. En el colegio aprenden rápidamente y tienen una capacidad asombrosa para recordar todo lo que han oído o estudiado. A esta edad sienten una gran admiración por las personas que han "tenido éxito" y en las historias de héroes. Es durante este período de sus vidas que los jovencitos sienten un interés genuino en la religión. Encuentran que es muy natural entregarse a Cristo y consagrar sus vidas y su forma de vivir a El.

CARACTERISTICAS MENTALES

1. La pre-adolescencia es la edad de oro de la memoria, la mente es como cera para percibir y como bronce para retener. El pre-adolescente aprende rápidamente y memoriza con mucha facilidad.
2. Los jovencitos a esta edad son alertas, y están ansiosos de investigar y aprender. Les gusta desbaratar las cosas y ver cómo fueron hechas. A los muchachos les gusta armar modelos de carros, etc.
3. Son amantes de las historias y los buenos libros, y generalmente les encanta leer.
4. Tienen un verdadero interés en coleccionar objetos. Algunos educadores estiman que el 90 por ciento de los jovencitos de esta edad coleccionan una u otra cosa. Durante estos años pueden estar coleccionando cuatro o cinco objetos diferentes a la misma vez. Es una época excelente para estudiar las especialidades JA.
5. Esta no es edad para especializaciones, pero el Club de Conquistadores debiera proveer varias actividades de interés para sus miembros. Siendo que en esta edad los nuevos intereses son vitales, será suficiente un programa de tres meses de duración para una especialidad o arte manual.

CARACTERISTICAS FISICAS

1. Este es el período más saludable de la vida.
2. El cuerpo y la mente están bien equilibrados y coordinados. Se aprenden con facilidad los juegos, las marchas y el desarrollo de habilidades.

3. Este es un período de intranquilidad en que el menor "no puede sentarse quieto y portarse bien". Tiene un deseo innato de ejercitar sus pulmones, lo que hace que las formalidades y el confinamiento en una habitación sean algo demasiado restringido para sus actividades ilimitadas y bulliciosas.
4. Alguien ha dicho que "no parece haber un término medio de intranquilidad y sosiego en la conducta de un niño. O está siempre en una incesante actividad, o intensamente quieto. Ambas situaciones llenan de temor el corazón de los padres".

CARACTERISTICAS SOCIALES

1. Al menor en la edad de pre-adolescente le gustan las palabras claves, las contraseñas y aventuras.
2. Aprende mutua cooperación, pero retiene un espíritu independiente.
3. Vagar es un impulso natural de esta edad, no señal de delincuencia moral.
4. Esta es la edad de adorar a los grandes héroes y de manifestar gran credulidad.
5. El interés en el sexo opuesto es mínimo; los varones prefieren estar solos y a las niñas les gusta escoger su prendas de vestir.

CARACTERISTISCAS ESPIRITUALES

1. Es la edad de gran interés en las cosas espirituales y en las actividades de la iglesia.
2. Es la edad ideal para el bautismo (12 años).
3. A los menores en esta edad les gusta las actividades para compartir su fe y se deleitan en recibir premios en forma de cintas y distintivos.
4. Su capacidad de credulidad hace que ésta sea una edad ideal para enseñarles religión.

EL CONQUISTADOR PRE-ADOLESCENTE

COMO SE COMPORTA	POR QUE SE COMPORTA ASI	COMO MANEJARLO	COMO ORIENTARLO
Disfruta de las actividades físicas.	Este es un período de crecimiento lento. Está ganando peso, fuerza y control de los músculos más delicados. Practica para tener control, velocidad y destreza en toda actividad. Cuando se le desafía le parece que no hay ninguna cosa tan difícil que él no pueda hacer. Tiene energía en abundancia.	Dale oportunidad de hacer algo. Planee tareas de acción: ayudar a arreglar el lugar donde se reúnen, distribuir materiales, participar en las actividades de apertura y clausura de las reuniones, proyectos misioneros, etc.	Admira la fuerza y el poder. Muéstrole cómo Dios capacitó a hombres y mujeres de la Biblia a hacer Su voluntad. Desafíelo a ser firme en su vida cristiana. Muéstrole lo que puede hacer para servir y agradecer a Dios.
Busca amigos de su misma edad y sexo. Desea alcanzar objetivos.	Ambos sexos son activos, pero los varones piensan que son más fuertes y valientes. Esto causa antagonismo entre los sexos. Ambos se sienten orgullosos de sus habilidades y son impacientes con los niños más pequeños que no pueden hacer tantas cosas como ellos.	Apele a su deseo de obtener logros. Ayúdalo a practicar cómo usar la Biblia. Estimule su deseo de cumplir con los requisitos de las clases JA. Dale oportunidad de practicar para que demuestre sus habilidades.	Desafíelo a vivir para Dios. Dele ejemplos concretos de lo que él puede hacer por Dios: maneras en que puede ayudar a otros, cómo testificar, situaciones reales en las que pueda ser obediente a los mandamientos, cómo invitar a sus amigos a la escuela sabática.
Empieza a disfrutar del trabajo colectivo. Hace una competencia de casi todo lo que hace.	Se interesa en todo tipo de juego de pelota y otras actividades que seguirá practicando hasta que llegue a ser un adulto. Le gusta la competencia. Encuentra placer en tratar de ganarle a sus compañeros. Le gusta pertenecer a la "pandilla", pero cambia de grupo si le parece que la actividad de otro grupo es más interesante.	Planee proyectos para grupos, para que adquiriera experiencia en trabajar con otros. Diseñe los proyectos que sean suficientemente difíciles para que sienta el desafío, no demasiado duros. Se desanima fácilmente y le afecta mucho la derrota.	Muéstrele la necesidad que tiene de pertenecer al ejército de Dios. Cuéntele sobre la guerra espiritual que existe entre las fuerzas del bien y el mal. Enséñele cómo puede ser victorioso por medio de Cristo.
Todo lo que hace, lo hace de corazón.	Tiene gustos definidos sobre lo que no le gusta y lo que le gusta. Está desarrollando el deseo de ser independiente. Quiere librarse de las restricciones. Las actividades que realiza lo llevan a estar casi siempre fuera de la casa. Tiende a ignorar a los adultos, y aunque procura sus propios intereses, respeta la autoridad. Tiene ambiciones de liderazgo.	Presente los planes con entusiasmo. Muéstrole lo que él ganaría del proyecto o lección. Ayúdele a trazar planes, reglas, etc., bajo su consejo. Concédale oportunidades para que desarrolle sus habilidades manteniendo buena disciplina.	Enséñele a servir a Dios de todo corazón. Muéstrole en la Biblia, la Guía del cristiano, lo que Dios espera de él.
Es alerta y está ansioso de aprender.	Todo lo novedoso le interesa, y sus intereses son de alcance mundial. Está ansioso de aprender más sobre personajes, geografía, historia, acontecimientos de actualidad, la naturaleza, la ciencia y la mecánica. Quiere saber qué es lo que mueve al mundo.	Haga énfasis en lo que le interesa. Dé detalles sobre personas, la naturaleza, etc. Conozca bien su material. Confirme datos obtenidos. Use ayudas visuales para mantener su atención. Deje que le haga preguntas.	Fomente su deseo de conocer a Dios y su plan de salvación, al igual que el plan que Dios tiene para su vida.
Es un ávido lector.	Le gusta leer porque está ansioso de aprender, y probablemente lea todo lo que llega a sus manos y pueda entender. Los amigos, el hogar y la escuela ejercen una gran influencia sobre lo que lee. No le gusta escribir porque le es difícil formar frases, ya que no entiende bien las reglas de gramática, puntuación, etc.	Ayúdele a seleccionar sabiamente lo que va a leer. Provéalo de buen material de lectura a través de la biblioteca. Anímelo a leer biografías, las historias de la Biblia, material sobre la naturaleza, las misiones, etc.	Desafíelo a leer la Biblia todos los días y a buscar en ella la respuesta a sus problemas. Presente la Biblia como la Palabra de Dios, verdadera e inmutable. El libro más importante y fuente de todo conocimiento.
Tiene un interés intenso en coleccionar cosas.	Colecciona objetos porque quiere guardarlos para usarlos en el futuro o porque le interesan. ¡Hasta colecciona datos! Las colecciones sirven para varios propósitos: Son la vía más corta hacia el aprendizaje. Adiestra los ojos, proporciona práctica al ejercer juicio y forma hábitos sistemáticos.	Use las colecciones y manualidades que tenga para hacer una exhibición. Pídale que coccione piedras, conchas, etc. para completar Especialidades JA.	Muéstrele las maneras como puede usar su tiempo y talentos en el servicio de Dios.
Empieza a advertir las relaciones.	Dado a sus intereses de variado alcance y a las clases de geografía e historia, empieza a entender cómo hechos y eventos encajan entre sí, y por qué y cómo suceden.	Estimule su curiosidad sobre la geografía e historia bíblica. Presente datos en forma cronológica.	Desafíelo a considerar el "por qué" de las acciones humanas y cómo Dios las considera. Ayúdele a ver cuál ha sido y debe ser su relación con Cristo.
A pesar de ser extremadamente realista, todavía goza de imaginación.	El juego imaginario disminuye. No le interesan las historias inventadas. Quiere historias verdicas de acción continua, propiamente narradas. El ahora se proyecta como el héroe de esas historias verdicas. Es un imitador.	Ilustre los principios de carácter por medio de historias verdicas de personajes bíblicos, históricos, deportistas, etc. Seleccione aquellos a quien él admira. También use historias que cuenten de las victorias espirituales logradas por líderes misioneros, etc.	Presente algunos héroes bíblicos para que los admire e imite. Enséñele en qué consiste la grandeza de una persona -fe en Dios y obediencia a Dios. Pero sobre todas las cosas, que su vida sea un ejemplo para él.

EL PAPEL DEL INSTRUCTOR

El instructor es la persona que tiene un contacto constante e íntimo con el menor, y por lo tanto, debe estar consciente de la tremenda influencia que su presencia y habilidad de dirigir ejerce en la vida de estos jovencitos. Para comunicarse con los Conquistadores le serán de suma importancia las siguientes cualidades:

1. AMOR Y ACEPTACION

El instructor podrá amar y aceptar a otros cuando él mismo aprecie la manera en que Dios lo ha amado y aceptado. Así que, demostrad el amor que Dios os ha dado creando un ambiente de amor y aceptación para estos jovencitos. Esto les dará confianza y seguridad y despertará en ellos el deseo de amar, aprender y crecer.

2. COMPENSION

El instructor necesita comprender el ambiente en que han crecido los Conquistadores y las cosas que les interesan, y ser perceptivo para conocer las razones de su conducta y su habilidad en el aprendizaje. La conducta del menor y su habilidad de aprender están íntimamente relacionadas con su sentido de seguridad y pertenencia, o con las habilidades que ha desarrollado. Para entender estas necesidades y habilidades es vital que establezcamos un criterio apropiado que ellos puedan aceptar. No clasifique a un niño de manera que espere de él cosas que él no pueda cumplir. El papel del instructor consiste en desarrollar el potencial de los jovencitos y liberar el espíritu de creatividad que hay en ellos. Esto no se logra mecánicamente. El diccionario define este tipo de aprendizaje como, "simple hábito, conocimiento adquirido por repetición, memorizar mecánicamente". En otras palabras, la continua repetición de ciertos principios hasta que se graben en la memoria, aunque en la mayoría de los casos no sean comprendidos.

3. HABILIDAD DE PRESTAR ATENCION

El acto de prestarle atención muestra a un jovencito lo interesado que usted está en sus logros y cuánto usted lo aprecia como persona. La comunicación efectiva es un camino de dos vías que involucra paciencia de parte del instructor para escuchar las ideas, necesidades y descubrimientos del Conquistador. Es imposible que el instructor actúe en forma inteligente en el proceso de aprendizaje y crecimiento del Conquistador, si no está en contacto con el progreso de su trabajo o con sus sentimientos. Al responder a sus necesidades les demostrará cuánto los ama y se preocupa por ellos estableciéndoles blancos personales que puedan alcanzar.

4. ORGANIZACION

El instructor debe tener un blanco definido. Debe ser claro al dar instrucciones para cada tarea y estar bien preparado para ayudar al Conquistador con el material que necesita aprender y terminar para completar un requisito específico. También necesita ser flexible en el uso de sus métodos de enseñanza, usando una variedad de enfoques que sean apropiados para suplir las necesidades de los menores. Esto significa que el instructor necesita conocer bien el material que va a enseñar y poder expresarse adecuadamente. Un aspecto importante de su organización como instructor, es mantenerse dentro del tiempo que se le ha asignado para hacer la presentación de su tema.

5. ENTUSIASMO

Gócese en lo que está haciendo e inspire a los Conquistadores en su clase irradiando cariño y amabilidad. La falta de aprecio por el trabajo que esté realizando o la menor duda del valor del mismo, puede destruir el entusiasmo y el interés de los jovencitos. Si usted demuestra un deleite genuino en sus descubrimientos y logros, despertará en ellos un gran entusiasmo para aprender más de Dios y de la vida en general.

SECCION 2

CLASES JA DE LOS CONQUISTADORES PRE-ADOLESCENTES

EL PASADO

La Iglesia Adventista del Séptimo Día en el territorio de la División Interamericana ha experimentado un desarrollo progresivo en programas y actividades trazados especialmente para sus pre-adolescentes y adolescentes.

Fue a principios de la década de los treinta cuando el programa de la Sociedad de Menores Misioneros Voluntarios -creado originalmente para el sistema de escuelas adventistas de Norteamérica- fue introducido en las iglesias locales de la División Interamericana. Las reuniones se llevaban a cabo los sábados por la tarde y los programas estaban a cargo de hermanos voluntarios, recalándose el estudio de la Biblia y la naturaleza y alguna actividad social.

Después de un tiempo se sintió la necesidad de llevar a cabo un programa más amplio de aprendizaje al aire libre, que no podía cubrirse en las reuniones de los sábados.

En 1950 el Club de Conquistadores fue aceptado oficialmente por la Asociación General. Inmediatamente después, a principios de la década de los cincuenta, la División Interamericana adoptó el plan del Club de Conquistadores que había estado llevándose a cabo con todo éxito en las iglesias locales de Norteamérica. El plan de los Conquistadores que hacía hincapié en campamentos, marchas, artes manuales y camporíes pronto cautivó la imaginación de los menores. Casi todas las actividades que se llevaban a cabo en otros días fuera del sábado y que antes eran responsabilidad de la Sociedad de Menores, fueron absorbidas por el Club de Conquistadores, mientras que la Sociedad de Menores enfatizaba las actividades de memorización y "aprendizaje en el aula" los sábados por la tarde. Aunque la Sociedad de Menores y el Club de Conquistadores marcharon unidos de la mano como programas que se complementaban, era evidente la necesidad de efectuar algunos cambios para mejorar la efectividad del programa total.

En la década de los sesenta la separación del Club de Conquistadores y la Sociedad de Menores se hizo cada vez mayor. Se hicieron muchos esfuerzos por unirlos, y para ello se utilizó el nombre de Sociedad y Club de Menores/Conquistadores. Sin embargo, el cambio de nombre tampoco ayudó a unificar el programa. Además el plan original de las clases progresivas (posteriormente Clases JA) necesitaba ser actualizado de acuerdo a las necesidades y la época. En la década de los setenta la Asociación General acordó cambiar el nombre de Menores Misioneros Voluntarios a Menores Adventistas proveyendo así un nombre que fuera aceptado en todo el campo mundial, especialmente en aquellos países donde la palabra "misionero" no es mirada con muy buenos ojos dado la creciente actitud nacionalista.

Al principio de la década de los ochenta, la Asociación General autorizó la preparación de un nuevo plan para las actividades de los Conquistadores, asunto que se presenta a continuación.

EL PRESENTE

Ha llegado el momento de una reevaluación y actualización total. El nuevo plan para las actividades de los Conquistadores, aprobado por la Asociación General y adoptado por la División Interamericana, ha sido trazado especialmente para suplir las necesidades de nuestros jovencitos y para ayudarlos a experimentar un desarrollo más significativo del potencial que Dios les ha dado. El presente Manual ha sido preparado para ayudar a los dirigentes de los Conquistadores en la enseñanza de este nuevo plan. Estas innovaciones han ayudado muchísimo a mejorar la atracción y calidad del Ministerio de los Conquistadores.

Se acordó, además, que para alcanzar el blanco de desarrollar un programa más completo y hacer mejor uso de los recursos humanos de la iglesia había que dar un paso más. El programa general de los Menores Adventistas y los Conquistadores necesitaba ser acoplado en una organización de la iglesia local llamada Conquistadores.

CONQUISTADORES

El cambio de estructura de la Sociedad de Menores y el Club de Conquistadores al nuevo concepto de Conquistadores significa que cada iglesia deberá decidir cómo implementar este programa para suplir sus necesidades particulares.

Hay varias alternativas a elegir para llevar a cabo un programa de Conquistadores de tres horas de duración cada dos semanas.

Alternativa A: Una sesión de tres horas de duración, incluyendo ceremonias de apertura y clausura, marchas, juegos, plan de estudios y artes manuales, todo integrado en un solo programa.

Alternativa B: Un programa de tres horas que se lleve a cabo en dos sesiones separadas.

Sección 1: Una reunión de una hora el sábado, para impartir clases y desarrollar actividades apropiadas.

Sección 2: Dos horas de reunión, un día entre semana, incluyendo marchas, juegos, clases, artes y manualidades y ceremonias de apertura y clausura.

Alternativa C: Igual que la alternativa B, llevando a cabo la Sección No. 1 el sábado y la Sección 2 el siguiente domingo. (Esta alternativa es la que recomendamos en la División Interamericana).

La iglesia puede cambiar estas alternativas de año en año y aún durante el mismo año.

También se puede usar la Alternativa A el primer fin de semana del mes y la Alternativa B el tercer fin de semana del mes.

Usted puede poner en práctica estas y otras sugerencias.

PROGRAMAS

Hemos bosquejado un programa básico modelo para las alternativas A, B y C. Siéntase libre de alterarlo para adaptarlo a las necesidades de su iglesia. Esto añadirá variedad a su programa.

ALTERNATIVA A - 3 HORAS

<u>Minutos</u>	<u>Actividades</u>
15	Ceremonia de apertura, saludo a la bandera, oración, cuotas, inspección
10	Marchas (club o unidad)
15	Devocional (invitado especial)
30	Juegos o prácticas
<hr/>	
60	Clases (bajo techo o al aire libre)
<hr/>	
45	Especialidades, "hobbies"
5	Anuncios y oración final
<hr/>	
180	

ALTERNATIVA B - 3 HORAS (1 y 2)

<u>Sección I - 1 hora</u>		<u>Sección II - 2 horas</u>	
<u>Minutos</u>	<u>Actividades</u>	<u>Minutos</u>	<u>Actividades</u>
10	Ceremonia de Apertura	10	Ceremonia de Apertura
10	Lección objetiva/Examen	15	Devocional/Invitado especial
<hr/>		<hr/>	
30	Clases	15	Juegos/Práctica
<hr/>		<hr/>	
7	Actividad especial	30	Clases
3	Anuncios y oración final	<hr/>	
<hr/>		40	Artes Manuales
60		10	Ceremonia de Clausura
		<hr/>	
		120	

Este Manual provee el material necesario para completar los requisitos mencionados en las Alternativas A y B (C es igual que B). Para la explicación detallada de cómo completar las Clases de Conquistadores en 20 reuniones bajo la Alternativa A o B, vea las orientaciones que se dan al comienzo de cada clase.

DIAGRAMAS PARA EL TRABAJO DE LAS CLASES

En las páginas siguientes se presenta un vistazo general a los requisitos y períodos de clase necesarios para cada clase--AMIGO, COMPAÑERO y EXPLORADOR.

Diagrama A - Bosquejo de Desarrollo Progresivo

Si leemos en forma vertical las columnas que contienen los requisitos de cada clase, podremos apreciar con precisión el material que deberá cubrirse en cada clase.

Sin embargo, si leemos en forma horizontal podremos apreciar el trabajo progresivo de cada segmento. Esto también le permitirá preparar a los Conquistadores para el trabajo que les espera.

Notarán que los segmentos no están separados o aislados; por el contrario, son parte importante de la estructura total.

Diagrama B - Períodos Necesarios Para Completar Los Requisitos

Este diagrama nos ayuda a establecer equilibrio entre los segmentos y a comparar el trabajo entre cada clase.

Diagrama C - Clases de Conquistadores

Este diagrama muestra lo que hay disponible para cada Conquistador de acuerdo a los varios niveles de edad.

DIAGRAMA A

BOSQUEJO DE DESARROLLO PROGRESIVO

SECCION	AMIGO	COMPAÑERO	EXPLORADOR
GENERAL	<p>Edad límite. Membresía. Ley y Voto. <u>El sendero de la felicidad.</u> Club de libros. <u>Avanzado:</u> Himno de Conquistador. Himno Nacional.</p>	<p>Edad límite. Membresía. Repasar e Ilustrar Voto. <u>El sendero de la felicidad.</u> Club de libros y repaso. <u>Avanzado:</u> Bandera nacional-uso y composición.</p>	<p>Edad límite. Membresía. Repasar la ley. <u>El sendero de la felicidad.</u> Club de libros y repaso. <u>Avanzado:</u> Bandera de Conquistadores y saber su uso y entender composición.</p>
INVESTIGACION BIBLICA	<p><u>A.T. revela a Cristo como Salvador.</u> Libros del Antiguo Testamento. Gemas bíblicas. Salmo 23 o Salmo 46. Mostrar amor de Jesús en historia del Antiguo Testamento. <u>Avanzado:</u> Agua pura, refugio, se refiere a Jesús.</p>	<p><u>Nuevo Testamento revela a Cristo como Maestro.</u> Libros del Nuevo Testamento. Gemas bíblicas. Actividad sobre historia de Jesús. Memorizar pasaje del Nuevo Testamento. Leer Mateo y Marcos. <u>Avanzado:</u> Memorizar 4 pasajes del Nuevo Testamento.</p>	<p><u>En los evangelios Cristo como Salvador.</u> Uso de la Concordancia. Gemas bíblicas. Leer Lucas y Juan/discutir pasajes. Cómo Jesús salva - historia del Nuevo Testamento. Memorizar Proverbios 20:1; 23:29-32. <u>Avanzado:</u> Identificar estrellas y constelaciones.</p>
SIRVIENDO A OTROS	<p><u>Gozo de servir.</u> 2 horas brindando amistad. Buen ciudadano. <u>Avanzado:</u> Llevar dos visitas a la Escuela Sabática o a reunión Club de Conquistadores.</p>	<p><u>Gozo de servir.</u> 2 horas de trabajo en comunidad brindando compañerismo. Proyecto de 1 hora que beneficie a la comunidad. <u>Avanzado:</u> 5 horas servicio comunidad.</p>	<p><u>Ministerio en la comunidad.</u> Conocer servicios para la comunidad en su zona. Tomar parte en 3 programas de la iglesia. <u>Avanzado:</u> Inscribir miembro en la Escuela Sabática o reunión de Conquistadores.</p>
HISTORIA DENOMINACIONAL	<p><u>Historia de la iglesia cristiana.</u> AV - "El gran conflicto". Ascensión hasta 1844. <u>Avanzado:</u> Contestar preguntas basadas en <u>En el gran conflicto.</u></p>	<p><u>2do. Movimiento Adventista.</u> AV "El Clamor de Medianoche". Establecimiento de Iglesia A S D. <u>Avanzado:</u> Contestar preguntas sobre "El Clamor de Medianoche".</p>	<p><u>Alcance Misionero de la Iglesia.</u> AV "Cuéntaselo al Mundo". 1844 hasta primer misionero J N Andrews. <u>Avanzado:</u> Contestar preguntas sobre "Cuéntaselo al Mundo".</p>
SALUD Y APTITUD FISICA	<p><u>Principios generales buena salud.</u> Daniel 1:8-Principios/papel jugado. Tarjeta de promesa. Principios dieta, alimentos básicos. Natación I, caminata 3 kms. <u>Avanzado:</u> Comida de campamento.</p>	<p><u>Tu cuerpo es un Templo.</u> Aptitud física y 1 Corintios 9:24-27. Cigarrillo y promesa. Natación II. <u>Avanzado:</u> Caminata - 8 kms. Plan de 5 días/cartel/exhibición.</p>	<p><u>Tu cuerpo es un Templo.</u> Discusión sobre bebidas alcohólicas o presentación AV sobre drogas y promesa. Caminata y registro - 8 kms. <u>Avanzado:</u> Caminata 16 kms. y ropa adecuada.</p>
ESTUDIO DE LA NATURALEZA	<p><u>Conocer y explorar la naturaleza.</u> Caminata de una hora. 1 especialidad de naturaleza. 5 flores silvestres e insectos. <u>Avanzado:</u> 10 flores silvestres e insectos.</p>	<p><u>Conocer y explorar la naturaleza.</u> 7 pájaros y 7 árboles. 1 especialidad de naturaleza. Caminata o juego sobre naturaleza. <u>Avanzado:</u> 12 pájaros y árboles.</p>	<p><u>Conocer y explorar la naturaleza.</u> 3 planetas, 5 estrellas y 5 constelaciones. <u>Avanzado:</u> Identificar huellas de animal/aves.</p>
ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE	<p><u>Desarrollar interés en actividades al aire libre.</u> Nudos y uso de la soga. Pernoctar una noche. 1 especialidad en artes y manualidades. Examen medidas de seguridad. Armar carpa, hacer cama de campaña. 10 reglas caminatas y cuando se esté perdido. 2 kms. - rastro y pista. <u>Avanzado:</u> Fuego con un solo fósforo. Reglas seguridad cuchillo/hacha. 5 nudos rápidos.</p>	<p><u>Habilidad» en supervivencia y seguridad.</u> 8 puntos cardinales/selección de lugar. Pernoctar 2 noches. 5 nudos y 3 amarres. Examen Primeros Auxilios. <u>Avanzado:</u> 5 clases de fuego, medidas de seguridad. Comida sin utensilios. Tabla o cartulina con 15 nudos.</p>	<p><u>Aumentar habilidades de supervivencia.</u> Pernoctar 2 noches, buen lugar para acampar y alimento. Examen Primeros Auxilios. 1 especialidad en recreación o arte y manualidades. Mapa topográfico y 20 señales y símbolos. <u>Avanzado:</u> Muebles de campaña. Menú para campamento de tres días. Alfabeto semáforo/código Morse/alfabeto mímica/comunicación radial de dos vías.</p>

DIAGRAMA B - PERIODOS NECESARIOS PARA COMPLETAR LOS REQUISITOS

(1 período de clase = aproximadamente 30 minutos)

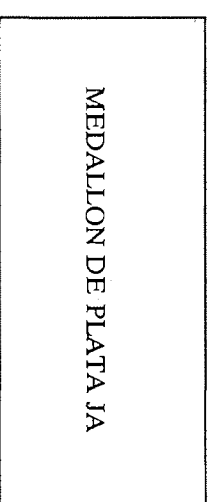
SECCION CLASES	GENERAL	INVESTIGACION BIBLICA	SIRVIENDO A OTROS	HISTORIA DENOMINA- CIONAL	SALUD Y APTITUD FISICA	ESTUDIO DE LA NATURALEZA	ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE	TOTAL
AMIGO	1	5	2	3	2	6	7	26
AVANZADO	1	2	-	1	1	-	2	7 = 33
COMPAÑERO	1	5	1	3	3	6	6	25
AVANZADO	1	-	-	1	-	1	3	6 = 31
EXPLORADOR	1	5	1	3	2	6	7	25
AVANZADO	1	1	-	1	1	1	3	8 = 33

DIAGRAMA C - CLASES DE CONQUISTADORES

EL CONQUISTADOR PRE-ADOLESCENTE			EL CONQUISTADOR ADOLESCENTE		
10 años	11 años	12 años	13 años	14 años	15 años
AMIGO Avanzado	COMPañERO Avanzado	EXPLORADOR Avanzado	ORIENTADOR Avanzado	VIAJERO Avanzado (parte - Meda- llón de Plata)	GUIA Avanzado (parte - Meda- llón de Plata)

CLASES
PARA
CONQUISTADORES

PREMIOS RECREACIONALES
(opcional)



TARJETA DE REGISTRO Y PASAPORTE DE CONQUISTADORES

Para que un Conquistador pueda ser investido, la iglesia guardará un registro del trabajo que realice. Una tarjeta especial ha sido diseñada para este propósito.

La tarjeta de registro para las clases de Conquistadores puede obtenerse con el Director/Asociado de MI para jóvenes de la asociación/misión. Esta proporcionará un registro al día del progreso de cada Conquistador en sus clases. La organización que dirige a los Conquistadores guardará dicha tarjeta, la cual será revisada y evaluada antes de la investidura por el Director/Asociado de MI para Jóvenes de la asociación/misión, o el pastor de distrito.

También hemos pensado que los Conquistadores deben tener un registro donde no solamente aparezcan los logros alcanzados, sino también otros eventos interesantes en los cuales participen durante los años que estén involucrados en el programa de Conquistadores. De ahí nació la idea de extender Pasaportes a los Conquistadores.

El Pasaporte de Conquistador podrá adquirirse en el Departamento de Ministerios de la Iglesia de la asociación/misión. Es de tamaño bolsillo, y allí podrá anotarse los logros alcanzados y grandes eventos de los Conquistadores.

El Pasaporte de Conquistador se convertirá rápidamente en una posesión muy valiosa para el menor, y debe guardarse con mucho cuidado. El Conquistador será responsable por su pasaporte y debe conservarlo por todo el tiempo que forme parte del club. Si alguno pierde el pasaporte, se le otorgará otro después que se hayan agotado todos los recursos por encontrar el original. Cuando todas las páginas del Pasaporte de Conquistador hayan sido selladas (usadas), será necesario adquirir uno nuevo. Este debe enviarse al Director/Asociado de MI para Jóvenes de la asociación/misión quien lo cancelará. Uno nuevo será registrado, y ambos serán enviados de vuelta al Conquistador. No se deben hacer alteraciones de ninguna clase en el Pasaporte, a menos que hayan sido autorizadas por el Departamento de MI o el pastor de distrito. Si tiene alguna pregunta sobre el Pasaporte de Conquistador y su uso, por favor comuníquese con el Departamento de Ministerios de la Iglesia de su asociación/misión.

COMO ENSEÑAR UNA CLASE

Al publicar este Manual no ha sido nuestro propósito describir en detalle los métodos de enseñanza. Cada situación y cada clase son diferentes, por lo tanto, creemos que se necesita cierto grado de flexibilidad de parte de los instructores/consejeros para trazar un plan de enseñanza que mantenga el interés y la motivación en el cumplimiento de los requisitos de las clases. Las diversas secciones de estas clases no necesitan ser completadas en forma consecutiva; pueden separarse y estudiarse cuando el instructor o el estudiante crean conveniente. (Por ejemplo, un Conquistador no necesita terminar todos los requisitos de "Investigación Bíblica" antes de empezar los de "Sirviendo a Otros"). Tampoco es necesario que se llene cada requisito en el orden en que aparecen (por ejemplo, el requisito No. 4 puede llenarse antes del requisito No. 1, etc.).

A continuación presentamos una lista de sugerencias prácticas de como organizarse para enseñar una clase.

1. Revisar el plan de clases - Saber cuáles son todos los requisitos y lo que se espera de los Conquistadores. Conocer muy bien el material.
2. Evaluar el número de miembros y las necesidades de su clase. Descubrir la mejor manera de manejar el grupo.
3. Pedir los materiales con anticipación - libros, materiales audiovisuales y cualquier otro equipo que necesite para enseñar la clase.
4. Trazar un plan de enseñanza:
 - a. Establecer el número de períodos que necesita, cada uno de 30 minutos.
 - b. Definir el número de períodos de 30 minutos que necesita para cada sección.
 - c. Decidir el orden en que planea enseñar las diferentes secciones, recordando que se necesita tener variedad para mantener el interés.
 - d. Repasar los varios métodos de enseñanza sugeridos para cada requisito, y decidir si va a usar los que aparecen en este Manual u otro con el que esté más familiarizado.
 - e. Buscar fuentes adicionales de información para obtener mejor ayuda y material.
 - f. Estar al tanto del método de evaluación que será usado cuando se haya llenado el requisito.
5. Fijar la fecha cuando espera terminar todo el trabajo en preparación para la investidura.

AL ENSEÑAR LA CLASE

1. Use tanta variedad como sea posible en su método de enseñanza.
2. Trate de involucrar la clase en tanto trabajo práctico y nuevo conocimiento como pueda, para que el Conquistador pueda sacar de ello un beneficio máximo.
3. Añada variedad a su enseñanza trayendo a especialistas en diversos asuntos que enseñen y hablen a los Conquistadores.
4. Procure dialogar con la clase para que pueda evaluar su participación en un requisito particular, y además repasar lo que han aprendido.
5. Haga que el trabajo de la clase sea interesante y abarcante.
6. Evalúe constantemente si está logrando el blanco o propósito de cada actividad con cada Conquistador.

En casos especiales puede hacerse provisión para que algunos menores participen en el programa de clases, aparte del que patrocinan los Conquistadores. Asimismo, también puede hacerse provisión para los que tengan algún impedimento físico y los desafortunados. Póngase en contacto con el Director/Asociado del Departamento de MI para Jóvenes de la asociación/misión para establecer los detalles de estas provisiones especiales.

SECCION 3

PLAN DE CLASES

Y MATERIAL

DE CONSULTA

OBJETIVOS

- * Proporcionar oportunidades para que los Conquistadores aprendan que Dios ama y se preocupa por todas las personas.
- * Ayudarlos a entender que Cristo es la mayor revelación de Dios.
- * Despertar en los Conquistadores la idea de que la iglesia se interesa en ellos como personas.
- * Fomentar el desarrollo personal y los cambios por medio de relaciones interpersonales en conexión con algunas actividades selectas.
- * Ampliar su visión de las necesidades de la comunidad y ayudarlos a encontrar maneras de suplir esas necesidades.
- * Ayudarlos a desarrollar el deseo de lograr éxito en todos sus trabajos, y estimularlos a mantenerse dentro del programa trazado para la juventud.

BLANCO

EL MENSAJE DEL ADVENIMIENTO A TODO EL MUNDO
EN ESTA GENERACION.

LEMA

EL AMOR DE CRISTO NOS CONSTRIÑE.

VOTO

POR LA GRACIA DE DIOS,
SERE PURO, BONDADOSO Y LEAL.
GUARDARE LA LEY DEL CONQUISTADOR,
SERE SIERVO DE DIOS Y AMIGO DE LA HUMANIDAD.

LEY

LA LEY DEL CONQUISTADOR ME MANDA:

1. OBSERVAR LA DEVOCION MATUTINA.
2. CUMPLIR CON LA PARTE QUE ME TOCA.
3. CUIDAR MI CUERPO.
4. TENER UNA MIRADA FRANCA.
5. SER CORTES Y OBEDIENTE.
6. ANDAR CON REVERENCIA EN LA CASA DE DIOS.
7. CONSERVAR UNA CANCION EN EL CORAZON.
8. TRABAJAR PARA DIOS.

EXPLORADOR

AYUDAS DE ENSEÑANZA PARA EXPLORADORES

AL PREPARARSE PARA ENSEÑAR ESTA CLASE, LOS INSTRUCTORES DEBEN LEER LO SIGUIENTE:

"Cómo Usar el Manual"	Pág. No. 7
"Conociendo al Conquistador"	Pág. No. 15
"El Papel del Instructor"	Pág. No. 18
"Diagramas para el Trabajo de las Clases"	Pág. No. 27
"Cómo Enseñar una Clase"	Pág. No. 32
"Cómo Usar el Plan de Clases"	Pág. No. 43

Veinticinco períodos de clase (de aproximadamente 30 minutos cada uno) han sido asignados para completar el curso básico de EXPLORADOR, y ocho períodos para cumplir los requisitos de la clase AVANZADA.

COMO USAR EL PLAN DE CLASES

Para ayudar a los instructores a organizar el plan de estudio presentamos a continuación una sugerencia de cómo dividir y completar este trabajo en 20 reuniones.

El plan de clases debe organizarse de tal manera que los Conquistadores tengan tareas que realizar en los días designados para campamentos.

La asociación/misión requiere que se tengan dos salidas al mes. Los maestros deben aprovechar estas salidas para cumplir con algunos requisitos.

Notarán que se usa un plan de enseñanza para la Alternativa A y la Alternativa B, la que se divide en dos partes. (Esto es porque un plan cubre los requisitos de la Sección I y otro la Sección II).

NOTA: Estos planes de enseñanza son solamente sugerencias. Modifíquelos y adáptelos para suplir las necesidades de su iglesia.

NO. DE PROGRAMA
O SEMANA

ALTERNATIVA A

- 1 Ley - discutir y aprender, y actividad.
Presentar lectura - "El Sendero de la Felicidad".
Presentar el Club de Libros.
Miembros y Cuotas.
- 2 Uso de la Concordancia.
Diseño tarjeta del voto.
Planee participar en 3 programas de la iglesia.
Lea Lucas antes de la próxima reunión.
- 3 Escoja y discuta una porción de Lucas.
Presente especialidades de la naturaleza.
Lea Juan antes de la próxima reunión.
- 4 Escoja y discuta una porción de Juan.
Mapa topográfico - usos, 20 señales y símbolos.
Matrícula de nuevos miembros, Conquistadores, Escuela Sabática, etc.
- 5 ACAMPAR - 2 noches, selección lugar campamento, 2 comidas.
Repasar lazos básicos, y hacer (construir) un artículo de los muebles de campamento.
- 6 Discuta la historia de la salvación en base a Lucas o Juan.
Especialidad de la naturaleza.
- 7 DOS VECES AL MES.
Identificar 6 huellas de animales/pájaros - hacer 3 modelos en yeso.
- 8 Aprender y explicar Proverbios 20:1 y 23:29-32.
Estrellas, planetas y constelaciones.
- 9 ACAMPAR.
Repase Proverbios 20:1 y 23:29-32.
Identifique estrellas, planetas y constelaciones.
Mapa topográfico y símbolos - uso práctico.
- 10 Audiovisual - "Tell It To The World" (Dilo al Mundo).
Trabajo de especialidades.
- 11 Discusión de 1844 hasta J. N. Andrews.
Trabajo de especialidades.
- 12 DOS VECES AL MES - caminata de 8 kilómetros, y registro.
Caminata de 16 km. lista de ropa que se usa, informe.
- 13 Examen sobre Historia Denominacional.
Especialidad de recreación o artes manuales.

- 14 Bandera y banderín del Conquistador - componentes y uso.
Planear menú para 4 personas, para 3 días de campamento
usando 3 diferentes clases de comidas deshidratadas.
- 15 ACAMPAR - Identificar las estrellas del curso avanzado,
significado espiritual de Orión.
Presentar señales - semáforo, morse, de los mudos, etc.
- 16 Aprenda sobre servicios a la comunidad en su vecindario, o
ciudad, discuta la manera de poder ayudar.
Primeros auxilios.
- 17 Examen sobre Gemas Bíblicas.
Terminar primeros auxilios, examen.
- 18 DOS VECES AL MES - señales, semáforo, morse, etc.
- 19 Examen sobre Historia Denominacional.
Terminar especialidad en recreación o artes manuales.
- 20 Informe del proyecto de servicio a la comunidad.
Terminar especialidades. Revisar trabajo terminado.

NO. DE PROGRAMA
O SEMANA

ALTERNATIVA B - SECCION I

- 1 Promover "El Sendero de la Felicidad".
Animar a aprender Gemas Bíblicas.
- 2 Enseñe la ley y lo que significa, y actividad.
Presentar los libros del Club de Libros.
- 3 Familiarizar la clase con el servicio a la comunidad en
vecindario o ciudad, y planea la participación en uno.
- 4 Demuestre cómo usar la Concordancia.
Discuta la participación en 3 programas de la iglesia.
- 5 Comenzar lectura personal de Lucas y Juan.
Discuta el efecto del alcohol sobre la salud, voto.
- 6 ACAMPAR.
- 7 Revise las lecturas.
Informe proyecto servicio a la comunidad.
Discusión sobre alcohol.
- 8 Discutir porción de Lucas, Juan.
Informe de la participación en programas de la iglesia.
- 9 Repasar uso Concordancia. Promover Gemas Bíblicas.
- 10 Presentar especialidades naturaleza.
- 11 Especialidad de la naturaleza.
- 12 ACAMPAR.
- 13 Especialidad naturaleza.
- 14 Terminar especialidad naturaleza.
- 15 Discutir Historia de la salvación según Lucas y Juan.
- 16 Audiovisual "Tell It To The World" (Dilo al mundo).
- 17 Discutir desde 1844 hasta la salida de J. N. Andrews.
- 18 ACAMPAR.
- 19 Memorizar y explicar Proverbios 20:1 y 23:29-32.
- 20 Mostrar otra vez audiovisual "Dilo al mundo".
Contestar examen.

NO. DE PROGRAMA
O SEMANA

ALTERNATIVA B - SECCION II

- 1 Membresía y cuotas.
Componentes y usos de la bandera y banderín del Conquistador.
- 2 Empezar especialidad en recreación o artes manuales.
Repasar la Ley del Menor, y actividad.
- 3 Trabajo en especialidades - recreación o artes manuales.
Promover servicio a la comunidad.
- 4 Discutir la escogencia de un buen lugar de campamento.
Planee campamento.
Empiece especialidad de naturaleza.
- 5 Especialidad de la naturaleza.
Planee comidas para el campamento.
- 6 ACAMPAR - 2 noches, cocinar 2 comidas.
Caminata de 8 km. y escribir informe.
Identificar 6 huellas de animales/pájaros, y hacer molde de yeso.
Especialidad de la naturaleza.
- 7 Terminar especialidad de la naturaleza.
- 8 Primeros auxilios.
- 9 Primeros auxilios y examen.
- 10 Enseñe los planetas, estrellas y constelaciones.
- 11 Continúe con planetas, estrellas y constelaciones.
Discuta la ropa para caminata de 16 km.
Matrícula de nuevos miembros en Escuela Sabática, Conquistadores, Cursos por correspondencia, etc.
- 12 ACAMPAR - participar caminata 16 km.
Examen sobre planetas, estrellas y constelaciones.
- 13 Mapas topográficos y símbolos.
- 14 Mapas topográficos y símbolos.
- 15 Repasar lazos.
- 16 Enseñe señales - semáforo, morse, etc.
- 17 Planee menú para 4 personas para 3 días de campamento, comida deshidratada.

- 18 ACAMPAR - Haga (construya) los muebles de campamento requeridos.
Practique señales - semáforo, etc.
- 19 Más estrellas y constelaciones, significado de ori6n.
- 20 Repase y revise todo el trabajo.

REQUISITOS PARA EXPLORADORES

GENERALES

1. Tener 12 años y/o estar en el séptimo grado o su equivalente.
2. Ser un miembro activo del Club de Conquistadores.
3. Aprender o repasar el significado de la Ley de los Conquistadores y demostrar su comprensión participando en una de las siguientes actividades: Representaciones, paneles, composiciones o preparar un proyecto de su elección.
4. Leer el libro El Sendero de la Felicidad, si no lo ha leído antes.
5. Tener un certificado vigente del Club de Libros y escribir por lo menos un párrafo de resumen de cada libro.

AVANZADO

Conocer la composición y el uso adecuado de la bandera de los Conquistadores y del banderín de su unidad.

INVESTIGACION BIBLICA

1. Familiarizarse con el uso de la Concordancia.
2. Tener un certificado vigente de gemas bíblicas.
3. Leer los evangelios de Lucas y Juan en cualquier versión e intercambiar ideas en el grupo sobre tres de cualquiera de las siguientes citas:

Luc. 4:16-19	Lectura de las Escrituras
Luc. 11: 9-13	Pedid, buscad, llamad
Luc. 21:25-28	Señales de la Segunda Venida
Juan 13:12-17	Humildad
Juan 14:1-3	La promesa del Señor
Juan 15:5-8	La vid y los pámpanos

4. En consulta con el consejero elegir una de las siguientes porciones:

A. Juan 3	Nicodemo
B. Juan 4	La mujer junto al pozo
C. Lucas 15	El hijo pródigo
D. Lucas 10	El buen samaritano
E. Lucas 19	Zaqueo

y expresar cómo entiende que Jesús salva a los individuos usando uno de los siguientes métodos:

- A. Intercambiar ideas por grupos asesorados por el consejero.
- B. Presentar charlas a los Conquistadores.
- C. Escribir una composición.
- D. Hacer series de láminas, diagramas o modelos.
- E. Escribir un poema o canto.

5. Aprender de memoria y explicar Proverbios 20:1 y 23:29-32.

AVANZADO

Poder identificar la estrella Achernar, la Cruz del Sur, las Indicadoras y Orión. Conocer la importancia de la constelación de Orión como se relata en Primeros Escritos.

SIRVIENDO A OTROS

1. Familiarizarse con los servicios a la comunidad y ayudar en uno de ellos por lo menos.
2. Participar en tres programas de la iglesia por lo menos.

AVANZADO

Matricular a un nuevo miembro en la Escuela Sabática, el Club de Conquistadores o en un curso bíblico por correspondencia.

HISTORIA DENOMINACIONAL

Ver la presentación audiovisual titulada "Cuéntaselo al Mundo" y discutir como clase el período de tiempo de 1844 hasta la partida de J. N. Andrews como el primer misionero enviado por la Iglesia Adventista.

AVANZADO

Presentar un examen basado en la presentación audiovisual "Cuéntaselo al Mundo".

SALUD

1. Realizar una de las siguientes actividades, y preparar una Tarjeta de Voto para elegir un estilo de vida libre de bebidas alcohólicas.
 - A. Participar en un intercambio de ideas en clase sobre los efectos físicos del alcohol en el cuerpo.
 - B. Ver una representación audiovisual sobre el alcohol y otras drogas, y discutir sus efectos en el cuerpo humano.
2. Participar en una caminata de ocho kilómetros y escribir un breve informe.

AVANZADO

Participar en una caminata de 16 kilómetros y hacer una lista de la ropa adecuada para realizarla.

ESTUDIO DE LA NATURALEZA

1. Identificar tres planetas, cinco estrellas y cinco constelaciones.
2. Completar una de las siguientes especialidades: Anfibios, Aves, Flores, Cosmografía o Climatología.

AVANZADO

Identificar seis huellas de animales o aves. Hacer un molde de yeso de tres huellas.

HABILIDADES PARA ACAMPAR Y DE SUPERVIVENCIA

1. Acampar al aire libre por dos noches. Repasar los requisitos de un buen lugar para acampar. Hacer planes y cocinar dos comidas de campamento.
2. Aprobar un examen de primeros auxilios de Exploradores.
3. Completar una especialidad de Recreación, Artes y Trabajos Manuales que no se haya estudiado anteriormente.
4. Explicar lo que son los mapas topográficos, dónde se pueden conseguir y cuáles son sus aplicaciones. Identificar por lo menos veinte señales y símbolos que se usan en los mapas topográficos.

AVANZADO

1. Repasar las amarras básicas y hacer un mueble de campamento.
2. Planear un menú para tres días de campamento para cuatro personas.
3. Poder transmitir y recibir mensajes con el sistema de Señales de Semáforo, o con el Código Morse, o con el Lenguaje de los Sordomudos, o tener un conocimiento básico para una comunicación de radio de dos vías.

GENERALES

Esta sección requiere una clase y la sección avanzada requiere otra.

REQUISITO 1

TENER 12 AÑOS DE EDAD Y/O ESTAR EN EL SEPTIMO GRADO O SU EQUIVALENTE.

Se pueden añadir miembros nuevos cada trimestre o en cualquier momento que convenga al club.

REQUISITO 2

SER MIEMBRO ACTIVO DEL CLUB DE CONQUISTADORES.

EXPLICACION

Para ser un miembro activo el menor deberá:

- a. Pagar fielmente la cuota del club.
- b. Participar en el 75 por ciento de las actividades por lo menos.

El Conquistador debe apoyar al Club de Conquistadores con su influencia y aceptar las responsabilidades que le sean confiadas.

REQUISITO 3

APRENDER O REPASAR EL SIGNIFICADO DE LA LEY DEL CONQUISTADOR Y DEMOSTRAR SU COMPRENSION AL PARTICIPAR EN UNA DE LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES:

REPRESENTACIONES, PANELES, COMPOSICIONES O PREPARAR UN PROYECTO DE SU ELECCION.

PERIODOS DE CLASE: Uno

PARA MI, LA LEY DEL CONQUISTADOR significa...

1. Observar la Devoción Matutina
2. Cumplir con la parte que me toca
3. Cuidar mi cuerpo
4. Tener una mirada franca
5. Ser cortés y obediente
6. Andar con reverencia en la casa de Dios
7. Conservar una canción en el corazón
8. Trabajar para Dios

SIGNIFICADO DE LA LEY:

Observar la Devoción Matutina. Los muchachos y las niñas deben orar y estudiar la Biblia todos los días. La mejor manera de empezar el día es estudiando la Devoción Matutina que ha sido preparada como un devocional diario para cada Conquistador.

El primer alimento que necesito es la Palabra de Dios. Me propongo estudiarla y meditar en ella y hacer esto como parte de mi devoción diaria.

Me propongo orar, agradeciendo a Dios por sus bendiciones y pidiéndole las cosas que otros y yo necesitamos. Dios ha prometido escucharme.

Compartiré lo que aprenda de la Palabra de Dios con mi familia y otras personas. Yo quiero que Jesús venga pronto y quiero que otros lo conozcan personalmente como yo lo conozco.

Observaré la Devoción Matutina porque el plan de Dios es enriquecer mi vida y prepararme para su reino.

Cumplir con la Parte que me Toca. "El mundo no necesita tanto hombres de gran intelecto como de carácter noble" (La Educación, pág. 221).

"Un carácter formado a la semejanza divina es el único tesoro que podemos llevar de este mundo al venidero. Los que en este mundo andan de acuerdo con las instrucciones de Cristo, llevarán consigo a las mansiones celestiales toda adquisición divina. Y en el cielo mejoraremos continuamente. Cuán importante es, pues, el desarrollo del carácter en esta vida" (Mensajes para los Jóvenes, págs. 98,99),

Reconociendo esta gran necesidad en el mundo y en mi vida, no tendré temor de nada que constituya mi deber. Llevaré mis responsabilidades alegremente, en mi casa, en la escuela y en la iglesia. Demostraré una buena ética deportiva al jugar y siempre trataré de hacer lo mejor.

Haré la parte que me toca manteniéndome fuera de problemas, cuidando mi dinero, respetando lo que no es mío y cumpliendo fielmente todas mis responsabilidades.

Cuidar mi Cuerpo. "La salud física perfecta es una de las más grandes ayudas para formar en la juventud caracteres puros y nobles, fortaleciéndolos para dominar el apetito y refrenar los excesos degradantes" (MJ, pág. 231).

Reconozco que el mejor tiempo para establecer buenos hábitos, aprender el dominio propio y mantener saludable mi cuerpo es la juventud. También reconozco que mi cuerpo es el templo del Espíritu Santo y que se me ha confiado su cuidado. Mi responsabilidad consiste en aprender principios y normas que me ayuden a vivir feliz y libre de los vicios y corrupciones del mundo.

Haré todo lo posible por mantener mi cuerpo en buenas condiciones practicando ejercicios de respiración, ejercicios físicos, comiendo alimentos saludables y vistiéndome decorosamente, evitando el uso de bebidas alcohólicas, cigarrillos, te, café y drogas.

Me propongo no acortar mi vida y mi oportunidad de servir a Dios haciendo mal uso de mis facultades físicas.

Tener una Mirada Franca. La Biblia dice que "los ojos de Jehová están en todo lugar, mirando a los malos y a los buenos" (Proverbios 15:3).

Mantener pura la mirada quiere decir que no importa donde esté, ya sea al aire libre o en los oscuros pasadizos de la vida, podré mirar a Jesús de frente sin sentir temor. Adán y Eva se escondieron de la presencia de Dios. Ellos no podían resistir su mirada porque habían pecado.

Con el fin de mantener una mirada pura, no debo mentir ni engañar. Diré siempre la verdad aunque me duela. Eliminaré de mi mente todo pensamiento y conversación indecente.

Ser Cortés y Obediente. "La regla de oro es el principio de la cortesía verdadera, cuya ilustración más exacta se ve en la vida y el carácter de Jesús. ¡Oh! ¡qué rayos de amabilidad y belleza se desprendían de la vida diaria de nuestro Salvador! ¡Qué dulzura emanaba de su misma presencia! El mismo espíritu se revelará en sus hijos" (MJ, pág. 418).

Quiero ser cortés porque la cortesía es amor que se desprende de un corazón que refleja el amor de Jesús. Saludaré a los demás bondadosamente y siempre estaré listo para ayudar a los extraños, a los ancianos, a los enfermos, a los pobres, y a los niñitos.

Comprendo que la obediencia a Dios debe venir primero, luego, la obediencia a los padres, después la obediencia a los maestros y a los directores. Quiero seguir el ejemplo de Jesús, quien fue obediente hasta la muerte de cruz. El vino para cumplir una misión y fue obediente a su Padre Celestial.

Andar con Reverencia en la Casa de Dios. Cuando Moisés fue a la presencia de Dios para recibir los Diez Mandamientos, se le pidió al pueblo que se santificara y lavara sus vestidos. Ellos tenían que mostrar reverencia ante el Dios del universo. "Tanto los niños como los jóvenes nunca deben sentir que es motivo de orgullo ser indiferentes y descuidados en las reuniones donde se adora a Dios" (MJ, págs. 263,264).

Andaré cuidadosamente en el santuario, haciendo que mis pies, mis manos y mi corazón se adapten al momento y al lugar. Dios está presente en el edificio de la iglesia, porque es un edificio dedicado a su servicio. Por eso seré cuidadoso y reverente en todo lo que haga o diga.

Seré reverente en la oración; cerraré mis ojos y mantendré una postura adecuada mientras hablo con Dios.

Respetaré el santuario, sus edificios, sus muebles; no hablaré con mis compañeros; recordaré siempre que los ángeles se cubren humildemente cuando se acercan al trono de Dios.

Conservar una Canción en el Corazón. "La melodía de la alabanza es la atmósfera del cielo; y cuando el cielo se pone en contacto con la tierra, se oye música y alabanza, acciones de gracias y voz de melodía" (MJ, pág. 291).

Sabemos que la música es tanto un acto de adoración como la oración. A veces no lo entendemos así y cantamos los himnos sin expresión. Debemos aprender a alabar a Dios aquí en la tierra, porque éste será uno de los temas de la eternidad. Debiera haber gozo en nuestros corazones porque Jesús vino a este mundo y murió por todos nosotros.

Mantendré una canción en mi corazón porque soy feliz, por haber sido redimido. Cantaré cuando esté solo y cuando esté en compañía de otros. Quiero que ellos sientan el gozo que yo siento por mi salvación, y el gozo de ser cristiano, la felicidad que se experimenta con Cristo. Cantaré cuando las cosas vayan bien y cuando vayan mal. Yo sé que las pruebas y dificultades son los medios que Dios usa para amoldarme.

"Cántense en el hogar cantos dulces y puros, y habrá menos palabras de censura y más de alegría, esperanza y gozo. Cántese en la escuela, y los alumnos serán atraídos más a Dios, a sus maestros, y los unos a los otros" (MJ, pág. 290).

Trabajar para Dios. El objetivo supremo de cada menor adventista es realizar la obra de Dios. "Los niños pueden ser misioneros aceptables en el hogar y en la iglesia. Dios desea que se les enseñe que están en este mundo para prestar servicio útil, no solamente para jugar. En el hogar se los puede educar para hacer obra misionera que los preparará para actuar en más vastas esferas de utilidad. Padres, ayudad a los niños a realizar el propósito que Dios tiene para ellos" (MJ, pág. 223).

¡Qué tremenda oportunidad de desempeñar una parte en la terminación de la obra de Dios en esta tierra! Los ángeles se sentirían felices de colaborar en esta obra. Pero ha sido dada a los hombres y mujeres, a los jóvenes y a los niños.

METODOS PARA ENSEÑAR

Hay una serie de actividades que demuestran aplicaciones de la Ley de los Conquistadores de las cuales elegir para poner en práctica.

1. DEMOSTRACIONES

- a. Que la clase escoja una parte de la Ley y la apliquen a una situación dada demostrando que entienden su significado.

- b. Que entre el grupo desarrollen un bosquejo de esa situación.
- c. Que asignen las partes de los que intervienen en esa situación.
- d. Que realicen una práctica espontánea sin seguir el bosquejo escrito.
- e. Que hagan una demostración ante la clase.

2. PANEL

El panel consiste en dos o más Exploradores que presenten su punto de vista en respuesta a las preguntas hechas por el líder y/o la clase.

3. COMPOSICION

La composición debe constar de 250 palabras como mínimo y ser presentada al director.

4. PROYECTO

Demostrar la comprensión de la Ley por medio de ilustraciones, dibujos, láminas, diagramas o recortes de cualquier clase.

METODOS PARA EXAMINAR

Participar en una actividad seleccionada y memorizar la Ley de los Conquistadores.

REQUISITO 4

LEER EL LIBRO "EL SENDERO DE LA FELICIDAD" SI NO LO HA LEIDO ANTERIORMENTE.

EXPLICACION

El autor del libro es Lawrence Maxwell y ha sido traducido al castellano por Aurora Chávez. Está de venta en la Agencia de Publicaciones o en la Sección de Jóvenes de la asociación/misión. Puede leerse en forma individual o en conjunto, como proyecto de la clase. El libro es una explicación detallada del Voto y la Ley en forma de narración.

REQUISITO 5

TENER UN CERTIFICADO VIGENTE DEL CLUB DE LIBROS Y ESCRIBIR POR LO MENOS UN PARRAFO O RESUMEN DE CADA LIBRO.

OBJETIVO

Introducir a los Exploradores a nuevos campos de interés, fortalecer su desarrollo espiritual y ayudarlos a experimentar el gozo y el placer de leer buenos libros.

EXPLICACION

El Club de Libros debe estar formado por una variedad de libros que brinden al Conquistador un conjunto equilibrado de temas inspiradores sobre naturaleza, biografías, aventuras y relatos. El certificado vigente se aplica al año dentro del cual el Conquistador completa los requisitos para ser investido. El Certificado del Club de Libros otorgado para una clase no podrá usarse para llenar el requisito de otra clase. Cuando los Conquistadores lean los libros seleccionados el instructor enviará sus nombres al Departamento de Jóvenes de la asociación/misión para que se les extiendan los certificados correspondientes.

METODOS PARA EXAMINAR

Un párrafo o resumen de cada libro leído calificará al Conquistador para recibir el certificado del Club de Libros.

REQUISITO AVANZADO

CONOCER LA COMPOSICION Y EL USO
ADECUADO DE LA BANDERA DE LOS
CONQUISTADORES Y EL BANDERIN DE
LA UNIDAD.

PERIODOS DE CLASE: Uno

EXPLICACION

Composición de la Bandera de los Conquistadores

La bandera de los Conquistadores se hace de distintos materiales: algodón, rayón o nilón. La bandera está dividida en cuatro partes iguales. Los colores de los cuadrados son azul cobalto y blanco, cosidos juntos siendo el cuadrado superior izquierdo y el cuadrado inferior derecho de color azul. Al centro tiene el emblema de los Conquistadores. Los colores describen los propósitos e ideales de los Conquistadores.

BLANCO	Pureza	"Bienaventurados los de limpio corazón, porque ellos verán a Dios" (Mat. 5:8).
AZUL	Lealtad	"Y Daniel propuso en su corazón no contaminarse con la porción de la comida del rey" (Dan. 1:8).

ROJO	Sangre de Cristo derramada	"La sangre de Jesucristo su Hijo nos limpia de todo pecado" (1 Juan 1:7).
------	----------------------------	---

DORADO	Fe y amor	"Te aconsejo que de mí compres oro refinado en fuego" (Apoc. 3:18).
--------	-----------	---

Hemos representado en el emblema de los Conquistadores lo que es el baluarte de cada Conquistador que vive en estos tiempos inciertos.

ESCUDO	El escudo de la fe.	"El justo vivirá por fe" (Heb. 10:38)
--------	---------------------	---------------------------------------

ESPADA	La espada del espíritu	"La Palabra de Dios es viva y eficaz y más cortante que toda espada de dos filos" (Heb. 4:12).
--------	------------------------	--

La forma de triángulo llama nuestra atención al triple propósito que cumple la organización de los Conquistadores: ayudar al desarrollo espiritual, mental y físico de niños y niñas en todo el mundo.

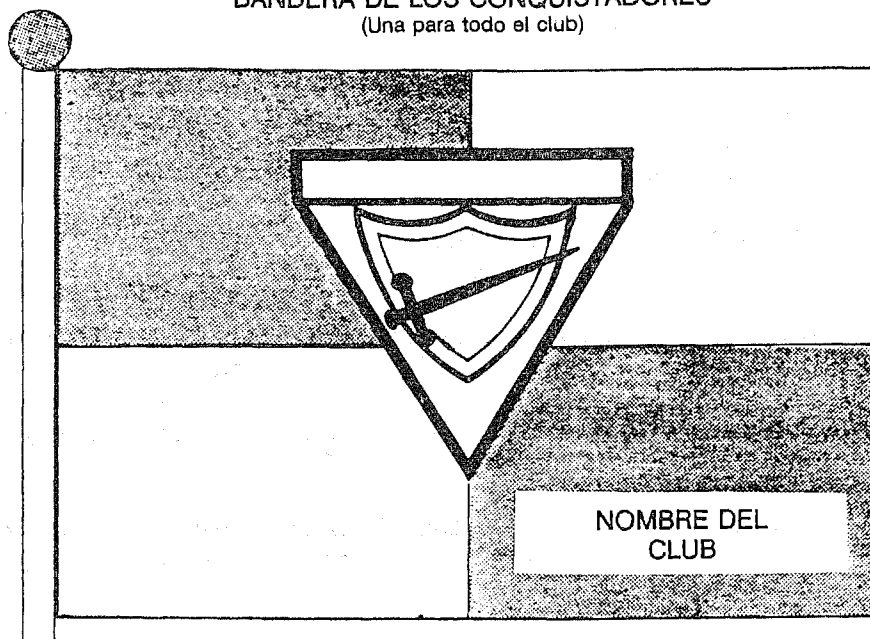
La bandera de los Conquistadores mide 1 X 1.50 metros.

Su despliegue es propio en ocasión de las ferias de Conquistadores, campories, Día de los Conquistadores en la iglesia, desfiles cívicos, etc.

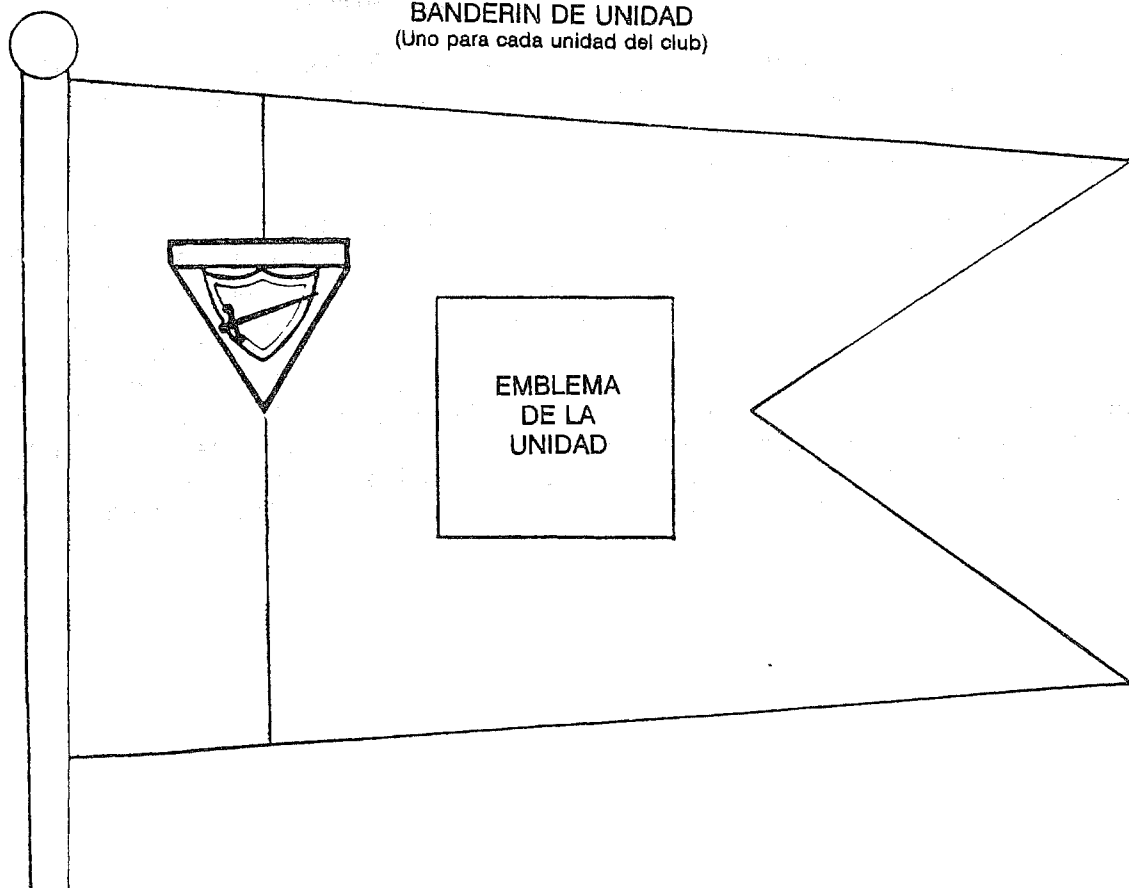
Composición del banderín

Cada Club de Conquistadores tiene su propio banderín. El banderín mide 35 cm de ancho por 55 cm de largo, con la medida más corta junto a un asta de 1 1/2 metros de largo por lo menos, cuyo diámetro es de 2 cm. Un panel azul de 10 cm de ancho va paralelo al asta. A 7 1/2 cm de la orilla superior va colocado el triángulo de 10 cm del emblema de los Conquistadores, de tal manera que la línea que pasa por el centro del emblema cae verticalmente a lo largo de la orilla interior del panel azul. El espacio a la derecha del panel azul es blanco. El emblema bordado o dibujado a colores, que representa el nombre de la unidad (oso, león, ave, etc.) irá insertado al centro, entre el panel azul y las puntas del banderín y cuya altura no debe exceder los 13 cm.

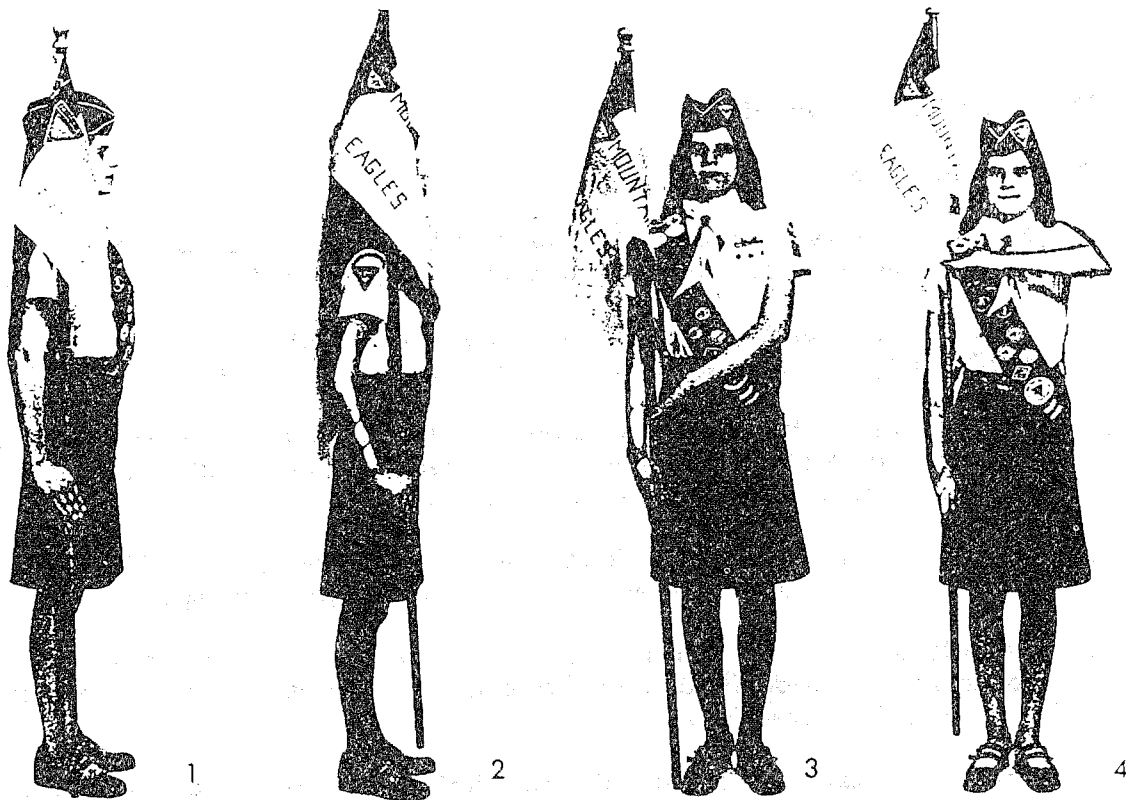
BANDERA DE LOS CONQUISTADORES
(Una para todo el club)



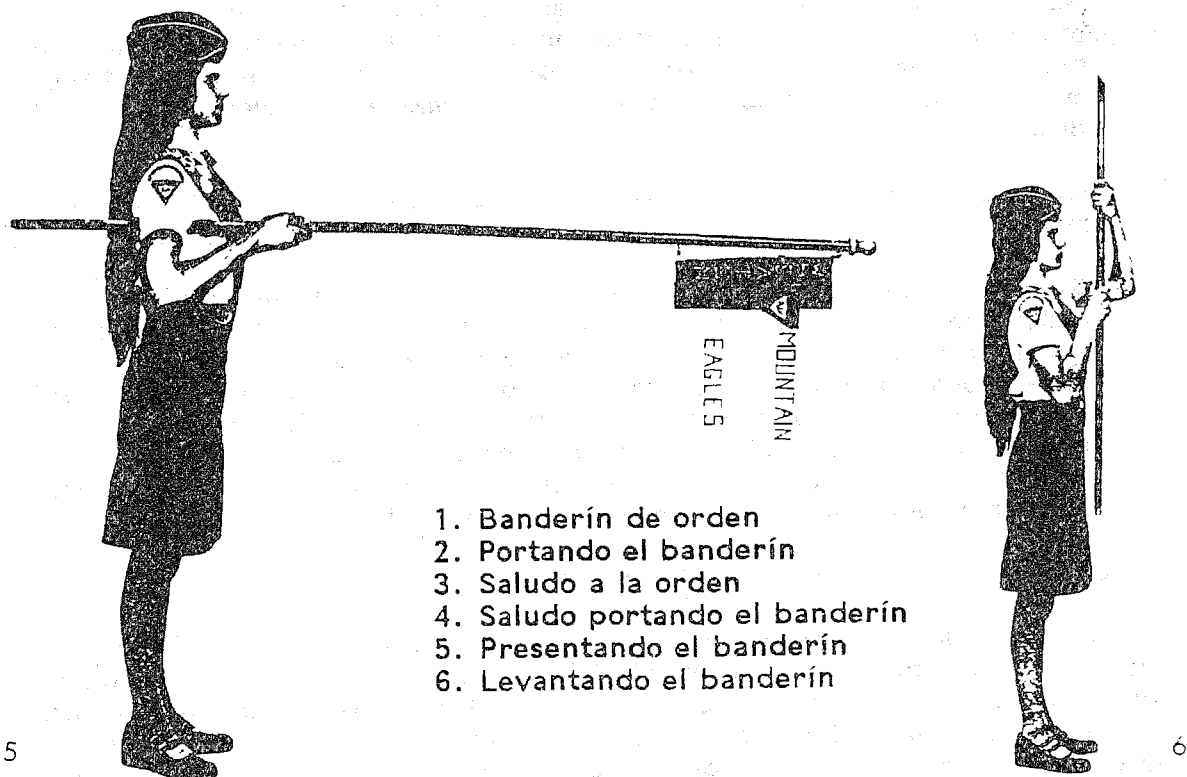
BANDERIN DE UNIDAD
(Uno para cada unidad del club)



(Vea las medidas y colores correspondientes
en las páginas anteriores)



ILUSTRACION DEL BANDERIN



1. Banderín de orden
2. Portando el banderín
3. Saludo a la orden
4. Saludo portando el banderín
5. Presentando el banderín
6. Levantando el banderín

MANUAL DEL BANDERIN

GENERALIDADES

1. El banderín es el estandarte que identifica la unidad. Se enarbola en las ceremonias y en ocasiones en que el director lo ordene.
2. El portador del banderín es elegido por el consejero de la unidad y recibe instrucciones especiales acerca de sus deberes.
3. Para portar el banderín, se eleva el asta a 3 cm más o menos del suelo, manteniéndola en posición vertical. Después de ejecutar el movimiento, se baja el asta automáticamente al suelo.
4. Al mismo tiempo que la unidad ejecuta las órdenes ATENCION, SALUDO Y DESCANSO, lo hace el abanderado con sus propios movimientos.
5. Cuando se está en marcha, ya sea ésta normal o forzada, se puede sostener el banderín con cualquiera de las dos manos, en posición de portarlo. (Ilustración 2).
6. Para ejecutar la orden DESCANSEN, se hará lo siguiente: En preparación para la orden DESCANSEN (DESCAN...) (o su equivalente según la costumbre del país), la mano derecha se deslizará hacia arriba hasta que el antebrazo quede en línea horizontal sujetando el asta. El asta queda diagonal. Cuando se oye la última sílaba de la orden DESCANSEN (...SEN), se echa el asta hacia adelante en forma recta, tocando la punta la parte exterior del zapato derecho, hasta que el brazo quede completamente extendido, colocándose al mismo tiempo la mano izquierda detrás de la espalda, como en el ejercicio normal de descanso.
7. Cuando se da la orden de descanso sostenga el banderín en cualquier mano.
8. Cuando no se está en formación salude con el banderín según la orden o cumpla las posiciones atravesando el cuerpo con el brazo izquierdo con su antebrazo y muñeca en posición derecha, dedos y pulgar juntos y extendidos, palma hacia abajo, tocando el asta con la primera coyuntura del dedo índice, volviendo su cabeza y ojos hacia la persona o bandera que se saluda. Con el banderín en posición de orden, toque el asta un poco más arriba de la muñeca derecha. En la posición de portar el banderín toque el asta un poco más abajo del hombro derecho.

SALUDANDO EN FORMACION CON EL BANDERIN

Cuando se está en formación y hay que saludar, el portador del banderín se pondrá en posición firme, levantará el brazo izquierdo a través del pecho, y con el antebrazo y la muñeca en línea recta, los dedos y el pulgar extendidos y juntos y las palmas hacia abajo, tocará el asta con la punta del dedo índice, volviendo la cabeza y los ojos hacia la persona o la bandera que esté saludando. En posición de atención, tocará el asta justo debajo de la muñeca derecha (ilustración 3).

SALUDANDO PORTANDO EL BANDERIN

Con el banderín en posición de ser portado, se tocará el asta justo debajo del hombro derecho (ilustración 4).

POSICION DE ATENCION

Para esta posición se mantendrá la punta del asta en el suelo tocando el exterior del zapato derecho. Se sostendrá el asta con la mano derecha como en la ilustración 1. Se mantendrá la mano y el brazo derecho detrás del asta con el brazo naturalmente extendido. Se hará descansar el asta contra el hombro. El resto sigue igual. También se asume esta posición cuando se da la voz de ALTO.

PRESENTAR EL BANDERIN

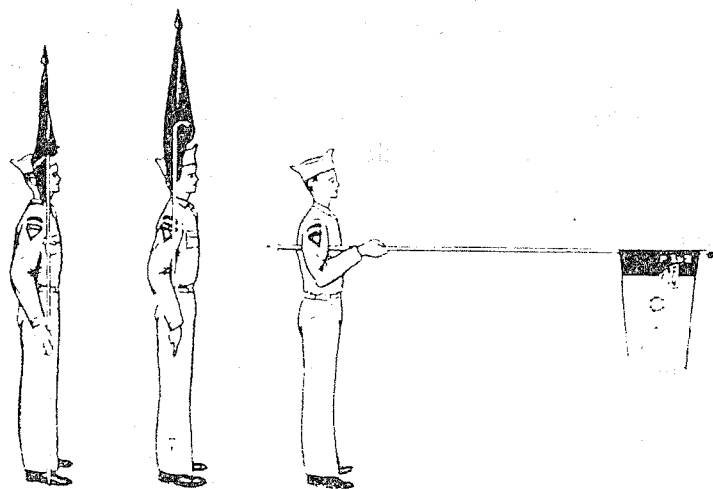
A la voz de preparación para saludar, (SALUDO O SALU...), y VISTA A LA DERECHA (o a la izquierda), o PRESENTAR BANDERIN, se levantará el banderín a la posición de PORTAR BANDERIN, cogiendo el asta con la mano izquierda, las palmas hacia atrás, a la altura de la cintura. Se levantará el asta con la mano izquierda hasta aproximadamente 13 cm del suelo. Se mantendrá la mano derecha en su posición original derecha en su posición original permitiendo que el asta se deslice hacia arriba sin mover la mano derecha. Se volverá a sujetar el asta en su nueva posición con la mano derecha, y al mismo tiempo, se levantará el asta con ambas manos hasta que la mano derecha esté a la altura del hombro derecho (ilustración 6). Se sostendrá el asta con ambas manos y se mantendrá el codo derecho a su lado. Se mantendrá vertical el asta. Se sostendrá el banderín en esta posición hasta que se de la orden de ejecución (... UNO o ... DAD). Después de este ejercicio a la voz de saludo (...DO) o (LISTOS ... YA), se regresará a la posición de ATENCION.

PORTAR EL BANDERIN

1. Para regresar de la posición de PRESENTAR EL BANDERIN a la de PORTAR EL BANDERIN, se bajará el asta con firmeza, manteniéndola vertical, hasta que el brazo derecho quede completamente extendido. Se regresará la mano izquierda a su posición anterior. La punta del asta quedará a 15 cm del suelo y el asta estará descansando sobre el hombro derecho. La mano derecha sostendrá el asta de la manera más conveniente posible.
2. Para regresar a la posición de ATENCION, se seguirá el procedimiento como en el número 1, pero se dejará deslizar el asta por la mano derecha hasta que la punta toque el suelo.
3. En marcha forzada, se sostendrá el asta diagonalmente contra el cuerpo, con la mano derecha en la misma posición que se usa para portarlo, con el codo derecho pegado al cuerpo y el brazo extendido horizontalmente. Se sostendrá el asta con la mano izquierda a la altura del hombro izquierdo, manteniendo el codo izquierdo cerca del cuerpo.

SALUDAR CON EL BANDERIN

1. A la voz de preparación para SALUDO (SALUDO...) y VISTA A LA DERECHA (o a la izquierda), se ejecutará la orden de PRESENTAR EL BANDERIN. Bajo la voz de ejecución, se bajará el banderín al frente con ambas manos. El brazo derecho se mantendrá bajo el asta, con las palmas de las manos hacia arriba. El asta se sostendrá en posición horizontal, manteniéndola debajo del brazo (ilustración 5). Tan pronto como el asta quede horizontal, se llevará la mano izquierda firmemente al lado izquierdo.
2. Durante las ceremonias, a la voz ejecutiva de VISTA A LA DERECHA (o a la izquierda), el abanderado ejecutará los movimientos de PRESENTAR EL BANDERIN, al mismo tiempo que el resto de la unidad. Así también cuando se de la orden de VISTA AL FRENTE, se regresará el banderín a su posición anterior.



INVESTIGACION BIBLICA

El propósito de la Investigación Bíblica es familiarizar al Explorador con el uso de una concordancia y ayudarlo a descubrir a Cristo como su Salvador mediante la lectura de los Evangelios y la comprensión de cómo Jesús se relaciona con la persona.

Este curso básico requiere cinco períodos de clase y la sección avanzada requiere uno.

REQUISITO 1

FAMILIARIZARSE CON EL USO DE LA CONCORDANCIA.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Aprender el valor y la aplicación práctica de este instrumento para el estudio de la Biblia.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. La concordancia es una lista en orden alfabético de cada palabra que se encuentra en la Biblia. No solamente está en la lista cada palabra, sino que también tiene una referencia por cada vez que aparece la palabra, ya sea en el Antiguo o en el Nuevo Testamento, dependiendo del tamaño de la concordancia.

Conviene tener a mano diferentes concordancias para que los Exploradores las examinen.

2. Después de demostrar cómo se usa la concordancia, pedir a cada Explorador que seleccione un tema y busque los textos que se le relacionan y haga una lista de los mismos.

Por ejemplo: Si alguien elige el tema de la "felicidad", puede buscar las palabras que tengan que ver con ese tema. Ejemplo: feliz, felicidad, gozo, etc.

3. También se podría hacer un ejercicio bíblico dando una palabra como gozo, paz, esperanza, para que los Exploradores busquen primero en su concordancia y encuentren los versículos que contienen esas palabras en la Biblia y los lean en voz alta. El primero que termine la secuencia se anotará un punto.

4. Explicar cómo usar una concordancia cuando se conoce el texto, pero no la referencia. Por ejemplo: si usted sabe que el texto dice "reconócelo en todos tus caminos y el enderezará tus veredas ..."; demuestre cómo elegir una palabra clave, búsquela en la concordancia y localice la referencia. Se le da a los Exploradores una lista de textos sin referencia para que ellos las busquen.

RECURSOS

Concordancia Española, de Sloan; Concordancia de las Sagradas Escrituras de la Editorial Caribe, etc.

MÉTODOS PARA EXAMINAR

Participar en las actividades, demostrar habilidad para usar una concordancia. Cuando sea necesario, preparar y dar un examencito para ver si el Explorador ha entendido el uso de la concordancia.

1. Citar textos bien conocidos y pedir a los menores que busquen las referencias.
2. Seleccionar un tema (la fe, la venida de Cristo) y pedirles que busquen varios textos sobre qué es la fe, de acuerdo a las Escrituras, y así sucesivamente.

REQUISITO 2

TENER UN CERTIFICADO VIGENTE DE GEMAS BÍBLICAS.

PERÍODOS DE CLASE: Uno

Del total de períodos de clase asignados al Curso de Exploradores, se dedica uno a un examen trimestral.

OBJETIVO

Brindar una oportunidad para aprender textos de memoria que conduzcan al desarrollo espiritual mediante la aplicación personal de las gemas de memoria.

MÉTODOS PARA ENSEÑAR

1. Los Conquistadores pueden hacer una carpeta con los textos escogidos e ilustrarla en forma artística con ilustraciones sacadas de revistas. Este proyecto debe realizarlo cada uno en su casa durante la semana.
2. Además de aprender la gema bíblica, cada Conquistador debe llevar a la clase una ilustración para el texto, con el fin de hacer un cartel en conjunto con los demás Conquistadores. Esos carteles se pueden usar después para decorar el salón de reuniones.
3. Animar a los Conquistadores a aprenderse la gema bíblica como parte del culto diario.

4. Recitar al unísono las gemas bíblicas.

Sugerencias para el repaso semanal de las gemas de memoria:

1. REPETICION. Después que algunos Conquistadores hayan repetido el versículo del día, pida que lo repitan juntos, después solo las niñas, luego los muchachos y hasta los maestros. Termine pidiendo que todos los repitan juntos, y cerciórese que todos participen. Si es posible, continúe hasta que todos lo hagan. (Siempre debe repetirse la cita después de cada versículo).
2. OMISION. Escriba claramente el texto en el pizarrón antes de la reunión y borre cada segunda palabra, preferiblemente las palabras claves, y generalmente la primera palabra, la cual es difícil de recordar. Pida a diferentes niños que suplan las palabras que faltan, enfatizando que sólo deberá contestar el menor al que se le haga la pregunta. Si el grupo es pequeño, se puede pedir a los menores que pasen al frente y escriban las palabras en los lugares donde haga falta.
3. COMPETENCIA. Cuando haya un número igual de niños y niñas, trace una línea vertical que pase por el centro del pizarrón. A un lado escriba la palabra NIÑOS y al otro la palabra NIÑAS. Entonces ponga una marquita al lado que corresponda por cada uno que repita el versículo de memoria.
4. PALABRAS. Pida a dos o tres niños que repitan el texto o que todos lo repitan una o dos veces. Después pida a cada menor en turno que diga sin vacilación la palabra que sigue. Entonces recorra el salón señalando quién debe suplir la próxima palabra. Sólo deberá responder el que haya sido señalado. Este ejercicio se hará con rapidez para que el repaso resulte interesante y efectivo.
5. PREGUNTAS. Haga tantas preguntas como pueda abarcando todos los textos desde el comienzo del trimestre. A veces pueden hacerse dos o tres preguntas sobre el mismo texto, pero es mejor mezclarlas con las de otros textos. Pida que las respuestas se den, si es posible, con las palabras textuales de la Biblia.
6. REPASO TIPO ABEJA. Divida a los menores en dos grupos. Pida a los miembros de un grupo que digan el texto en voz alta o que hagan una pregunta a uno de los miembros del otro bando. Si pueden contestarla, a ese grupo le tocará el turno de hacer la pregunta. Si no saben la respuesta, entonces el mismo grupo seguirá haciendo preguntas.
7. SORPRESA. Copie claramente las referencias que se hayan estudiado hasta ese día en pedazos de papel y dóblelos. Entregue uno a cada menor antes que empiece la reunión, pidiéndole que no lo abran hasta que se le indique. Pase lista pidiendo que cada Conquistador se ponga de pie, abra el papelito y diga el texto cuya referencia tiene en la mano. La referencia debe leerse en voz bien clara para poder confirmar que el texto repetido está correcto.

8. En otra ocasión escriba los versículos en pedazos de papel, como se describe en el número 7, para que los menores digan la referencia.
9. EXAMEN DE REFERENCIAS. Escriba en el pizarrón algo similar a esto:

29:11
 isaías :12
 11:
 Salmo : 8
 Marcos 5:
 :58

- Pida a varios niños que llenen los espacios vacíos con lo que falta.
10. EXAMEN ESCRITO. Antes de la reunión escriba en forma clara dos o tres preguntas en el pizarrón y reparta papeles y lápices. Muestre las preguntas que ha escrito y pida a los menores que las contesten. Explique que no es un examen y que ellos mismos corregirán sus propios papeles.
 11. PENSAMIENTOS. Escriba un pensamiento de cada versículo en el pizarrón y pida a los menores que digan cuáles textos contienen estos pensamientos.
 12. ESTUDIO DE LA BIBLIA. Dedique la última reunión del trimestre a repasar lo que han estudiado de la Biblia. Esto puede presentarse en forma de diálogo o de estudio por uno o varios miembros del grupo. Los otros menores servirán de público. Se debe animar al grupo para que hagan preguntas que puedan contestarse con textos aprendidos durante el trimestre.

METODOS PARA EXAMINAR

Participación, discusión y cumplir los requerimientos de lectura.

REQUISITO 3

LEER LOS EVANGELIOS DE LUCAS Y JUAN EN CUALQUIER VERSION Y DISCUTIR EN EL GRUPO TRES DE CUALQUIERA DE LOS SIGUIENTES PASAJES:

LUCAS 4:16-19	LECTURA DE LAS ESCRITURAS
LUCAS 11: 9-13	PEDIR, BUSCAR, LLAMAR
LUCAS 21:25-28	SEÑALES DE LA SEGUNDA VENIDA
JUAN 13:12-17	HUMILDAD
JUAN 14: 1-3	LA PROMESA DEL SEÑOR
JUAN 15: 5-8	LA VID Y LOS PAMPANOS

PERIODOS DE CLASE: Uno

La mayor parte de la lectura se hace fuera de la clase.

OBJETIVOS

Ayudar a mantener el estudio de la Biblia como una rutina diaria en las vidas de los Exploradores y retener su interés en la Palabra de Dios.

Proporcionar una oportunidad para que los Exploradores compartan con sus amigos sus descubrimientos como resultado de su estudio personal de la Biblia.

METODOS PARA ENSEÑAR

A. Para la lectura de los Evangelios

1. Instruir a los Exploradores para que preparen un código de colores similar al realizado en la Clase de Compañeros. Pueden añadir nuevos colores para atraer la atención a temas específicos de Cristo como Salvador, ej. la divinidad de Jesús - Púrpura; la humanidad de Jesús - castaño; la humildad de Jesús - anaranjado.
2. Estimular a la clase a compartir entre sí algunos de los más importantes descubrimientos que hayan hecho durante su lectura.
3. Al margen deben hacerse dibujos que destaquen el tema, como la viña, el lavado de los pies, un pozo, etc.
4. Pedir a los Exploradores que hagan un diario de su lectura de Lucas y Juan, donde anoten la fecha en que leyeron cada pasaje y las citas correspondientes. Junio 5 - Lucas 21; junio 6 - Lucas 22.

B. Para la discusión de los tres pasajes de la Biblia

1. Cuando discutan los tres pasajes, se puede pedir que cada menor dibuje un esquema que muestre los pasos sencillos de la salvación. Estimule a la clase a ser original en su enfoque y a presentar un informe sobre ese esquema o diagrama en particular.
2. Convertir los pasajes elegidos en un telegrama de 25 palabras. Esos telegramas serían enviados a amigos moribundos que necesiten saber cómo Cristo puede salvarlos. El interés en este proyecto se acrecentará si consigue en la oficina local de correos verdaderos formularios de telegramas.
3. Que la clase produzca un anuncio comercial de un minuto que resuma toda la información contenida en el pasaje de la escritura que hayan elegido. Para añadir interés, grabe el anuncio y que la clase entera lo escuche.
4. Coleccionar una gran cantidad de fotos de la familia, de amigos, etc. Leer el pasaje en cuanto a la Cena del Señor (Juan 13) con el

grupo. Luego animar a los menores para que individualmente o por parejas, elijan diferentes fotografías que representen los distintos personajes de la historia, de acuerdo por ejemplo, con la apariencia que sugiere la Escritura. Use diferentes versiones de la Biblia para dar indicios. Después que los Conquistadores hayan hecho su propia representación del evento, invite a cada grupo o a cada menor a explicar su labor. Estimule la discusión del tema del discípulo con el cual se hayan identificado.

METODO PARA EXAMINAR

Participación en la discusión y cumplimiento de los requisitos de lectura.

REQUISITO 4

EN CONSULTA CON EL CONSEJERO,
ELEJIR UNO DE LOS SIGUIENTES
PASAJES:

- | | | |
|----|----------|---------------------------|
| A. | JUAN 3 | NICODEMO |
| B. | JUAN 4 | LA MUJER JUNTO
AL POZO |
| C. | LUCAS 15 | EL HIJO PRODIGO |
| D. | LUCAS 10 | EL BUEN
SAMARITANO |
| E. | LUCAS 19 | ZAQUEO |

COMPARTIR LA COMPRENSION DE COMO
JESUS SALVA A LAS PERSONAS
USANDO UNO DE LOS SIGUIENTES
METODOS:

- A. DISCUSION EN GRUPO CON EL
CONSEJERO
- B. PRESENTANDO UNA CHARLA ANTE
LOS CONQUISTADORES
- C. ESCRIBIENDO UNA COMPOSICION
- D. HACIENDO UNA SERIE DE
ILUSTRACIONES, DIAGRAMAS O
MODELOS
- E. ESCRIBIENDO UN POEMA O UN
CANTO.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Facilitar la comprensión de los Exploradores de cómo Dios se interesa personalmente en ellos, al estudiar cómo Jesús trata a las personas.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Abrir un expediente para el personaje escogido y señalar las diferentes cosas que le sucedieron en la vida. Hacer provisión para incluir cualquier otra información importante, cómo lo afectaron distintos sucesos y cómo cambiaron su vida.

EJEMPLO: a. Una vida individual

- La vida antes de encontrar a Jesús.
- Cómo deben haberse sentido.
- Cuándo y dónde encontraron a Jesús.
- Por qué fueron a verlo.
- Lo que dijo Jesús.
- Reacción de cada uno.
- RESULTADO FINAL.

EJEMPLO: b. Parábolas

- Vida en el hogar --deseos, pensamientos, actos.
 - Cómo decidiste volver al hogar.
 - Cómo piensas que sería la vida lejos del hogar.
 - Sentimientos en camino al hogar.
 - Cómo fue realmente la experiencia.
 - Qué pasó cuando regresó al hogar.
2. Trazar la experiencia del personaje elegido antes y después de encontrarse con Jesús, usando un papel cuadriculado. Trazar luego la actitud de Jesús hacia la vida de esa persona, por medio de un color diferente. Pedir al Explorador que explique su gráfica.
 3. Grabar de antemano la voz de un joven que supuestamente se ha escapado de su casa y está metido en problemas. El llama a su casa y dice que siente lo que ha hecho y pregunta si puede regresar. Que cada Explorador desempeñe el papel de tener que responder esa llamada usando el estilo del peor padre posible.

Después de hacer una lista de diferentes respuestas, repetir la llamada telefónica animando al grupo a responder desempeñando el papel del más bondadoso de los padres posible. Mantener una lista de las respuestas y compararlas a la luz de la parábola del hijo pródigo. Para añadir interés, desarrolle un sistema que le permita transmitir en realidad el mensaje pregrabado por el teléfono.

4. Reproducir el siguiente bosquejo de discusión para cada miembro de la clase. Después que ellos lo hayan leído todo y hayan hecho su elección, dedique un tiempo para que el grupo exprese el motivo de su decisión. Este es un valioso ejercicio de clarificación.

CUANDO UN HOMBRECITO CONOCIO A JESUS

"Habiendo entrado Jesús en Jericó, iba pasando por la ciudad. Y sucedió que un varón llamado Zaqueo, que era jefe de los publicanos, y rico,

procuraba ver quién era Jesús; pero no podía a causa de la multitud, pues era pequeño de estatura. Y corriendo delante, subió a un árbol sicómoro para verle; porque había de pasar por allí. Cuando Jesús llegó a aquel lugar, mirando hacia arriba, le vio, y le dijo: Zaqueo, date prisa, desciende, porque hoy es necesario que pose yo en tu casa. Entonces él descendió aprisa, y le recibió gozoso. Al ver esto, todos murmuraban, diciendo que había entrado a posar con un hombre pecador. Entonces Zaqueo, puesto en pie, dijo al Señor: He aquí, Señor, la mitad de mis bienes doy a los pobres; y si en algo he defraudado a alguno, se lo devuelvo cuadruplicado. Jesús le dijo: Hoy ha venido la salvación a esta casa; por cuanto él también es hijo de Abrahán. Porque el Hijo del Hombre vino a buscar y a salvar lo que se había perdido" (Lucas 19:1-10).

- A. Si yo hubiera sido Zaqueo cuando Jesús se detuvo y pidió que se bajara yo me hubiera sentido: (señale uno)
- a. Conmovido.
 - b. Asustado.
 - c. Contento.
 - d. Avergonzado.
 - e. Excitado y temeroso al mismo tiempo.
- B. Cuando Jesús llamó a Zaqueo por nombre y le pidió que lo invitara a comer, es probable que su intención fuera: (señale uno)
- a. Hablar con él en cuanto a su práctica dudosa de cobrar impuestos.
 - b. Satisfacer su curiosidad.
 - c. Hacerse su amigo.
 - d. Hacerlo consciente de sus méritos.
- C. Para mí, lo mejor de Jesús en relación con esta historia es la manera en que él: (señale uno)
- a. Está a la expectativa de las personas que están "subidas al árbol".
 - b. Puede transformar a un "colector" en un "dador".
 - c. Puede hacer sentirse "grande" a un hombre "chiquito".
 - d. No se preocupa por lo que piensen los demás.
 - e. Ve en cada pecador a "un hijo de Abrahán".
 - f. Entra en la vida de las personas y suceden cosas.
- D. Si Jesús se cruzara hoy en mi camino, lo más probable es que: (señale uno)
- a. Me pregunte: "¿Por qué siempre me estás esquivando?".
 - b. Pusiera su brazo sobre mis hombros.
 - c. Me reprendiera por la manera en que estoy viviendo.
 - d. Me invitara a comer para demostrarme que realmente es mi amigo.
 - e. Me diera una palmadita en la espalda y me dijera que estoy bien.
 - f. Pasaría a mi lado sin decirme una palabra.

METODOS PARA EXAMINAR

Terminar los ejercicios mediante una discusión o actividad significativa.

REQUISITO 5

MEMORIZAR Y EXPLICAR PROVERBIOS
20:1 Y PROVERBIOS 23:29-32.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Ayudar al Explorador a forjarse en la mente las imágenes usadas por Salomón cuando advierte contra los peligros del uso de bebidas alcohólicas.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Iniciar un concurso de carteles sobre el tema de temperancia, usando los dos textos de memoria como tema básico. Solicitar a la junta de la iglesia que establezca un premio para el ganador. Los carteles se pueden exhibir en el vestibulo de la iglesia y el día de la adjudicación de premios cada concursante debe repetir los versículos de memoria antes de que se anuncie el ganador.
2. Que los menores preparen un álbum de recortes con un mínimo de seis a cuatro páginas sobre el tema de los dos versículos de memoria.

METODOS PARA EXAMINAR

Aprender de memoria los versículos y demostrar adecuadamente los conocimientos.

REQUISITO AVANZADO

PODER IDENTIFICAR A ACHERNAR, LA CRUZ DEL SUR, LA CONSTELACION DE ORION, LAS INDICADORAS. CONOCER LA IMPORTANCIA ESPIRITUAL DE ORION TAL COMO SE MANIFIESTA EN PRIMEROS ESCRITOS.

PERIODOS DE CLASE: Uno

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Leer Primeros Escritos, pág. 41.
2. Estudiar el firmamento con el grupo y encontrar la Cruz del Sur y las Indicadoras. Hacer un mapa de ellas en relación con la superficie de la tierra tal como se ven. Anotar fecha y hora de la observación.
3. Hacer que el grupo repita la operación seis horas más tarde la misma noche. Que expliquen el cambio.

4. Decir por qué la Estrella Polar se usa para la navegación y explicar la diferencia del cielo en el hemisferio sur.
5. Que el grupo descubra por su propia observación si la Cruz del Sur se pone alguna vez en la latitud donde viven.
6. Localizar a Achernar y fijar el lugar en el cielo en comparación con la Cruz del Sur y las Indicadoras.
7. Tratar de conseguir un telescopio para observar las estrellas.
8. Organizar una excursión a un planetario.

RECURSOS

Visitar una biblioteca local para conseguir libros e informaciones sobre el estudio de las estrellas.

SIRVIENDO A LOS DEMAS

El propósito de esta sección es brindar oportunidad para que los Exploradores participen directamente en los ministerios de servicio a su iglesia y a su comunidad.

Esta sección incluye un período de clase, además de actividades fuera de la clase. Dedique el tiempo de la clase para brindar instrucciones y haga planes para su participación y para compartir experiencias de participación.

REQUISITO 1

FAMILIARIZARSE CON LOS SERVICIOS A LA COMUNIDAD DONDE VIVE Y PRESTAR AYUDA POR LO MENOS EN UNA DE ESAS ACTIVIDADES.

PERIODO DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Dar al Explorador una comprensión más amplia de las actividades que usa su comunidad para ayudar a los que tienen necesidades, y fomentar el deseo de compartir algunas responsabilidades al respecto.

METODOS PARA ENSEÑAR

La lista de Servicios a la Comunidad puede incluir:

Cruz Roja
ADRA/OFASA
CARITAS

(Busque las diferentes organizaciones de este tipo que sirven a su país.)

Si es posible, visite por lo menos tres de las agencias establecidas en su localidad, con el fin de familiarizarse con lo que hacen. Invitar por lo menos a uno de los representantes de una organización de su localidad para que hable al grupo con referencia a la labor de su organización. Se puede brindar ayuda al responder a una de sus apelaciones, o ayudar en uno de los servicios o actividades de la sede de la organización, por una hora por lo menos.

METODO PARA EXAMINAR

1. Participación

2. Presentación de una lista de servicios comunitarios prestados en la localidad.
3. Presentación de un informe verbal o escrito de la participación en una de las actividades.

REQUISITO 2

PARTICIPAR POR LO MENOS EN TRES PROGRAMAS DE LA IGLESIA.

PERIODOS DE CLASE: Actividad fuera de la clase.

OBJETIVO

Desarrollar la experiencia del gozo en el servicio a la iglesia.

METODOS PARA ENSEÑAR

Los Exploradores pueden tener parte en la planificación o tomar parte activamente en algunos de los siguientes ministerios de la iglesia.

Escuela Sabática.

Conquistadores.

Día de los Conquistadores.

La Voz de los Menores.

Programa de apelación para dar a las misiones.

Curso de Cultura Cristiana.

Distribución de literatura o campaña de matrícula en cursos bíblicos.

METODO PARA EXAMINAR

Participación

REQUISITO AVANZADO

MATRICULAR A UN NUEVO MIEMBRO EN LA ESCUELA SABATICA, CLUB DE CONQUISTADORES, O CURSO BIBLICO POR CORRESPONDENCIA.

HISTORIA DENOMINACIONAL

Esta sección requiere tres períodos de clase, y una para los requisitos avanzados.

REQUISITO

VER LA PRESENTACION AUDIOVISUAL TITULADA "CUENTASELO AL MUNDO" Y DISCUTIR EN CLASE EL PERIODO DE TIEMPO DESDE 1844 HASTA LA SALIDA DE J. N. ANDREWS COMO EL PRIMER MISIONERO ADVENTISTA.

PERIODOS DE CLASE: Tres

OBJETIVO

Fomentar la comprensión de los sucesos que condujeron al establecimiento de la Iglesia Adventista del Séptimo Día y sus primeros planes misioneros.

METODOS PARA ENSEÑAR

El material preparado tiene como fin servir como suplemento para el instructor y, por lo tanto, no se espera que se completen necesariamente todas las secciones. Se sugiere que el instructor use las secciones que mejor se adapten a su propio estilo. Quizás algunos prefieran enseñar todas las secciones, y otros no.

Sin embargo, se espera que al terminar cada sección, los menores puedan contestar con éxito el examen de la unidad que consiste en un cuestionario de diez preguntas básicas.

Secciones:

- A. Guión para la presentación audiovisual. Las diapositivas y casetes están disponibles en la Sección de Jóvenes de la asociación o misión.
- B. Cuestionario de examen.
- C. Hoja de vocabulario.
- D. Copia del cuestionario para el instructor. La clave de las respuestas al cuestionario presenta temas para discusión y sugiere actividades.

SECCION A:

GUION DE "CUENTASELO AL MUNDO"

<u>No. de diapositiva</u>	<u>descripción</u>	<u>Guión</u>
1.	Título	CUENTASELO AL MUNDO
2.	1844	Cuando el 22 de octubre de 1844 pasó y Jesús no vino, la felicidad se tornó en amargo chasco para miles de cristianos fieles.
3.	Cristo en el Santuario	Aunque la Biblia decía claramente que el tiempo no se acabaría en 1844, ellos no lo habían entendido. No obstante el chasco los llevó a estudiar más profundamente.
4.	Edson	Hiram Edson y dos amigos estudiaron acerca del Santuario en el cielo y llegaron a la conclusión de que Cristo había entrado en el Lugar Santísimo en el cielo.
5.	Wheeler	Fue Frederick Wheeler, de Washington, New Hampshire, el que estudió la Biblia para ver si la señora Oakes tenía razón al observar el sábado como día de reposo.
6.	Bates	El que estudió la Biblia para encontrar la misma verdad y escribir sobre ella para que cientos de otras personas pudieran conocerla, fue José Bates.
7.	Texto y E. G. White	Pero Dios no olvidó a su pueblo. La Biblia había predicho que la iglesia remanente de los últimos días tendría "el testimonio de Jesús", en otras palabras, el don de la profecía.
8.	Visión	Ese es el motivo por el cual E. G. White fue llamada a dar los mensajes que se le mostraban. Al principio nadie los aceptaba como provenientes de Dios.
9.	Señal	Dos hombres, de apellidos Sargent y Robbins, declararon que esos mensajes venían del demonio e hicieron secretamente arreglos para celebrar una reunión y causar problemas. Pero Dios dirigió a Elena a esa reunión.
10.	Reunión	Estando allí, ella fue transportada en visión y sosteniendo una Biblia grande y pesada con el brazo extendido, declaró: "Este es el testimonio inspirado de Dios".

11. Reunión Mientras estaba en visión, ella expuso las enseñanzas peligrosas y fanáticas de Sargent y Robbins, quienes trataron de acallar su voz cantando en voz alta.
12. J. y E. White Elena viajaba mucho para animar a los otros creyentes adventistas. En agosto de 1846 Elena se casó con Jaime White y después de orar y estudiar profundamente la Biblia, ellos empezaron a guardar el sábado.
13. Casa Mientras los White vivían en Topsham, Maine, Elena conoció a José Bates. Bates era un capitán de barco jubilado y un aficionado a la astronomía, que se había convertido en un predicador y no creía en las visiones de Elena.
14. Estrellas Sin embargo, la descripción que hizo ella del espacio abierto de Orión, hizo que él cambiara de opinión.
15. Manuscrito Mientras todavía vivía en Topsham, Elena recibió otra visión: "Ví un ángel que con presteza volaba hacia mí.
16. Arca "... y pasé al lugar santísimo. En él ví un arca cuya cubierta y lados estaban recubiertos de oro purísimo. Dentro del arca ... estaban las tablas de piedra ... y ví en ellas los diez mandamientos ...".
17. Diez Mandamientos Los cuatro de la primera brillaban más que los otros seis. Pero el cuarto, el mandamiento del sábado, brillaba más que todos.
18. Ferrocarril Debido a que en esos tiempos los pastores no recibían sueldo, Jaime tenía que sostener a su familia trabajando en los ferrocarriles.
19. Carta Esta es una carta que Elena White escribió por ese tiempo a Bates: "Sigo creyendo fielmente que Jesús vendrá pronto, muy pronto".
20. Congresos sobre el sábado En 1848 se celebraron una serie de reuniones llamadas Congresos sobre el Sábado. En ellos se estudiaba un tema a la vez para ver lo que la Biblia enseñaba al respecto.
21. Congreso Elena White no podía entender las verdades que discutían, como si tuviera la mente bloqueada.

Cuando la doctrina quedó establecida por la Biblia, a ella le fue mostrada en visión y entonces pudo entenderla.

22. Casa de Nichol Durante uno de estos congresos, celebrado en la casa de Otis Nichol, Elena recibió una visión importante.
23. Visión Volviéndose a su esposo, ella dijo: "Tengo un mensaje para ti. Has de comenzar a imprimir un pequeño periódico y enviarlo a la gente. Será pequeño al comienzo; pero a medida que la gente lea, te enviará medios con los cuales imprimir; y será un éxito desde el mismo principio".
24. Casa de Belden Pasaron seis meses y parecía imposible el cumplimiento de esta visión. Los White se mudaron de nuevo y ahora vivían en la casa de Albert Belden, en el pueblo de Rocky Hill.
25. La Verdad Presente Aquí nació la obra mundial de publicaciones, con la publicación de una revista llamada "The Present Truth" ("La Verdad Presente").
26. Grupo orando Una vez impresa la revista, la llevaron a la casa, la doblaron y tuvieron una oración. Pronto empezó a llegar el dinero necesario y Jaime se mantuvo ocupado escribiendo más ediciones de la revista.
27. La Revista Adventista Pronto él empezó a publicar una segunda revista llamada "Review and Herald" ("Revista y Herald"). Ambas revistas fueron combinadas cuando los White se mudaron al pueblo de París. Entonces la revista empezó a llamarse "The Second Advent Review and Herald" (Revista y Herald del Segundo Advenimiento).
28. Revista Desde ese día del año 1850, la Revista Adventista ha llegado a ser el vocero principal de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.
29. Libro Christian Experience Los White se mudaron esta vez a Saratoga Springs y allí se hicieron los arreglos para publicar el primer libro de Elena White, "A Sketch of the Christian Experience and Views of Ellen G. White" ("Esbozo de la Experiencia Cristiana y Visiones de Elena White").
30. Imprenta Los creyentes expresaron que sería mejor tener su propia prensa. Y la instalaron en una casa

- vieja en Rochester. Urías Smith llegó a ser redactor de la Revista, posición que ocupó por más de cincuenta años!
31. Youth's Instructor Desde Rochester se despacharon las primeras copias de otra revista, llamada "The Youth Instructor" que se publicó regularmente hasta que se convirtió en "Insight" hace algunos años.
 32. Escuela en Lovetts Grove Mientras hablaba en un servicio funeral que se celebraba en esta escuela, Elena recibió otra visión.
 33. Guerra - Cristo/ Satanás La congregación esperó a la expectativa durante dos horas mientras Elena recibía la visión de la gran controversia entre Cristo y Satanás.
 34. Cristo Ella vio los sucesos de la historia del Antiguo Testamento desarrollados ante su vista mientras recibía un bosquejo de toda la controversia.
 35. El cielo Ella vio los sucesos de los últimos días y la segunda venida de Cristo y escenas de la vida futura.
 36. Escribiendo Cuando la visión terminó, se le dijo que escribiera lo que había visto, pero al principio no le fue posible. Satanás la atacó con parálisis, pero gracias al poder de Dios, fue recibiendo su fuerza gradualmente hasta que le fue posible escribir de nuevo.
 37. Anuncio Usando la parte de atrás de anuncios de sombreros, ella escribió lo que había visto en visión.
 38. El gran conflicto Cuando terminó de escribirlo, el libro se tituló "Spiritual Gifts" ("Dones Espirituales"). En cada página de este libro aparece por lo menos una vez la palabra "Ví" o la frase "me fue mostrado".
 39. La Serie Conflicto Gracias a visiones posteriores y a la ampliación de la historia, tenemos hoy los cinco tomos de la Serie Conflicto: "Patriarcas y Profetas", "Profetas y Reyes", "El Deseado de Todas la Gentes", "Los Hechos de los Apóstoles" y "El Conflicto de los Siglos".
 40. Parksville Elena White fue a Parksville para la

- dedicación de esta iglesita y durante el culto recibió una visión.
41. Vela y espejo Un tal Dr. Brown, que decía que Elena White era un medium espiritista, intentó hacerla volver de la visión pero no pudo.
 42. Púlpito Después de la visión ella describió una guerra civil que tendría lugar en los Estados Unidos: el derramamiento de sangre y el horror de los campos de batalla.
 43. Iglesia La obra de la iglesia siguió adelante: Ésta es la iglesia de Roosevelt, erigida en 1858. Aquí Elena White recibió otra visión.
 44. Tumba de Edson Hiram Edson fue enterrado en un cementerio cercano. Su epitafio registra toda una vida de servicio fiel.
 45. Tumba de Bates En 1852, y como resultado de un sueño, José Bates fue a Battle Creek y le preguntó al jefe del correo quién era el hombre más honesto del pueblo.
 46. Tumba de Hewitt Fue dirigido a David Hewitt y por la noche ya lo había convencido de la verdad del sábado.
 47. Lugar - Casa de Hewitt En este lugar estaba la casa de Hewitt donde se reunían los primeros creyentes en el sábado.
 48. Primera Iglesia Cuatro años más tarde ellos edificaron su propia iglesia al costo de \$300.
 49. Casa de los White Jaime y Elena White se mudaron a Battle Creek, que llegó a ser el centro de la obra que crecía rápidamente.
 50. Interior de la casa Fue aquí en la calle Wood, que los White edificaron su casa en 1856. En esta habitación de los altos pasó Elena muchos años escribiendo.
 51. Casa Battle Creek Algunos de los miembros de la iglesia de Battle Creek edificaron un edificio de dos pisos para poner la imprenta.
 52. Imprenta La antigua prensa ya había desaparecido y ahora una prensa que funcionaba a vapor imprimía todos los libros y revistas. Pero se

- hizo evidente que una entidad legal y no individual debía ser la propietaria de la imprenta.
53. Iglesia Así que tuvieron una reunión en 1850 en una iglesia que estaba en el mismo lugar donde ahora se levanta este templo más nuevo. Fue aquí donde Jaime White dijo que le daba vergüenza no poder decir a la gente el nombre del movimiento al cuál él pertenecía.
 54. Nombre-ASD Fue así que David Hewitt propuso el nombre Adventistas del Séptimo Día. Al mismo tiempo se formó una entidad legal que sería la propietaria de la imprenta.
 55. 1863 Tres años más tarde, en 1863, se dio el siguiente paso. John Byington fue elegido como primer presidente y Urias Smith como primer secretario de la Asociación General.
 56. Imprenta Más tarde se mudó la imprenta para un edificio grande de ladrillos de tres pisos.
 57. Edificio de la Review and Herald Hubo que seguir haciendo adiciones hasta que el edificio llegó a ocupar toda una manzana.
 58. Incendio El edificio fue destruido por un incendio desastroso en 1902.
 59. Casa de Smith Urias Smith edificó su propia casa en Battle Creek, precisamente en frente del primer colegio Adventista. Fue allí que escribió su famoso libro Daniel y Apocalipsis.
 60. Loughboroug Cerca está la casa donde vivía J. N. Loughborough. Fue en esta casa que se inició el plan de dar ofrendas, llamado Benevolencia Sistemática. Más tarde la iglesia adoptó el plan del diezmo.
 61. Foto de la familia Los White se mudaron otra vez, para estar cerca de las oficinas de la Review and Herald. Viviendo allí se murieron dos de sus hijos. Estos eran los terribles días en que no se conocía la medicina moderna.
 62. Casa de Hilliard Dios iba a corregir esa situación. Estando de visita en casa de sus amigos, los Hilliards, Elena recibió una visión que duró tres cuartos de hora. Pero en la actualidad tenemos

cinco libros completos y cientos de artículos que contienen instrucciones sobre salud y la vida saludable.

63. Instituto de Salud Para poner estos principios de salud en práctica, la iglesia compró un edificio grande en Battle Creek y allí estableció un instituto de Salud.
64. Kellog El hombre que ayudó a establecer la obra de salud de la iglesia más que cualquier otro fue el Dr. John Harvey Kellog. A los 24 años llegó a ser el director médico de esa institución de salud.
65. Battle Creek Se añadieron más edificios durante los próximos veinte años, mientras la obra de la salud seguía creciendo.
66. Médicos En el momento culminante de su historia, el Sanatorio, como se le conocía, llegó a tener 1,000 pacientes. Un incendio desastroso en 1902 destruyó casi todo el sanatorio.
67. Nuevo hospital Kellog, que era ambicioso, trazó planos para un edificio aún mayor. Contradiendo los consejos de los dirigentes de la Asociación General y de la Sra. White, edificó este enorme y magnífico edificio. Pero las advertencias de Elena White se cumplieron. El sanatorio se declaró en bancarrota durante la gran depresión.
68. Edificio En la actualidad el Sanatorio de Battle Creek funciona al otro lado de la calle y es uno de los cientos de hospitales propiedad de la iglesia.
69. Colegio El Colegio de Battle Creek fue fundado en 1874 para suplir las necesidades de pastores. Pero pronto se dieron cuenta que el terreno era muy pequeño, un hecho al cual había llamado la atención Elena White hacía varios años.
70. Universidad Andrews Así, con el tiempo, el colegio se mudó a Berrien Springs en 1901 bajo el nombre de Emmanuel Missionary College. Hoy es la Universidad Andrews.
71. J. N. Andrews El nombre de la Universidad viene de J. N. Andrews. John tenía solamente 17 años cuando leyó un tratado sobre el sábado y se convirtió.

72. Historia del Sábado Ese mismo J. N. Andrews llegó a ser dirigente de la iglesia, así como redactor y autor, incluyendo un libro famoso que él tituló "The History of the Sabbath" (La Historia del Sábado). Andrews fue también un poderoso predicador y erudito,
73. 1874 pero mayormente se le recuerda por haber sido nuestro primer misionero enviado al extranjero. En 1874 salió para Suiza para llenar la necesidad de un obrero de Dios en tierras extranjeras.
74. Baúl. Este baúl era el equipaje de Andrews. Con J. N. Andrews, la iglesia entró en una nueva era: la era de expansión en todas partes del mundo --la era de las misiones.
75. Congregación Las palabras que resonaron en los oídos de Guillermo Miller hacía más de cien años se hicieron realidad: "Cuéntaselo al mundo".

B. CUESTIONARIO DEL ESTUDIANTE

Este cuestionario debe llenarlo el estudiante después que haya visto por lo menos una vez las diapositivas. Puede ser que el instructor prefiera someter este cuestionario al final de esta unidad. La idea es que es un buen método para evaluar el conocimiento una vez terminada la unidad. Las respuestas al cuestionario aparecen en la copia del instructor.

Cuestionario - Copia del estudiante

"CUENTASELO AL MUNDO"

1. ¿Cuál es el testimonio de Jesús?

2. ¿Qué cosa especial notó Elena White en cuanto a los Diez Mandamientos que ella vio en visión?

3. ¿Cómo se hubiera sentido usted si hubiera estado presente cuando Elena White estaba en visión?

4. ¿Cómo supo Jaime White que él iba a empezar la obra de publicaciones para la Iglesia Adventista?

5. ¿Qué cosa especial hicieron Jaime y Elena White antes de poner en circulación la primera revista?

6. ¿Qué cree usted que significa el término El Conflicto de los Siglos?

7. Nombre tres libros de Elena White.

8. ¿Qué nombre usaron los adventistas para su primer hospital?

9. ¿Cómo se llama la universidad adventista que está cerca de Battle Creek y a quien se honra con ese nombre?

10. ¿Quién fue el primer misionero adventista enviado al extranjero?

Hoja de Actividad - Copia del Conquistador (Para que la llene mientras ve las diapositivas).

1. ¿Cuál es el testimonio de Jesús?

2. ¿Qué testimonio daría usted de Jesús a una persona que no lo conociera?

3. ¿Cuáles son algunas de las cosas que le sucedían a Elena White mientras estaba en visión?

4. ¿Qué vio Elena White en visión que convenció a José Bates de que ella era realmente una mensajera de Dios?

5. ¿Qué cosa especial notó Elena White en cuanto a los Diez Mandamientos que ella vio en visión?

6. ¿Cómo se hubiera sentido usted si hubiera estado presente cuando Elena White hubiera estado en visión? ¿Se hubiera sentido preocupado, ansioso, contento, confundido?

7. ¿Qué mensaje tuvo Elena White cierta vez para su esposo?

8. ¿Cómo se llamaba esta pequeña revista y de qué fue el comienzo?

9. ¿Qué está haciendo esta gente? ¿Por qué? (Diapositiva 26)

10. ¿Qué nombre tiene ahora la revista oficial de la Iglesia Adventista?

11. Describa lo que está sucediendo aquí. (Diapositiva 36).

12. ¿Qué se le pidió a Elena White que hiciera después de la visión?

13. Nombre tres libros de Elena White.

14. ¿Cómo trató el Dr. Brown de probar que Elena White respiraba mientras estaba en visión? ¿Por qué quiso demostrar esto?

15. ¿Qué nombre propuso David Hewitt para el grupo de creyentes?

16. ¿En qué año se organizó la Asociación General?

17. El libro de Urias Smith se llamaba _____
18. ¿Qué famosa compañía en los Estados Unidos recuerda el nombre de nuestro pionero de salud?

19. ¿Qué nombre pusieron los adventistas al primer hospital?

20. ¿Cómo se llama la universidad adventista que está situada cerca de Battle Creek?

21. ¿Quién fue el primer misionero adventista enviado al extranjero?

C. VOCABULARIO

El motivo de esta lista es ayudar al Conquistador a desarrollar un vocabulario práctico y con significado, con el cual ampliar su comprensión y aprecio de la iglesia. Esta hoja, aunque escrita para la juventud, es para uso exclusivo del instructor y está designada como una ayuda para explicar los términos. Se sugiere que el instructor lea toda la hoja con anticipación, ya que cuando se trata de lectura, los menores tienden a no poner atención. Cada palabra está suplementada con referencias ulteriores.

SANTUARIO: ¿Has sentido alguna vez que necesitas estar solo --libre de presiones-- libre de poder ir a un lugar donde puedas sentirte a solas contigo mismo? Quizás en esas ocasiones vas a tu cuarto y conversas con Dios.

Pero, ¿te has preguntado alguna vez qué hacía la gente y a quién le oraban antes que Jesús muriera por nosotros? Ellos no sabían cuándo él vendría.

Dios no sólo quería decirles que Jesús iba a venir: también se lo quería demostrar, así que les pidió que edificaran un lugar donde él pudiera morar y contarles acerca de Jesús. Este lugar se llamó el santuario, que significa, lugar santo.

Dentro del santuario la gente tenía que hacer ciertos sacrificios que representaban la muerte de Jesús en la cruz. Pero cuando Cristo murió por nuestros pecados, estos sacrificios ya no fueron necesarios y el ceremonial quedó eliminado.

A veces escuchas que a las iglesias se las llama santuarios. Esto se debe a que ellas también son lugares santos donde la gente va a adorar a Dios y a hablar con él. Si quieres saber algo más del santuario, lee Exodo 40.

REMANENTE: Si alguna vez has recortado láminas e ilustraciones para hacer un proyecto, habrás tenido pedacitos de papel por aquí y por allá que por lo general fueron a parar al latón de la basura. La próxima vez que tengas esta experiencia, piensa en la palabra "remanente", como en los recortes que quedan.

Las personas también pueden ser remanentes. Cuando Dios contó a su pueblo de su amor y de cómo ellos debían vivir, les dio algunas orientaciones para que siguieran. Es igual que cuando seguimos las instrucciones de un manual para que nuestro automóvil funcione apropiadamente.

Cuando el tiempo fue pasando, muchas de las sugerencias de Dios fueron ignoradas por el pueblo, quienes empezaron a seguir sus propias ideas de vida y de adoración de Dios, hasta que llegaron al punto de no escuchar más a Dios. Y ciertamente, tan pronto como el manual fue echado a un lado, las cosas empezaron a ir mal, y así han seguido.

Pero Dios ha dicho que a pesar de todo esto, todavía quedan algunas personas (un remanente) que han seguido sus orientaciones y han mantenido su amor hacia él. Este pueblo remanente esperará a Jesús y será llevado al cielo cuando él venga. (Lee Romanos 9:27; 11:5; Ezequiel 6:8).

PROFECIA: ¿Escuchaste alguna vez la frase "quita la mano de la estufa porque te la vas a quemar"? Mamá tenía razón, ¿no es cierto? Ella sabía de estufas y sabía lo que sucedería si la tocabas. Ella hacía una predicción, una profecía de cierta manera, al decirnos lo que sucedería.

Ya que Dios hizo la tierra, yo diría que él tiene una idea bastante buena del asunto y de lo que va a suceder, y así como nuestra madre nos advertía lo de la estufa para que no sufriéramos quemaduras, Dios también nos advierte a nosotros.

El nos dice las cosas que sucederán en la tierra antes del regreso de Jesús. El nos ha profetizado. El pueblo de Dios puede leerlo en la Biblia. En los últimos días el pueblo de Dios podría contar a la gente en cuanto a las cosas que sucederían al fin del tiempo. A esto se le llama el "don de la profecía".

TESTIMONIO: Regresas a la escuela y no has visto a tus compañeros después de dos semanas de vacaciones. Estás ansioso de contarles tus experiencias. Este relato de las experiencias -- contar tus experiencias -- es también dar testimonio.

¿Qué crees que quiere decir entonces dar testimonio de Jesús? Sí, quiere decir que podemos contar de su vida y de lo que significa para el ser humano, y más aún, podemos contar las experiencias que hemos tenido personalmente con él. (Lee Apocalipsis 19:10).

ARCA: Dentro del santuario había dos habitaciones o apartamentos que tenían distintos muebles. En el segundo apartamento que se llama el Lugar Santísimo (porque no se permitía a nadie que entrara allí, excepto el Sumo Sacerdote), había un mueble que parecía más bien una caja de oro con dos ángeles sobre su cubierta.

Era dentro de esta caja, llamada el arca, que se guardaban los Diez Mandamientos de Dios, debajo de las alas de los ángeles.

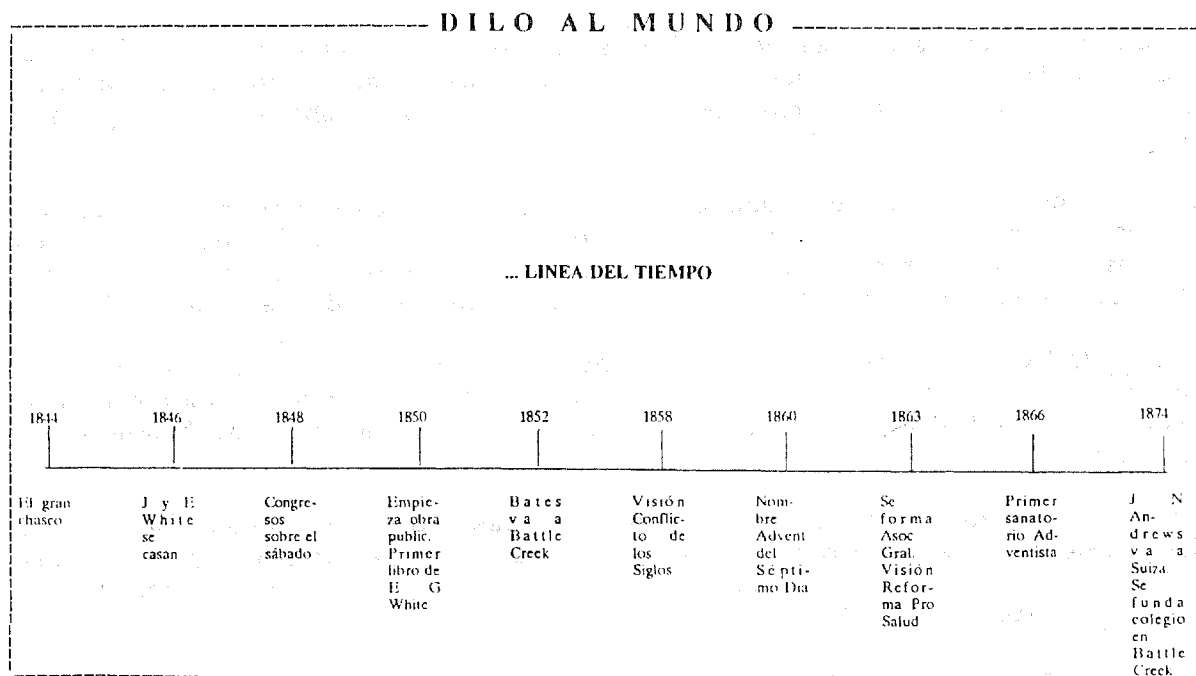
CONGRESOS SOBRE EL SÁBADO: Cuando nuestro pueblo celebró reuniones para estudiar el asunto del sábado, los llamaron Congresos sobre el Sábado. Se trataba de reuniones especiales con este fin.

Al crecer la iglesia, se hizo necesario adoptar algún estilo formal de organización de manera que se estableció el sistema de dirigir la iglesia que se llamó Asociación General.

EL CONFLICTO DE LOS SIGLOS: ¿Has visto alguna vez a dos personas discutiendo y cada una creyendo que tiene la razón? Esta discusión se puede llamar también una controversia. Una controversia constituye un desacuerdo.

A lo largo de nuestras vidas hemos vivido o visto varias controversias, pero hay una que está sucediendo ahora mismo en la cual estamos participando todos. Se trata de la controversia entre Cristo y Satanás. Se llama La Gran Controversia, y sabemos por qué se llama así.

Hay un libro escrito en cuanto a esta controversia entre Dios y Satanás. Se llama El Conflicto de los Siglos. Trata de leerlo.



D. COPIA DEL CUESTIONARIO DE LOS INSTRUCTORES

Después de una sesión de preguntas y respuestas, se sugieren algunas actividades y temas de discusión. Para facilitar la referencia, la mayoría de las preguntas tienen a su lado el número correspondiente de la diapositiva. Las respuestas se dan entre paréntesis después de cada pregunta.

Debate:

En estas secciones cada tema de debate se declara en forma de pregunta. Se ha hecho así con el fin de que los Conquistadores se sientan animados a dar sus propias respuestas y conclusiones. El instructor debe guiar los comentarios en lugar de dar todas las respuestas, (haciendo preguntas a su vez).

RECURSOS

"Nuestra Herencia", del Departamento de Ministerios de la Iglesia, sección Jóvenes.

"El Gran Movimiento Adventista", de Emma Howell Cooper.

"Origin and history of Seventh-day Adventist", tomos 1 - 4, de A. W. Spalding.

METODOS PARA EXAMINAR

Ver la serie de diapositivas y participar en el intercambio de ideas. No se requiere examen escrito.

NUMERO DE
DIAPOSITIVA

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

(Temas de discusión señalados con un *)

1-7

1. ¿Cuál es el testimonio de Jesús? (Vea vocabulario)

* Compare Apocalipsis 12:17 con 19:10.

2. ¿Qué testimonio de Jesús darías si hablaras con alguien que no conociera a Jesús?

* Haga una representación de la situación anterior, donde un menor represente a un cristiano y el otro a la persona que no conoce a Cristo.

10

3. Mencione algunas de las cosas que se destacan cuando Elena White estaba en visión. (Vea diapositiva 10)(PODIA SOSTENER UNA PESADA BIBLIA).

* Consiga un objeto pesado (ej. un ladrillo) y vea cuántos pueden sostenerlo con el brazo extendido y por cuánto tiempo.

14

4. ¿Qué vio Elena White en visión que convenció a José Bates de que ella era realmente una mensajera de Dios? (ELENA WHITE LE CONTO A BATES SOBRE EL ESPACIO ABIERTO EN LA CONSTELACION DE ORION - SOLAMENTE DIOS PODRIA HABERLE REVELADO ESTO A ELLA).

17

5. ¿Qué cosa especial notó Elena White en cuanto a los diez mandamientos que ella vio en visión? (EL CUARTO MANDAMIENTO BRILLABA MÁS QUE LOS DEMAS - ERA EL MANDAMIENTO DEL SABADO).

* ¿Por qué el mandamiento del sábado es especial?

Mencione cosas como las siguientes:

- Es el día especial de descanso dado por Dios
- Es el mandamiento que muchas otras iglesias han cambiado poniendo en su lugar al domingo como día de descanso, ignorando la Biblia
- Los acontecimientos que señalarán los últimos días girarán alrededor del sábado

(Trate de dirigir la discusión de manera que los menores den las respuestas)

23

6. ¿Cómo te hubieras sentido si hubieras estado presente cuando Elena White estaba en visión? ¿Te hubieras sentido preocupado, ansioso, contento, confundido?

7. ¿Cuál fue el mensaje que recibió una vez Elena White para su esposo? (EMPEZARAS A IMPRIMIR UNA PEQUEÑA REVISTA)

- * ¿Cómo crees que hubieras reaccionado si Elena White te hubiera dicho "tengo un mensaje para ti"?
8. ¿Cómo se llamaba esta revista y de qué fue el comienzo?
("THE PRESENTH TRUTH" - LA VERDAD PRESENTE - LA OBRA ADVENTISTA DE PUBLICACIONES).
- 26 9. ¿Qué están haciendo estas personas? ¿Por qué?
(ORANDO POR LAS REVISTAS ANTES DE DISTRIBUIRLAS)
10. ¿Cómo se llama ahora la revista oficial de la Iglesia Adventista?
(LA REVISTA ADVENTISTA). (En inglés la "Review and Herald"
- 33 11. Describa lo que está sucediendo ahora mismo.
(LA GRAN CONTROVERSIA - SATANAS HA SIDO ECHADO DEL CIELO)
- 36 12. ¿Qué se le pidió a Elena White que hiciera después de la visión?
(QUE LA ESCRIBIERA)
- 39 13. Nombre tres libros de Elena White.
(EL DESEADO DE TODAS LAS GENTES, EL CONFLICTO DE LOS SIGLOS y PATRIARCAS Y PROFETAS).
- 41 14. ¿Cómo trató el Dr. Brown de comprobar que Elena White estaba respirando? ¿Por qué quería él hacer esto?
(PONIENDO UN ESPEJO DEBAJO DE SU NARIZ - PARA COMPROBAR QUE ELLA ERA UNA MEDIUM ESPIRITISTA).
- * Es realmente Dios quien nos mantiene vivos, no el oxígeno en nuestros pulmones. Elena White seguía viviendo aunque hubiera estado horas sin respirar (se considera que 3 minutos es lo máximo que puede estar una persona sin respirar hasta considerarla clínicamente muerta).
- 46 * Representen el día en que José Bates llegó al pueblo buscando al "hombre más honesto" de ese lugar.

(Trate de hacer una representación de la conversión y los sucesos subsiguientes. Recuerde que Mr. Hewitt tenía familia, así que esto permite la participación de varios menores).
- 54 15. ¿Qué nombre propuso David Hewitt para el grupo de creyentes? (ADVENTISTAS DEL SEPTIMO DIA).
- 55 16. ¿En qué año se organizó la Asociación General?
(1863 - Vea Fechas Importantes).
17. El libro de Urias Smith se llama (DANIEL Y APOCALIPSIS).
- 64 18. ¿Qué famosa compañía en los Estados Unidos nos recuerda

el nombre de nuestro pionero de la medicina?
(KELLOG).

66

19. ¿Qué nombre usaron los adventistas para su primer hospital? (SANATORIO)

70

20. ¿Cómo se llama la universidad adventista que está cerca de Battle Creek?
(UNIVERSIDAD ANDREWS)

21. ¿Quién fue el primer misionero adventista enviado al extranjero?
(J. N. ANDREWS).

* ¿Son los profetas gente de verdad? (lea el libro Profeta del Destino).

* Describa "un día en la vida de Elena White".

* Esto también podría representarse. Grupos diferentes pueden representar actividades que desempeñaba Elena White durante el día.

* Una el nombre de cada pionero con lo que lo ha hecho famoso:

BATES	VISION EN EL SEMBRADO DE MAIZ
EDSON	REDACTOR DE LA REVIEW AND HERALD
SMITH	CAPITAN DE BARCO

REQUISITO AVANZADO

RESPONDER AL SIGUIENTE EXAMEN
SOBRE LA SERIE "CUENTASELO AL
MUNDO".

PERIODOS DE CLASE: Uno

EXAMEN

1. ¿Qué nombre tenía el colegio que abrió sus puertas en 1901 y que ahora es Universidad Andrews? (EMMANUEL MISSIONARY COLLEGE).
2. ¿Por cuántas horas estuvo Elena White en visión en Randolph? (CUATRO)
3. ¿Cuántos kilogramos pesaba la Biblia que Elena White sostuvo con el brazo extendido durante una visión? (NUEVE)
4. ¿El tratado de quién leyeron Jaime y Elena White que los convenció de que debían guardar el sábado como día de reposo? (BATES)
5. ¿Quién fue el primer presidente de los Adventistas del Séptimo Día? (BYINGTON)
6. ¿Quién afirmaba que Elena White era un medium espiritista? (BROWN)
7. ¿A quién recomendó el jefe de correos de Battle Creek a José Bates como el hombre más honesto del pueblo? (HEWITT)
8. ¿Cómo se llamaba el hijo mayor de Elena y Jaime White? (HENRY)
9. ¿Qué pueblo se le pidió a Elena White que visitara para ver al señor Sargent y al señor Robbins, quienes opinaban que las visiones que recibía Elena White eran del demonio? (RANDOLPH)
10. ¿A qué fueron atraídos los creyentes como resultado del Gran Chasco? (ESTUDIO DE LA BIBLIA)
11. ¿Quién ayudó en el establecimiento de la obra médica de la iglesia? (KELLOG)
12. ¿Quién estudió después del Gran Chasco, llegando a la conclusión de que Cristo había entrado en el Lugar Santísimo en el cielo? (EDSON)
13. ¿En la casa de quién se celebró una reunión que dio como resultado la Benevolencia Sistemática? (LOUGHBOROUGH)
14. ¿Cómo se llamaba la "pequeña revista" que se le pidió a Elena en visión que pidiera a su esposo que imprimiera? (PRESENT TRUTH)
15. ¿Qué don tendría la iglesia remanente? (PROFECIA)

16. ¿Dónde se estableció el primer hospital establecido por los adventistas?
(BATTLE CREEK)
17. ¿Qué nombre bíblico se le da a la iglesia de los últimos días?
(REMANENTE)
18. ¿Quién fue el autor de "La Historia del Sábado"? (ANDREWS)

SALUD

El propósito de esta sección es crear la conciencia del peligro de beber bebidas alcohólicas.

Para enseñar este curso básico se necesitan dos períodos de clases, y uno para la sección avanzada, además del tiempo para actividades fuera de la clase.

REQUISITO 1

COMPLETAR UNA DE LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES Y REDACTAR UNA TARJETA DE VOTO PARA ELEGIR UN ESTILO DE VIDA LIBRE DEL ALCOHOL.

- A. PARTICIPAR EN UNA DISCUSION EN CLASE SOBRE LOS EFECTOS FISICOS DEL ALCOHOL EN EL CUERPO HUMANO.
- B. VER UN DOCUMENTAL SOBRE EL ALCOHOL Y OTRAS DROGAS Y DISCUTIR SUS EFECTOS EN EL CUERPO HUMANO.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Aclarar los muchos malentendidos relacionados con los efectos físicos del alcohol y las drogas.

METODOS PARA ENSEÑAR

PORTE A. Reproducir para los miembros de la clase el diagrama que muestra los efectos del alcohol sobre el cuerpo. Con la ayuda del pizarrón, discutir y bosquejar en detalles breves los verdaderos efectos del alcohol sobre los principales órganos del cuerpo. Después la clase puede trasladar la información a su diagrama. A la siguiente semana se puede presentar a la clase el examen de Falso o Verdadero como repaso para comenzar la discusión.

EXAMEN DE FALSO O VERDADERO (Presentamos las respuestas para ayudar al instructor).

- (F) 1. El alcohol es un estimulante.
- (V) 2. El consumo de alcohol aumenta la confianza y disminuye el buen juicio.
- (F) 3. El alcohol produce calor en el cuerpo.
- (F) 4. Los alcohólicos beben alcohol todos los días.
- (F) 5. Tomar café, darse una ducha fría, respirar aire puro etc., hacen que los efectos del alcohol pasen rápidamente.
- (V) 6. Los problemas producidos por el alcohol se encuentran entre casi todas las capas de la sociedad.
- (V) 7. El alcohol destruye las células del hígado.
- (F) 8. El 95 % del alcohol ingerido es absorbido en la corriente sanguínea a través de los intestinos.
- (V) 9. El alcohol irrita los riñones causando un aumento de pérdida de líquidos.
- (F) 10. El alcohol sólo afecta a las personas que no tienen fuerza de voluntad.

DIAGRAMA - Efectos del alcohol sobre ciertas partes del cuerpo (Para usar con el diagrama provisto)

1. EL CEREBRO

- * El alcohol oprime los centros nerviosos produciendo falta de coordinación, confusión, falta de discernimiento, etc.
- * El alcohol mata las células del cerebro. Estas células no se pueden reproducir.
- * Beber bebidas alcohólicas durante cierto tiempo ocasiona pérdida de la memoria, del discernimiento y de la habilidad de aprender.

2. EL HIGADO

- * El alcohol inflama las células del hígado.
- * Si se sigue bebiendo, se destruyen cada vez más células, causando con el tiempo cirrosis hepática.

3. EL CORAZON

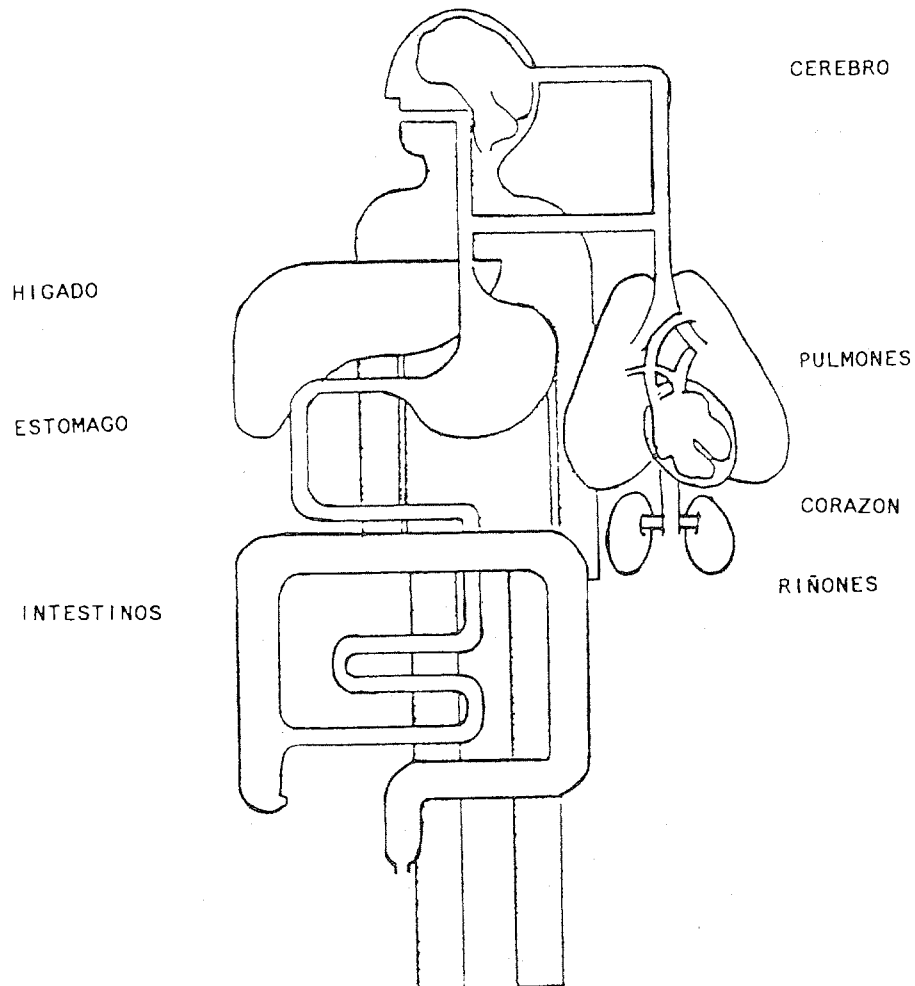
- * El alcohol causa inflamación al músculo del corazón.
- * El alcohol tiene efectos tóxicos y produce un aumento en las grasas.

4. EL ESTOMAGO

- * El alcohol irrita el revestimiento protector del estómago produciendo úlcera gástrica o duodenal.

DIAGRAMA

EL ALCOHOL AFECTA LAS SIGUIENTES PARTES DEL CUERPO



5. LOS RIÑONES Y LA VEJIGA

- * El alcohol irrita el revestimiento de la vejiga impidiendo que se expanda adecuadamente.
- * El alcohol irrita los riñones provocando un aumento en la eliminación de líquidos.

6. LA BOCA Y EL ESOFAGO

- * El alcohol irrita el delicado revestimiento de la garganta y el tubo gástrico. Los va quemando a su paso.

7. LOS VASOS SANGUÍNEOS

- * El 95% del alcohol consumido es absorbido en la corriente sanguínea a través del revestimiento del estómago y el duodeno.
- * Por lo tanto, se transporta rápidamente a cada célula y tejido del cuerpo.
- * El alcohol hace que los glóbulos rojos se amontonen en grupos pegajosos disminuyendo la circulación y privando a los tejidos de oxígeno.
- * Produce anemia al reducir la producción de glóbulos rojos.
- * Disminuye la capacidad de los glóbulos blancos de destruir las bacterias e inhibe la capacidad de coagulación de las plaquetas de la sangre.

MITOS Y REALIDADES EN CUANTO AL ALCOHOL

- | | |
|----------|---|
| 1. Mito | El alcohol es estimulante. |
| Realidad | El alcohol puede parecer que estimula porque reduce las inhibiciones. El alcohol es deprimente. |
| 2. Mito | Unos pocos tragos mejoran la aptitud. |
| Realidad | El alcohol no aumenta normalmente la capacidad mental o física. Puede aumentar la confianza porque disminuye el discernimiento, la autocrítica y el dominio propio. Los bebedores pueden sentir que su rendimiento ha mejorado cuando en realidad puede haber disminuido. |
| 3. Mito | El alcohol aumenta el calor del cuerpo. |
| Realidad | El alcohol puede hacer sentir más caliente al bebedor porque hace que los glóbulos rojos acudan a la superficie de la piel. Esto disminuye la temperatura del cuerpo porque el calor de la superficie se pierde. |

- | | | |
|-----|----------|---|
| 4. | Mito | Tomar cerveza no convierte a la persona en alcohólica. |
| | Realidad | La cerveza contiene el ingrediente potencialmente aditivo del alcohol: el alcohol etílico. Debido a que su contenido de alcohol es bajo, significa simplemente que el que bebe cerveza necesita beber más cantidad de cerveza para emborracharse comparado con el que bebe vino o whisky. |
| 5. | Mito | Los alcohólicos beben alcohol todos los días. |
| | Realidad | Algunos alcohólicos sólo beben los fines de semana. Alcoholismo significa sencillamente que la persona no puede dominar su deseo de beber. |
| 6. | Mito | Las bebidas alcohólicas curan el catarro. |
| | Realidad | Puede ser que el alcohol alivie momentáneamente algunos síntomas del catarro, pero no lo cura. |
| 7. | Mito | Tomar una tacita de café, darse una ducha fría, respirar aire puro, etc. disminuyen rápidamente los efectos del alcohol. |
| | Realidad | Estos métodos pueden estimular a la persona y ésta convertirse sencillamente en un borracho bien despierto. Esto puede resultar más peligroso ya que se puede sentir más capaz e intentar realizar tareas como manejar un vehículo con resultados drásticos. Se necesita tiempo para que el alcohol sea eliminado del cuerpo. |
| 8. | Mito | Los alcohólicos se encuentran entre la clase de gente que procede de los barrios bajos. |
| | Realidad | Los problemas causados por el alcohol se encuentran en todas las capas de la sociedad. Solamente un 3% de los alcohólicos procede de los barrios bajos. |
| 9. | Mito | Los alcohólicos son débiles moralmente. |
| | Realidad | Esto no es necesariamente verdad, ya que el alcohol afecta los centros del cerebro que controlan el discernimiento, la razón y la fuerza de voluntad. |
| 10. | Mito | Las mujeres no se convierten en alcohólicas. |
| | Realidad | Las mujeres se convierten también en alcohólicas, pero no son tan fácilmente reconocidas como tales, ya que sus problemas con la bebida se esconden muchas veces en sus propios hogares. |

El siguiente diagrama se puede usar como punto de discusión.

COMPARACION ENTRE LOS EFECTOS QUE EJERCEN LOS ALIMENTOS Y
EL ALCOHOL EN EL CUERPO

	ALIMENTO	ALCOHOL
Crecimiento y mantenimiento del cuerpo	Lo promueve	Lo puede retardar
Puede ser almacenado en el cuerpo	Si	No
Efecto sobre actividad física y mental	Ayuda	Obstaculiza
Reparación de tejidos	Esencial	Sin utilidad
Influencia en el calor del cuerpo	Lo mantiene	Provoca su pérdida
Contenido en vitaminas	Alto	Vestigios
Resistencia a la infección	Aumenta	Disminuye

PARTE B: Ver y discutir una película o serie de filmas sobre el tema de alcohol y otras drogas.

Películas sobre el alcohol que se recomiendan:

- "Veredicto a la 1:32" 16mm, 22 minutos, a color
- (Ver las otras películas que tiene el Departamento de Temperancia en español)

Presentaciones audiovisuales sobre drogas.

RECURSOS

Ponerse en contacto con el Departamento de Salud y Temperancia de su asociación o misión, para ver qué películas o series de diapositivas tienen a disposición o para otras sugerencias sobre el tema. Puede ser que encuentre ayuda al respecto en agencias del gobierno o centros de salud.

METODOS PARA EXAMINAR

Participación.

REQUISITO 2

PARTICIPAR EN UNA CAMINATA DE OCHO KILOMETROS Y ESCRIBIR UN INFORME BREVE.

PERIODOS DE CLASE: Tiempo fuera de la clase.

OBJETIVO

Enseñar habilidades necesarias para observar y anotar datos precisos de los asuntos de más interés y ayudar a desarrollar vigor físico.

EXPLICACION

Conocer la zona donde se planea tener la caminata e informar a los Conquistadores sobre la clase de flora y fauna que predomina en el lugar. Siempre es mucho más fácil encontrar algo si uno sabe lo que está buscando.

METODOS PARA ENSEÑAR

Pedir a los Conquistadores que escriban un informe del viaje en un cuaderno de notas y animarlos a incluir entre los datos, fotografías y dibujos de las distintas cosas que vean.

Sugerirles que si hacen la caminata de 25 kilómetros, podrán usar esa actividad para llenar uno de los requisitos de la Especialidad de Paseos a Pie. También se puede fijar un objetivo para la caminata, como por ejemplo, descubrir la historia de la zona.

Informe de la Caminata

Este informe o diario debe escribirse tan pronto termine la caminata, mientras los incidentes están todavía frescos en la memoria. Debiera ser un registro interesante y útil de la preparación y del viaje. La primera parte debe presentar la escena e incluir el nombre del grupo, los nombres de los participantes, el propósito del viaje, fecha, lugar y nombre del autor. La parte principal del diario debiera ser un registro fiel de las actividades del día, incluyendo estado del tiempo, lugar del campamento, alimentos, descripción de los alrededores, puntos de interés, lugares a ser visitados, vida animal y aves de la zona, clases de árboles, arbustos, flores, incidentes interesantes, relaciones entre los que forman el grupo, uso de equipos, mapas, bocetos, fotos, etc. El diario (informe) debe incluir mapas hechos a pulso de la ruta usada, incluyendo escala aproximada, distinción entre la tierra y corrientes de aguas, puntos de inspección, punto norte y fecha. También debe incluir listas completas de equipos y ropa, comentarios sobre su conveniencia, o falta de equipo y ropa; lista de comidas, comentarios sobre su conveniencia, utilidad del equipo de primeros auxilios, etc. Tareas realizadas por los componentes del grupo y observaciones sobre lo que se esperaba de los miembros, reacciones y opiniones sobre el viaje. Para esto se puede usar un cuaderno, una carpeta de hojas sueltas, fotografías, grabaciones o cualquier otro método que avive la imaginación. (Tomado del Manual de Programas de Premios del Duque de Edimburgo).

METODOS PARA EXAMINAR

Participación e informe escrito.

REQUISITO AVANZADO

PARTICIPAR EN UNA CAMINATA DE 16 KILOMETROS Y HACER UNA LISTA DE LA ROPA ADECUADA.

PERIODOS DE CLASE: Uno

EXPLICACION

Ropa interior adecuada, camisas de mangas largas, pantalones largos, suéteres, capa de agua o algo que proteja contra el viento y la lluvia, botas o zapatos fuertes, sombrero. La ropa debe quedar cómoda.

Zapatos correctos: suaves por dentro y cómodos en el talón, y al mismo tiempo con suficiente amplitud para poder mover los dedos. La suela debe ser fuerte pero flexible. Tacones de goma anchos y bajos. El mejor material es el cuero.

Medias: Preferiblemente de lana doble, blancas y un poquito grandes.

RECURSOS

Visitar una biblioteca local para obtener información de libros especializados en caminatas y preparación necesaria.

ESTUDIO DE LA NATURALEZA

El propósito de esta sección es identificar estrellas, planetas y constelaciones determinadas, como introducción básica al estudio de la cosmografía, y ampliar el aprecio de los Conquistadores hacia la flora y la fauna.

Este curso básico requiere seis períodos de clases y la sección avanzada requiere uno, con el entendimiento de que algunas de las actividades requerirán tiempo fuera de la clase.

REQUISITO 1

IDENTIFICAR TRES PLANETAS, CINCO
ESTRELLAS Y CINCO
CONSTELACIONES.

PERIODOS DE CLASE: Dos

OBJETIVO

Crear una comprensión de la vastedad del universo y de la grandeza de Dios. Capacitar al Explorador a reconocer fácilmente cuerpos celestes destacados, y enseñarles el proceder metódico de la creación.

METODOS PARA ENSEÑAR

Al enseñar esta materia, se pueden usar ilustraciones y diagramas junto con el material suplido. Si es posible, conviene visitar un planetario o hacer arreglos para usar un telescopio privado para contemplar el cielo. Incluir la historia de Orión en conexión con la segunda venida de Cristo. (Primeros Escritos, pág. 41).

PLANETAS, ESTRELLAS Y CONSTELACIONES

A. PLANETAS

Hay cinco planetas que se pueden ver en distintas épocas del año a simple vista. Es imposible dar una ruta fija para encontrar y reconocer estos planetas, porque ellos cambian de posición en relación con otros cuerpos celestes. En los principales periódicos o diarios se puede encontrar información en cuanto a la posición de los planetas.

Sin embargo, hay algunas observaciones que pueden ayudar al Conquistador. A Mercurio y Venus se les llama planetas inferiores porque giran alrededor del sol siguiendo una ruta más cercana al sol que la tierra. Desde aquí se ven muy cerca del sol, por lo tanto, cuando mejor se pueden ver es después de la puesta del sol o al amanecer. Mercurio fue llamado por los observadores de

la antigüedad el que "brilla" y Venus es tan brillante que lo llamaban "fosforecente" y "Lucifer". A Mercurio se lo puede ver sólo unos pocos días durante el año. Venus es visible muchas veces a la luz brillante del día, pero no es visible en todas las épocas del año, así que para conocerlo, necesitamos consultar el almanaque.

Marte es mucho más pequeño que la tierra, y es el planeta que está más lejos del sol. Tiene un color rojizo. Jupiter es el más grande de los planetas de nuestro sistema solar. Es uno de los cuerpos celestes más brillante del cielo. Proyecta una luz blanco-plateada. Jupiter necesita casi doce años para darle una vuelta completa al sol. Esto quiere decir que durante todo el año lo encontramos más o menos en el mismo lugar en el cielo.

Saturno, aunque no es tan brillante como Júpiter, es muy interesante. Su luz parece matizada de amarillo. Este planeta requiere más de 29 años para completar su viaje alrededor del sol. Es así que permanece más tiempo con sus estrellas compañeras. El doble anillo luminoso que lo rodea es sin duda fascinante.

B. ESTRELLAS

Los que observan las estrellas y viven en latitudes templadas notarán que los movimientos de las estrellas son de dos clases:

- a. Las estrellas del hemisferio norte del cielo salen y se ponen todas las noches como la luna y el sol.
- b. Las estrellas del hemisferio sur rodean el Polo Sur sin salir ni ponerse.

Sin embargo, si uno vive al norte del Trópico de Capricornio podrá ver prácticamente a todas las estrellas salir y ponerse. Podrá ver la Cruz del Sur solamente en el invierno durante la noche o en el verano por la mañana. Pero podrá ver la Osa Mayor y las otras constelaciones del norte que no son visibles a los que viven en regiones más al sur.

Si uno vive en el extremo sur, la mayoría de las estrellas parecerán circumpolares la mayor parte del tiempo. Para estudiar los mapas celestes hay que tomar en cuenta estos detalles.

REQUISITO 2

COMPLETAR UNA DE LAS SIGUIENTES ESPECIALIDADES: ANFIBIOS, PAJAROS Y AVES, FLORES, COSMOGRAFIA O CLIMATOLOGIA.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Ampliar el conocimiento y los intereses de los Conquistadores, y su comprensión del poder y la sabiduría ilimitada de Dios.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Charlas dictadas por especialistas.
2. Charlas ilustradas - libros y diapositivas.
3. Visitar planetarios.
4. Excursiones.
5. Hacer colecciones.
6. Películas.

Pedir a los Exploradores que hagan sus propias investigaciones y animarlos a preparar álbumes sobre las especialidades.

La lista de requisitos se brinda para conveniencia. Hay notas para los instructores disponibles en el Departamento de Ministerios de la Iglesia, Sección de Jóvenes, de la asociación/misión. Conviene, no solo leer las notas, sino también presentar la materia en la forma más interesante posible.

ANFIBIOS

1. ¿Cuáles son las características de los anfibios?

Emplean parte de su vida en el agua y cuando son adultos, pueden vivir sobre la tierra. Tienen la piel suave y húmeda. Tienen dos clases de glándulas en la piel: las mucosas para mantener la piel húmeda y las que excretan veneno para su protección. También tienen la piel formada con células a colores. Respiran por agallas o pulmones y todos respiran a través de la piel.

2. Nombrar las dos órdenes principales de anfibios y decir en qué se diferencian.

Caudados o urodelos: tienen la piel suave y brillante; la mayoría tienen cuatro patas y viven en el agua. Anuros o ecaudados: De adultos viven en la tierra. Este grupo incluye las ranas y sapos.

3. ¿En qué se diferencian sapos y ranas?

Por lo general, los sapos son perezosos, y de piel verrugosa, mientras que las ranas son más alertas y tienen la piel más suave.

4. ¿Cómo se protegen los anfibios?

La piel les cambia de color para parecerse a lo que les rodea y en ella tienen células venenosas.

5. Hacer una lista de anfibios que se podrían encontrar en su localidad. Identificar a cinco y decir dónde los encontró.

- | | | |
|---------------|--------------------|--------------------------|
| 1. Sapo común | 2. Rana común | 3. Sapo de boca estrecha |
| 4. Salamandra | 5. Rana de árboles | |



6. Describa el ciclo de vida de algunos anfibios.

Se pueden distinguir fácilmente los huevos de la rana, el sapo, y la salamandra. Los huevos de la salamandra son pequeños bultos envueltos en una bolsa grande gelatinosa. Los huevos de las ranas están rodeados de tres capas de gelatina y los producen en montones tan grandes que bien podrían llenar un recipiente de un cuarto de galón. Los huevos de la rana toro pueden llenar un recipiente del tamaño de un galón. Los sapos ponen los huevos como engarzados en cuerdas largas.

Todos los anfibios son renacuajos antes de llegar a adultos. En esta etapa la diferencia principal entre las ranas, los sapos y las salamandras es que la salamandra tiene ligeras agallas en el exterior de la cabeza. Las agallas de la rana están localizadas en su interior. La cola y el cuerpo de la salamandra son más largos y mucho más delgados que los de la rana o el sapo. La salamandra adulta no pierde la cola.

Los renacuajos de las ranas y sapos no tienen patas. Cuando a los renacuajos les salen las patas, pierden la cola y las branquias han dado lugar a los pulmones, ya están listos para vivir en la tierra. La gente piensa que la cola se les cae, pero no es así. Lo que sucede es que el cuerpo absorbe de nuevo esas células para ayudar a formar los músculos y los órganos internos.

La rana adulta es más pequeña que el sapo y tiene la piel suave, mientras que el sapo la tiene verrugosa.

7. Explicar el valor económico de los anfibios.

Los anfibios no causan daño. Se dice que cada sapo tiene un valor de \$50 para un agricultor por la cantidad de insectos dañinos que come. Las ranas son importantes por el alimento que proporcionan así como por los experimentos que se hacen con ellas.

8. ¿Dónde pasan el invierno los sapos?

En las zonas frías, los sapos hibernan durante el invierno debajo de la tierra.

9. Identificar dos clases de ranas por su canto u otras características.

El sonido que hacen las ranas toros al croar es profundo y gutural y el de las ranas de los árboles es como el chirrido agudo del grillo.

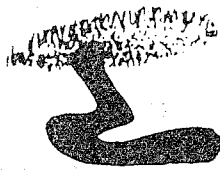
10. ¿Cómo croan las ranas y sapos? ¿Por qué hacen tanto ruido al croar? ¿Cuál croa con la boca cerrada?

En algunos lugares las ranas y sapos croan con la boca cerrada. El ruido se produce cuando el aire pasa sobre las cuerdas vocales hasta llegar al saco de la voz. La mayoría tienen un saco o bolsa debajo de la barbilla lleno de aire que actúa como caja de resonancia.

11. Observar un sapo en su patio o en los alrededores para descubrir (a) dónde y cuándo duermen, (b) cuándo salen a buscar alimento, (c) con qué rapidez se mueven, (d) cuán largos son los saltos, y cualquier otra cosa interesante que puedan descubrir; o incubar huevos de ranas y observar cómo se convierten en renacuajos.

PAJAROS

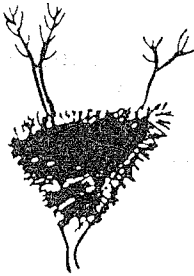
1. Hacer una lista de veinte especies de pájaros silvestres que se hayan observado e identificado positivamente al aire libre.
2. Hacer una lista del mayor número de especies que se hayan observado al aire libre en un día determinado.
3.
 - a. ¿Qué hábitos para volar tiene el gavilán que lo distingue de otras aves de su tamaño?
Esta ave revuela sobre el punto antes de posarse. Esto se puede ver desde las carreteras o en campo abierto.
 - b. ¿Cómo transporta el águila su alimento? EN LAS GARRAS
 - c. ¿En qué consiste principalmente su alimento? GORRIONES, PINZONES, HERRERILLOS Y TORDOS.
4.
 - a. Nombrar dos pájaros que son expertos en remontarse. AGUILA CALVA, HALCON PEREGRINO, HALCON, AGUILA AMERICANA, Y BUITRES.
 - b. ¿Qué pájaro puede volar hacia atrás? COLIBRI (PAJARO MOSCA)
 - c. ¿Qué pájaro grande dobla el pescuezo formando una S cuando vuela? LA GARZA.
5. Nombrar dos o más pájaros de su localidad:
 - a. que se alimentan mayormente mientras vuelan. ZORZALES Y GOLONDRINAS.
 - b. que se alimentan mayormente sobre el terreno. GORRIONES Y TOTIES.
 - c. que se alimentan mayormente en las cortezas de los árboles. PICAMADEROS (CARPINTERO).
6. Localizar y describir o dibujar o fotografiar cinco nidos de pájaros e identificar los pájaros que los hacen:



La LECHUZA DE MADRIGUERA hace muchas veces su nido en las madrigueras de las marmotas de las praderas y de los tejones. A veces cavan túneles para hacer sus nidos.



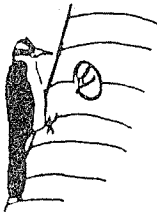
LA OROPENDOLA cuelga sus nidos en forma de sacos de las ramas de los árboles. Algunos de esos nidos pueden llegar a tener hasta seis pies de largo. Los hacen de yerbitas y fibras de plantas.



El AGUILA CALVA fabrica sus nidos en riscos escarpados, en salientes de las montañas o en las copas de los árboles. Sus nidos son desordenados.



Los FLAMENCOS hacen sus nidos arañando lodo para formar una pila en forma de cono. Luego hacen una hendidura en el extremo del cono donde ponen los huevos.



Los PAJAROS CARPINTEROS cortan huecos en los árboles para hacer sus nidos. Los huecos son de 6 a 10 pulgadas de profundidad. Esos huecos carecen de revestimiento, excepto pedacitos de madera.

7. Escribir o expresar verbalmente tres maneras en que se muestra el amor y el propósito de Dios en la creación de las aves.
 - a. Mateo 6:26 - No cae al suelo ni un solo pajarillo sin que Dios lo sepa y el hombre es mucho más importante que cualquier pajarillo.
 - b. El Señor creó las aves hermosas para nuestro gozo y para mostrarnos su amor.
 - c. El Señor guía nuestras vidas del mismo modo que dirige a las aves en sus migraciones para escapar los fríos del invierno.
8. Hacer un comedero para pájaros y observar por cinco días los pájaros que acuden al mismo.

FLORES

1. Hacer una colección de 35 clases diferentes de flores silvestres con su nombre correspondiente.
2. Clasificarlas apropiadamente o señalar las partes de un espécimen: pistilo, estambre, pétalo y sépalo.
3. Nombrar seis familias de flores y sus características distintivas. Nombrar por lo menos dos flores de cada familia.

Cucurbitáceas. Cinco estambres libres o concrecentes en variada forma.

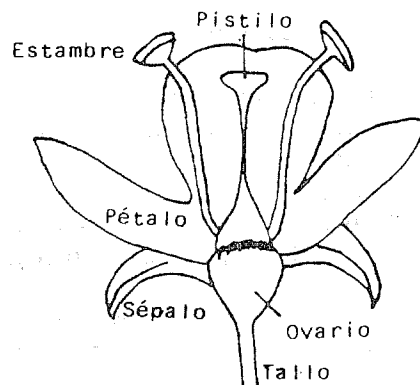
Calabazas	Melón de agua
Calabacines	Melón de castilla
Pepinos	Chayotes

Convolvuláceas. Flores con corola en forma de tubo o campana, con cinco pliegues:

Correhuela	Batata (boniato)
Jalapa	Dondiego de día
Campanilla	

Crucíferas. Cuatro pétalos; seis estambres:

Brocoli	Berza	Coliflor
Mostaza	Nabo	Berro
Rábano	Col	



Solanáceas. Flores de corola acampanada; estambre unido a los pétalos:

Ají de cayena	Berenjena	Papas
Flor del tabaco	Belladona	Tomates
Pimiento	Petunia	

Rosáceas. Cada uno de cuyos verticilos está formado por cinco piezas. Flores vistosas:

Almendros	Cerezos	Zarzamora
Manzanos	Albaricoque	Fresa
Perales	Melocotoneros	
Ciruelos	Nectarines	
Rosales	Frambuesas	

Papilionáceas. Corolas formadas por cinco pétalos desiguales:

Guisantes (arvejas)	Fríjol soya
Fríjoles (habichuelas)	Algarrobo
Judías	Acacia
Trébol	Lentejas

4. Describa la vida de una flor en particular, incluyendo la parte que desempeñan los insectos y el viento en la fertilización.

Un buen ejemplo podría ser la historia de la flor de la yuca. En la polinización cruzada, el viento, el agua, los insectos y otros animales pueden ser el medio de la polinización; o también se puede trasladar el polen de la antera de una flor al estigma de otra. Si un grano de polen de una flor cae en el estigma de una misma clase de flor, puede formarse un conducto de polen. Este conducto se impulsa hasta los ovarios a través del estilo. Allí se une con el huevo dentro de uno de los ovarios. Esta unión se llama fertilización. Después de la fertilización, los ovulos se convierten en semillas, y el ovario crece y se desarrolla en fruto que incluye las semillas.

5. Nombre por lo menos dos plantas que son venenosas al tacto y diga qué plantas venenosas hay en su localidad, si las hubiera.

Por ejemplo, zumaque venenoso.

(Sólo será necesario hacer tres de las siguientes actividades)

6. Hacer un arreglo de seis flores por lo menos, mostrando en orden los colores del arco iris: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil y violado.
7. Presentar, ya sean frescas o prensadas, flores de cinco pétalos, cuatro pétalos, tres pétalos o ningún pétalo.
8. Con los ojos vendados, distinguir y nombrar por su olor, dos de cinco flores silvestres o cultivadas.
9. Hacer una lista de flores observadas que son visitadas por los siguientes insectos:
 - a. Colibrí (pájaro mosca)
 - b. Abejas
 - c. Abejones (aberrojos)
 - d. Mariposas
 - e. Mariposas nocturnas
10. Observar una flor durante diez minutos por lo menos, a los rayos del sol y por lo menos diez minutos después de oscurecer, e informar los insectos que la han visitado. Decir la cantidad y clase de visitantes y nombrar la flor.

CLIMATOLOGIA

1. Poder explicar cómo se forman cada uno de los siguientes fenómenos: neblina, lluvia, rocío, nieve, granizo, escarcha.

Neblina. La neblina es una niebla espesa y baja formada por gotitas que se forman cuando el aire se llena de humedad por encima del punto de saturación.

Lluvia. La lluvia es el resultado de la condensación de vapor de agua en gotas suficientemente grandes como para caer.

Rocío. Vapor de agua que con la frialdad de la noche, se condensa en la superficie de objetos en forma de gotas muy menudas.

Nieve. La nieve se forma igual que la lluvia. Es hielo en forma de pequeños cristales causados por la congelación de partículas de agua en suspensión en la atmósfera. Estas se agrupan al caer y llegan al suelo en forma de copos blancos.

Granizo. El granizo se forma igual que la lluvia, excepto que las gotas de agua empiezan a caer, el aire tibio los levanta hasta las nubes donde aumentan de tamaño. El aire frío de las alturas hace que la lluvia se congele. La circulación sigue hacia abajo y hacia arriba hasta que el pedazo resultante de hielo es suficientemente pesado como para caer en forma de granizo.

Escarcha. La escarcha es en lo que se convierte el rocío a temperatura de congelación.

2. a. Poder reconocer, ya sea en la atmósfera o por medio de ilustraciones, las siguientes clases de nubes: Cirros, cúmulos, estratos y nimbos.
b. ¿Cómo se forma cada una?
c. ¿Qué clase de tiempo se relaciona con cada una?

Cirros. Los cirros son nubes delgadas y pequeñas formadas por cristales de hielo a una altura de 25,000 pies o más. Los cirros indican cambio de tiempo.

Cúmulos. Los cúmulos son nubes blancas y esponjosas, que se forman por lo general durante el día al subir el aire tibio. Estas nubes indican buen tiempo.

Estratos. Los estratos son nubes bajas, como bandas largas y estrechas paralelas al horizonte. Ellas dan lugar a cielos muy cargados. Los estratos pueden ocasionar lloviznas y pueden transformarse en nubes de lluvia nimbo-estratos con cambios violentos de temperatura.

Nimbos. Los nimbos son nubes bajas y grises muy cargadas de agua. Los nimbos producen lluvia o nieve.

3. Explicar la acción del termómetro de mercurio, el barómetro de mercurio, el barómetro aneroide y el pluviómetro.

Termómetro. Instrumento para medir la temperatura, consistente en un tubo capilar de vidrio cerrado y terminado en un pequeño depósito que contiene cierta cantidad de mercurio o alcohol. Cuando el líquido se

calienta, se expande y cuando se enfría, se contrae. Sus variaciones de volumen, señaladas por el nivel que el líquido alcanza en el tubo, se leen en escala graduada.

Barómetro de mercurio. Instrumento para medir la presión atmosférica. Tubo vertical de vidrio de 33 a 34 pulgadas, cerrado por su extremo superior y en comunicación por su inferior con un depósito del mismo líquido. Eso deja 29 1/2 pulgadas de columna llena de mercurio y con un vacío en el extremo superior. Al aumentar la presión del aire, el mercurio sube.

Barómetro aneroide. Consiste en una esfera parecida a la de un reloj. Este instrumento mide la presión atmosférica por las deformaciones que experimenta una cajita metálica de tapa flexible, en cuyo interior se ha hecho el vacío. Estos movimientos hacen oscilar la aguja de la esfera.

Pluviómetro. Aparato para medir la cantidad de agua de lluvia que cae en un lugar y en un tiempo determinado.

4.
 - a. ¿Por qué llueve más a un lado de las cadenas montañosas que corren a lo largo de los océanos que al otro lado?
 - b. ¿Por qué la temperatura es más fría y húmeda en lo alto de las montañas que en las tierras bajas?
 - c. ¿Por qué las lluvias vienen generalmente del sur y el tiempo claro del norte?

Las brisas del océano impulsan hacia la tierra las nubes cargadas de lluvia, produciendo fuertes aguaceros. Cuando las nubes llegan a las montañas son empujadas hacia arriba. Esto hace descender la temperatura y la humedad en la vertiente de barlovento. Cuando el aire desciende sobre la vertiente de sotavento, se calienta de nuevo e induce la evaporación del terreno, de manera que el mismo viento que produce una frondosa vegetación a un lado de la montaña, produce un clima desértico en el otro.

A medida que aumenta la elevación, el aire se aligera y por lo tanto, lleva menos calor. El aire frío tiene menos humedad; y cuando se calienta, altera la humedad, produciendo la lluvia.

El aire caliente proveniente del sur tiene más humedad. El aire frío es más seco.

5. ¿Qué causa los relámpagos y truenos? ¿Cuántas clases de relámpagos hay?

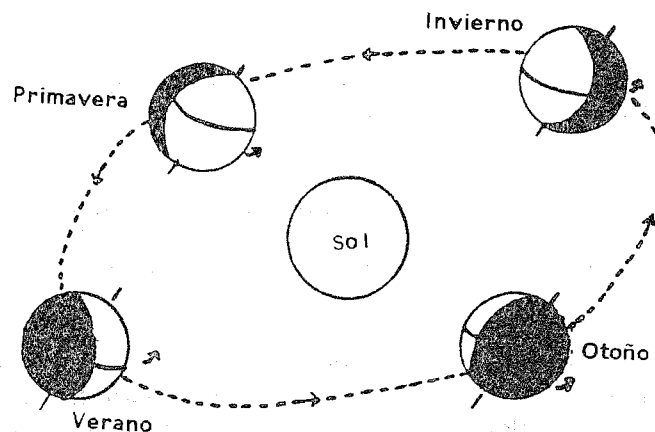
Los experimentos han demostrado que cuando el viento esparce las gotas de agua, esas partículas se llenan de una pequeña carga de electricidad positiva, y las gotas que no se esparcen, se llenan de una carga de electricidad positiva de la misma magnitud. En la parte inferior del frente de las nubes, la temperatura es de congelamiento. El choque entre los cristales de hielo hace que éstos se carguen de electricidad negativa, mientras que el aire que los rodea se carga de electricidad positiva. Al descender el aire, las cargas positivas son impulsadas hasta el tope de las nubes cúmulo-nimbos.

Relámpago es el resplandor vivísimo de luz causado por la descarga de electricidad atmosférica. Esto puede producirse entre dos partes de una misma nube, de una nube a otra o entre una nube y la tierra. La corriente eléctrica de un relámpago puede ir desde unos pocos miles de amperes hasta 100,000. El voltaje puede llegar hasta 100,000,000.

Trueno es el sonido de la descarga causada por el súbito supercalentamiento del aire.

Los relámpagos son como líneas o fajas de luz brillante. Cuando se ven a la distancia pueden parecer explosiones de luz. Una forma rara de los relámpagos son los que caen en forma de bola encendida. Se han visto golpear la tierra y hasta rodar sobre la superficie.

6. Con la ayuda de un diagrama, demuestre cómo la posición de la tierra en relación con el sol produce las cuatro estaciones.



7. ¿Qué es convección? ¿Qué relación tiene la convección con el viento?

Convección es la circulación de gases calientes y fríos. El aire caliente se eleva y se enfría, lo que causa su descenso y que se caliente de nuevo. Esta acción da lugar a los vientos y brisas localizadas y determina su velocidad.

8. Mantener un registro del tiempo durante una semana y anotar las lecturas a intervalos de doce horas. Incluir lo siguiente: (a) temperatura, (b) humedad -rocío, neblina, lluvia, escarcha o nieve, (c) formación de las nubes, (d) dirección del viento.

ESTRELLAS

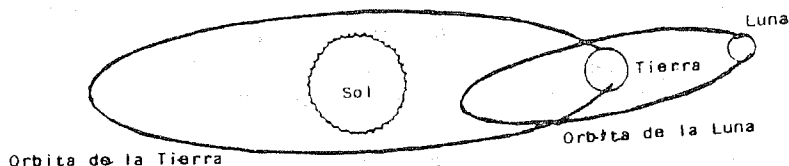
1. ¿Qué se comprende por sistema solar? ¿Cuál es el cuerpo celeste más próximo a la tierra? Dar la distancia.

El sistema solar está formado por el sol, los planetas y otros cuerpos celestes que giran alrededor del sol.

Siguiendo su orden de proximidad desde el sol, los planetas son los siguientes: Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Neptuno y Plutón.

La luna es el cuerpo celeste más próximo a la tierra. Como promedio, se encuentra a 238,855 millas de la tierra.

2. Hacer un diagrama que muestre las posiciones relativas y los movimientos de la tierra, el sol y la luna. ¿Qué gobierna las mareas? ¿Qué ocasiona un eclipse? ¿Qué es una estrella fugaz?



Note que el plano de la órbita de la luna está ligeramente inclinado (unos cinco grados) en relación con la órbita de la tierra alrededor del sol.

La atracción gravitatoria de la luna gobierna las mareas.

El eclipse se produce cuando un astro queda oculto por la sombra de otro.

Las estrellas fugaces también se llaman meteoros y no se consideran en realidad como astros o estrellas. Cuando atraviesan la atmósfera de la tierra lo hacen a una velocidad de muchos kilómetros por segundo; la fricción resultante con el aire genera un gran calor acompañado de luz, lo que hace que se quemen a muchos kilómetros por encima de la superficie de la tierra. Un meteorito es uno de esos fragmentos de piedra o metal que ha llegado hasta la superficie de la tierra. Puede pesar desde una libra hasta varias toneladas. Como promedio, se recuperan unos cuatro al año de los que se ven caer.

3. ¿A qué velocidad viaja la luz?

A 186,000 millas por segundo.

4. Identifique ocho estrellas fijas. ¿Qué diferencia hay entre planetas y estrellas fijas?

Las siguientes son algunas de las estrellas más populares entre algunas bien conocidas constelaciones:

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1. Polar - Osa Menor | 5. Régulo - León |
| 2. Pólux - Gemelos | 6. Rígel - Orión |
| 3. Cástor - Gemelos | 7. Betelgeuze - Orión |
| 4. Denébola - León | 8. Bellatrix - Orión |

Una estrella fija es un astro que siempre se mantiene en el mismo lugar. Los planetas giran alrededor del sol con suficiente rapidez para que su movimiento se note fácilmente, pero la mayoría de las estrellas parecen estar siempre en el mismo lugar en el cielo. La estrella fija tiene luz propia pero los planetas reflejan la luz solar.

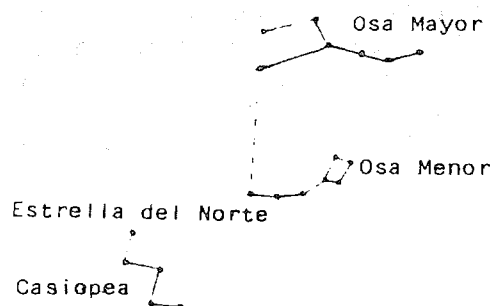
5. ¿Qué es una constelación? Señalar y nombrar seis constelaciones. Mencionar dos que son visibles todo el año.

Los antiguos griegos creían que las estrellas formaban siluetas de animales o personas en el cielo y llamaron constelaciones a estas configuraciones.

Referirse a un mapa celeste para indicar los nombres y lugares de estas constelaciones.

La Osa Menor, la Osa Mayor y Casiopea se pueden ver durante todo el año.

6. Dibujar una ilustración de la Osa Mayor, Casiopea y la Estrella Polar.



7. Observar una salida y una puesta de sol y describirlas.
8. ¿Qué es la Vía Láctea? Mostrar su curso en el cielo.

La Vía Láctea es una banda borrosa de luz que atraviesa todo el cielo y es visible por la noche. Los telescopios indican que esta nebulosa está formada por cientos de miles de estrellas. Se considera que todas las estrellas que vemos, junto con nuestro sol, son miembros del sistema o galaxia de la Vía Láctea.

Podemos trazar su aparente sendero por las constelaciones, escogiendo a Casiopea como punto de partida, siendo que esta constelación es visible durante todo el año. En una dirección pasa por o cerca de Perseo, Auriga, Tauro, Orión y el Can Mayor; hacia la otra dirección desde Casiopea, atraviesa el Cisne, Aquila, Sagitario y Escorpión. Debajo de el Can Mayor y de Escorpión, atraviesa bien hacia el sur de manera que no se puede ver en las latitudes nortenas.

9. ¿Cuál es la estrella de la mañana? Nombrar la estrella de la tarde.

A Venus se la puede llamar estrella de la mañana y estrella de la tarde.

Mercurio también puede llevar estos nombres.

Si uno de los planetas es visible en el hemisferio occidental a prima noche, se llama estrella de la tarde; igualmente, un planeta del hemisferio oriental puede llamarse estrella de la mañana si aparece antes de amanecer.

10. Explique que es cenit y nadir.

Cenit es el punto en el hemisferio celeste directamente sobre nuestra cabeza.

Nadir es el punto de la esfera celeste diametralmente opuesto al nadir.

11. ¿Qué es la aurora boreal (o austral)?

Es un meteoro luminoso que se ve solamente de noche en las regiones árticas o antárticas. Es causada por el choque de protones y electrones lanzados por el sol a la atmósfera superior de la tierra. El campo magnético de la tierra dirige las partículas hacia los polos magnéticos. Al moverse, las partículas chocan con las partículas atmosféricas, cambiando su carga eléctrica. Estas partículas brillan tanto como las partículas cargadas en un tubo de luz fluorescente.

RECURSOS

Visitar una biblioteca local.

METODOS PARA EXAMINAR

El instructor debe quedar satisfecho de que cada menor ha cumplido todos los requisitos que exige la especialidad. El director debe enviar una lista de los que terminaron la especialidad a la asociación o misión para que ellos envíen los certificados de la especialidad correspondientes. No se envían las insignias a menos que se soliciten y se haya incluido el pago con el pedido. El poseedor del certificado de la especialidad puede comprar la insignia en cualquier momento en la agencia de publicaciones.

Se pueden acreditar los requisitos de especialidades que se relacionan con las asignaturas estudiadas en la escuela, si el Conquistador presenta un documento de la escuela donde se haga constar que ha cumplido dichos requisitos.

REQUISITO AVANZADO

IDENTIFICAR SEIS HUELLAS DE ANIMALES O PAJAROS. HACER UN MOLDE DE YESO DE TRES HUELLAS.

PERIODOS DE CLASE: Uno

METODOS PARA ENSEÑAR

Son cinco las reglas que se aplican para seguir huellas.

1. Estudiar detenidamente la huella.
2. Seguir todo el sendero o vereda hasta el final. Puede haber lugares donde se pierda la huella, pero mirando un poco más adelante, se podrá ver claramente la ruta seguida, especialmente si el animal ha atravesado el campo y dejado su rastro en las malezas.
3. Aprovechar las sombras. Las huellas dejadas se destacan mucho más cuando el sol las proyecta a lo largo. Así es que conviene levantarse temprano y aprovechar cuando las huellas están frescas y las sombras son alargadas. Se debe caminar al lado del camino por donde no dé el sol.
4. Imaginar lo que haría el animal cuyas huellas se persiguen. Esto ayuda mucho, especialmente cuando son huellas difíciles de seguir. Pregúntese usted mismo qué haría si fuera el animal. Da resultado pensar con anticipación en los hábitos del animal. ¿Atravesaría el río tirándose de un árbol, un arbusto, etc.?
5. Si se pierden las huellas, dejar marcada la última huella y seguir buscando en los alrededores. Las huellas van a estar en alguna parte y por lo general se pueden encontrar. Señale la última huella encontrada con un palito o un pedazo de tela brillante de manera que pueda encontrarla de nuevo. Entonces camine alrededor en forma de círculos, primero en círculos pequeños, luego vaya agrandándolos. Mire cada parte del terreno desde distintas direcciones aprovechando la ventaja de las sombras. Luego hágase la pregunta: ¿Hacia dónde me dirigiría si fuera el animal?

Detalles que pueden servir de ayuda

- * Explore por pedazos el terreno. Los animales que lo hayan atravesado por la noche dejarán huellas claras.
- * Practique siguiendo las huellas de un perro o un gato.
- * Nunca pise el sendero por donde quiere seguir las huellas, porque puede tener que regresar y estudiarlo de nuevo.
- * Ejercite la vista para ver lo que busca.

DESTREZAS DE CAMPAMENTO Y METODOS DE SUPERVIVENCIA

El propósito de esta sección es expandir los horizontes del Conquistador mediante el desarrollo de nuevos intereses y habilidades; estimularlos a proseguir recreaciones activas que puedan disfrutar para el resto de sus vidas; y enseñarlos a vivir cómodamente y seguros al aire libre y apreciar las cosas de la naturaleza.

Se necesitan siete periodos de clase para este curso básico, y tres para la sección avanzada. También se necesitará dedicar tiempo al aire libre para las actividades prácticas requeridas.

REQUISITO 1

ACAMPAR DURANTE DOS NOCHES.
REPASAR LOS REQUISITOS DE UN BUEN
LUGAR PARA ACAMPAR. PLANEAR Y
COCINAR DOS COMIDAS DE
CAMPAMENTO.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Capacitar a los Conquistadores a aprender a sentirse cómodos al aire libre, y crear el ambiente donde puedan sentir la cercanía de Dios en la creación.

METODOS PARA ENSEÑAR

Si el grupo es suficientemente grande convendrá formar cuatro comisiones de Conquistadores con un consejero. Una de las comisiones será responsable de preparar el menú. Otra debe preparar la lista de lo que cada Conquistador debe llevar de ropa, etc. mientras la tercera comisión debe ser responsable de elegir el lugar. El cuarto grupo será responsable del programa. Todos los grupos deben tener la oportunidad de compartir con todos los Conquistadores la razón de sus decisiones. Cuando esta labor esté terminada, todo el grupo, incluyendo los directores, deberán determinar si las decisiones tomadas son las mejores.

REGLAS PARA ELEGIR UN LUGAR PARA ACAMPAR

1. Elegir un terreno con buen drenaje.
2. Elegir un lugar seco. Hay que revisar bien el terreno, porque si es un poquito húmedo, el calor del cuerpo atraerá la humedad del terreno a través del saco de dormir. Por supuesto, siempre debe usarse una sábana debajo del saco de dormir aunque el terreno esté seco, porque siempre el terreno tiene algo de humedad.
3. En lo posible separarse de pantanos infectados de mosquitos.
4. No acampar nunca sobre un risco o saliente. Existiría el peligro de una avalancha o caída de rocas. La fogata se puede hacer cerca del risco y aprovechar el reflejo del calor.
5. Si se arma el campamento en una zona boscosa, cerciorarse de que las carpas no se coloquen debajo de árboles con grandes ramas muertas que puedan caer con el viento.
6. Es mejor un lugar cálido. No olvide que el agua y el frío descienden y que el aire caliente sube. Debido a esta ley de drenaje de aire frío, ¿cuál sería el mejor lugar para un campamento? ¿La cumbre de una colina? ¿La ladera de una montaña? ¿Una cuenca? La cumbre de una colina será caliente y seca, con fuertes brisas que espantan los mosquitos. En la ladera podría haber un poco de frío, pero no es del todo mal, y si soplan vientos fuertes, éste sería el mejor lugar. Nunca se debe acampar en una cuenca porque allí se concentra la humedad de la neblina, y si llueve fuerte, se puede inundar el campamento.
7. El terreno duro, rocoso y polvoriento no es bueno para un campamento.
8. Arme la carpa hacia el sudeste para que el sol de la mañana ayude a mantenerla seca.
9. Si prevalecen los vientos, arme la carpa con la puerta en dirección contraria.
10. Hace falta tener suficiente leña a disposición.
11. Elija una zona de acampar donde haya suficiente agua potable.

PROGRAMA SUGERENTE

VIERNES

Levantar campamento.
Cena.
Recibir sábado.
Servicio de canto.
Culto vespertino.

SABADO

Levantarse y devoción personal.
Culto.
Desayuno.
Escuela sabática.
Culto.
Almuerzo.
Descanso.
Reunión de la tarde.
Búsqueda de tesoros en la naturaleza.
Cena.
Despedir el sábado.
Fogata.

DOMINGO

Levantarse y devoción personal.
Culto.
Desayuno.
Práctica de prender fuego.
Destrezas de campamento.
Tareas de clases.
Almuerzo.
Empacar.
Jugar hasta la hora de salir.

METODOS PARA EXAMINAR

Participar en los planes y las actividades requeridas.

REQUISITO 2

APROBAR EL EXAMEN DE PRIMEROS
AUXILIOS DE EXPLORADORES.

PERIODOS DE CLASES: Dos

OBJETIVO

Aprender los conocimientos y habilidades básicas en aspectos específicos de Primeros Auxilios.

EXPLICACION

Es preferible que la clase la enseñe un profesional, aunque no es obligatorio. No vacile en ponerse en contacto con alguna organización local de primeros auxilios.

METODOS PARA ENSEÑAR

Para comunicar los principios de Primeros Auxilios se recomiendan los siguientes métodos:

1. Lectura
2. Observación
3. Demostración
4. Participación

El instructor puede usar películas provistas por varias agencias.

NOTAS SOBRE PRIMEROS AUXILIOS

LOS EFECTOS DEL CALOR EN EL CUERPO

QUEMADURAS

Las quemaduras se producen por una exposición prolongada al sol. En los casos graves hay quemaduras extremas superficiales y formación de ampollas. En estos casos el paciente se puede sentir mal y debe buscarse auxilio médico. En los casos leves se puede aplicar el siguiente tratamiento:

- * Aplicar compresas frías.
- * Tomar duchas frías.
- * Tomar mucho líquido.
- * No romper las ampollas.

Las quemaduras leves por lo general responden bien a algún tratamiento con loción de calamina. Siempre deben tomarse medidas para evitar una exposición prolongada al sol.

COMPLICACIONES SEVERAS DE LA EXPOSICIÓN AL CALOR

Normalmente, nuestros cuerpos regulan la temperatura por la evaporación del sudor a través de la piel. Si nos exponemos mucho al calor, se pueden producir calambres, agotamiento e insolación.

Calambres

Señales y síntomas	Debilidad, mareos y fatiga. Espasmos y dolores musculares.
Control	Estirar con suavidad los músculos afectados. Aplicar compresas frías. Tomar agua con sal (una cucharadita por litro).

Agotamiento por calor

Señales y síntomas	Dolor de cabeza, calambres y muchos sudores. Pulso y respiración rápidos.
Control	Baño de esponja con agua fría. Compresas frías a los músculos afectados. Tomar agua con sal (Una cucharadita por litro).

Insolación

Señales y síntomas	Condición sumamente peligrosa. No se suda. Cuerpo completamente deshidratado. La temperatura aumenta rápidamente. Vómitos y náuseas.
Control	Quitar la ropa al paciente y envolverlo en una. sábana mojada. Refrescar al paciente por todos. los medios posibles. Acostarlo.

Todas estas condiciones necesitan auxilio médico inmediato.

QUEMADURAS

Causadas por calor, sequía o humedad extrema. La extensión de tejido dañado se indica por lo general con los términos quemadura de primero, segundo o tercer grado.

Muchas veces las quemaduras se producen por descuidos al andar con fuego, productos químicos, agua caliente o por demasiada exposición al sol. También pueden ser ocasionadas por fricción y por corriente eléctrica.

El daño a los tejidos y capilares de la superficie se manifiesta porque la piel se pone roja, se hincha y se llena de ampollas. Se pierde el suero de la sangre y el estado de choque es severo.

Lo primero que se hace para auxiliar a la víctima es tratar de apagar las llamas. Cuando se rescate a una persona de las llamas, se debe mantener al nivel más bajo posible, con la nariz y la boca cubierta con un paño mojado.

El tratamiento inicial de todas las quemaduras es **ROCIAR AL PACIENTE CON AGUA FRÍA**.

No trate de romper las ampollas, pero puede aplicar lociones, ungentos o aceites.

Consiga auxilio médico tan pronto como sea posible.

En el caso de ácidos o sustancias químicas: lávese la parte afectada inmediatamente con agua fría y quítense las ropas contaminadas.

Si el daño es en los ojos, deben irrigarse con agua fría, cubrirse y buscar ayuda médica inmediatamente.

HUMO EN LOS OJOS

Los bomberos que combaten los fuegos en las malezas sufren a menudo de humo en los ojos. Señales: dolor, lagrimeo y ojos enrojecidos. Tratamiento: Irrigar los ojos con bastante agua fría.

INHALACION DE HUMO

La inhalación de humo puede provocar la asfixia. Si es posible, sepárese al paciente de la causa. Comience a darle respiración artificial enseguida.

PERDIDA DE CONOCIMIENTO

La pérdida de conocimiento puede variar desde un estupor sencillo hasta el estado de coma.

Son numerosas las causas, desde un simple desmayo, hasta una herida en la cabeza, apoplejía, ataque al corazón, estado de embriaguez, paroxismo, diabetes o drogas.

Debido a que es incapaz de realizar una acción voluntaria, la persona que ha perdido el sentido:

1. Necesita que se mantengan libres sus vías respiratorias.
2. No se le debe dar ningún líquido a tomar ni se le debe poner nada dentro de la boca.

Recueste al paciente. Trate de descubrir la causa y ponerle remedio.

Un simple desmayo puede ser ocasionado por hambre, miedo, choque emocional, heridas o por estar demasiado rato de pie. Para tratar este caso, acuéstese al paciente sobre el suelo con los pies elevados. Si el desmayo dura más de unos pocos minutos, trate al paciente como en estado de inconsciencia. Cerciórese de que se le ha aflojado la ropa en el cuello, el pecho y la cintura.

VENDAJES CONSTRICTIVOS Y RESTRICTIVOS

Ahora se acepta que no hay lugar en los primeros auxilios para el torniquete arterial. En su lugar se usan ahora los vendajes constrictivos y restrictivos.

Los vendajes constrictivos deben sólo usarse en emergencias para controlar las hemorragias en las amputaciones y en ciertos tratamientos de agujones marinos. Materiales apropiados pueden ser una corbata, tiras de tela y un tubo de goma ancho. Materiales inapropiados son cordones de zapatos, cordones eléctricos, cuerdas y sogas.

Los vendajes restrictivos son los que se usan en mordeduras de serpientes, vendajes que se colocan firmemente en las extremidades para restringir el escape de linfa de las glándulas linfáticas. Lo mejor es un vendaje de crepé o una venda elástica de 75 ó 100 mm de ancho.

MORDEDURA DE SERPIENTES

Ahora se sabe que el veneno corre por las glándulas linfáticas. En estos casos es suficiente la presión de un vendaje restrictivo para disminuir el efecto de absorción del veneno en el cuerpo.

Aunque es fácil distinguir entre la mordida de una serpiente venenosa y la de una que no es venenosa, es mejor tratar todas las mordidas como si fueran de serpientes venenosas. Puede haber casos en que sea difícil distinguir las marcas de las mordidas.

En estos casos puede haber sudores, adormecimiento, desmayo, dolores de cabeza, náuseas y vómitos, diarrea y dolores en el pecho y el abdomen.

- * Mantenga al paciente tan tranquilo como sea posible, y entablille la extremidad afectada.
- * Aplique firmemente un vendaje ancho alrededor de toda la extremidad, empezando donde está la mordida.
- * Deje el vendaje quieto hasta que llegue el auxilio médico necesario.
- * Asegure al paciente que este tratamiento demorará la absorción del veneno en la sangre.

RECUERDE

- * No corte ni haga ninguna incisión en el lugar de la mordida.
- * No permita al paciente caminar ni correr.
- * No permita que el paciente se quite el vendaje.
- * Aplique firmemente un vendaje ancho alrededor de toda la extremidad, empezando donde está la mordida.
- * Deje el vendaje quieto hasta que llegue el auxilio médico necesario.
- * Asegure al paciente que ese tratamiento demorará la absorción del veneno en la sangre.

OTRAS MORDIDAS Y PICADAS

Araña "Red Back". Por lo general pican cuando se las toca. Muchas veces se las encuentra debajo de excusados sin desagüe. Su picadura deja pequeñas manchitas rojas en las manos, los pies, los órganos genitales o las nalgas. Las manchas rojas se extienden a otras partes del cuerpo. Hay transpiración donde está la mordida, y luego ésta se extiende a otras partes. Más tarde puede haber náuseas, vómitos, mareos, espasmos musculares, mucho sudor y desmayo. El dolor de la mordida se siente a menudo como agudo o cortante.

Araña "Funnell Web". Pican generalmente por la noche. Son muy agresivas. Se las encuentra en las madrigueras, grietas de las rocas, palos ahuecados. Primero duele la picada, luego el dolor se extiende. Se crispan los músculos. Las víctimas salivean mucho dentro de 15 minutos. Sudan profusamente. Se produce un espasmo de la laringe con dificultad para respirar. Se recomienda el mismo tratamiento que el de la mordedura de serpiente.

Garrapata. Las garrapatas suelen esconderse en las cavidades del cuerpo. Pueden ocasionar parálisis, principalmente en niños pequeños. La parálisis afecta las extremidades superiores e inferiores y los músculos de la respiración, así como los músculos faciales. Lo primero que se debe hacer para matar las garrapatas es aplicar aguarrás. Si están alojadas en los oídos aplicar aceite. Buscar ayuda médica para aplicar suero. Si no la puede encontrar, quite las garrapatas levantándolas con unas tijeras abiertas o con un algodón.

Sanguijuelas. Se encuentran en lugares pantanosos, especialmente cuando se acampa al aire libre. La sal o fósforos encendidos ayudan a quitar las sanguijuelas. Puede haber abundante salida de sangre. Lave la zona afectada con agua tibia y jabón.

Picadas de abejas, avispa y avispones. Quite el aguijón de la abeja. No lo apriete porque puede inyectar más veneno. Empújelo de lado con la uña. Limpie la picada y aplique compresas frías y hielo.

Picadas de mosquitos y hormigas. Evite el calor. Aplique agua fría o cubitos de hielo. También son útiles el amoníaco, el bicarbonato de sodio y alcohol. También se recomiendan la loción de calamina o la crema de zinc.

Plantas. (Como la ortiga). Debe lavarse la zona afectada con agua tibia y jabón para quitar las partes adheridas. Aplique cubitos de hielo y una crema suave.

Sarpullido. Se alivia con la aplicación de una solución salina normal helada.

Aguamala. Las picadas parecen marcas de látigo, verdugones o carne de gallina. El dolor se intensifica como si fuera una quemadura leve. Muchas picadas pueden provocar una deficiencia cardíaca o respiratoria. Las picaduras leves pueden provocar dolor de espalda, del pecho, vómitos y dificultad para respirar.

Moscón azul. Aplique vinagre para quitar los tentáculos.

Otras picaduras de criaturas marinas. Las criaturas del mar pican por inyección o absorción de veneno a través de la piel. Los efectos van desde un malestar hasta un colapso rápido y muerte. En estos casos hay que tratar de mantener viva a la persona y buscar auxilio médico inmediatamente. Aplique vendajes constrictivos para las mordeduras del pulpo de anillos azules. Cuando el veneno penetra por la piel, ésta adquiere muchas veces un color rojo, las extremidades se inflaman, ocurre abundante sangramiento y son comunes los colapsos circulatorios y respiratorios.

Ataque de tiburón. Controle inmediatamente las hemorragias bloqueando las heridas con paños de tela o toallas. Eleve al paciente si es posible. Procure auxilio médico inmediato.

CONGELACION

Si el paciente puede permanecer seco podrá aguantar condiciones severas, pero cuando el paciente experimenta frío, humedad y vientos, hay mucho peligro.

La exposición al frío intenso puede tener los mismos efectos que las concusiones, cuando todas las actividades normales se reducen, se dificulta el habla, se reducen los movimientos, se deteriora la visión, se sufre de calambres y se trastorna la conducta. Aumentan el pulso y la respiración.

Proteja al paciente del frío y manténgalo caliente envolviéndolo en ropa seca o un saco de dormir, y si es necesario, busque ayuda médica.

Hipotermia. Es una baja peligrosa de la temperatura del cuerpo que puede ser producida por exceso de frío o humedad, nadar en aguas muy frías, o salir bajo temperaturas frías o la lluvia sin protección adecuada. Los ancianos y las personas débiles pueden perder el sentido. El tratamiento que se recomienda es el mismo para los casos de exposición al frío, y si el paciente está consciente, dele alguna bebida caliente y dulce. NO USE NUNCA BOTELLAS DE AGUA CALIENTE.

Congelación ligera. En estos casos el daño es superficial y el dolor fuerte. Caliente el área afectada tan pronto como sea posible usando medios naturales.

Congelación profunda. En estos casos el daño a los tejidos es profundo. La zona afectada se vuelve blanca, cerosa y sin dolor. No intente deshelar la parte afectada, excepto bajo dirección médica.

Inmersión accidental en agua helada. La mejor manera de tratar estos casos es por inmersión en agua caliente a 42 grados centígrados, o que la persona se caliente alternadamente poco a poco en el saco de dormir, preferiblemente acompañado de otra persona.

RECURSOS

Películas provistas por agencias locales.

METODOS PARA EXAMINAR

Presentar un examen basado en el material de este manual.

REQUISITO 3

COMPLETAR UNA ESPECIALIDAD DE RECREACION, O ARTES MANUALES NO HECHA ANTERIORMENTE.

PERIODOS DE CLASE: Dos, mas el tiempo fuera de la clase.

OBJETIVO

Ampliar los intereses de los Exploradores y desarrollar habilidades para el servicio de la iglesia, infundiéndoles un sentido de realización.

METODOS PARA ENSEÑAR

En la sección de Jóvenes de la asociación/misión encontrará información sobre las especialidades.

Haga lo más interesante posible la enseñanza de estas especialidades. Cuando sea posible, visite un lugar adecuado o invite a un especialista que se dirija al grupo.

RECURSOS

Agencias locales pueden proveerle de películas o material.

METODOS PARA ENSEÑAR

Completar los requisitos de la especialidad elegida.

El director debe enviar a la asociación/misión una lista con los nombres de los que terminen las especialidades para que reciban los certificados

correspondientes. El distintivo de felpa sólo se envía si se pide específicamente y se envía el pago junto con el pedido. Una vez que los Conquistadores tengan el certificado de la especialidad, pueden comprar el distintivo en cualquier agencia presentando el certificado.

Los Conquistadores pueden adquirir especialidades que tengan relación con los estudios realizados en la escuela y para conseguir la aprobación, deben presentar un documento oficial de la escuela que diga que ha cumplido dichos requisitos.

REQUISITO 4

EXPLICAR LO QUE ES UN MAPA TOPOGRAFICO, DONDE SE PUEDEN CONSEGUIR Y CUALES SON SUS USOS. IDENTIFICAR POR LO MENOS VEINTE SEÑALES Y SIMBOLOS QUE SE USAN EN LOS MAPAS TOPOGRAFICOS.

PERIODOS DE CLASE: Dos

OBJETIVO

Enseñar a los Conquistadores a leer los mapas topográficos para que puedan hacerse un cuadro mental de determinadas zonas.

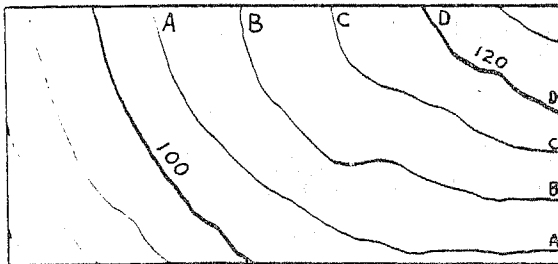
METODOS PARA ENSEÑAR

Parte del entretenimiento consiste en saber cómo estos mapas cuentan su historia. Esto lo hacen por medio de símbolos que representan ciertos detalles. Se los conoce por signos convencionales, que se representan por lo general con diferentes colores.

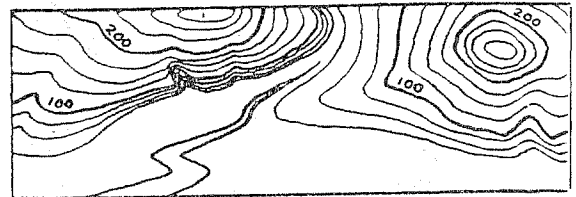
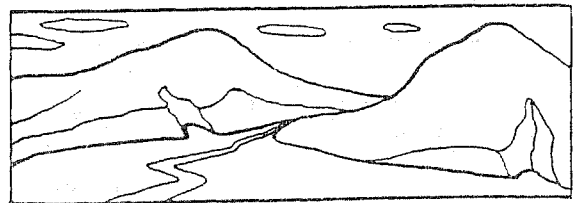
La obra del hombre, como ciudades, pueblos, carreteras, puentes, líneas de ferrocarril, nombres, límites, etc, se indican en negro. El color azul representa agua: ríos, lagos, pantanos, manantiales. Los contornos de montañas y valles se indican en color pardo. En algunos mapas los bosques están señalados en verde, y las principales carreteras en rojo. Estos signos convencionales forman un lenguaje pictórico que indica detalles del panorama. Son fáciles de aprender.

Líneas de contorno



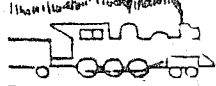


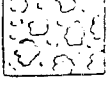






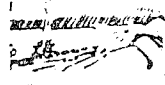

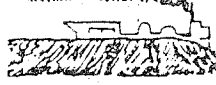

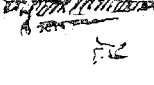
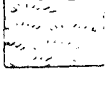

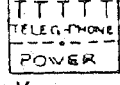


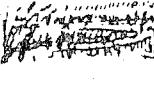


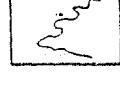
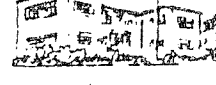

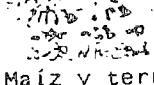
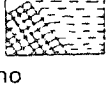
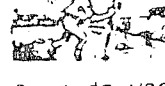
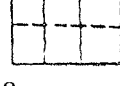


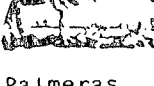



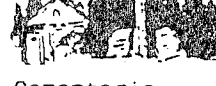

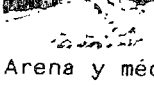
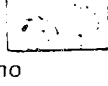

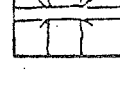
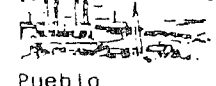

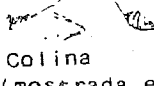
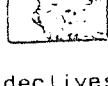
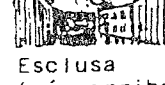

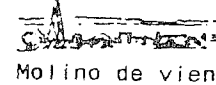

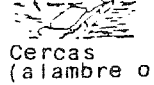
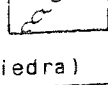
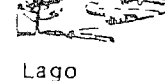
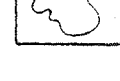
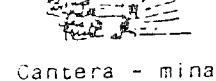

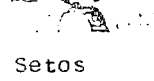
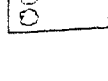
Las líneas de contorno son las que muestran elevación sobre el nivel del mar. Al mirarlás, uno se puede imaginar las montañas, colinas y valles. Cada línea representa una altura determinada sobre el nivel del mar, y la diferencia en altura entre las líneas se indica en el mapa. Esta diferencia puede ser 5, 10 o 50 metros, dependiendo de la escala que se use. Estas líneas son muy útiles cuando hay que hacer caminatas por el campo. Las líneas separadas indican que el terreno es llano o tiene declives suaves. Pero cuando las líneas están bien juntas, eso indica que hay una colina o un risco o despeñadero donde es difícil caminar.



Intervalo de contorno -- 5 pies



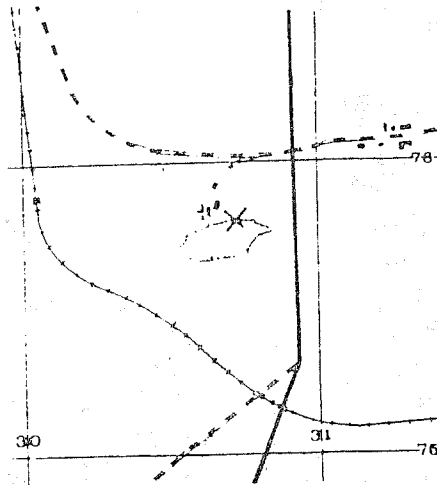
Los signos convencionales son una forma fácil de brindar informaciones útiles en un mapa, de manera que la próxima persona que use su mapa pueda saber dónde están las carreteras, puentes, edificios y otras cosas.

					
Buena carretera		Ferrocarril - cualquier clase		Bosques - hojas grandes	
					
Mala carretera		Ferrocarril - en relleno		Bosques - pinos, etc.	
					
Sendero caminantes		Ferrocarril - en terrapién		Pradera	
					
Electricidad y Comunicación		Edificios - en general		Pantanos	
					
Nacimiento de agua		Escuela		Maíz y terreno cultivado	
					
Paso de vadeo		Iglesia		Palmeras	
					
Puente para caminantes		Cementerio		Arena y médano (duna)	
					
Puente		Pueblo		Colina (mostrada en declives)	
					
Esclusa (río arriba)		Molino de viento		Cercas (alambre o piedra)	
					
Lago		Cantera - mina		Setos	

Fecha del Mapa. Es importante notar la fecha en que fue hecho el mapa; la fecha aparece por lo general en el margen. Desde esa fecha pueden haberse añadido nuevas carreteras y edificios, y puede producirse confusión cuando no estén indicados en el mapa. Es mucho mejor usar cosas naturales como señales, por ejemplo, confluencia de arroyos, colinas altas y cosas al estilo que no cambien mucho con el tiempo.

Cuadrantes de Referencia. Los mapas están cubiertos con una serie de líneas que forman cuadrículados. Estas líneas son paralelas. Estas líneas cuadrículadas facilitan encontrar la posición exacta de un punto en el mapa. Cada una de esas líneas está identificada por un número en los bordes del mapa.

La posición de determinado lugar se indica por una cifra de seis dígitos. Los primeros tres dígitos identifican su posición de oeste a este (longitud), y los tres segundos lo localizan de sur a norte (latitud). Busque el número de la línea que está inmediatamente a la izquierda (o al oeste) del punto, entonces estime a cuántas décimas de distancia está el punto hasta la próxima línea vertical. En el ejemplo, el punto X está precisamente más allá de la línea vertical 30 y como a unas siete décimas de distancia hasta la próxima línea. Los primeros tres dígitos son 758. La referencia final sería 307758. Recuerde siempre que la latitud se da primero que la longitud. O recuerde leer como en un libro, primero en forma horizontal y luego vertical. El nombre de la página del mapa debe incluirse siempre en la referencia.

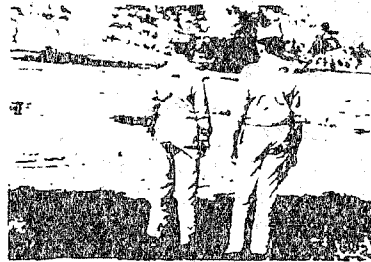


JUGANDO A LA ORIENTACION

Establezca una ruta y coloque cinco o seis estaciones a lo largo de la misma. Las estaciones se marcan en los mapas que se entregan en cada estación. Los menores deben salir del punto de partida en parejas, a intervalos de cinco minutos. En cada estación debe haber alguien que anote la hora en que cada pareja llega a esa estación. Ganará la pareja que termine el recorrido en el menor tiempo posible.



Trace una línea en su mapa de estación a estación.
 Cuando ésta pasa por un camino establecido, posiblemente
 sea más rápido ir por el camino en vez de atravesar la
 colina por el bosque.



A la orilla de un lago o pantano, seleccione una señal,
 como un árbol alto, en la orilla opuesta y corra
 alrededor del lago o pantano hasta llegar a esa señal.
 Luego siga su camino.



METODOS PARA EXAMINAR

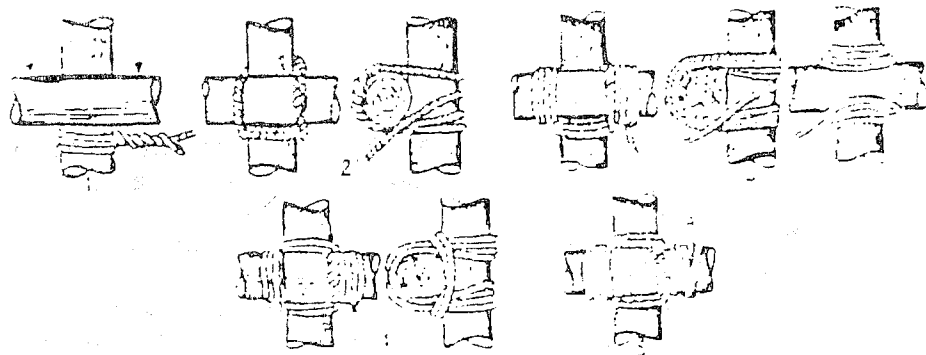
Demostrar la comprensión y el conocimiento de un mapa topográfico y saber usarlo.

REQUISITO AVANZADO 1

REPASAR LAS AMARRAS BASICAS Y
FABRICAR UN MUEBLE DE
CAMPAMENTO.

PERIODOS DE CLASE: Uno

AMARRA LLANA. Se emplea para unir dos varas en ángulo recto. Se comienza con un ballestrinque a la vara vertical con un extremo de la cuerda, inmediatamente debajo del lugar donde se han de cruzar las dos varas.



Deslice el nudo de modo que la parte más larga de la cuerda quede bien para tirar y ajustar el nudo.

Afirme las dos varas pasando la cuerda hacia abajo y por frente de la vara horizontal, luego por detrás y nuevamente por frente a la horizontal (pasando por debajo de ésta). Ahora hacia arriba, por detrás de la vertical, y la cuerda está en el punto en que comenzó. Repita por lo menos tres veces esta operación, y ajuste con fuerza la cuerda antes de hacer la vuelta siguiente para que la amarra quede bien presentada. Es importante que haga siempre el mismo tipo de vuelta. No cruce la cuerda sobre el centro de las varas, ni hacia arriba ni hacia abajo.

Apriete bien para terminar. Esto se logra pasando la cuerda entre las dos varas, tirando de las vueltas y ajustando bien las vueltas primeras.

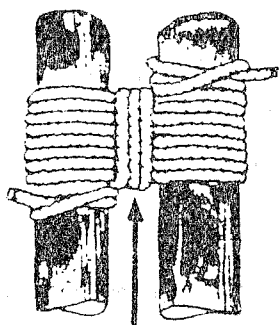
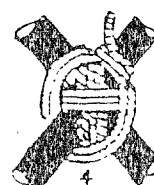
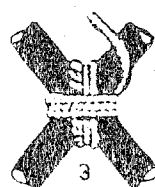
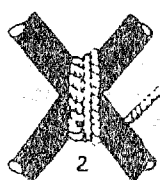
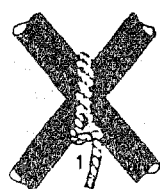
Finalice con cualquiera de los siguientes nudos:

- a. Ballestrinque

- b. Dos medios cotes alrededor de una de las varas.
- c. Una cuerda al extremo del comienzo con un nudo llano.

AMARRA DIAGONAL. Para este tipo de amarra siga estos pasos:

- a. Coloque dos varas en la posición que muestra la figura 1, formando una X. Manténgalas en esta posición.
- b. Comience rodeándolas con un ballestrinque. En la misma dirección, haga tres o cuatro vueltas rodeando la horqueta.
- c. Haga tres o cuatro vueltas en la dirección opuesta, en cruz. Ajuste bien en cada vuelta.
- d. Apriete con tres vueltas entre las varas y finalice como en la amarra llana.



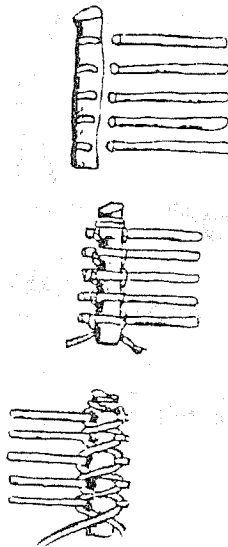
AMARRA CIRCULAR. Para hacer la amarra circular, siga estos pasos:

- a. Haga un ballestrinque en una de las dos varas.
- b. Coloque la segunda vara paralela y con el extremo sobrepuesto. Con el chicote de la cuerda pase varias vueltas paralelas hasta que las dos varas queden firmes.
- c. Apriete con tres vueltas de cuerda entre las dos varas, ajustando en cada vuelta.
- d. Concluya con un ballestrinque o dos medios cotes.

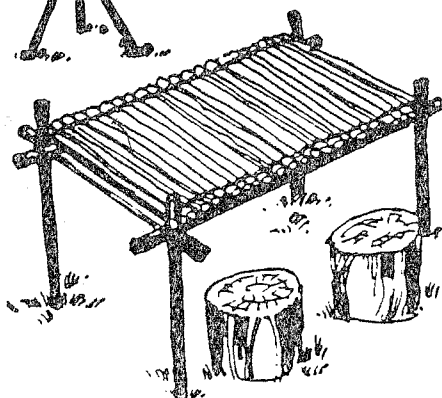
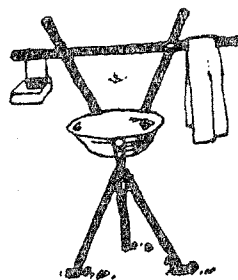
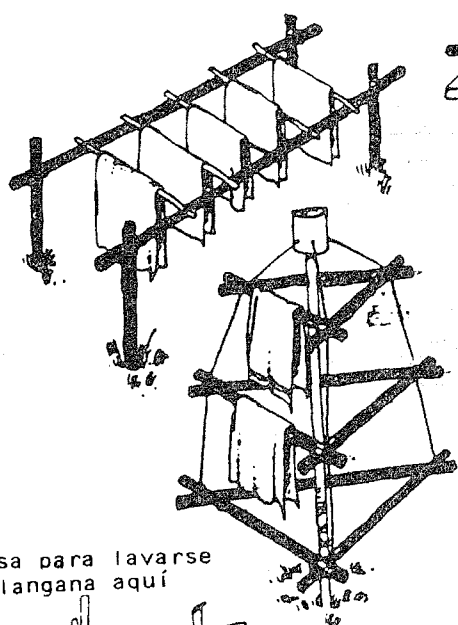
AMARRA CONTINUA. La amarra continua sostiene varas pequeñas en ángulo recto contra varas más grandes y es útil para hacer la "tabla" de la mesa, asientos, etc. Para hacer una "tabla" de mesa siga estos pasos:

- a. Corte las varas del tamaño que desee y desbástelas los extremos. Haga muescas en los soportes y coloque las varas que van cruzadas en su posición correcta.
- b. Haga un ballestrinque en la vara de soporte, en la mitad de la cuerda, de modo que el nudo quede por debajo y los extremos a los costados. Los extremos libres de la cuerda debieran ser de igual longitud. La ligadura debiera estar ubicada de tal manera que los extremos de la cuerda ajusten el nudo a medida que van descendiendo a lo largo de la vara de soporte.

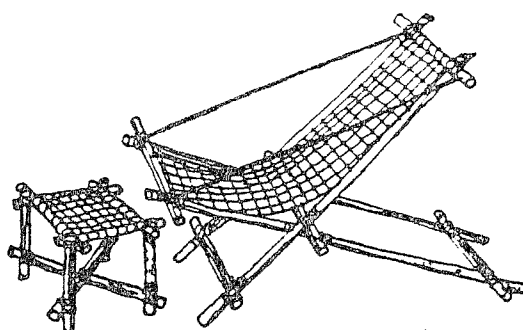
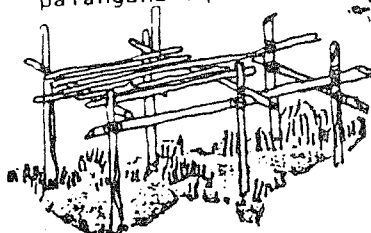
- c. Con un extremo en cada mano, pase la cuerda sobre la vara cruzada y luego sobre la vara de soporte.
- d. Cruce la cuerda formando una X. Tire y ajuste bien la cuerda.



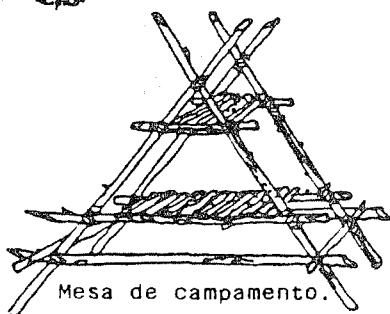
MUEBLES Y ARTEFACTOS DE CAMPAMENTOS. Con las destrezas que acaba de aprender, trate de confeccionar los siguientes "muebles". Si los materiales son escasos, estos modelos se pueden hacer en miniatura.



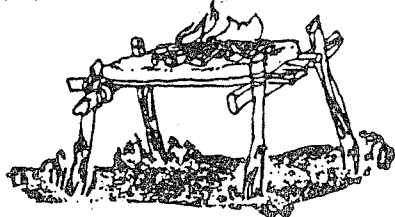
Mesa para lavarse
palangana aquí



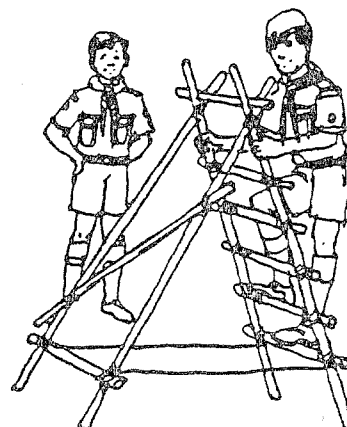
Escabel Silla de extensión



Mesa de campamento.
Use palos fuertes de 3 mts. de largo



Altar, hoguera
Use 100 mm de lodo o arcilla



escalera

REQUISITO 2

HACER UN MENU PARA TRES DIAS DE CAMPAMENTO PARA CUATRO PERSONAS USANDO POR LO MENOS TRES CLASES DIFERENTES DE ALIMENTOS DESHIDRATADOS.

PERIODOS DE CLASE: Uno

El uso de alimentos deshidratados requerirá alguna experiencia. Conviene practicar en la casa, preparando una comida que le gustaría usar en un campamento. Son muchas las clases de alimentos deshidratados que hay. Algunos son leche en polvo, papas, huevos, varios vegetales y vegetales mixtos, comidas instantáneas, como sopas, arroz al minuto, etc. y la lista puede ir aumentando hasta llegar a una comida completa de alimentos deshidratados, que sólo necesitaría que se les añada agua.

Para este menú para cuatro personas por tres días, lo primero que hay que hacer es determinar la cantidad y clase de comidas que se requerirán para esa excursión y entonces hacer el menú.

Con fines de este ejercicio planearemos un menú para un campamento que empiece el domingo de noche y termine el miércoles por la tarde.

Cantidad y clase de comidas

Domingo: Cena

Lunes: Desayuno
Almuerzo
Cena

Martes: Desayuno
Almuerzo
Cena

Miércoles: Desayuno
Almuerzo

De aquí es fácil deducir que serán nueve comidas, de las cuales tres son desayunos, tres cenas y tres almuerzos. Ahora se podrá seguir adelante para planear el menú.

Menú

Tener en mente que lo más importante es hacerlo juntos para lograr un menú que agrade a todos.

REQUISITO 3

PODER ENVIAR Y RECIBIR EL ALFABETO DE SEÑALES, (SEMAFORO), O PODER ENVIAR Y RECIBIR EL CODIGO INTERNACIONAL MORSE POR MEDIO DE BANDERINES, O CONOCER EL ALFABETO PARA LOS SORDOMUDOS, O TENER UN CONOCIMIENTO BASICO DEL PROCEDIMIENTO PARA UNA COMUNICACION DE RADIO DE DOS VIAS.

PERIODOS DE CLASE: Uno

Pedir a su unidad que haga banderines. Deben ser de tela bastante gruesa. Un buen tamaño sería de 45cm cuadrados. Dividir el cuadrado diagonalmente. Un triángulo debe ser de un color oscuro y el otro blanco. Estos banderines son para el sistema de semáforo.



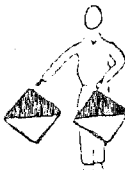
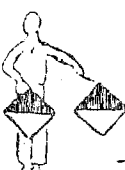
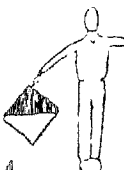
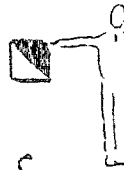



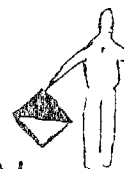

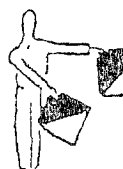




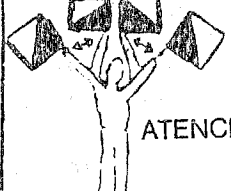

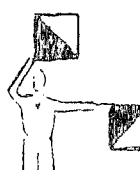
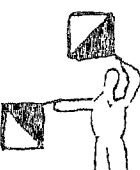
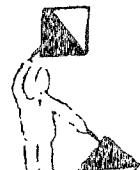

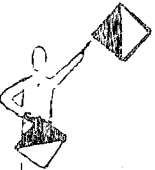

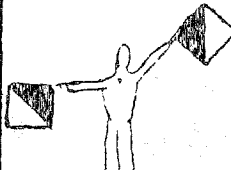
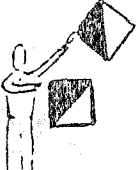

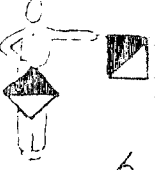
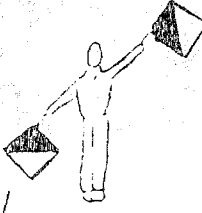
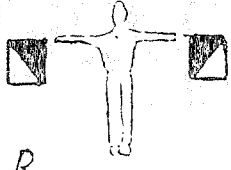
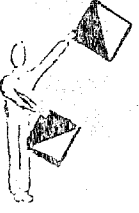
COMO ENSEÑAR LA COMUNICACION POR MEDIO DEL SISTEMA SEMAFORO

1. Enseñar cómo enviar y recibir el alfabeto.
2. Practicar para aumentar la velocidad. Los Conquistadores deben poder enviar de 30 a 50 letras por minuto.
3. Usar juegos y competencias entre las unidades.
4. Los Conquistadores deben aprender a enviar mensajes por señales desde lo alto de una colina a otra con facilidad y precisión.

El Juego de las Compras. Esta competencia es una de las más populares. Forme filas con los grupos participantes. En la pared opuesta pegue papeles sobre la pared, con los siguientes anuncios de tiendas: FERRETERIA, PRODUCTOS QUIMICOS, COMESTIBLES, ROPA, ANIMALES DOMESTICOS, TIENDA POR DEPARTAMENTOS. El director mencionará uno de los artículos de la lista que aparece a continuación o una lista hecha por el mismo. El primer jugador de cada grupo oír (o leerá) la palabra y correrá a la tienda donde supuestamente podrá comprar dicho artículo. El primero que llegue donde esté el anuncio correcto ganará un punto para su grupo.

ARTICULOS: juguetes, frijoles, pelotas, botellas, mantequilla, cinturón, clavos, bote, peine, zapatos, corbata, conejo, encaje, patines, crema, helado, arroz, carnada, taladro, perritos, mazorca de maíz, aceite, canario, escoba, martillo, etc.

CODIGO DE SEMAFORO

 A 1	 G 7	 M	 S	 Y
 B 2	 H 8	 N	 T	 Z
 C 3	 I 9	 O	 U	 ATENCIÓN
 D 4	 J O	 P	 V	 INTERVALO
 E 5	 K	 Q	 W	 NUMERO
 F 6	 L	 R	 X	

CODIGO DE MORSE

Samuel F. B. Morse inventó el código Morse, un código de puntos y rayas, en 1832. Es el código que se acepta internacionalmente.

A	.-	J	.-.-.	S	...
B	K	-. -	T	-..
C	-.-.	L	.-...	U	..-
D	-...	M	--	V	...-
E	.	N	-.	W	..--
F	..-.	O	---	X	-. -.
G	--.	P	.-.-.	Y	-. -. -
H	Q	--.-	Z	--..
I	..	R	.-.-.		

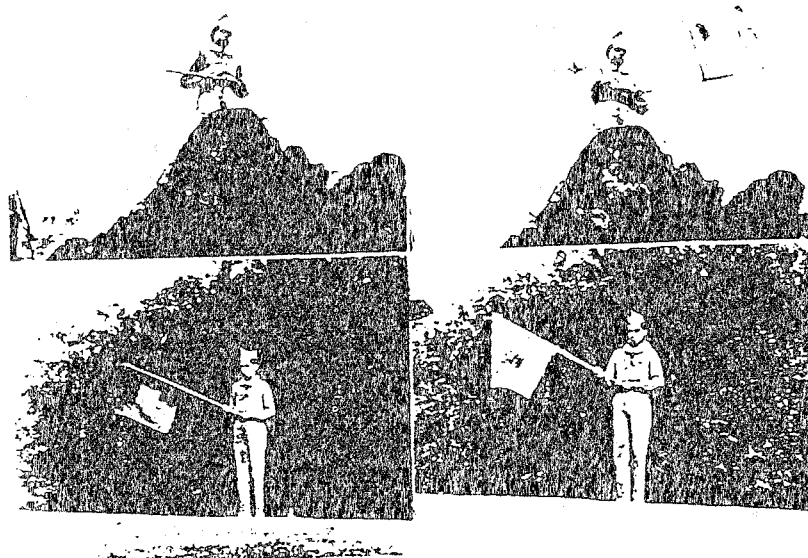
Como Aprender el Código

El código se aprende por medio de sonido, no por aprenderse de memoria los puntos y las rayas. Dos Conquistadores situados en dos habitaciones separadas tratarán de comunicarse entre sí por medio de un sencillo timbre eléctrico. Dedicuen tiempo a practicar. Vayan despacio. Aprendan a escuchar las letras. Cada raya debe tener la duración de tres puntos. Deben hacerlo correctamente desde el principio. La velocidad viene con la práctica.

Hay que tratar de aprender el alfabeto, pero no todo de una vez, sino por partes. Usen mensajes sencillos para practicar.

Formen sus propias oraciones. Vayan usando algunas letras y luego vayan añadiendo las que se vayan aprendiendo.

METODO WIGWAG



Para enviar mensajes por este método se necesitan dos banderines de 60 cm. cuadrados cada uno. Uno debe ser rojo con un cuadrado blanco de 20 cm. en el centro, el otro blanco con un cuadrado rojo en el centro. El cuadrado debe ser de 20 cm. Cada cuadrado debe ir unido a un asta de un metro de largo aproximadamente. Los Conquistadores de más estatura deben usar astas más largas.

Elija el banderín que por su color se destaque mejor contra el fondo. El blanco resalta mejor frente al color verde de los árboles; el rojo se usa mejor contra el azul del cielo.

Use el código Morse. El banderín se echa hacia a la derecha para el punto y a la izquierda para la raya.

Sostenga recto el banderín, sujete el extremo del asta con la mano izquierda y hágala descansar sobre la hebilla del cinturón. Mantenga la mano derecha a 30 cm sobre la izquierda, con el asta ligeramente inclinada hacia adelante, frente a su nariz.

Para marcar el punto, mantenga la mano izquierda donde está y haga girar el asta hacia la derecha y luego hacia arriba, haciendo los movimientos en forma de ocho. La dirección siempre la lleva la punta superior del asta, para que el banderín no se enrede.

Para marcar la raya, haga el mismo movimiento pero a la izquierda. Cuando tenga que hacer juntos un punto y una raya, haga la figura de un ocho grande, desde el punto más bajo de un lado hasta el punto más bajo del otro lado, y luego hacia arriba.

Para hacer el movimiento de frente, baje el banderín frente a usted mismo.

El equipo de señales se forma con dos Conquistadores: el que dicta el mensaje y el que envía las señales. Para enviar el mensaje, el que lo manda dicta palabra por palabra al encargado de hacer las señales. El que recibe las señales va dictando al encargado de anotarlas. Cuando sea mucha la distancia, se añade otro Conquistador con prismáticos para interpretar las señales.

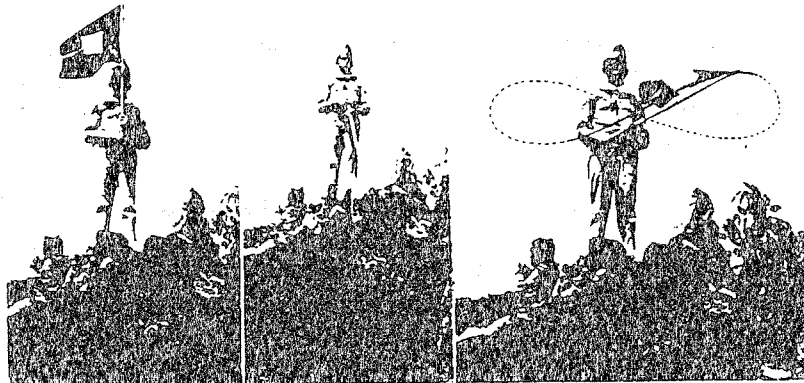
Para establecer contacto, el equipo que envía las señales ocupa su puesto en un lugar abierto y elige el banderín que haga mejor contraste con el fondo. El encargado de las señales empieza a enviar una serie de "aes". Cuando los encargados de recibir se dan cuenta, ocupan su posición y el encargado de las señales hace varias veces la señal de la letra "K" lo que significa que están listos para recibir los mensajes.

El que dicta el mensaje pronuncia la primera palabra, y el encargado de hacer las señales la envía. El manda la palabra completa con todos sus puntos y rayas, sin detenerse. Pero al final de cada letra coloca el banderín en posición original brevemente al final de cada palabra, lo baja frente a sí mismo y espera y observa al que recibe las señales del otro equipo. Si los recibidores reciben claramente las señales, hacen la señal de la letra "E". Entonces los que envían el mensaje siguen adelante con la próxima palabra.

Al final de cada oración, el encargado de hacer las señales baja el banderín frente a sí mismo dos veces. Al final del mensaje envía las letras AR como si fueran una sola. Entonces espera hasta que los encargados de recibir hayan verificado el mensaje completo y envíen la señal de "R", queriendo decir que han recibido claramente todo el mensaje. Ahora, y sólo ahora, se pueden ir los encargados de hacer las señales, a menos que quieran responder, en cuyo caso, esperan.

El que hace la señal puede equivocarse. Si esto sucede, baja el banderín frente a sí mismo inmediatamente, luego hace ocho puntos y vuelve a bajar el banderín al frente y espera la respuesta con la letra "E". Entonces empieza de nuevo con la palabra que estaba enviando. Si el que recibe no entiende la palabra, hará la señal de IMI como una sola letra, y el que envía repetirá la última palabra enviada.

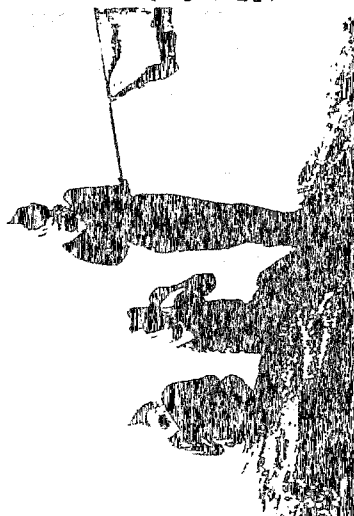
Esto requiere más precisión que velocidad. La velocidad viene con la práctica.



CODIGO MORSE

A □□	H □□□□	O □□□	V □□□□
B □□□□	I □□	P □□□□	W □□□□
C □□□□	J □□□□	Q □□□□	X □□□□
D □□□	K □□□	R □□□	Y □□□□
E □	L □□□□	S □□□	Z □□□□
F □□□□	M □□	T □	
G □□□	N □□	U □□□	

SEÑALES CON BANDERIN



¡ATENCIÓN!

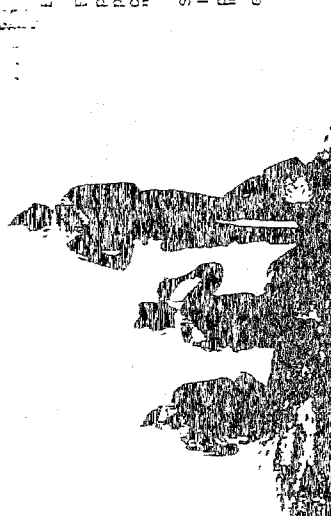
Antes de enviar un mensaje, el que lo envía atrae la atención del que lo recibe enviando una serie de "A's como una letra.

Tan pronto como el receptor nota la señal, se pone en posición donde pueda ver al señalador con más facilidad, manda una "R", lo que significa que todo está listo para recibir el mensaje.

EL MENSAJE

El que envía el mensaje hace la señal de la primera palabra terminando cada letra con una vertical, cada palabra con un frente. Hace una pausa después de cada palabra para que el receptor lo haga la señal "E", lo que significa que ha entendido.

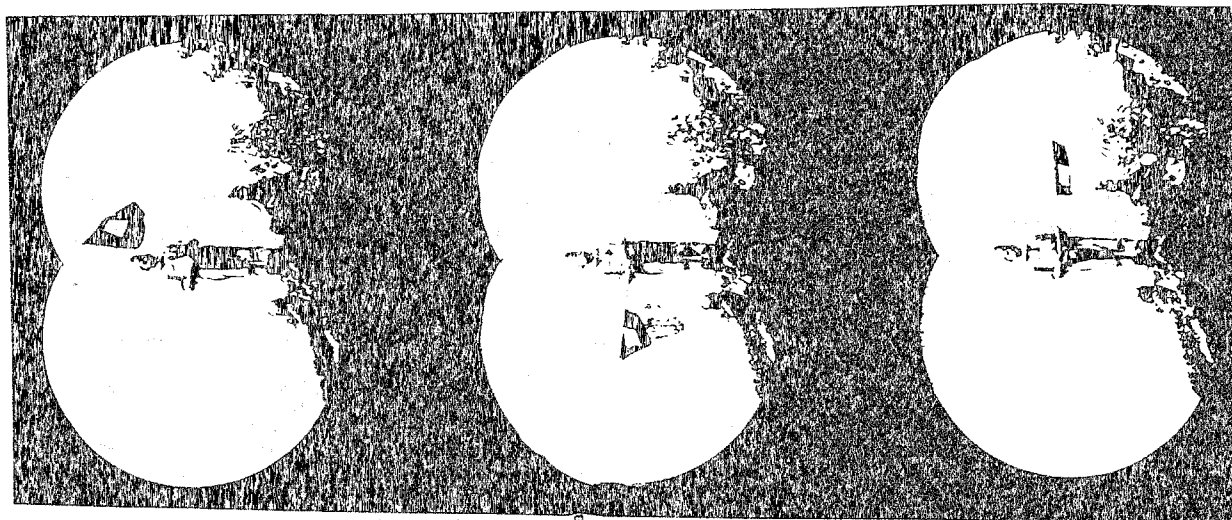
Si el que envía comete un error, se detiene, hace la señal "R" ocho veces, y luego repite la última palabra. Si el receptor no ha comprendido, señala "N" (incompleto, mensaje incompleto), y el que envía repite el mensaje.



PARA TERMINAR

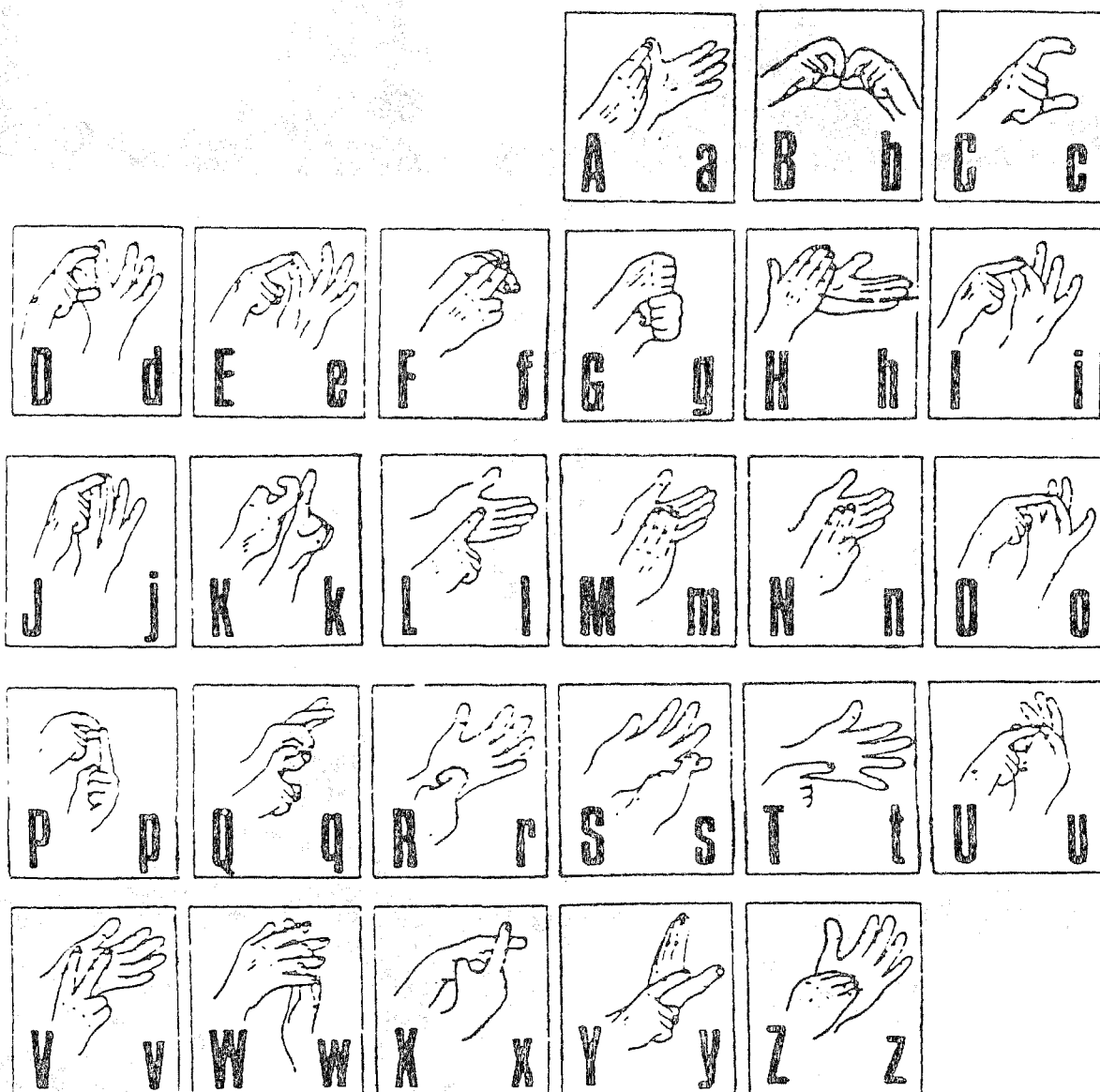
Al final del mensaje, el que envía hace las señales "A" "R", como una letra cada una, y espera a que el que recibe le haga la señal "R".

Solamente después de esto el mensaje se considera oficialmente recibido. El que envía espera por una respuesta si ésta es requerida.



ALFABETO DE LOS SORDOMUDOS

Los que no tenemos este problema nos comunicamos hablando. Pero la única manera que tienen los sordomudos de comunicarse es usando un lenguaje de señas con las manos y los dedos. Aprenda el alfabeto impreso aquí y trate de usarlo. La mayoría de las series de enviar señas se pueden adaptar al alfabeto de los sordomudos.



SEÑALANDO EL CREPUSCULO

El director pone a girar un plato, llama el nombre de un Conquistador y luego dice una letra. El menor a su vez debe dar el equivalente de la letra en el lenguaje de los mudos, y coger el plato que está girando antes de que éste se detenga. Si da la respuesta incorrecta o no coge el plato antes de que se detenga, es un punto en contra de su equipo.

SEÑALANDO EL TOQUE

Los equipos en fila y numerados. El director hace una letra en el lenguaje de los mudos, luego llama un número y el primero de ese número que toque un objeto que empiece con esa letra, gana un punto para su equipo. Una vez que se haya tocado algo, no lo pueden volver a tocar durante el juego. Nunca llame el número antes de decir hacer la letra, pues en ese caso sólo los que tengan el número llamado pondrán cuidado a la letra.

RECOBRAR

Los equipos en formación frente al director que hace con lenguaje de mudos el nombre de algún artículo. El primer equipo que entrega el artículo al director gana. Variación: Se da una orden en lenguaje de mudos; el primero en obedecer correctamente gana.

TARJETAS SEÑALADORAS

Tenga una cantidad de pequeñas tarjetas y sobre un lado escriba una letra del alfabeto con dibujos hechos en lenguaje de mudos. Complete varios alfabetos. Coloque las tarjetas hacia abajo, con los equipos reunidos alrededor de ellas. El dirigente debe voltear una tarjeta y el primero en decir el nombre correcto la toma. El jugador con la mayor cantidad de tarjetas al final del juego gana.

Se juega mejor con un solo grupo; el capitán con su equipo. Se puede jugar entre unidades con representantes escogidos.

APENDICE

CLUB DE LIBROS JA

El Club de Libros JA ha sido creado para proveer lectura edificante a niños, menores y jóvenes adventistas. Es de suma importancia el enseñar a ellos el precioso hábito de la lectura, en contraposición al hábito de ver televisión.

Especialistas en la materia indican que actualmente hay millones de niños y jóvenes en el mundo entero que han perdido interés por la lectura de libros porque encuentran más cómodo y práctico el entretenimiento televisivo que impulsa a una vida de indolencia y escapismo.

Cada día hay más conciencia de los efectos nocivos de la televisión en la formación de las nuevas generaciones. Este sistema refleja e introyecta en el subconsciente de las personas la imagen no real de personajes estereotipados, modelos humanos perfectos, combinación de hombres con máquinas y fantasías urbanas. El interminable drama de violencia, crimen e inmoralidad es presentado como digno de emulación.

Es por eso, y más, que la lectura de buenos libros no podrá ser sustituida por la televisión. Pero compete a los líderes de la niñez y juventud adventista el realizar renovados y agresivos esfuerzos en esta dirección, a fin de incentivar, motivar y mover a nuestra juventud hacia el noble sendero de la sana lectura.

A continuación se presentan los requisitos del Club de Libros JA en sus tres categorías:

I. CLUB DE LIBROS PARA PRIMARIOS Y AVENTUREROS (6-9 años).

- 1 libro sobre historias bíblicas.
- 1 libro sobre misiones.
- 1 libro sobre naturaleza.
- 1 libro de elección del candidato, publicado dentro de los dos años anteriores a la fecha de aplicación.

(Los libros para primarios no tienen un mínimo de páginas requeridas pero se recomienda que sean libros pequeños y apropiados a la edad correspondiente).

II. CLUB DE LIBROS PARA MENORES Y CONQUISTADORES (10-15 años).

- 1 libro sobre misiones.
- 1 libro sobre naturaleza o ciencia.
- 1 libro sobre biografía (s).
- 2 libros de elección del candidato, publicados dentro de los dos años anteriores a la fecha de aplicación.

(Cada uno de estos libros para menores debe tener un mínimo de 80 páginas).

III. CLUB DE LIBROS PARA JOVENES, GUIAS MAYORES Y LIDERES DE JOVENES (mayores de 16 años).

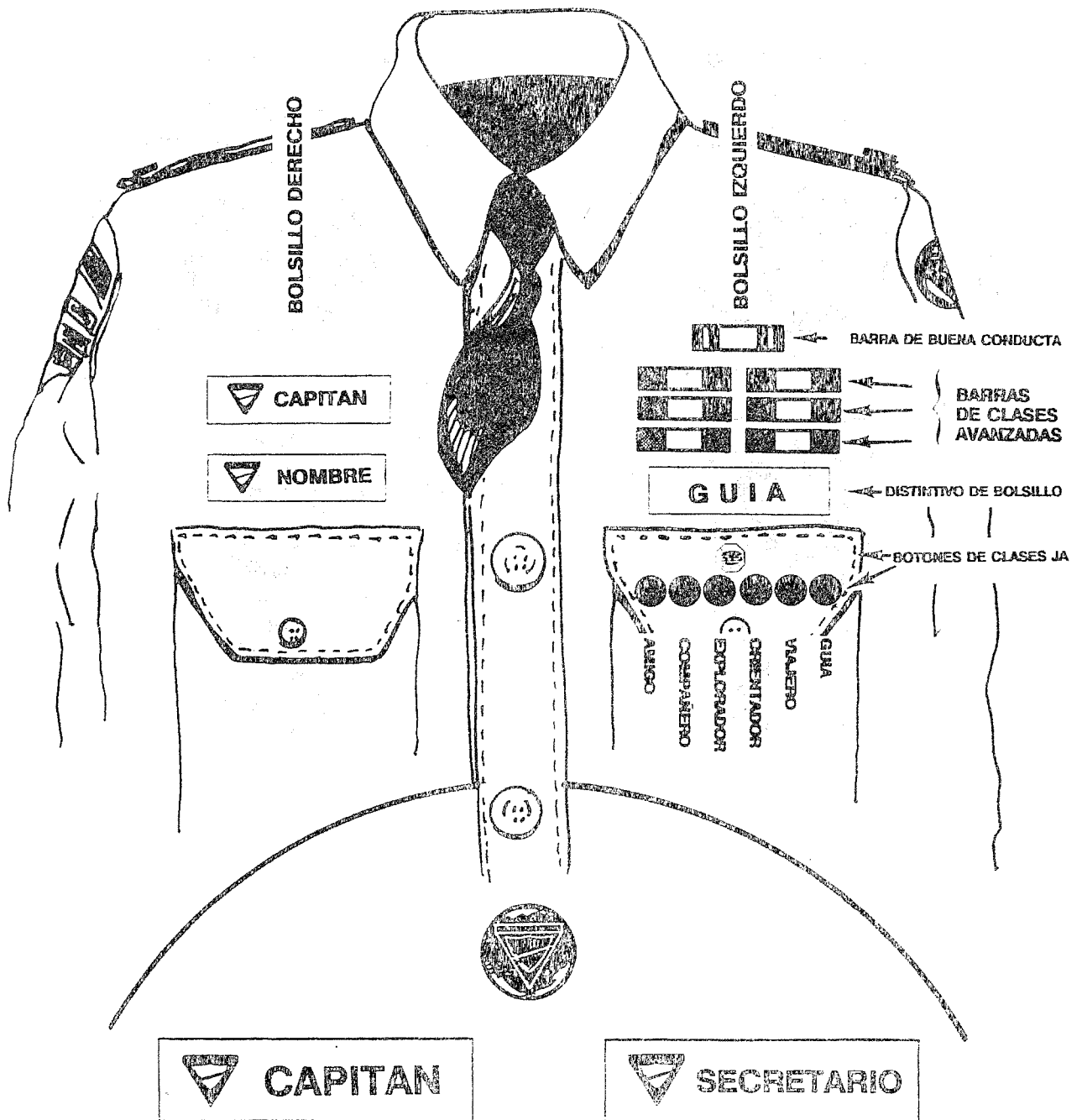
- 1 libro sobre misiones.
- 1 libro sobre naturaleza o ciencia.
- 1 libro sobre religión o filosofía cristiana.
- 2 libros de elección del candidato, publicados dentro de los dos años anteriores a la fecha de aplicación.

(Cada uno de estos libros para jóvenes debe tener un mínimo de 120 páginas).

NOTAS IMPORTANTES:

- 1. El Director/Asociado de Ministerios de la Iglesia para Jóvenes de cada asociación/misión publicará anualmente, en consulta con el gerente de la Agencia Adventista de Publicaciones, la lista de libros que se usarán para llenar los requisitos, de acuerdo a las directrices anteriores, y otorgará los respectivos certificados a todos los que cumplan los requisitos. Estos últimos deberán solicitarse por intermedio de los directores de sociedades, clubes o escuelas.
- 2. Para los requisitos de Menores y de Jóvenes podrá ser aceptada la combinación de libros que tengan paginación menor a la requerida en su categoría, siempre que estos sean sobre el tópico indicado y que el total de páginas iguale o sobrepase el mínimo requerido para su categoría.

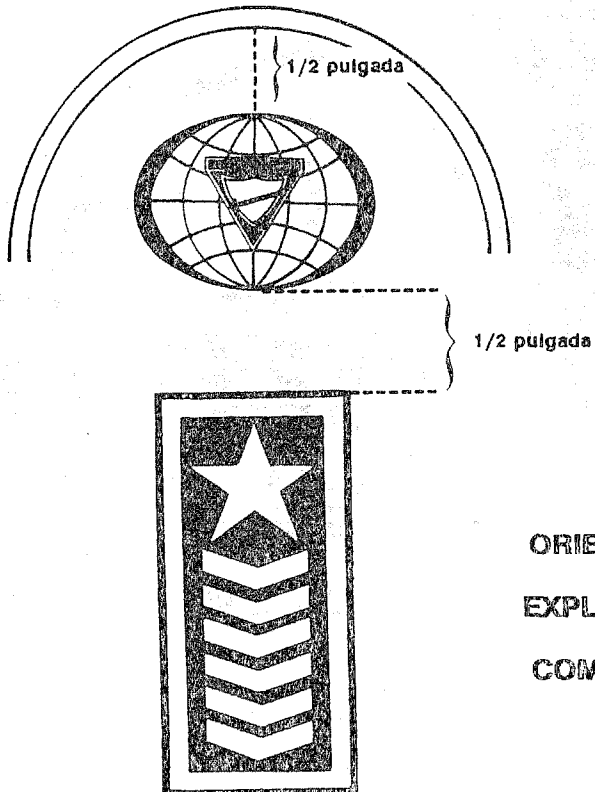
POSICION DE LAS INSIGNIAS DE CONQUISTADORES EN LA CAMISA O BLUSA



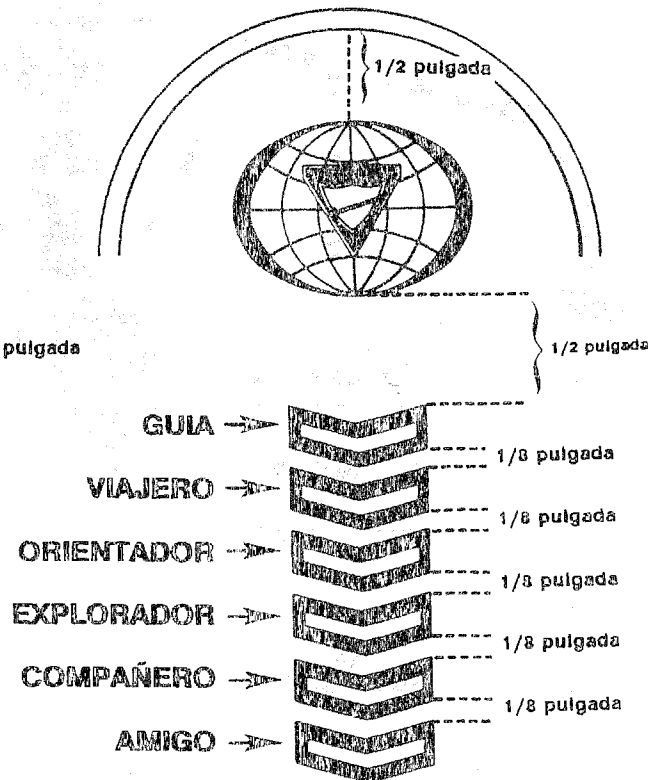
INSIGNIAS DE CONQUISTADORES Y GUIAS MAYORES

MANGA IZQUIERDA

GALONES UNIDOS

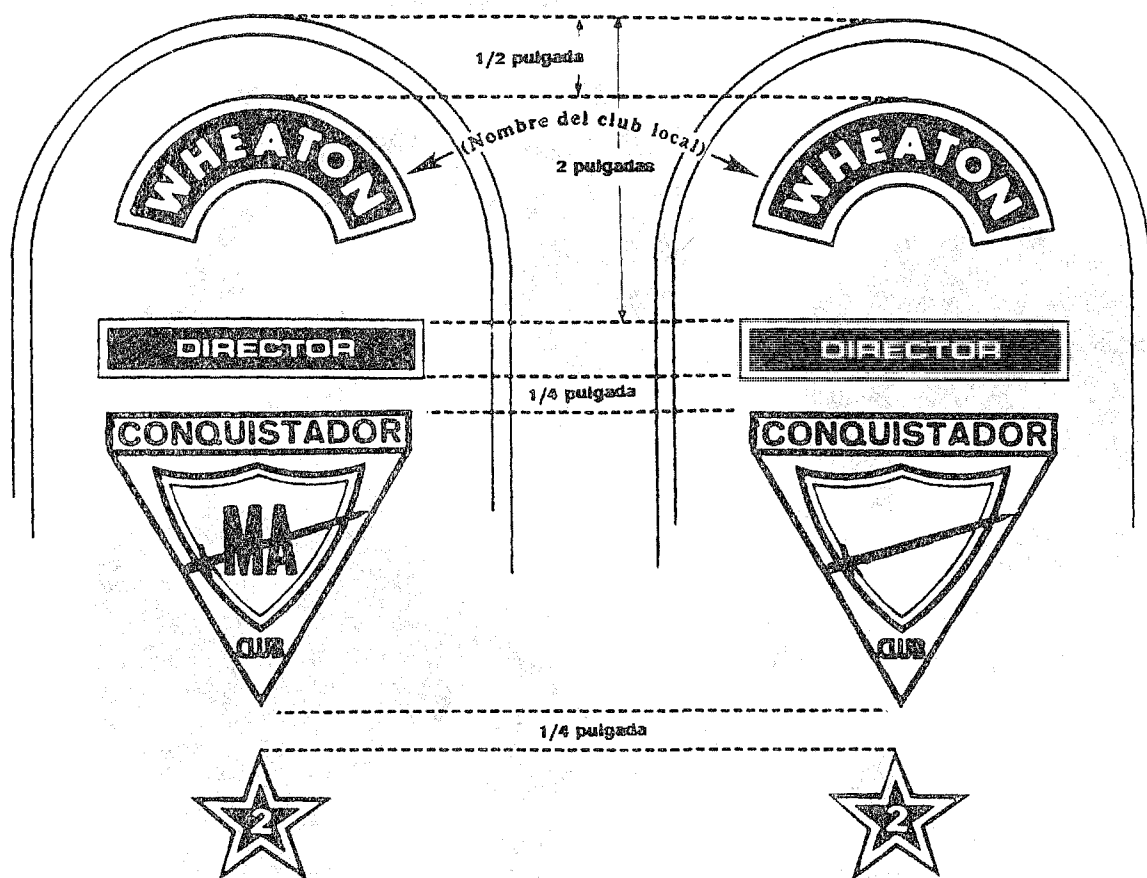


GALONES INDIVIDUALES



INSIGNIAS DE CONQUISTADORES Y GUIAS MAYORES

MANGA DERECHA



AREA COORDINATOR

COORDINADOR DE AREA

DIRECTOR

DIRECTOR

DEP. DIRECTOR

SUB-DIRECTOR

INSTRUCTOR

INSTRUCTOR

COUNSELOR

CONSEJERO

JR. COUNSELOR

CONSEJERO JR.

POSICION DE LA INSIGNIA DE CONQUISTADORES EN LA BOINA, BIRRETE Y GORRA



CLAVE DE ABREVIATURAS

CC	El camino a Cristo
CE	Consejos sobre la obra de la escuela sabática
CH	Counsels on Health
CM	Consejos para los maestros
CS	El conflicto de los siglos
DM	El discurso maestro de Jesucristo
DTG	El Deseado de todas las gentes
EC	La educación cristiana
ECE	El colportor evangélico
Ed	La educación
HA	Los hechos de los apóstoles
HoA	El hogar adventista
JT	Joyas de los testimonios (3 tomos)
MJ	Mensajes para los jóvenes
OE	Obreros evangélicos
PE	Primeros escritos
PP	Patriarcas y profetas
PR	Profetas y reyes
PV	Palabras de vida del gran Maestro
SC	Servicio cristiano
TM	Testimonios para los ministros



Encuentra más materiales para las clases J.A en www.mundoja.org



Síguenos



@wsmundoja



Mundo J.A



Evangelio Adventista

