



# Curso Básico de Entrenamiento para el Personal de Conquistadores

## Introducción

- Se ha diseñado el curso básico de entrenamiento del personal de Conquistadores para enseñar a los dirigentes los **principios fundamentales** de la dirección de un club de Conquistadores...
- Este curso no tiene como propósito enseñar lo elementos básicos de lo que pueden aprender los Conquistadores, sino los **elementos básicos de información** necesaria para que cualquier miembro del personal o dirigente de Conquistadores pueda llevar a cabo satisfactoriamente sus responsabilidades
- El entrenamiento consistirá en **presentaciones orales y participación de los presentes**. Cada participante deberá si es posible poseer los siguientes materiales. Manual para Directiva, Manual para instructores de las clases JA, Libro de honores JA, Biblia de Conquistadores, Manual de marchas.
- El currículo de entrenamiento del personal de Conquistadores es un **requisito previo requerido para el currículo de Guía Mayor**.

## Índice

- Historia, Filosofía y Propósito del Club
- Como entender a los Conquistadores
- Liderazgo del Club
- Organización del Club
- Programación y Planeamiento del Club
- Ministerio de Actividades Misioneras
- Enseñanza del Currículo de los Conquistadores
- Campamentos y enseñanza al Aire Libre
- Marchas y Ceremonias

## Primera Sección Historia, Filosofía y Propósito del Club

### Objetivos

- Crear conciencia del propósito y de la peculiaridad del ministerio de los Conquistadores y repasar su historia.

### Historia de los Conquistadores

- El hombre que comenzó todo fue John McKím, encargado de limpieza del Colegio Santa Ana, quien había sido durante muchos años Guía Scout, donde aprendió a apreciar las buenas cosas que el programa de los Scout hacía por los jóvenes y deseó comenzar algo similar en la Iglesia Adventista del 7mo. Día.
- Fue así que en 1929 McKim fundó lo que denominó el pequeño Club de PATHFINDERS, que significa "Busca Sendas" en Santa Ana. En muchas cosas y formas, el nuevo Club se asemejó a los Scouts, estudiaron la naturaleza y trabajaron en las clases progresivas: Amigo, Compañero y Guía.
- A comienzos de los años 30 hubo sociedades M. V. (Misioneros Voluntarios) en colegios e iglesias.
- Durante el verano de 1928 la conferencia del Sudeste de California, realizó su primer campamento juvenil en Julián. El Director de Jóvenes y de Educación, Guy Mann, invito a John McKim a que formara parte del personal del campamento y el hablo acerca de John Fremont el gran explorador americano, conocido como "PATHFINDER" quién hacia mapas, y los acampantes eran desafiados a ser valientes "Busca Sendas" para Dios. Al término del campamento John McKim volvió a Santa Ana y comenzó el Club de Pathfinder M.V. en el sótano de la casa del Dr. Therón Johnson. El club fue posteriormente trasladado a un colegio.
- Extrañamente, cuando los líderes de la iglesia oyeron del nuevo grupo, no recibieron la noticia precisamente con agrado. Lo que pasaba era que ellos hacían de todo para motivar a las sociedades M. V. y temían que el nombre Pathfinder reemplazara el de M. V. También temían que con todos estos campamentos, marchas y artesanías, la gente se olvidara de hacer las cosas espirituales. El resultado de la falta de entusiasmo por estos líderes de iglesias fue que el programa empezó a morir antes de que realmente comenzara

- Lawrence A. Skinner fue el Director de Jóvenes de la Asociación del Sudeste de California fue a Hawai y comenzó y dirigió un club de Hilo Hawai, cuando regreso a California el grupo de Pathfinder M.V. de John McKim ya había desaparecido. Después de regresar a Glendale California, Lawrence Skinner comenzó otro Club. De 1939 a 1949 Lawrence Paulson se hizo cargo de ese Club y emocionantes cosas comenzaron a suceder.
- Lawrence Skinner se fue a la Unión Pacífico del Norte en 1944, para experimentar con lo que él llamaba los clubes "Traiblazer" (descubridor). En 1946, varios clubes Traiblazers fueron fundados en el noroeste. Al mismo tiempo Skinner fue llamado a la Asociación General y esto fue un paso decisivo para la aceptación del Club por los líderes de la Iglesia.
- Además otras cosas estaban ocurriendo por todos lados. Lawrence Paulson y otras personas mejoraron nuevas ideas en clubes locales.
- John Hancock de la Asociación del Sudeste de California comenzó a promover "Clubes" dentro del programa de la Asociación;
- Cuatro años después (de 1946 al 1950), Skinner recibió la noticia que los líderes de la Asociación General habían votado y aprobado el nombre de "PATHFINDER" y su programa.
- Según Skinner: "Cuando ellos vieron a los clubes de PATHFINDERS en acción, supieron que era algo bueno, confirmaron que estos clubes ayudaban a niños y niñas a seguir a Dios y los animaba a realizar las clases M. V. y sentirse como Misioneros Voluntarios". Los líderes veían que los clubes en California y en otros lugares eran cada vez más aceptados, estaban en funcionamiento y no había nada que pudiera detenerlos, entonces comenzaron a surgir por todo el mundo y muchas veces con la misma fuerza con que surgen las iglesias. Fue a través de la perseverancia de hombres como Lawrence Paulson, John McKim y Lawrence Skinner, que el Club de Conquistadores llegó a ser lo que es hoy en día.
- John Skinner recuerda que alrededor de 1949, líderes de los Boys Scouts vinieron a Washington D.C. e invitaron a los PATHFINDERS a unirse a ellos. "Cuando nosotros les explicamos nuestra filosofía y además les dijimos que preferíamos continuar con nuestra propia organización, ellos nos respondieron que no creían que podríamos lograrlo. Pienso que nosotros lo aceptamos como un desafío y por eso nos lanzamos a comprobar que podíamos con la ayuda de Dios".

#### **Emblemas - El Escudo**

- Rojo (Sacrificio)
  - Juan 3:16: "Porque de tal manera amo Dios al mundo que ha dado a su hijo unigénito."
- Blanco (Pureza)
  - Apoc. 3:5: "El que venciere, será vestido de vestiduras blancas."
- Azul (Lealtad)
  - Lealtad a Dios, Nuestros Padres y la Iglesia
- Dorado (Excelencia)
  - Tenemos que tener altos ideales
- Tres Lados (Perfección)
  - Desarrolló Mental, Físico y Espiritual
- Escudo (Protección)
  - Gen 15:1: "No temas Yo soy tu escudo."
- Espada (La Biblia)
  - Efe 6:17: "La espada del espíritu es la Palabra de Dios."



#### **Emblemas - Voto**

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

#### **Emblemas - Ley**

Observar la devoción matutina  
 Cumplir con la parte que me toca  
 Cuidar mi cuerpo  
 Tener una mirada franca  
 Ser cortés y obediente  
 Andar con reverencia en la casa de Dios  
 Conservar una canción en el corazón  
 Hacer mandados para Dios

#### **Emblemas - Himno**

Soy Conquistador fuerte y fiel,  
 un siervo de Dios yo soy.  
 Fieles marcharemos si,

por la senda del deber.  
Mensaje tenemos que dar,  
Verdad que libertará.  
Muy pronto el Señor Jesús  
vendrá por ti, por mí.

### **Conquistadores significa Ministerio**

- “Porque ejemplo os he dado para que como yo os he hecho, vosotros también hagáis.” Juan 13:15
- El ministerio de los Conquistadores es todo lo que se hace con y para los Conquistadores en las relaciones de la iglesia con la Familia, la Comunidad, y el Mundo.
- El único modo de crecer en la gracia consiste en hacer desinteresadamente la obra que Cristo nos ordeno hacer. El Cristiano que no ejercite las facultades que Dios le dio, dejara de crecer y perderá la fuerza que tenía.

### **Filosofía**

- El entrenamiento y la Salvación de la Juventud es una de las misiones más importantes de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. “Instruye al niño en su carrera y aun cuando fuera viejo no se apartara de ella.” Prov. 22:6.
- La iglesia debe aceptar la alta responsabilidad en influenciar al niño por Cristo debido al colapso de las estructuras sociales. La iglesia tiene el desafío de alimentar a niños de hogares adventistas que asisten a escuelas publicas.
- El Club de Conquistadores puede ayudar a cumplir con estas necesidades.

### **Propósito**

- Guiar a sus miembros a una relación con Jesús creciente y redentora.
- Convertir a sus miembros en individuos maduros y responsables.
- Involucrar a sus miembros en servicio activo desinteresado.

### **Programas Espirituales**

- Escuela Sabática infantil
- La voz del Menor
- Sociedad de menores
- Ayuda a la Comunidad

### **Programas de Recreación**

- Deportes
- Sociales
- Salida al museo
- Campamento local por unidades
- Caminatas
- Paseo en bicicletas

### **El Líder debe de mostrar en el joven que:**

- La Iglesia los ama
- Dios tiene un plan para su vida
- Deben prepararse para un servicio misionero
- Deben trabajar por su Salvación personal
- Tener un aprecio por la naturaleza
- Enseñar a desarrollar habilidades específicas
- Estar en buena condición física
- Pueden desarrollar el liderazgo
- Deben tener una vida física, mental, social y espiritual balanceada

## **Segunda Sección**

### **Como entender a los Conquistadores**

#### **Objetivos**

- Aprender a detectar el proceso de desarrollo de los Conquistadores y como ayudarlos de una manera efectiva
- Estudiaremos las características del crecimiento.

#### **Con quien trabajamos?**

- Aventureros
  - Niñez temprana: 1-6 años
  - Niñez tardía: 7-9 años
- Conquistadores

- Menores: 10-12 años
- Adolescencia temprana: 13-15 años
- Guías Mayores
- Adolescencia tardía: 16-17 años

#### Niñez Temprana (1–6 años)

- Intensa actividad.
- Mundo lleno de fantasías. No pueden distinguir entre lo real y lo imaginario.
- Extremadamente curiosos y preguntan constantemente, “Por que?” .
- Imitan todo y aprenden malas palabras y malos hábitos sin comprender su significado.
- Les gustan las historias con sonido y rima.
- Extremadamente crédulos de los que sus padres y amigos les dicen.

#### Niñez Tardía (7– 9 años)

- Continúa una intensa actividad durante la edad mediana, pero es más controlada y motivada con algún propósito.
- Los niños de esta edad siguen siendo curiosos y siguen haciendo preguntas. Pero ahora comienzan a desarrollar su razonamiento y a sacar sus propias conclusiones de sus propias observaciones y pensamientos.
- En vez de fantasía, ellos quieren historias verídicas.

#### Menores (10-12 años)

- Esta edad está llena de ruido y actividad incesante, lento crecimiento, y salud sobreabundante.
- Las niñas tienden a desarrollarse física, mental y un tanto emocionalmente más que los niños a esta edad.
- Para los 12 años las niñas llevan una ventaja de dos años sobre los niños, pero para ese entonces los niños comienzan a alcanzarlas.

#### Características Sociales

- Los preadolescentes admiran grandemente a las personas que pueden “hacer cosas”.
- Están interesados en coleccionar cosas. Algunos educadores estiman que el 90% en esta edad coleccionan cosas. Pueden estar colectando cuatro o cinco cosas simultáneamente.
- Les gusta formar parte de un grupo.

#### Características Mentales

- Les encantan las historias con héroes.
- Les gusta leer.
- Son ansiosos de investigar y aprender. Les gusta desarmar cosas y ver cómo están hechas.
- Aprenden rápidamente y su capacidad de recordar lo que han escuchado o aprendido es asombrosa.
- Este es el momento excelente para enseñarles las especialidades. el Club de Conquistadores debe tener disponible muchas áreas de estudio. Un programa de tres meses en una especialidad o manualidad es generalmente suficiente.

#### Características Físicas

- Saludables y hábiles.
- El cuerpo y la mente están bien ajustados para la coordinación. Juegos, marchas y habilidades físicas son fácilmente aprendidas.
- Inquietos, quieren mucha actividad y ruido.
- Les gusta códigos secretos y la aventura.
- Tienen un espíritu independiente, pero están aprendiendo a trabajar unidos.
- Tienen un espíritu natural de viajar.
- Adoran a los héroes.
- Tienen poco interés en el sexo opuesto.

#### Características Espirituales

- Es en este periodo que tienen un interés vivo en la religión. Les parece natural el dirigirse a Jesús y entregarse a El y a su forma de vida.

- Les gustan actividades de compartir su fe y se gozan en recibir trofeos, premios, etc.
- Son fácilmente instruidos en asuntos de religión; aceptan y creen lo que se les enseña.
- Están interesados en las cosas espirituales y en la obra de la iglesia.
- Están listos para el bautismo (edad cumbre es 12 años).

### **Adolescencia Temprana (13-15 años)**

- Trae crecimiento rápido con su torpeza y falta de coordinación.
- También causa perplejidad y desconcierto siendo que ciertos órganos tales como la nariz, la boca, y los pies crecen más rápidamente que el resto del cuerpo.
- Esta edad causa el sentimiento de "ser feo" y temen que serán así siempre.
- Comienzan a tener interés en el sexo opuesto, juntamente con un sentimiento de modestia y vergüenza.
- El desarrollo mental hace grandes avances, reemplazando la credulidad con el criticismo.
- Pasan mucho tiempo soñando y pensando sobre el futuro.
- Los muchachos de esta edad tienden ser altruistas, y son desafiados a hacer cosas de gran mérito en el mundo.
- El interés religioso continúa; las creencias espirituales comienzan a depender de la experiencia en vez de una simple aceptación de los hechos.

#### **Características Mentales**

- Alerto
- Sujeto a sus sueños
- Aprende rápidamente.

#### **Características Físicas**

- Salud excelente
- Torpe debido al desarrollo muscular y el crecimiento estructural de los huesos.
- Rápido crecimiento físico, acompañado por un tremendo apetito.
- Contendiendo con cambios sexuales y hormonas que influyen la conducta.
- Las jovencitas son generalmente más altas que los jovencitos a la edad de 12 y 13 años, un poco más altas a los 14.

#### **Características Sociales**

- Conoce su posición social temiendo ser clasificado como "diferente" del resto del grupo. Busca aprobación del grupo para todas sus actividades.
- Quiere más libertad individual y tiene un nuevo discernimiento de las cualidades internas de individuos.
- Interesado en el dinero.

#### **Características Sociales**

- Tiene cambios frecuentes de humor. En la mañana pueden ser generosos y en la tarde egoístas. A una hora pueden ser asombrosamente engreídos, y al otro tímido.
- Son atraídos al sexo opuesto pero no están preparados todavía para sostener una relación personal.
- Las actividades de grupo son la mejor forma en que ellos aprenden sobre estas relaciones.

#### **Características Espirituales**

- El interés en las cosas espirituales disminuye un poco, pero son influenciados por las actitudes del grupo.
- El segundo grupo más grande de adolescentes bautizados son a la edad de 13 años.
- Menos probable que demuestre sus sentimientos sobre asuntos espirituales o convicciones.
- Tiene conflictos con su consciencia.

### **Adolescencia Mediana (16-17 años)**

- El crecimiento continúa rápidamente
- Los adolescentes generalmente alcanzan su estatura completa al terminar este período.
- Están desarrollando su propia individualidad.

- Lo duda todo y quiere pruebas antes de aceptar algo.
- Respeta a las personas de gran conocimiento y las opiniones de personas importantes.
- Se vuelve Idealista

#### Características Físicas

- Se está desarrollando sexualmente.
- Ha alcanzado 85% de su estatura y peso como adulto.
- Las jovencitas son menos altas a los 15 y 2 pulgadas mas bajas a los 16.
- Los músculos se están desarrollando; le gusta programas de aptitud física.

#### Características Sociales

- Les gustan los grupos sociales y quiere estar rodeado de amigos especiales.
- Es crítico, y muchas veces cruel en su honestidad al expresar su opinión de otros.
- Sensitivo, guiado por la opinión del público y la presión social.

#### Características Espirituales

- O continúa reconociendo los valores sociales y espirituales, o pierde el interés en ellos.
- Aumenta su fundamento espiritual.

#### **Principios de una disciplina efectiva**

- Disciplina frente al castigo
  - La Disciplina no es castigo o corrección, es un entrenamiento el cual corrige, moldea, fortalece o perfecciona. Es entrenarse en autocontrol a ciertos patrones de vida
  - La disciplina puede prevenir que las reglas sean quebrantadas. Un buen club provee un ambiente de disciplina que esta presente pero que no se siente. Es hacer las cosas correctas en el momento correcto y de la forma correcta. Se enfatiza la dirección en vez de la restricción.

#### Reglamentos

- Establecer reglas y regulaciones justas
- Reúnase con los miembros y Padres, y explique la disciplina del Club
- Instruya y ejecute tales reglas
- Sea consistente
- Presente una guía, explicando la Ley y el Voto
- Aconseje y ore antes de llevar a cabo una acción disciplinaria

#### **Si desea una disciplina efectiva, Motive a que**

- Se establezca relaciones
- Sea un modelo
- Sea cuidadoso de estereotipos
- Provea oportunidad para que los jóvenes tomen iniciativa
- Involucre a los jóvenes en el proceso de hacer decisiones
- Haga la influencia de los compañeros positiva
- Provea oportunidades para tomar riesgos sin peligro

#### **Abuso del Niño**

- El abuso se ha convertido en un serio problema en la actualidad y encontramos ocho tipos de abuso y negligencia:
  - (1) Negligencia física,
  - (2) Negligencia moral,
  - (3) Negligencia emocional,
  - (4) Negligencia medica,
  - (5) Negligencia educacional,
  - (6) Negligencia de la comunidad,
  - (7) **Abuso físico,**
  - (8) **Abuso sexual.**
- Las dos ultimas son las mas serias y fácil de comprobar, pero la que se trata mas hoy en día es el abuso sexual.

#### **Abuso Físico**

- Involucra daño físico en alguna forma que no fue accidental.
- Incluye fracturas múltiples en los huesos y cráneo.

- Agravio al tejido suave, golpes y hematomas.
- Señales
  - Cortadas
  - Marcas de azotes
  - Quemadas de cigarro o de liquido calientes
  - Fracturas
  - Golpes
  - Mordidas
  - Cicatrices con un patrón peculiar,.. Etc.
- Comportamiento
  - Les es difícil dormir,
  - Se chupan los dedos,
  - Se muerden las uñas,
  - Muy miedosos,
  - Descuidado e insensible
  - Agresivo o violento
  - Detraído

### Abuso Sexual

- La definición de abuso sexual incluye todo desde la manifestación indecente hasta la violación sexual.
- Estadísticas muestran que:
  - 1 de cada 4 niñas y 1 de cada 8 niños son abusados antes de los 18 años de edad.
  - 8% de todo abuso es instigado por un pariente.
  - 90% de los casos el ofensor es masculino y la victima es femenina.
- Indicativos Fisicos
  - Ropa interior manchada,
  - Problemas intestinales o de la vejiga,
  - Dolencia, sangramientó o derrame,
  - Lesiones en los senos,
  - Lesiones en las nalgas,
  - Lesiones en los muslos,
  - Lesiones en los genitales o el recto.
  - Evidencia de auto-mutilación (cortadas, llagas, quemadas de cigarro).
- Características de Conducta
  - Conducta retroactiva (orinarse en la cama),
  - Rehúsa quitarse la ropa en condiciones normales,
  - Evita el contacto físico,
  - No mantiene higiene personal,
  - Una conducta obsesiva buena,
  - Ira sin provocación (mutilación de juguetes),
  - Conducta seductiva,
  - Huye y siente pánico cuando se le toca,
  - Cruel con los niños pequeños y los animales,
  - Le duele la garganta frecuentemente, etc.....
    - The Secret: Child Sexual Abuse (1992)

## **Tercera Sección**

### **Liderazgo del club**

#### Objetivos

- Crear conciencia acerca de los conceptos y estrategias que facilitarán la comprensión de un liderazgo de Conquistadores de éxito, y capacitar a los participantes del curso a desarrollar nuevas habilidades de liderazgo

#### **Que es un líder?**

- Puesto de una manera simple, un líder es interpretado como alguien que marca la dirección e influencia la gente a seguir esa dirección.

#### **Que hace un Líder?**

- Los líderes ponen la dirección, desarrollando una visión clara y una misión. Ellos conducen el planeamiento que determina las metas que se necesitan para alcanzar esa visión y misión.

### Como trabaja un Líder?

- Ellos motivan usando una variedad de métodos, incluyendo:
  - Facilitación,
  - Entrenamiento,
  - Capacitación,
  - Enseñanza,
  - Delega responsabilidades,

### Estilos de Liderazgo

- El **individualista** es aquel que sobresale del conjunto o de un grupo; pero se aleja para siempre buscando su propia comodidad
- Subordina al grupo a su uso egoísta.
- No toca al grupo en lo absoluto.
- El **demagogo** es el que se impone a los demás y llega hasta parecer preocupado por el bien de los otros, pero no tiene más preocupación que buscar su respaldo para ocupar puestos.
- En realidad toca al grupo muy superficialmente.
- El **dirigente** es aquel que por un esfuerzo personal de superación, se prepara en alguna rama del saber y por haber adquirido conocimientos necesarios tiene la capacidad suficiente para llevar una empresa a su fin.
- En realidad toca al grupo muy superficialmente.
- El **jefe** es aquel que va adelante de un grupo, lo guía y lo controla pero como solo sabe dar ordenes no funciona y el grupo no aprende.
- En realidad toca al grupo muy superficialmente.
- El **líder** es aquel que emerge del grupo
- Su acción se caracteriza por estar operando "dentro" del grupo, "fermentándolo", con un espíritu de servicio, descubriendo nuevos líderes y ayudando a aquellos con quienes convive, a que desarrollen su personalidad.
- Se destaca por sus condiciones para orientarlo y transformarlo ya sea por persuasión, o por su ejemplo.

### Formas de Liderazgo

- Los líderes llevan la dirección de diferentes estilos
  - Autocrático,
  - Político,
  - Evaluación,
  - Participatorio,
  - De manos libres, etc.
- A veces el estilo va a depender de la situación, incluyendo el círculo de vida del grupo o club.

### Cuatro fases de alivio

- Yo lo hago y Tú lo observas
- Yo lo hago y Tú lo haces
- Tú lo haces y Yo observo o ayudo
- Tú lo haces y Yo hago otra cosa

### Actitudes y cualidades del Líder

- Vive una Vida Cristo céntrica
- Aman a los menores/jóvenes y comprende sus características
- Es optimista, entusiasta, ingenioso y creativo
- Dueño de sus emociones
- Disfruta la vida al aire libre.
- Conoce el arte de organizar y domina diversas habilidades
- Desarrolla una personalidad atrayente
- Cultiva el sentido del buen humor
- Delega responsabilidad y autoridad
- Mantiene una relación cordial con sus compañeros de trabajo



## Características del Líder

- Deseo de logro
- Energía mental
- Decisión
- Perseverancia
- Confianza
- Integridad
- Persuasión
- Habilidad de Dirigir a la Gente.

## Cuarta Sección Organización del Club

### Objetivos

- Introducir los procedimientos básicos y los reglamentos importantes para el establecimiento y el mantenimiento del Club de Conquistadores o Guías Mayores.

### Como organizar un club

- CONSULTAR** con el Director de los Guías Mayores del área o con el Departamento JA de la Conferencia o Asociación.
- PRESENTAR** el plan delante de la Junta Directiva de la iglesia.
- ELEGIR** por medio de una reunión al director/a y colaboradores adjuntos. Deben estar tu Pastor, Anciano, Directores de Jóvenes, Director de Escuela Sabática Juvenil, Otros directores Juveniles y entre todos busquen los dirigentes de este ministerio. Si se tiene una comisión por la Iglesia ore por esa comisión.
- LLEVAR** a tu junta de Iglesia nombres de candidatos para el Director, Directores Asociados, Tesorero, Secretario, etc.
- ENSEÑAR** a la nueva directiva el entrenamiento básico de los Conquistadores / Guías Mayores, las reglas, disciplina, etc. Aquí deberán asistir todos los posibles directivos y consejeros del nuevo club. Mucho del éxito del Club depende de líderes bien entrenados y entusiasmados
- SEGUIR** el manual y tomar un "Curso Básico de entrenamiento para Líderes de los Conquistadores / Guías Mayores".
- PLANIFICAR** las actividades del Club en forma Anual, Trimestral, Mensual y Semanal.
- UNIFORMAR Y ENTRENAR** a los colaboradores directivos del Club.
- CONVOCAR** una reunión especial para el sábado de tarde, invitando a todos los que tienen interés: jovencitos, padres, consejeros, colaboradores, etc. Se inscribe a los que deseen participar, se les informa y se plantean los objetivos a los que se desea llegar.
- ENVIAR CARTA** a los Guías Mayores 2 semanas antes (visitarlos es mucho mejor).
- FIJAR y ANUNCIAR** el día, hora y lugar del inicio de las actividades.
- COMENZAR** con energía, con una gran fiesta o reunión especial (invitar a otros clubes de experiencia).

### Certificación del Club.

- REGISTRAR** el club ante la Conferencia de Texas
  - Solicitud para certificación del club.
  - Información del Director.
  - Información de la Directiva.
    - Forma de información de Servicio Voluntario
  - Información de los miembros del club.
  - Calendario de Actividades (cuando menos 6 meses).
  - Forma de Inscripción del Bible Bowl.

### Tres niveles de Conquistadores

- Club de Menores (10-12 años)
  - Amigos, 10 años
  - Compañeros, 11 años
  - Exploradores, 12 años
- Club de Adolescentes (13-15 años)
  - Orientadores, 13 años
  - Viajeros, 14 años
  - Guías, 15 años
- Consejeros júnior o TLT (16-18 años)

### Organización Ideal - (para un club grande - mas de 30 personas)

#### Comisiones

- Comisión Ejecutiva de Conquistadores
  - Comisión Coordinadora (donde hay club de menores y club de Adolescentes)
  - Comisión del personal de Conquistadores
- Organización Tradicional - (Para un club pequeño – menos de 30 miembros)**  
**Reglamento de Operación**

- Membresía
  - Lista de Directiva
  - Lista de Miembros
  - Reglamento de membresía
- Finanzas
  - Presupuesto anual
  - Tenga una cuenta por separado en la Tesorería de la Iglesia.
  - Tenga un informe por trimestre de las finanzas con los padres
- Uniformes
  - Todos deben de estar uniformados. La conferencia les da un periodo de 6 meses aprox. Para tener el uniforme
- Calendario
  - Plan de trabajo
  - Bosquejo de las actividades a desarrollar
    - Ponga el calendario en un lugar visible
  - Calendario de progreso de las clases
  - Calendario de progreso de los honores

## Quinta Sección Programación y Planeamiento

### Objetivos

- Desarrollar familiaridad con las actividades y características del programa de Conquistadores o (Guías Mayores).
- Proveer un fundamento que capacite a los dirigentes a planear y coordinar un ministerio de éxito.

### Clases de Conquistadores

- Club de Menores (10-12 años)
  - Amigos, 10 años, Azul
  - Compañeros, 11 años, Rojo
  - Exploradores, 12 años, Verde
- Club de Adolescentes (13-15 años)
  - Orientadores, 13 años, Blanco
  - Viajeros, 14 años, Vino o Marrón
  - Guías, 15 años, Amarillo

### Las clases de los Conquistadores incluyen:

- Desarrollo personal
- Descubrimiento espiritual
- Sirviendo a otros
- Haciendo amigos
- Salud y condición física
- Organización del los Jóvenes
- Estudio de la naturaleza
- Vida al aire libre
- Enriquecimiento de honores

### Programa Anual

- Las reuniones dentro del programa anual debe reflejar los objetivos espirituales del Club de Conquistadores
- Cada punto debe tener un lugar prominente donde se enfatiza la edificación del carácter.
- Debe delinarse un plan para desarrollarse todo el año, después por trimestre y después por cada semana.
- Julio
  - Entrenamiento para la nueva directiva, visitar a posibles miembros e invitarlos a unirse al club
- Agosto
  - Programa para registrar
  - Honor de campamentos

- Desarrollo personal
- Septiembre
  - Programa de Inducción
  - Manualidad
  - Descubrimiento espiritual
- Octubre
  - Salud y Condición física
  - Honor de primeros auxilios
  - Visita al planetario
- Noviembre
  - Haciendo amigos
  - Visitar el asilo de ancianos
  - Camporee de Área
- Diciembre
  - Sirviendo a otros
  - Manualidad – haciendo canastas de navidad
  - Programa de navidad
- Enero
  - Organización de Jóvenes
  - Ayudar en la clase de escuela sabática o a los aventureros
- Febrero
  - Enriquecimiento de honores
  - Completar otro honor
  - Estudiar para el juego bíblico
- Marzo
  - Vida al aire libre
  - Campamento del club o campamento de clase
- Abril
  - Estudio de la naturaleza
  - Camporee de Conferencia
- Mayo
  - Completar requisitos de la tarjeta
  - Honor de Natación
  - Sábado del Conquistador
- Junio
  - Caminata o salida al parque
  - Investidura

#### **Reuniones Semanales**

- Debe delinear un plan y seguirse con cuidado.
- Tenga un balance con énfasis en lo:
  - Espiritual
  - Físico
  - Mental
  - Social.
- Juego o actividad - 15 minutos antes del programa
- Entrar a formación
  - Bienvenida – 2 minutos
  - Himno del Conquistador – 2 minutos
  - Oración – 2 minutos
  - Saludo a la Bandera – 5 minutos
- Pase de Lista - 5 minutos
- Inspección de uniforme - 10 minutos
- Clase – 40 minutos
- Honor JA – 50 minutos
- Entrar a formación
  - Anuncios – 2 minutos
  - Tiempo del Director del Director – 5 minutos
  - Bajar la bandera – 5 minutos

- Oración – 2 minutos
- Juego o actividad – 15 minutos después del programa

### **Tipos de Reuniones**

- Reuniones Regulares
  - Recite el Voto y Ley. Cante el Himno.
  - Incluya ceremonias para dar homenaje a la bandera
  - Inspección de uniforme, inspección de unidades
  - Especialidad.
  - Practicas de eventos
  - Celebración de cumpleaños, etc.
- Inscripción
  - Programa donde se invita a nuevos miembros a formar parte del Club de Conquistadores.
- Inducción
  - Programa para iniciar oficialmente el club, pidiendo la bendición de Dios. Se usa para inspirar el alto propósito del los ideales JA.
- Ferias
  - Ocasión donde se traen exhibiciones, manualidades, desfiles, demostración de marchas, eventos, etc.
- Día del Conquistador
  - Sábado designado, donde el club dirige todas las actividades regulares de la Iglesia, incluyendo el servicio de Adoración
- Inspección
  - Un representante de la conferencia visita el club, verifica que todo este en orden, que el club tiene el uniforme y las insignias en el lugar correcto, que los documentos y registros están al día y que las actividades están balanceadas.. etc.
- Campamentos
  - Por lo menos una vez cada 3-4 meses para cubrir requisitos, proveer aventura y desarrollar habilidades en el campo.
- Camporee
  - Evento de campamento patrocinado por la conferencia donde se muestran las habilidades de los conquistadores en eventos. Aquí se goza de las actividades de los Conquistadores o Guías Mayores al aire libre.
- Investidura
  - Programa de graduación donde un representante de la Conferencia debe verificar el cumplimiento de los requisitos y los honores.

### **Para tener una investidura de éxito usted debe”**

- Poner una fecha y pase la fecha por la junta de Iglesia.
- Seleccione el lugar.
- Pida los materiales.
- Coordine la ceremonia con la Conferencia.
- Planee el programa.
- Tenga el procedimiento por escrito.
- Practique lo suficiente.
  - Nota: No de pases gratis. Nadie que no haya cumplido con todos los requisitos puede investirse

### **Las clases Avanzadas**

- Clases Avanzadas: Se obtienen al cumplir con todos los requisitos regulares mas las partes opcionales de cada clase.
- Estas son una extensión de las clases regulares, y ofrecen habilidades y practicas especificas.

### **Clases y Honores JA**

- Defina la fecha de Terminación
- Haga de la clase o especialidades algo muy importante
- **No omita requisitos, cumpla con todo lo pedido**
- Verifique su cumplimiento
- Los Honores se dividen en:
  - Artes y manualidades,
  - Artes domesticas,
  - Naturaleza,
  - Industrias al aire libre,
  - Ministerio de Servicio,

- Recreación,
- Vocacionales.

### **Moral del Club**

- Revisar la tarjeta de asistencia. Una asistencia del 100% indica que la moral del club esta alta
- Haga preguntas a los Conquistadores
- Tenga junta con los Capitanes y que hablen libremente de sus unidades
- Revise el trabajo de los consejeros
- Planifique un programa balanceado
- Desarrolle lealtad en las unidades.
- Tenga objetivos espirituales

## **Sexta Sección**

### **Currículo de Actividades Misioneras**

#### Objetivos

- Comprender el potencial que un ejercito entrenado como este puede tener:
  - La urgencia de completar la comisión evangélica
  - Ventana abierta a la aventura al mostrarles ejemplos variados y posibilidades de creatividad en la obra misionera.

#### **Actividad misionera en su contexto histórico**

- La gran comisión Mateo 28:18-20.
  - 18 Y Jesús se acercó y les habló diciendo: Toda potestad me es dada en el cielo y en la tierra.
  - 19 Por tanto, id, y haced discípulos a todas las naciones, bautizándolos en el nombre del Padre, y del Hijo, y del Espíritu Santo;
  - 20 enseñándoles que guarden todas las cosas que os he mandado; y he aquí yo estoy con vosotros todos los días, hasta el fin del mundo. Amén.
- La Semana de los JA (conocida antes como la Semana de Misioneros Voluntarios), tiene una historia interesante. Es alentador descubrir que los dirigentes de la Asociación General ya estaban pensando en el bienestar de nuestros jóvenes el 6 de julio de 1906, cuando aprobaron el plan de tener un Día de los Jóvenes. Al mismo tiempo esos dirigentes instaron a los jóvenes a la acción misionera, y más tarde ese mismo año le recomendaron al Departamento de Escuela Sabática (que en ese tiempo era responsable de la obra en favor de los jóvenes) y que el Oriente fuera el objetivo de las ofrendas de la sociedad de jóvenes.
- Cuando examinamos los antiguos registros, descubrimos que en los años sucesivos el Día de los Jóvenes no era fijo, sino "flotante". Un año caía en mayo, y al siguiente en enero. Las actas de la junta de la Asociación general correspondientes al 13 de octubre de 1916 revelan que el primer sábado de enero se había convertido, gracias a los precedentes y a la tradición, en el Día de los Misioneros Voluntarios.
- Para ese entonces ya se había organizado el Departamento de los Misioneros Voluntarios.
- Pero las "grandes noticias" relativas a la Semana de los JA se produjeron durante el Concilio Otoñal de 1920, que se llevó a cabo en Indianápolis, Estados Unidos. Allí se recomendó que cada unión hiciera arreglos para celebrar una Semana de los Jóvenes Adventistas.
- En su transcurso todos los obreros debían prestar atención especial a la salvación de los jóvenes. Debía coincidir con la Semana de Oración de Primavera en nuestras escuelas, razón por la cual tal vez se eligió el mes de marzo como el mejor momento para celebrar la Semana de los JA
- Desde entonces la Asociación General decidió que tanto el Día como la Semana de los Jóvenes Adventistas se celebrarán en marzo, generalmente la segunda semana. Al parecer sigue siendo el mejor momento para la Semana de los JA en todo el mundo.
- Es interesante darle una mirada al número "extra" de marzo de 1920 de la Church Officers Gazette (La gaceta de los oficiales de la iglesia), cuando aparecieron por primera vez los estudios para la Semana de los Misioneros Voluntarios.
- Se imprimieron artículos y programas del pastor Milton Kern, director de jóvenes de la Asociación General, C.A.Russell y la Sra. Harriet Holt líderes de la Iglesia y también artículos escritos por Elena G. de White.
- A lo largo de los años la iglesia ha tenido cuidado proporcionar para la Semana de los JA materiales escritos por los mejores escritores disponibles.
- La atención que se les ha prestado a los jóvenes durante las Semanas de los JA los ha reunido y los ha conservado en la iglesia. Se ha convertido en una gran oportunidad para evangelizar, porque es una ocasión cuando la iglesia se dedica de nuevo a los jóvenes y a sus intereses espirituales.

#### **Pioneros Adventistas**

- De ejemplos de actividades misioneras de los pioneros adventistas

- Ellen G White,
- William Miller,
- Joseph Bates. Etc

#### **Trabajo misionero en la División Norteamericana.**

- La primera conferencia mundial de la oración – Dallas TX – Febrero 28 a 4 Marzo.

#### **Trabajo misionero de individuos**

La aviación adventista en Papúa-Nueva Guinea está en una encrucijada

Barnard, un misionero y piloto, que trabaja en Papúa-Nueva Guinea pasaba varios meses del año trasladándose por pantanos y terrenos imposiblemente escabrosos para llegar a las aldeas apartadas y enseñarles acerca de Cristo a las personas que viven en ellas.

Barnard caminaba varios días para llegar a una aldea y a menudo llegaba exhausto o enfermo de malaria u otra enfermedad tropical que plagaba la región. Había visto a obreros fieles, enfermarse y morir por falta de atención médica. Había observado cómo surgía la fe entre poblaciones idólatras para luego enfriarse debido al tiempo prolongado entre una visita pastoral y otra.

Les rogó a los líderes de la iglesia que le compraran una avioneta, y en 1964 su sueño se hizo realidad. La avioneta nueva de un solo motor resultó ser una tremenda bendición. Barnard y después de él, otros pilotos, pudieron transportar rápidamente y con seguridad a obreros de la iglesia a regiones de otro modo casi inaccesibles. Sirvió de ambulancia, para llevar a pacientes muy enfermos o lastimados de una aldea al hospital, ahorrando mucho tiempo y salvando muchas vidas.

En los últimos 40 años cuatro aviones han brindado sus servicios a la misión adventista en Papúa-Nueva Guinea. Pero cuando hay sólo un avión y éste necesita mantenimiento, el programa entero de aviación se desactiva hasta el momento

Un caso de muestra

El pastor Kasi había tratado de evangelizar la aldea de Kapi, pero los airados líderes de la aldea salieron a su encuentro con cuchillos y palos y amenazaron con matarlo. Finalmente logró escapar con vida.

Un tiempo después el pastor Kasi se unió a un equipo de enfermería que visitó a Kapi. Mientras que las enfermeras atendían las necesidades de salud de las personas, el pastor Kasi colgó un trozo de tela de una pared y contó historias sencillas de la Biblia. Los aldeanos que una vez lo habían echado de la aldea ahora escuchaban sus historias en silencio. El pastor Kasi siguió visitando Kapi con el equipo de enfermeras, siempre concluyendo la visita con historias de la Biblia. Se han derribado barreras y con el tiempo los ancianos del pueblo invitaron a los adventistas a venir a su aldea para enseñar a la gente y hacerlos cristianos. Esto no hubiera sido posible sin el ministerio de Aviación Adventista.

#### **Ejemplos recientes de creatividad en la actividad misionera**

- Actividades de los clubes del área
  - Campaña evangelística.
  - Recolección.
  - Alimentar a los que no tienen hogar.
  - Ayudar a la cruz roja.
  - Ayudar a servicios a la comunidad.
  - Visitar el asilo de ancianos.

#### **Trabajo en grupos pequeños**

- Dividirse en grupos pequeños para hacer planes (20 minutos)

### **Séptima Sección**

#### **Enseñanza del Currículo de Conquistadores**

Objetivos

- Descubrir la importancia y el valor de la creatividad y aprender maneras de desarrollar un estilo propio de enseñanza.
- Proveer información acerca de cómo enseñar un currículo de Conquistadores de manera creativa.

#### **Comprensión de la creatividad**

- El pensamiento creativo es definido como llegar a algo nuevo. Es la habilidad del desarrollo del pensamiento humano. Hay habilidades que han asegurado la sobre vivencia del hombre y así continuar con la cultura y el desarrollo del individuo
- Como infantes empezamos a pensar creativamente. Cada situación es nueva y debe ser tomada en una manera diferente (creativa ). Como nuestras experiencias crecen y continuamos confrontando nuevos problemas, desarrollamos un método de resolver problemas.

- En la madurez, cuando hay nuevas situaciones las vamos a resolver basados en nuestra forma de pensar y experiencia anterior, en lugar de tratar de encontrar una solución nueva. En otras palabras nos olvidamos de ser creativos, pero deberíamos de seguir la creatividad en nuestra vida de adultos
- Creatividad en un grupo
- Mapas Mentales
- Arte de preguntar
- Tormenta de Ideas
- Relaciones forzadas

### Creatividad en un grupo

- Para sacar el máximo partido a la creatividad conjunta, hay que tener presente:
  - **Un objetivo:** todos los integrantes deben tener claro el objetivo por el que se reúnen. Que se pretende?.
  - **Dimensión del grupo:** de 6 a 8 personas es lo ideal. Más es nocivo porque añade confusión. Menos personas restan eficacia al cruce de ideas y asociaciones.
  - **Heterogeneidad:** el mejor grupo de trabajo en creatividad es aquel compuesto por personas con características personales y profesiones diferentes.
  - **Jerarquía:** lo ideal es que no exista ningún grado de jerarquía entre los participantes. De ser así, puede dificultar el aporte de ideas de algún miembro.
  - **Tiempos de trabajo:** las sesiones de creatividad tienen una duración y una periodicidad. La duración de cada sesión no debería ser superior a 3 horas.
  - **Integración de nuevos miembros:** el ambiente del grupo debe ser flexible a la entrada de nuevos participantes, aunque lo ideal en grupos de creatividad es su mantenimiento durante un período prolongado para optimizar su funcionamiento.
  - **Clima de trabajo:** en el grupo de creatividad debe existir un clima de **confianza** entre sus miembros, de **estabilidad y cohesión**.

### Mapas Mentales

- El mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro. Su principal aplicación es la **exploración del problema y la generación de ideas**. En la exploración del problema es recomendable tener distintas perspectivas del mismo.
- Los mapas mentales se pueden mejorar y enriquecer con colores, imágenes, códigos y dimensiones que les añaden interés, belleza e individualidad.
- Pasos:
  - Se toma una hoja de papel, grande o pequeña, según sea un mapa grupal o individual.
  - El problema o asunto más importante se **escribe** con una palabra o se **dibuja** en el **centro de la hoja**.
  - Los principales temas relacionados con el problema irradian de la imagen central de forma ramificada.
  - De esos temas parten imágenes o palabras claves que trazamos sobre líneas abiertas, sin pensar, de forma automática pero clara.
  - Las ramificaciones forman una estructura nodal.

### Arte de preguntar

- Este es un conjunto fundamental de preguntas que se usan para formular en el problema todos los enfoques que sean posibles y, así, abrir la perspectiva que tenemos del problema. También son útiles para la percepción de nuevos usos, aplicaciones o posibilidades de un producto o un servicio.
- Lista de control de preguntas**
  - ¿Cuándo? ¿Qué clase de? ¿Con qué?
  - ¿Por qué? ¿Cuáles? ¿En qué?
  - ¿Qué? ¿Para cuál? ¿Acerca de qué?
  - ¿Por medio de qué? ¿Con quién? ¿De qué?
  - ¿Qué clase de? ¿De dónde? ¿Hacia dónde?
  - ¿Para qué? ¿Por qué causa? ¿Por cuánto tiempo?
  - ¿A quién? ¿De quién? ¿Más?
  - ¿Para quién? ¿Cómo? ¿Más a menudo?
  - ¿Quién? ¿En qué medida? ¿Menos?
  - ¿Todos? ¿Cuánto?
  - ¿No todos? ¿A qué distancia? ¿Para qué?
  - ¿Importante? ¿Dónde? ¿De dónde?
  - ¿Otra vez? ¿En qué otro lugar? ¿Más difícil?
  - ¿Cuántas veces?

### Tormenta de Ideas

- Es la técnica para generar ideas más conocida. Brain storm, también llamado torbellino de ideas. Es una técnica eminentemente grupal para **la generación de ideas**.
- *Se necesita:*
  - Un coordinador (dinamiza el proceso),
  - secretario (apunta las ideas),
  - miembros del grupo,
  - pizarra o cuaderno de notas para apuntar las ideas, reloj.
- *Proceso:*
- *1ª Calentamiento:*
  - Ejemplos: Decir objetos que valgan menos de 20.00 dólares. Nombrar todas las cosas blandas que se nos ocurran.
- *2º Generación de ideas.*
  - Los participantes dicen todo aquello que se les ocurra de acuerdo al problema planteado. Se marca el tiempo durante el que vamos a trabajar.
  - Se respetan las **cuatro reglas fundamentales**:
    - Toda crítica está prohibida
    - Toda idea es bienvenida
    - Tantas ideas como sea posible
    - El desarrollo y asociación de las ideas es deseable
- *3º Trabajo con las ideas.*
  - Las ideas existentes pueden **mejorarse** agregando otras ideas y mediante la aplicación de una lista de control:
    - ¿aplicar de otro modo?, ¿modificar?, ¿ampliar?, ¿reducir?, ¿sustituir?, ¿reorganizar?, ¿invertir?, ¿combinar?

#### Relaciones Forzadas

- Su utilidad nace de un principio: **combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación**. De ahí pueden surgir ideas originales.
- 1. Tenemos un problema: Nuevas actividades para la juventud.
- 2. Se recuerdan los principios de la generación de ideas:
  - Toda crítica está prohibida
  - Toda idea es bienvenida
  - Tantas ideas como sea posible
  - El desarrollo y asociación de las ideas es deseable
- 3. Selección de un objeto o imagen: **Sombrero**
- 4. Se pregunta al grupo:
  - *¿Mirando este sombrero, como podremos hacer nuevas actividades para la juventud?*
  - **Idea.-** Características del sombrero: cubre, protege, hay distintos modelos, distintos materiales, se utiliza en películas, para recoger votos...
- 5. Hacer hincapié en forzar las conexiones.
  - Cursos de fabricación de gorros y sombreros artesanales
  - Excursiones al campo para coger insectos y conocerlos en su ambiente
  - Ciclo de cine antiguo
- 6. Compartir cada miembro sus ideas.
- 7. Tomar nota de todas las ideas, incluso las más tontas.

#### **Enseñanza de la creatividad para los Conquistadores**

- Necesidad del estudio del currículo de la clase
- Determinar el número y la necesidad de la clase
- Preparación de su clase de enseñanza
- Recursos existentes
- Planee su trabajo y planee su plan

### **Octava Sección**

#### **Arte de Acampar y Educación al Aire Libre**

##### Objetivos

- Desarrollar conciencia y practicar las nuevas habilidades necesarias para las actividades al aire libre.
- Desarrollar un sentimiento de comodidad al aire libre.
- Enseñar confianza en uno mismo.



- Ayudar a los Aventureros, Conquistadores y Guías Mayores a sentir el acercamiento de Dios y llegar a relacionarse con El a través de Su creación.
- Ayudan en el desarrollo físico.
- Preparación para el tiempo de persecución.

#### **Filosofía de acampar**

- “Hay formas de recreación muy benéficas para el cuerpo y la mente. Una mente iluminada, discernidora, hallará abundantes medios de entretenimiento y diversión; de fuentes no sólo inocentes, sino instructivas. La recreación al aire libre, la contemplación de la obras de Dios en la naturaleza son del mayor beneficio.” (Mensajes para los Jóvenes, p. 380, 381.)

#### **Objetivos de los campamentos**

- Satisfacer el espíritu de aventura.
- Enseñar habilidades para lidiar con los elementos de la naturaleza.
- Enseñar destrezas de observación, rastreo, orientación, supervivencia, y términos relacionados.
- Proveer una actividad en la cual, ambos, líderes y miembros puedan disfrutar de un compañerismo placentero.
- Desarrollar un cuerpo físicamente fuerte.

#### **Valores espirituales en los campamentos**

- Acercamiento a la naturaleza
- La experiencia de Armonía y Orden
- La Gran creatividad de Dios
- Adaptabilidad, la naturaleza nunca cambia
- Compañerismo

#### **Efectos sobre la vida personal**

- Mucho depende en las enseñanzas espirituales de los jóvenes. Ningún grupo tiene tanta oportunidad para enseñar que aquellos que acampan con adolescentes. Vidas han sido cambiadas en los campamentos de verano. Nadie finaliza un campamento de verano sin sentir sus efectos. Esto no necesariamente se refiere a doctrina o devoción sino a la experiencia de acampar que dirige al acampante hacia Dios y hacia el hombre.

#### **Tipos de Campamentos**

- Campamento de base fija
  - Camporee
  - Campamento familiar
  - Retiro espiritual
- Campamento movible  
(pasar la noche en diferentes lados)
  - Campamento con canoas
  - Campamento con mochila
  - Campamento con bicicleta

#### **Componentes básicos de un campamento**

- Lugar apropiado para la edad apropiada.
- Condiciones climatológicas
- Condiciones geográficas
- Provisión de agua
- Equipo
- Fuego
- Sanitarios
- Cocina

#### **Planeamiento Básico**

- Lugar
  - Quien va a ir a este campamento?
  - A donde vamos a ir?
  - Que facilidades tiene el lugar?
  - Es lugar conocido o no?
  - Esta cerca de un hospital?
  - Tenemos tiendas cerca?
  - Cuanto costara este campamento?
  - Que tipo de actividades y horario tendremos?
- Transportación

- Cual va a ser nuestro transporte?
- Los conductores tienen seguro? No tienen ticket?
- Cuanto tiempo nos llevara en llegar?
- A que hora nos iremos y de donde saldremos?
- Necesitamos un mapa?
- Quien sabe llegar al lugar?
- Equipo
  - Tenemos todos el equipo necesario?
  - Quien llevara el equipo?
  - Quien revisara el equipo?
  - Se necesita comprar algo?
  - Habrá actividades especiales y necesitamos material especial?
- Lideres
  - Quien será el líder?
  - Como organizaremos el campamento?
  - Quien esta a cargo de que cosa?
  - Saben los lideres que hacer?
  - Como organizaremos la comida
  - Quien cocinara?
  - Quien comprara la comida?

#### **Estudio de la naturaleza**

- La voz de Dios en el trabajo de sus manos
- Su obra de amor y su carácter
- La perfección de la obra de Dios
- El Sábado como recordativo de la creación
- Las leyes de la naturaleza, los insectos enseñan la industria.
- "Aquellos que sacrifican la simplicidad por las modas, y se privan a sí mismos de las bellezas de la naturaleza, no pueden ser espiritualmente elevados, no pueden entender la habilidad y poder de dios como se revela en la creación." (Traducido de Testimonies, Vol. 2, p. 584.)
- "Mientras se estudian las obras de Dios, el Espíritu Santo imparte convicción a la mente. No se trata de la convicción que producen los razonamientos lógicos; y a menos que la mente haya llegado a estar demasiado anublada para verlo, el oído demasiado embotado para oír su voz, se percibe un significado mas profundo, y las sublimes verdades espirituales de la palabra escrita quedan impresas en el corazón". (Palabras de Vida del Gran Maestro, p. 14.)

### **Novena Sección Marchas y Ceremonias**

#### **Objetivos**

- Desarrollar un conocimiento teórico y práctico de los beneficios que los Conquistadores y Guías Mayores pueden obtener por medio de un programa de marchas y ceremonias.
- Obtener confianza en el procedimiento de las ceremonias.

#### **Beneficios**

- El Club de Conquistadores o Guías Mayores esta interesado en ver que cada adolescente y Joven desarrolle su individualidad y personalidad. Esta individualidad no debe ser ignorada pero es también importante que todos aprendan a trabajar juntos, jugar juntos, y a vivir amigablemente en una comunidad.
- Las Marchas ayudaran a fomentar Disciplina y Orden y así todos pueden formar parte de un grupo. Las Marchas deben ser disfrutadas y usadas regularmente en reuniones pero no prolongadas de manera que se canse uno de ellas.

#### **Reglas de las Marchas**

- Deben ser frecuentes y de corta duración
- Las unidades son numeradas de derecha a izquierda cuando están en línea, y de enfrente hacia atrás cuando están en columna.
- Las dos partes de un movimiento son el comando de preparación y el comando de ejecución, en algunos movimiento los comandos están combinados, por ejemplo FALL OUT, o REST.
- AS YOU WERE se da cuando se revoca un comando preparatorio.
- La voz debe ser animada, distinta y fuerte de acuerdo al tamaño del grupo.

#### **Enseñanza de las Marchas**

- Paso - por - Paso (Step-by-Step) es la manera más efectiva de enseñar las marchas

- Diga el nombre del movimiento y su uso practico
- De el Comando para el movimiento y explique el comando de preparación y el comando de ejecución
- Explique el movimiento
- Demuestre el movimiento por “números”
- Haga que se practique, supervisando el movimiento.

#### **Técnicas para practicar la Marcha**

- By the numbers: Para iniciar se da el comando BY THE NUMBERS, para terminar se da el comando WITHOUT THE NUMBERS.
  - El Instructor dice RIGHT FACE y el club grita ONE y mueven el pie para dar el movimiento, el club grita TWO y juntan los pies para terminar el movimiento. Para iniciar se da el comando
- Mass Commands: Para iniciar se da el comando AT YOUR COMMAND, Para terminar se da el comando AT MY COMMAND.
  - Instructor pone el club en atención dando el comando ATTENTION, los conquistadores dicen ATTENTION y se ponen en atención. Instructor pone el club en descanso y dice PARADE REST, los conquistadores dicen PARADE REST y ejecutan el comando.. etc

#### **Definiciones**

- Cadencia (cadence): Ritmo uniforme en que cada movimiento es ejecutado
- Elemento (element): Es el individuo, el club, o la división próxima al grupo mas grande
- Paso (step): Distancia entre el talón y el talón
- Tiempo Rápido (quick time): Cadencia de 120 pasos por minuto
- Doble Tiempo (double time): Cadencia de 180 pasos por minuto
- Intervalo (interval): Espacio lateral entre elementos
- Distancia (distance): Espacio entre elementos uno atrás del otro (+ 6 pulgadas)
- Columna (column): Elementos formados uno atrás del otro
- Fila (file): unidad que forma una sola columna

#### **Movimientos estacionarios**

- Fall in
- Dress Right, Dress
- Count Off
- Fall Out
- Attention
- Parade Rest
- Pray Attention
- Stand at Ease
- At Ease
- Rest
- Right (Left) Face
- Present Arms
- Order Arms
- Hand Salute
- Eyes Right (Left)
- Ready front
- Cover
- Recover
- Open (Close) Ranks
- Dismiss

#### **Movimientos sobre la Marcha**

- Step to the Right (Left), March
- Step Backward (Forward), March
- Mark Time, March
- Half Step (Time), March
- Forward, March
- Double Time, March
- Extend, March
- Right Step, March
- Change Step, March
- Backward, March
- Rear, March

- At Ease, March
- Route Step, March
- Column Right, March
- Column Half Right, March
- Right Flank, March
- Close (open) interval, March
- Color Reverse

### **Ceremonia a la Bandera**

- El Director pone al club en "Parade Rest"
- El Director llama a la escolta de honor "Prepare to Raise Flag"
- El comandante da varias ordenes para poner a la escolta en posición frente al asta y al final da la orden "Receive the flag"
- Dos ayudantes marchan a la base de la asta y esperan en "atención", el comandante marcha hacia el Director presenta saludo, da un paso al frente y recibe la bandera. Después de recibir la bandera la pone bajo su brazo izquierdo agarrándola con la mano, da un paso atrás, saluda, da un "about face" y procede al asta en la ruta mas directa.
- Cuando el comandante y sus ayudantes están listos y tienen la bandera amarrada a la cuerda, el Director llama al club a atención y da el comando "present arms" y se sube la bandera recitando el "pledge of alliance", cuando la bandera esta hasta arriba se da la orden "order arms". Se sujeta la cuerda y los que subieron la bandera regresan a su unidad (sin saludar a la bandera).
- El comandante da varias ordenes al "color guard" para salir del lugar de la forma mas sencilla y directa.

### **Emblemas de los Guías Mayores**

Esta sección con el himno, ley, voto, blanco, y lema de los Guías Mayores no es parte del "Curso básico de entrenamiento del personal de Conquistadores" sino solo se da como una información adicional para los que están estudiando el currículo de los Guías Mayores

#### **Ley**

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

#### **Voto**

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

#### **Blanco y Lema**

- El mensaje del advenimiento a todo el mundo en esta generación
- El amor de Cristo nos constriñe

#### **Logo**

- Mundo  
Significa la Excelencia.
- Estrellas  
Representan las clases de Conquistadores.
- Oro  
Significa la Excelencia.
- Azul  
Significa la Lealtad.
- Rojo  
Significa el Sacrificio de Cristo en la cruz por cada uno de nosotros.
- Blanco  
Significa la Pureza.



#### **Himno**

Avancemos sin temor Guías Mayores, investidos con valor;

ayudando a los jóvenes que quieren de Jesús en pos seguir;  
anunciando el mensaje a los perdidos, constreñido el corazón  
que en el cielo nos espera una corona, con estrellas que Dios nos dará.

Avancemos sin temor Guías Mayores, investidos con valor,  
levantando en alto la gloriosa antorcha; que a este mundo iluminó,  
aunque densa oscuridad nos amenace, caminemos sin temor,  
en la luz que el Salvador dejó brillando, para guiarnos por la senda J. A.

**Gracias por su participación y atención**

- Material preparado por Alfredo López, Coordinador de Guías Mayores del Área de Dallas y Este de Texas
- Este material es para uso del Ministerio Juvenil, y puede ser usado como una ayuda para enseñar el currículo de los Guías Mayores y como base para el “Curso básico de entrenamiento del personal de Conquistadores”. Para mas información visite nuestra página de Internet en [www.guiasmayores.org](http://www.guiasmayores.org)

