

Apéndice

CONSEJERÍA JUVENIL

Como líderes, muy a menudo se nos acercarán jóvenes pidiéndonos un consejo, y a veces aun cuando no nos lo pidan, tenemos el deber de ayudar a otros.

Nuestro consejo debiera ser adecuado y oportuno y tener el propósito de ayudar. Hay algunas cosas que se deben tomar en cuenta en nuestra forma de aconsejar, para que el mismo sea efectivo.

Requisitos para ser buenos consejeros

1. Conocer a Dios. No podemos sacar a nadie del río si no estamos sobre tierra firme.
2. Conocer lo que creemos.
3. Conocer nuestras limitaciones; sobre todo, ser humildes. “La muerte y la vida están en poder de la lengua, y el que la ama comerá de sus frutos” (Proverbios 18:21).

Lo que hay que tomar en cuenta

La persona es lo más valioso. Podemos estar muy ocupados, pero nada ni nadie debiera interponerse entre nosotros y el joven que necesita ayuda.

Al llegar un joven o una joven en busca de ayuda, debiéramos dejar a un lado todo lo que estemos haciendo para darle nuestro tiempo.

Nunca debiéramos actuar de manera que el joven que necesita ayuda sienta por nuestra actitud que estamos deseando terminar rápido, e irse porque estamos muy ocupados.

Problemas reales

Hay jóvenes que constantemente necesitan consejo y ayuda. Algunos se vuelven adictos a recibir “consejitos” y nunca tratan de solucionar sus problemas. Debemos tener cuidado de no convertirnos en “muletas” para dichas personas, porque así no los estaremos ayudando.

Debemos identificar el problema específico del joven y tratar de

solucionarlo.

Prestar atención

Algunos consejeros cometen el grave error de pensar que tienen la respuesta a todas las preguntas, y tan pronto como el joven empieza a hablar, ya presentan soluciones y sugerencias. Muchas veces lo que necesita el joven es alguien que lo escuche y con quien pueda charlar. Mientras más hable el joven, más entrará en confianza y debemos darle tiempo para que se desahogue.

No formar parte del problema

Resulta funesto que el consejero tome partido frente a un problema suscitado entre dos personas. Casi siempre alguien que busca consejo, lo que en realidad desea es simpatía y apoyo.

El consejero que fracasa es aquel que se inclina a favor de una de las partes involucradas en el problema. Tan pronto como lo haga, llegará a formar parte de él y, siendo esto así, no dará ninguna solución.

Impartir instrucciones

El consejero no debe temer dar instrucciones. Cuando un joven se acerca a nosotros es porque no sabe qué hacer o a dónde ir. Como no somos parte del problema, podemos ver los asuntos desde un ángulo mejor que el afectado. En el mejor de los casos ayúdalo para que tome decisiones por sí mismo.

Depender de Dios

Nunca debemos llegar al punto de pensar que tenemos toda la sabiduría. El buen consejero dependerá en todo momento de Dios para ser un orientador sabio. Lleve al joven a desarrollar una firme confianza en Dios, en la Biblia y en los escritos del espíritu de profecía. Cite versículos o párrafos que ayuden a resolver el problema específico. Nuestro trabajo consiste en ayudar a los que necesitan consejo para que ellos descubran su potencialidad y tomen sus propias decisiones en el temor de Dios.

Motivos para aconsejar

El consejero tiene la responsabilidad de conocerse a sí mismo y los motivos que lo impulsan a actuar. Debemos tener cuidado de no filtrar ideas, sentimientos o intereses propios en los asuntos de los demás. Por ejemplo:

- El consejero profesional motivado por la ganancia de dinero.
- El amigo que aconseja para engendrar gratitud o hacer que la persona aconsejada se sienta en deuda con él.
- El extraño que aconseja para exhibir su conocimiento y así aumentar su autoestima.
- Los padres que aconsejan para establecer dependencia de los hijos, y como medio de controlarlos.

El único objetivo válido al dar consejo es ayudar al aconsejado, y hay que tomar en cuenta lo que se puede hacer o los daños que se pueden ocasionar.

Secretos del éxito al tratar con los jóvenes

1. No espere una solución simple a los problemas de los jóvenes. Rara vez podemos encontrar una solución rápida y fácil a problemas complejos.
2. No hable de “aquellos años”, cuando usted era joven.
3. No trate de comparar al grupo con jóvenes de su época.
4. No tome una posición a favor o en contra de las “locuras” de los jóvenes, cuando éstas no atentan contra los principios espirituales.
5. No limite su trabajo solamente a los adolescentes.
6. No trate de manipular a los jóvenes; lo que ellos quieren de sus líderes es comprensión, afecto, ayuda y orientación.
7. No permita que su programa sea manejado por “grupitos”, de jóvenes o líderes.
8. No permita que unos pocos arruinen su plan.
9. No culpe a los padres cuando los jóvenes no asistan a las reuniones.
10. No haga promesas que no pueda cumplir, ni planes que no pueda llevar a cabo adecuadamente.
11. No idealice a la juventud.

CONDUCCIÓN DE JUNTAS

Orientaciones prácticas

1. Encargado de presidir (presidente)
2. Orden del día.
 - Modo de comenzar
 - Oración
3. Pase de lista
4. Informe del secretario
5. Agenda
 - Responsabilidad del presidente.
 - Debe laborarse previamente.
 - Tocar puntos pendientes que no se trataron.
 - Informes de comisiones.
6. Privilegio de hablar
7. Llamado al orden
 - Hacerlo es responsabilidad del presidente.
8. Propuestas o mociones.
9. Cómo se apoya
10. Discusión de la moción o propuesta
11. Votación
 - Por aclamación, ¡sí o no!
 - Votación abierta levantando la mano o poniéndose de pie.
 - Secreta, con papeles.
12. Clases de propuestas o mociones
 - Dejarla sobre la mesa.
 - Pasar a otro punto.
 - No puede debatirse ni enmendarse.

Cómo presidir las reuniones

Autoridad para presidir.

Para dirigir las reuniones de la junta, debe haber reglas de procedimiento previamente acordadas; por lo tanto, los dirigentes deben tener conocimiento de las prácticas y reglas de uso parlamentario. Para ello, sólo se requieren las reglas más elementales, las cuales explicaremos brevemente en las páginas siguientes. Sin embargo, será provechoso estudiar más a fondo este asunto. Es importante que cada líder añada a su biblioteca libros sobre reglas y procedimientos parlamentarios.

Apertura de la reunión

El encargado de presidir.

A todo el que dirige una reunión de junta se le llama, por lo general, presidente. Y éste es el nombre que se usará al dirigirse a esa persona en el transcurso de una reunión administrativa o una junta. Por ejemplo, “Sr. Presidente”, si es un hombre; “Señorita Presidenta”, si es una mujer soltera o “Señora Presidenta”, si es una mujer casada.

Orden del día.

Tan pronto llegue la hora de la reunión estipulada, el presidente debe llamar la atención de los miembros (si es necesario con un golpe corto para llamar la atención) y decir: “Ha llegado el momento de abrir la reunión”, o “queda abierta la reunión”, y procederá a presentar inmediatamente el primer punto de la agenda.

Cuando se trata de una reunión religiosa, ya sea junta de la iglesia o cualquier otra asamblea en la que predomina atmósfera espiritual, el primer punto de la agenda será quizás cantar un himno o corito y el segundo, elevar una oración. Por lo tanto, el presidente anunciará:

Himno o corito.

“Empezaremos nuestra reunión cantando el himno No. X o el corito _____” (o un anuncio semejante). Después del himno o corito, el presidente anunciará la oración de acuerdo a su naturaleza; por ejemplo: “Ahora el pastor González nos dirigirá en oración”; o, “Unámonos en oración con la hermana García”; o, “Tengamos una palabra de oración, pidiendo las bendiciones de Dios en nuestra reunión. Por favor, ore hermano(a) _____”.

El anuncio puede variar según lo indique la ocasión. Mientras más pequeño sea el grupo y más informal el ambiente, menos formales deben ser los anuncios. Vendrá después el pase de lista anunciado por el presidente.

Pase de lista.

“Ahora el secretario pasará la lista”. Entonces el secretario leerá el cuaderno de registro, nombre por nombre y hará las anotaciones pertinentes mientras los miembros responden “¡presente!”.

Informe del secretario.

Luego llegará el turno al secretario, y el presidente anunciará diciendo: “Ahora el secretario leerá su informe”. Después de ello, el presidente dirá: “¿Hay correcciones que hacer al informe?” Si nadie tiene objeciones, será aprobado por todos o por la mayoría presente. En caso de haber correcciones, se harán las que se indiquen y éstas serán aprobadas por los presentes. En caso de que no haya correcciones que hacer, el presidente terminará el asunto diciendo: “El informe permanecerá tal como se leyó”.

Éstos son los principales aspectos de la apertura de una reunión de junta:

Programa

El programa se puede anunciar por partes, incluyendo el nombre de cada participante, o sin anuncios si éste ha sido impreso. El presidente puede anunciar la primera parte en la siguiente forma: “Ahora comenzaremos nuestra reunión”.

Presentación de la agenda

Los puntos que serán tratados en la junta se pueden colocar en el orden deseado, pero deben ser presentados por el presidente, que dirá lo siguiente:

Asuntos pendientes.

“Atenderemos ahora los puntos de la agenda”. Si el presidente sabe que hay asuntos pendientes de la reunión anterior, preguntará: “¿Hay algún asunto pasado que quedó inconcluso, y que debiéramos atender primero?” Entonces la persona encargada de ese punto lo dirá. Si no hay nadie encargado del mismo, el secretario puede mencionarlo.

Informe de las comisiones.

Si el presidente sabe o supone que hay comisiones que deben informar, dirá: “¿Hay informes de comisiones?” En caso de haberlas, los presidentes de dichas comisiones deben presentarlos.

Privilegios de hablar

Pedir la palabra.

La persona que quiera hablar en una junta, primeramente debe pedir la palabra y esperar que el presidente se la conceda. Se ha establecido esta ley, para evitar la confusión que resulta cuando varios hablan a la vez. En una asamblea de cualquier tamaño, el miembro que desea hablar debe levantarse y decir: “Señor Presidente” (o Señora Presidenta, según sea el caso). Entonces

debe esperar hasta que sea reconocido por el presidente, que lo hará mencionando su nombre: “Sr. García” o “Sra. García”.

En el caso raro que el presidente no conozca a la persona, pero está seguro que ella tiene derecho de hablar, deberá hacerlo así: “Este caballero” (o “esta dama”), o puede preguntarle el nombre antes de dar su reconocimiento.

Llamado al orden.

Si otra persona que no ha sido autorizada intenta hablar, es deber del presidente poner orden diciendo: “La Señora García tiene la palabra”; y si se observa un desorden considerable: “Orden, por favor”; o “Por favor, guarden silencio”. Si fuere necesario, debe hablar enérgicamente para establecer el orden.

Si el presidente no apoya el derecho de la persona que está hablando, ésta puede llamar la atención del presidente diciendo: “Señor presidente, ¿tengo yo la palabra?” Sin embargo, esto no debería suceder, porque el presidente no debe ser remiso. Cuando la persona termina de hablar y se sienta, otra puede tener la palabra, siguiendo el mismo procedimiento. Si la reunión es pequeña, el que habla puede ponerse de pie o quedarse sentado; pero en cualquier caso, deben tener la autorización del presidente para hablar.

Las mociones

Cómo se presentan.

Cualquier asunto que se presente a la asamblea para su discusión y decisión se hará por medio de una moción. Toda moción debe ser secundada por otra persona. En el caso del informe de una comisión, es común que el presidente o secretario de la misma, después que el presidente le pida que presente el informe, termine su lectura diciendo: “Sr. Presidente, propongo que este informe sea aceptado” (diga “propongo” no, “yo presento una moción”).

Cómo se apoya

El presidente esperará hasta que alguien diga: “Apoyo esa moción”. Si nadie secunda la moción, el presidente preguntará: “¿Hay alguien que apoye?” Ésta es la oportunidad de presentar otra moción. Ciertamente es correcto, en todo momento, presentar otra moción antes de apoyar la que ha sido presentada.

Discusión de la moción.

Después de la moción para adoptar el informe que ha sido presentado y secundado, el presidente dirá: “El informe está ahora ante ustedes para su

discusión”. Entonces, cualquiera que desee decir algo al respecto, se sentirá libre de hacerlo, siempre que obtenga la autorización del presidente.

La votación.

Cuando la moción ha sido discutida lo suficientemente, el presidente podrá decir lo siguiente: “Los que están a favor de la moción, digan `sí”’. Entonces los que estén a favor dirán “sí”. Luego el presidente dirá: “Los que estén en contra, digan `no”’. Entonces los que se opongan dirán “no”. O pueden usar el método de levantar la mano, a favor o en contra.

Cómo pedir la votación.

Si la discusión se prolonga, cualquiera que desee hablar puede pedir la “votación” para enfocar el asunto de nuevo. Esto significa que desea que el asunto se someta a votación. El presidente entonces dirá:

“Está propuesta la votación. Todos los que estén de acuerdo”, etc. No es obligatorio que el presidente someta a votación el asunto cuando alguien lo proponga; y aun después de haberlo hecho, se puede seguir discutiendo el asunto. Pero esto indica que por lo menos alguien quiere que termine la discusión. Especialmente si un número mayor propone la votación, el presidente juzgará que debe cesar el debate y dar lugar a la votación.

En otras palabras, someter el asunto a votación es responsabilidad del presidente, pero él debe dejarse guiar por el deseo evidente de la asamblea. Si su criterio le dice que es tiempo de votar y nadie pide la votación, deberá preguntar: “¿Están listos para la votación?” En respuesta, uno o más de los presentes debe decir: “Votación”.

Anuncio del resultado.

Después de contar los votos a favor y en contra, el presidente anunciará: “La moción ha sido aceptada”. Si la mayoría dijera que “no”, el presidente anunciará: “La moción no ha sido aceptada”. Si la moción es aceptada, será ejecutada. Si no ha sido aprobada, no se hablará más del asunto.

Métodos de votación.

La votación de palabra se llama “votación por aclamación”, o algunas veces “votación a viva voz”. Esta votación es válida sólo cuando es evidente la participación de una mayoría considerable, ya sea a favor o en contra. Si después de tomar la votación a viva voz el presidente duda de la respuesta, sea ésta afirmativa o negativa, puede pedir la votación levantando las manos o poniéndose de pie. O si algún miembro está insatisfecho con el resultado de la

votación, puede pedir que levanten las manos o se pongan de pie.

En todo caso, el presidente dirá entonces: “Los que estén a favor, levanten su mano derecha”; o “los que estén a favor, pónganse de pie”. El presidente, entonces, contará los votos. Cuando él indique que los ha contado, bajarán las manos o se sentarán. El presidente tomará nota del número de votos y dirá entonces: “Los que estén en contra, levanten su mano derecha”, o “los que estén en contra, pónganse de pie”, y contará los votos.

Teniendo ahora el número exacto de cada lado, anunciará el resultado de esta forma: “Hay 23 a favor y 19 en contra” (o los números que sean); “por lo tanto, la moción ha sido aprobada” (o desaprobada).

Hay otra forma de votar que proporciona un número exacto y al mismo tiempo es secreta. Para ello, se reparten papeles en blanco y los miembros escriben su decisión. A continuación, se recogerán y contarán los papeles. Generalmente, los que cuentan los votos, son personas nombradas por el presidente. Entonces una de ellas informará el resultado al presidente quien declarará el resultado. Esta forma se usa, mayormente, en votación para nombramientos.

El método formal más exacto de votación, que sin embargo se usa poco, excepto en cuerpos legislativos, es por medio del pase de lista. En dicho caso, el presidente pide al secretario que pase lista de los miembros, quienes uno por uno expresarán su voto a favor o en contra. El secretario irá escribiendo “sí” o “no”, según el caso, y al terminar de pasar la lista, contará los votos a favor y en contra y entregará el resultado al presidente, quien lo anunciará. Pero en nuestras sencillas asambleas, no se usa esta forma de votación.

Registro del secretario.

Es responsabilidad del secretario llevar un registro de cada moción apoyada y de la votación, ya sea a favor o en contra. Sin embargo, al escribir su informe, sólo estará obligado a anotar las mociones que fueron aprobadas, o sea, los acuerdos tomados. Pero si quiere o si la junta se lo pide, puede anotar todas las mociones, aprobadas o no, y cuidar las actas que contienen los acuerdos, para que se puedan usar como referencia.

Clases de mociones

Según las reglas parlamentarias, hay diferentes clases de mociones, algunas de las cuales tienen prioridad sobre otras. Sólo haremos referencia a las más necesarias y sencillas. Sin embargo, será bueno y oportuno que las personas llamadas a presidir o que quieran abundar en los sistemas

parlamentarios, se familiaricen con estas reglas.

Es esencial el conocimiento de estas reglas en el ejercicio de los cuerpos legislativos o en las organizaciones que tienen que ver con leyes parlamentarias, para fines de seguridad o cuando es necesario bloquear una legislación. Y aun es valioso su conocimiento en nuestras sencillas y no sofisticadas reuniones.

La moción principal.

Sin embargo, hay dos o tres clases de mociones que debemos reconocer. Por lo tanto, las mencionaremos brevemente. La primera es la moción principal. Ésta es la moción original que propone una acción principal. Ya hemos explicado cómo se manejan cuando otras las dificultan.

Las enmiendas.

Otra clase son las enmiendas. Una enmienda es una moción ya hecha. Antes de someter a votación la moción principal, hay que votar la enmienda propuesta de dicha moción.

También se puede presentar una moción que modifique la enmienda presentada. En estos casos, se aplica la misma regla, o sea, que se debe discutir la enmienda secundaria antes de estudiar la enmienda principal.

Cuando un miembro desea cambiar o enmendar una moción, puede pedirlo después de obtener la palabra, diciendo: "Propongo se enmiende esta moción", agregando las palabras (según su deseo), o insertando las palabras (indicar el lugar y el asunto). Si la proposición es secundada, el presidente la pondrá a discusión, tal como lo hace con la moción principal, y la someterá a votación en la misma forma. Si es aprobada, se cambia la moción principal, solamente en la forma indicada; esto no elimina la moción principal, que permanece ante la asamblea para ser discutida en su forma enmendada. Por lo tanto, después que haya sido aceptada, el presidente dirá: "La enmienda ha sido aceptada. La moción ya enmendada será leída por el secretario".

Después que el secretario lea la moción modificada, el presidente dirá: "Ahora trataremos la moción enmendada. ¿Hay algo más que discutir?"

Mociones subsidiarias.

La tercera clase son las mociones subsidiarias, o aquellas que tienen que ver con la moción principal que se está tratando, de las cuales, probablemente, lo único que se haga será "dejarla sobre la mesa". La frase "dejarla sobre la mesa" es sólo una figura de dicción, nacida de la idea de quitar de las manos del presidente la moción y ponerla sobre la mesa, hasta que sea retomada y

devuelta a su origen.

Por supuesto, ésta es sólo una acción en sentido figurado, pero significa que la asamblea no dará consideración a la moción y esto tendrá el efecto de detener toda acción al respecto. El asunto no se considera otra vez, hasta que sea votado “tomar la moción de la mesa” (designándola), o sea, ponerla otra vez en posición de ser discutida. Muchas veces, esto no se hace, y así la acción de dejar la moción “sobre la mesa”, tiende a anularla. Ésta es una forma de escapar de la obligación de votar sobre los méritos de una moción que pueda tener algunos aspectos desagradables. El miembro que quiera eliminar la moción principal, dirá, después de pedir la palabra: “Propongo que la moción se deje sobre la mesa”.

Esta moción no podrá ser debatida ni enmendada. El presidente debe hacer, inmediatamente, la siguiente moción: “Se propone que la moción sea dejada sobre la mesa. Todos los que están a favor, digan `sí´ y los que están en contra, digan `no´”. Se toma la moción y se deja sobre la mesa.

Después de esto, se puede tratar cualquier otra moción. Sin embargo, si la propuesta de dejar dicha moción sobre la mesa se pierde, el presidente dirá entonces: “La moción para dejar la moción sobre la mesa, está anulada. La moción principal está aún ante nosotros”.

Mociones privilegiadas.

Una cuarta clase son las mociones privilegiadas, de las que sólo mencionaremos la moción para levantar la sesión. Esta moción no es debatible, ni puede ser enmendada (excepto por una moción en cuanto a fijar la hora para levantar la sesión), y debe ser puesta a votación inmediatamente por el presidente. La moción para levantar la sesión se puede hacer, y es correcto efectuarla en cualquier etapa del procedimiento, bien sea cuando se hayan terminado todos los asuntos a tratar, o mientras estén en proceso y esté pendiente otra moción, o cuando se esté haciendo una. Un miembro dice simplemente: “Sr. Presidente, propongo que levantemos la sesión. Los que estén de acuerdo digan `sí´, y los que están en contra digan `no´”. Se aprueba la moción y se levanta la sesión o no se acepta la moción.

Cuando se aprueba la moción para levantar la sesión, allí termina todo, a menos que haya algunos anuncios necesarios o ceremonias de clausura.

Cuando haya una moción o asunto pendiente en el momento de levantar la sesión, se tratará como primer punto en la siguiente reunión.

La moción para terminar puede presentarla el presidente cuando se hayan tratado todos los asuntos, y si nadie propone levantar la sesión, en ese caso el presidente dirá: “Hemos terminado. ¿Alguien propone que levantemos la

sesión?”

Nombramiento de comisiones

Hay dos clases de comisiones: primero, la comisión permanente, nombrada para un término definido y encargado de dirigir los asuntos como sean designados en ese tiempo; segundo, las comisiones especiales, que se pueden nombrar o elegir para cumplir deberes temporales y específicos. Cualquier clase de comisión puede recibir instrucciones para informar a la junta que la nombró o ser comisionada para ejecutar acuerdos, según se le asigne.

Cómo se forman las comisiones.

Se pueden nombrar comisiones permanentes, como de biblioteca, de recreación o de programas. Cualesquiera sean sus deberes, éstos deben ser definidos. Se espera que funcionen sin tener que recibir órdenes, aunque la sociedad de jóvenes puede referirle asuntos pertinentes para resolver, cuando lo crea conveniente.

Sin embargo, la sociedad de jóvenes debería nombrar comisiones permanentes sólo cuando la necesidad sea evidente y haya algo que requiera una continua atención. De otra forma, se puede nombrar una comisión especial para cierto propósito, y cuando ese deber se haya cumplido, la comisión cesará automáticamente en sus funciones o quedará desintegrada por votación después que presente su informe. Ejemplo de estas comisiones son las de nombramientos, las comisiones sobre la constitución o estatutos y las comisiones de recreación, en casos especiales.

Por lo general, el tiempo para nombrar estas comisiones permanentes es cuando se nombran los nuevos dirigentes, aunque también se pueden nombrar en cualquier momento dependiendo de la necesidad.

Las comisiones especiales se nombran en la forma provista en la moción que las crea. Muchas veces, el que hace la propuesta estipula que la comisión sea nombrada por el presidente, o por la sociedad, en cuyo caso los miembros de la sociedad pueden nombrar a los miembros de la comisión uno por uno, y cada nombre será aprobado por la sociedad. También es posible que el que hace la propuesta presente los nombres de los que deben formarla, aunque esto resultaría arrogante de su parte y, por lo general, no se procede así.

La forma más común es que el presidente nombre a los componentes de las comisiones. Se espera que las comisiones especiales informen sus decisiones a la sociedad, a menos que se acuerde darles autorización para actuar.

Los nombramientos.

Después que haya sido aprobada la moción para formar una comisión, se nombrará a los que la formarán, según lo indique el acuerdo. Si el presidente es el que nombra a los que formarán la comisión; él puede dedicar un tiempo para considerar estos nombramientos mientras se tratan otros asuntos, antes de anunciar a la asamblea quiénes son los que forman la comisión.

Si la sociedad es la que elige la comisión, el presidente deberá pedir que se mencionen los nombres y cada nombre se pondrá a votación.

El presidente.

El primer miembro que se nombra para una comisión será su presidente, a menos que la junta acuerde otra cosa. El presidente de la comisión será el responsable de convocar a la comisión; para llevar adelante los planes. Una vez reunidos, elegirán un secretario de su grupo, quien llevará un registro de los resultados de su trabajo, y junto con el presidente preparará un informe para presentarlo en la reunión de la sociedad.

El informe de la comisión.

La costumbre establecida es que el presidente de la sociedad pida el informe de las comisiones. El presidente de la comisión que esté lista para informar, se pondrá de pie y se dirigirá al que preside diciendo: "Nuestra comisión está lista para informar. El secretario leerá el informe". Entonces el secretario de la comisión lo presentará y propondrá su aprobación. Si él no propone que se apruebe el informe, puede hacerlo cualquier otro miembro.

El quórum

Quórum es el número o proporción de miembros de una asamblea cuya presencia se requiere, para que los acuerdos de dicha asamblea tengan validez. Las mismas organizaciones fijan su propio quórum, con un mínimo de miembros pero, a menos que se tome un acuerdo al respecto, se entenderá que el quórum lo forma la mayoría (la mitad más uno) de los miembros que pertenece a esa organización.

El acuerdo tomado por una sociedad, sin que haya quórum, carece de valor. Para que llegue a invalidarse en los registros, el asunto debe ser presentado en alguna reunión cuando haya quórum, y especificar que cuando se tomó el acuerdo efectuado, no había quórum. Entonces, el acuerdo se declara inválido, ya sea por el presidente o por votación de la asamblea. Para determinar el quórum, deberá consultarse el registro del secretario, o que la sociedad dé su

consentimiento, lo que significa que nadie objetará el punto de carencia del mismo. Para evitar este error, el presidente debe determinar que haya quórum antes de conducir algún asunto.

Reglamento sobre el orden

A veces el presidente debe decidir si una moción está fuera de orden, o si una persona, mientras se discute la moción, está fuera de orden.

En el caso de una moción, eso significa que, de acuerdo con las reglas parlamentarias, cierta moción no se permite en ese lugar. En el caso de una discusión, mientras se trata una moción, significa que la persona que está hablando no participa del grupo, sino que está discutiendo otra cosa.

Quien quiera poner orden sobre el particular, se levantará y dirá: "Sr. Presidente, interrumpo para decidir una cuestión de procedimiento".

El presidente dirá entonces: "Declare, por favor, su cuestión de procedimiento".

El miembro contestará: "Creo que esta moción está fuera de orden, porque...", y expresará sus razones. O dirá: "Creo que el caballero (o la dama) no está yendo al punto". Entonces el presidente, de acuerdo a su juicio, declarará: "El presidente establece que la moción está en orden", o "no está en orden", o dirá: "Usted tiene razón. El caballero (o la dama) que tiene la palabra limite, por favor, sus observaciones al asunto que se trata".

Por supuesto, el presidente necesita estar familiarizado con las reglas parlamentarias, con el fin de ser apto para declarar los puntos de orden, y es por eso que aconsejamos estudiar más a fondo este asunto.

CEREMONIA DE INVESTIDURA

La ceremonia de investidura es una reunión en la que se confieren las insignias a candidatos que hayan sido aprobados en los exámenes, realizaron trabajos y cumplieron los requisitos que les dan derecho a ser miembros de una determinada clase JA.

Naturalmente, tanto los candidatos como la sociedad, conservan un registro de todos los exámenes y de las demostraciones hechas al cumplir los requisitos.

Cumplidos los exámenes, y antes de que se realice la ceremonia de investidura, se hará la certificación de los candidatos. El director de la sociedad JA responde a la pregunta, ¿Quién certifica que el grupo de los que serán investidos han cumplido satisfactoriamente los requisitos de la clase correspondiente?, del director de jóvenes de la Asociación/Misión, confirmando así que los candidatos están listos.

El director de jóvenes de la Misión/Asociación dirigirá la ceremonia de investidura o, en su defecto, hará los arreglos para que la lleve a cabo una persona calificada para ello, de preferencia un Guía Mayor.

Habiendo adiestrado ojos, oídos, manos y mente, y habiendo satisfecho los requerimientos de la clase, el JA formó una personalidad y, por lo tanto, se preparó para realizar el trabajo misionero para Dios con éxito. Los principios e ideales JA ahora tienen un nuevo significado para él y, por ello, la ceremonia de investidura reviste una importancia extraordinaria.

Dicha ceremonia debe incluir lo siguiente:

1. Declaración e interpretación de los ideales JA por los candidatos.
2. Advertencia al grupo en cuanto a su lealtad a los ideales JA y el conocimiento de los mismos.
3. El director del club debe declarar si está satisfecho con el cumplimiento que los candidatos han dado a los requisitos exigidos. En caso afirmativo, deberá certificar el hecho.
4. Los candidatos deben demostrar que conocen perfectamente los requisitos y que los cumplieron.
5. Presentación del cometido y entrega de las insignias. Tal vez nada que se relacione con las clases JA conceda mayor oportunidad para engrandecer lo que se hace ante los miembros de la iglesia, que una ceremonia de investidura. Por lo tanto, es importante que ésta sea dirigida de la forma más solemne, de manera que se despierte en todos los corazones un deseo de hacer más para ayudar y salvar a

nuestros jóvenes. Aquí proponemos un programa básico.

Programa sugerente de investidura

1. Himno de apertura.
2. Ideales de los JA o de los Conquistadores: debe ser dicho al unísono por los candidatos. Uno o más de ellos interpretará cada ideal.
3. Tema bíblico de memoria: un candidato presentará de memoria un punto bíblico.
4. Estudios de la naturaleza y demostraciones prácticas:
 - a. Atado de nudos.
 - b. Puntos de interés acerca de los árboles.
 - c. Mención de estrellas.
 - d. Descripción de pájaros.
 - e. Flores en el hogar.
 - f. Trabajo misionero.
 - g. Primeros auxilios.
5. Sermón: debe estar a cargo del director de jóvenes de la asociación o misión o un Guía Mayor calificado o delegado por el director de jóvenes de la asociación/misión.
6. Presentación y recomendación de los candidatos.
7. Presentación del cometido y entrega de insignias.
8. Oración de consagración: debe ser hecha por el pastor o el anciano de la iglesia.
9. Himno de clausura: elegir uno apropiado para la ocasión.
10. Bendición.

He aquí una breve descripción de una ceremonia de investidura, tal como fue realizada en una de nuestras iglesias:

Un grupo de fervientes JA, con su director, tomó asiento al frente de la congregación. Oyeron atentamente las observaciones del director de jóvenes de la asociación/misión. Acababa de leer 1 Samuel 3:1-10, y comparaba los cuatro llamados hechos al pequeño Samuel, con los llamados al servicio hechos a los niños y niñas a través de las clases de Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero y Guía. Sus corazones se conmovieron cuando comprendieron la importancia de la obra que tenían por delante. Se hizo también un fervoroso llamado a los miembros de iglesia, para que animaran a los niños, como lo hiciera Elí con Samuel.

Seguidamente, el director del club presentó a los candidatos. A medida

que transcurría el tiempo, cada uno tenía la oportunidad de explicar su parte referente a los ideales JA. Antes de la ceremonia, se colocó un cartelón azul en el cual se habían prendido alfileres en lugares apropiados. Cada candidato tenía una letra recortada de cartulina correspondiente a la de la insignia de Amigos, y pasó al frente para explicar su parte acerca del voto y de la ley, y luego colgó su letra en uno de los alfileres. Al terminar la ceremonia, se había formado en el cartel una gran insignia de conquistadores, copia fiel en color y proporciones, de aproximadamente 70 cm.

A eso siguió la amonestación de lealtad y consagración a los ideales de la sociedad JA. Se les advirtió también que, en caso de que su experiencia no estuviese en armonía con esos ideales; o en el caso de que no obedecieran los mismos, debían devolver la insignia. Entonces, a medida que se les llamaba a cada uno por su nombre, el representante de la asociación colocaba a cada uno su insignia. ¡Qué hermoso grupo de jóvenes salió de la iglesia en aquel día! Todos los que lo componían, llevaban consigo la firme determinación de ser más fieles “siervos de Dios” y verdaderos “amigos de la humanidad”.

Describiremos, a continuación, otra ceremonia de investidura que se realizó en un bosque. Había cerca de veinte Conquistadores que debían recibir la insignia de Amigos. Se trataba de una ceremonia tan importante, que el director de jóvenes de la unión se encargó de ella, y estuvo también presente uno de los secretarios de la Asociación General. Cada JA fue hasta un lugar ya designado y preparó una tea, que simbolizaba la luz que debía hacer brillar mediante su esfuerzo personal.

Cada uno quedó en su lugar hasta que llegó la oscuridad y, a una señal, se levantaron y encendieron sus respectivas teas, que simbolizaban las realizaciones y esperanzas del futuro. Y así continuó la ceremonia hasta que todos los JA encendieron sus teas y dieron su mensaje de ánimo.

Después habló el director de jóvenes de la unión, con palabra serena pero solemne, a la luz de las antorchas, que representaban la honradez, veracidad y honestidad. Y mientras las teas ardían, los corazones se enfervorizaban con un nuevo propósito de ser “puros, bondadosos y leales”, “guardar la ley de los JA” y ser “siervos de Dios y amigos de la humanidad”.

Investidura al aire libre

Cuando las condiciones del tiempo son favorables, la ceremonia de investidura puede realizarse al aire libre. Esto se hace frecuentemente en los campamentos de verano de los JA.

El ambiente natural del campo y la proximidad de un lago o río, dan originalidad y un toque muy especial al programa de investidura.

Un programa al aire libre, que se presta en ocasión de una investidura muy numerosa, es el siguiente: cada candidato está preparado para encender, individualmente, un pequeño fuego del usado por los indios de América (típi), conservando a su lado una provisión de ramas secas para avivarlo.

Los candidatos de la clase de Amigos disponen las fogatas, de manera que formen la letra A. Los candidatos a Compañeros forman la letra C. Los Exploradores, la letra E; los Orientadores, la letra O; los Viajeros, la letra V y los Guías, la letra G. En las bases de las letras se preparan tres lugares para el director de jóvenes de la Asociación/Misión y otro dirigente, para el Guía Mayor presente y para los JA que quedan con los distintivos de las clases para darlos al dirigente.

Los candidatos se alinean primero detrás de las fogatas, dirigidos por los ayudantes JA. Dos JA vigilan el fuego de los dirigentes. Cuando la oscuridad descende, cada JA ocupa su lugar junto al fuego. En silencio, a una señal convenida, ambos JA encienden las fogatas grandes. Luego, principiando por la extremidad superior de cada letra, cada JA enciende su fogata y da su interpretación de la parte que le toca concerniente a los ideales JA o la explicación y significado de algún requisito o actividad que le fue asignado. Cada uno va sentándose en forma india delante del fuego, y allí se queda. Luego, los candidatos oyen la amonestación del dirigente sobre la lealtad y reciben su insignia. El Guía Mayor presente inicia los aplausos, en señal de recepción. Concluye el programa con un canto apropiado y una oración alusiva al evento.

Ésta es una de las muchas variaciones que pueden hacerse. También se puede realizar el evento en algunos botes, con cirios gruesos, en un lago. Se debe tener bien preparado el programa y hacer que resulte solemne. Lo que no puede faltar es la evidente comprensión del acto y el trabajo debidamente terminado de los aspirantes; la amonestación en cuanto a la lealtad a la iglesia, al grupo de la clase, al círculo mundial de los JA, ya sea en conjunto o individualmente; el pedido para la voluntaria devolución de la insignia, cuando se demuestre deslealtad deliberada; y una palabra de ánimo y recepción hacia los guías que se hallen presentes. Debe tratarse de que el acto sea original y con cierta medida de iniciativa espiritual, procurando que los presentes queden impresionados con la ceremonia.

La amonestación

“Han llegado, en sus estudios, al punto de un autodesarrollo, por lo cual están preparados para asumir una nueva relación en la iglesia y en su obra. Han concluido el trabajo programado para una de las clases JA. La insignia que van a recibir representa los más elevados ideales de la organización adventista del

séptimo día. Esta insignia, la deben conservar solamente mientras reflejen en su vida los ideales que ella representa, ideales que están comprendidos en la declaración de ideales JA. Por lo tanto, los exhorto a que, por la gracia de Dios, se esfuercen todos los días en cumplir estos elevados principios, y que los vivan, de palabra y hecho, haciendo esto probarán ser fieles siervos de Dios y amigos de la humanidad.

“Si por algún motivo, pierden de vista estos ideales y no se cuidan de apreciarlos y practicarlos en su vida diaria, están obligados por su honor a devolver la insignia a la Asociación/Misión que se las dio. Sin embargo, confío en que Dios siempre los mantendrá fieles a Él y a estos ideales”.

La bandera

El pabellón nacional.

Muchos conocen muy poco respecto a la bandera de su país y son, más o menos, descuidados al observar respeto hacia ella.

La bandera de una nación representa sus ideales y debe merecer el mismo respeto que el país al que representa. Se debe inculcar a nuestros jóvenes este respeto y ayudarlos a observar una actitud de lealtad.

Dios es un Dios de orden y en su providencia ha permitido que los habitantes de la tierra se agrupasen en gobiernos determinados. Las naciones son dirigidas por Dios y se exhorta a los cristianos a estar sujetos a los poderes (autoridades) superiores y a rendir honor al que lo merece. Por eso, es correcto inculcar un espíritu de verdadero patriotismo en nuestros jóvenes, mientras no vulnere su lealtad a Dios.

Siendo que las normas para las diferentes ceremonias respecto a la bandera, tales como izamiento, descenso, etc., varían de país a país, es necesario que el director de jóvenes de la Asociación/Misión presente en cada lugar a la juventud las normas e ideales de sus respectivas naciones.

Bandera de los jóvenes adventistas (JA).

Como ciudadano, el joven adventista respeta la insignia de la patria, y como miembro del ejército mundial de los JA manifiesta respeto hacia la bandera JA, y siente satisfacción y sano orgullo por ella, pues contiene los motivos de inspiración y lealtad hacia los ideales cristianos.

Se recomienda su uso en congresos, reuniones de la sociedad JA, campamentos, ceremonias de investidura de las clases JA, y otras actividades especiales de la juventud adventista.

A continuación, se presentan los colores de la bandera y sus significados, el tamaño oficial de la bandera de los JA, como también el diseño de la misma:

Rojo: redención otorgada al pecador a través de la sangre y el sacrificio de Cristo en la cruz del Calvario.

Blanco: pureza del cristiano en conducta, en palabra y en sus relaciones con otros, reflejando así los ideales que el Salvador tiene para sus hijos.

Dorado: excelencia de carácter, que resulta al tener a Cristo como Guía y Señor en cada fase de la vida.

Azul: lealtad al Señor; confianza y fidelidad consistente, lo que producirá seguridad y triunfo en la vida cristiana.

Tamaño de la bandera: 95 x 160 cm (forma rectangular).

Blanco: cuadrante superior derecho y cuadrante inferior izquierdo.

Rojo: cuadrante superior izquierdo y cuadrante inferior derecho.

Escudo de los jóvenes adventistas.

A continuación, se presentan el significado de los símbolos del escudo de los JA y el diseño del mismo:

Azul claro: fondo izquierdo (oeste).

Dorado: fondo derecho (este).

Cruz: la cruz del Calvario representa el amor de Dios y el sacrificio de Jesucristo en favor del pecador.

JA: Jóvenes Adventistas debidamente organizados, con ideales nobles, quienes esperan el regreso de Jesús a la tierra por segunda vez, y quienes comparten su fe al asociarse con otros.

Mundo: el mundo entero es el territorio de acción y el objetivo misionero de la juventud adventista.

Ángeles con trompetas: el mensaje de los tres ángeles de Apocalipsis, proclamado en todo el mundo a través de los jóvenes adventistas.

Tamaño del escudo: 40 x 54 cm (de forma oval en el centro de la bandera).

Las clases JA

Hace muchos años nos llegó, a través del espíritu de profecía, un solemne llamado para organizar a todos los jóvenes en un ejército que ayudase a concluir la tarea de llevar “el mensaje del advenimiento a todo el mundo en esta generación”. Seguidamente, llegó otro mensaje que decía: “Todo joven y niño tiene una obra que hacer para la honra de Dios y la elevación de la humanidad” (*La educación*, pág. 54). En respuesta a éstos y otros mensajes

semejantes, se instituyó la Sociedad de Jóvenes Misioneros Voluntarios, hoy, Sociedad de Jóvenes Adventistas. Así pasaron los años, y los niños y jóvenes de todas partes se reunían, oraban, estudiaban y trabajaban. Se realizó una gran obra y el pequeño grupo de antaño aumentó en muchos millares y se extendió por todo el mundo.

Pero, ¿cómo llegaron a formarse las clases JA en una sociedad de jóvenes? Mientras los niños y jóvenes se reunían y trabajaban en las actividades de la sociedad, algunos directores del entonces Departamento de los MV sintieron la necesidad de buscar otros medios para ayudarlos a prepararse para un servicio eficiente, y para que desarrollaran un vigoroso carácter cristiano, a fin de que supiesen cómo allanar el camino del Señor, y estuviesen listos cuando él los necesitara. En el curso del estudio que se dio a la materia, se descubrieron muchas y valiosas sugerencias en los escritos del espíritu de profecía, algunas de las cuales se citan, a continuación, para inspiración y aliento:

“Los niños han de ser preparados para llegar a ser misioneros; debe ayudárseles a comprender distintamente lo que tienen que hacer para ser salvos” (*Consejos para los maestros*, pág. 160). La mejor preparación “es el desarrollo armonioso de las facultades físicas, mentales y espirituales. Prepara al estudiante para el gozo de servir en este mundo, y para un gozo superior proporcionado por un servicio más amplio en el mundo venidero” (*La educación*, pág. 11).

“[Los niños] han de recibir instrucción en las verdades especiales para este tiempo, y en la obra misionera práctica. Han de alistarse en el ejército de obreros para ayudar a los enfermos y a los que sufren. Los niños pueden tomar parte en la obra misionera médica, y con sus jotas y tildes pueden ayudar a llevarla adelante. Tal vez sean pequeñas sus inversiones, pero toda o ‘poco’ ayuda, y por sus esfuerzos, muchas almas serán ganadas para la verdad. Por su medio se dará a conocer a todas las naciones el mensaje de Dios y su sanidad salvadora” (*Consejos para los maestros*, pág. 168.)

“La manera más eficaz de enseñar acerca de Dios a los que no lo conocen, es por medio de sus obras... En estas lecciones que provienen directamente de la naturaleza, hay una sencillez y pureza que las hacen del más alto valor para otros... Los niños y los jóvenes... necesitan las lecciones que se derivan de esta fuente. La belleza de la naturaleza, por sí misma, aparta al alma del pecado y de las atracciones mundanas y la lleva hacia la pureza, la paz y Dios. Por esta razón, el cultivo del suelo es un buen trabajo para los niños y jóvenes. Los pone en contacto directo con la naturaleza y el Dios de ella” (*Id.*, pág. 178).

“Es una ley que el ejercicio más benéfico para la juventud se halla en el

empleo útil. El niño halla diversión y desarrollo en el juego, y sus deportes deberían ser de tal naturaleza que promuevan no sólo su crecimiento físico, sino también el mental y espiritual. A medida que aumenten su fuerza y su inteligencia, hallará la mejor recreación en alguna rama de esfuerzo útil. Es más eficaz para estimular el crecimiento de la mente y del carácter aquello que adiestre la mano para la labor útil y enseñe al joven a llevar su parte de las tareas de la vida... Es esencial que todo joven se familiarice con los deberes de la vida diaria. Si fuera necesario, un joven podría prescindir del conocimiento del francés y del álgebra y hasta del piano, pero es indispensable que aprenda a hacer buen pan, vestidos que le sienten bien y a desempeñar eficientemente los diversos deberes pertenecientes al hogar... Puesto que tanto los hombres como las mujeres tienen una parte en la constitución del hogar, tanto los niños como las niñas deberían obtener un conocimiento de los deberes domésticos. El tender la cama, ordenar una pieza, lavar la loza, preparar una comida, lavar y remendar su ropa, constituyen una educación que no tiene por qué hacer menos varonil a ningún muchacho; lo hará más feliz y más útil. Y si las niñas, a su vez, pudiesen aprender a ensillar y guiar un caballo, manejar el serrucho y el martillo, lo mismo que el rastrillo y la azada, estarían mejor preparadas para hacer frente a las emergencias de la vida" (*La educación*, págs. 211-213).

Los jóvenes adventistas son misioneros voluntarios de vocación, ¿no es cierto? Son aprendices de misioneros. ¿Y qué es un misionero? Hay muchas clases de misioneros. Esta palabra significa "enviados". Los hay aquellos que van a las tierras paganas. Otros trabajan en tierras civilizadas. Algunos recorren las aldeas, otros tienen que vivir en las ciudades.

Pero todos deben predicar el evangelio y ayudar a la gente dondequiera que la encuentren. Deben enseñarles a vivir mejor. Y muchas veces, especialmente en las regiones poco civilizadas, tienen que enseñar a realizar toda clase de tareas para mejorar su existencia. Allí tienen que prestar, con frecuencia, primeros auxilios, dar consejos de salud, y necesitan saber dar tratamientos sencillos o entablillar un brazo fracturado. Necesitan saber manejar un martillo, una escuadra y un cepillo para fabricar muebles o construir una capilla o casas donde vivir.

Las clases JA se han creado, precisamente, para enseñar desde temprano a los niños y a los jóvenes todas esas cosas prácticas. Y, por su medio, las aprenden divirtiéndose. Se llaman clases, sí, pero no son, necesariamente, como las que tanto temen algunos en la escuela. Las clases JA nos llevan a pasear a pie o en bicicleta, nos hacen organizar excursiones campestres y campamentos de verano, nos enseñan a realizar toda clase de cosas útiles, a cuidar nuestra salud y a desarrollar nuestro carácter.

Aunque nunca debemos ser orgullosos, las clases JA nos ofrecen la oportunidad de obtener distintivos honrosos.

Podemos recibir primero los distintivos de las clases preparatorias (o de los Aventureros), para niños de 6 a 9 años de edad. Cada año se puede efectuar una clase; especialmente si se asiste a una escuela adventista, se puede hacer una clase en cada grado mientras se cursa la escuela primaria. Así, comenzando con la primera clase preparatoria de Abejas industriosas, se puede ir obteniendo un bonito distintivo. Luego viene Rayos de Sol, Constructores y Manos Ayudadoras.

Más adelante se pueden obtener los distintivos de seis (6) clases progresivas (o de los Conquistadores) para menores y jovencitos de 10 a 15 años de edad. Son las clases de Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero y Guía. Finalmente, se ofrecen los distintivos máximos de las clases JA para jóvenes y adultos mayores de 16 años. Éstos son los correspondientes a las clases de Guía Mayor, con especialización en liderazgo de Conquistadores o Aventureros y Líder de Jóvenes, con especialización en liderazgo de jóvenes.

Como parte de un programa suplementario para las sociedades JA o clubes de Conquistadores que necesitan actividad adicional, el Departamento de Jóvenes de la Asociación General ha creado seis (6) clases JA avanzadas: Amigo de Senda, Compañero de Caminata, Explorador de Selva, Orientador de Expedición, Viajero Avanzado y Guía Avanzado.

Un aspirante está en condiciones de comenzar con la clase avanzada — Amigo de Senda, por ejemplo—, sólo después de haber completado la clase de Amigo. Otro está en condiciones de tomar la clase de Compañero de Caminata, sólo después de haber completado la clase de Compañero. No obstante, las Clases JA avanzadas no constituyen un requisito previo para las Clases JA regulares. Una persona puede comenzar su clase de Compañero sin haber tomado la clase avanzada de Amigo de Senda, y así por el estilo.

Las clases JA avanzadas enfatizan las actividades de campo. Fueron diseñadas para los clubes de Conquistadores y sociedades JA, mas no para las escuelas, aunque debido a la naturaleza de sus requisitos, podría probarse un plan.

Cada ascenso, si así podemos llamarlo, indica que hemos ampliado nuestra esfera de conocimientos, y sobre todo, de utilidad. Hasta podemos llegar a dominar varias especialidades. ¿Y quién nos dice que el día de mañana los estudios realizados para poder rendir el examen de mineralogía, química, flores, helechos o árboles, que elegimos como una de nuestras especialidades para optar al título de Guía Mayor, no nos habrán de prestar a nosotros y a los nuestros servicios muy útiles?

Las clases JA tienen por finalidad cumplir estas instrucciones y otras similares. Todos sus requisitos se basan en dichas instrucciones e incluyen, por lo tanto, el estudio de la Biblia y la naturaleza, el aprendizaje de las cosas útiles y necesarias que se han de hacer en la casa o sus dependencias, las actividades al aire libre, los primeros auxilios y la higiene personal y general. Todas estas cosas están destinadas a ayudar a los jóvenes y menores a encontrar verdadera felicidad en el servicio misionero.

Al participar de las bellas actividades de estas clases, el JA debe recordar que es llamado por Dios a ser ejemplo en capacidad, habilidad y destreza. Su mano debe estar siempre lista para valerse de cualquier emergencia y utilizarla para gloria del gran Capitán de los JA.

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 enseñarles 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 que han perdido interés por la lectura de libros edificantes, 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 y proyecta en el subconsciente de las personas la imagen no real de personajes estereotipados, modelos humanos, combinación de hombres con máquinas y fantasías urbanas. El interminable drama de violencia, crimen e inmoralidad es presentado como digno de emulación.

Es por esa causa, y mucho 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 realizar renovados y agresivos esfuerzos en esta dirección, a fin de incentivar, motivar y mover a nuestra juventud hacia el noble sendero de la educativa 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 su aplicación.

(Los libros para primarios no tienen un mínimo de páginas requeridas, pero se recomienda que sean pequeños y apropiados para 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 biografías.

2 Libros de elección del candidato, publicados dentro de los dos años anteriores a la fecha de su aplicación.

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

III. CLUB DE LIBROS PARA JÓVENES, GUÍAS MAYORES Y LÍDERES JUVENILES (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 su aplicación.

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

Notas importantes:

1. El director de jóvenes de cada campo local 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 indicaciones 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 una cantidad menor de páginas a la requerida en su categoría, siempre que éstos sean sobre el tópico indicado y que el total de páginas iguale o sobrepase el mínimo requerido para su categoría.

CONSTITUCIONES DEL DEPARTAMENTO DE JÓVENES ADVENTISTAS Y SERVICIOS DE INICIACIÓN

CLUB DE AVENTUREROS

Servicio de iniciación

La iniciación o ingreso al club de Aventureros consiste en una reunión especial, durante la cual los miembros y sus padres son, formalmente, dedicados al Señor. Cada niño está comprometido a tomar parte en el servicio, aunque no todos podrán tener partes habladas. Los miembros de la familia y otras personas interesadas están invitados a asistir.

El servicio de iniciación se tiene, usualmente, dentro de los dos primeros meses, tomando en cuenta el tiempo cuando se inició el club.

Si se trata de un club con sólo un año de creación, todos los Aventureros y el personal serán iniciados dentro de él. Si se trata de un club establecido, sólo los nuevos Aventureros y el nuevo personal serán iniciados.

Puesto que los Aventureros gozan de lo novedoso, haga el servicio de iniciación tan atractivo como sea posible. Haga un programa corto. Lo que se busca es que ellos entiendan el significado de las cosas. A esta edad, los Aventureros tienen un lapso de atención breve, y se inquietan rápidamente.

Anime a sus Aventureros a usar su uniforme clase A (uniforme de gala). Antes de la ceremonia, preséntelos con su pañoleta, banda de especialidades y su boina.

Programa sugerente.

1. Preludio musical: puede usar música grabada o en vivo.
2. Las banderas irán al frente, la nacional y la de Aventureros, y serán colocadas a los lados de la plataforma entre los Aventureros y la audiencia para que puedan repetir las promesas frente a la audiencia y pudiendo ver las banderas. Los Aventureros entran marchando, y se acomodan mirando hacia la audiencia.
3. Saludo y honores a la bandera nacional.
4. Saludo y honores a la bandera de los Aventureros.
5. Saludo y honores a la Biblia.
6. Canto tema de los Aventureros.
7. Invocación.
8. El director da la bienvenida a los presentes y explica la razón de la iniciación.
9. El director de los Aventureros o su pastor debe dar un corto mensaje sobre

el significado del altar. Debe mencionar cómo figuras bíblicas como Isaac, Moisés y Esther dedicaron sus vidas a Dios, y explicar cómo los Aventureros van a dedicarse a sí mismos a Dios y a su club. Demuéstreles que están construyendo un altar, al igual que los personajes bíblicos. El fundamento del altar está construido en la ley del Aventurero. ¿Qué significa esta ley y por qué es tan importante en nuestras vidas? Pregúnteles a las personas designadas que pasen adelante y lean lo que significa cada sección de la ley.

10. Pida a los niños, que van a ser recibidos en el club, que pasen adelante y se coloquen frente a la audiencia. El director de los Aventureros les pedirá que confirmen su dedicación a los principios del club.

Harán esto repitiendo el voto y la ley de los Aventureros.

Voto del Aventurero: "Porque Jesús me ama, haré siempre lo mejor".

Repetir la ley de los Aventureros.

La siguiente, es una explicación sugerente de cada parte de la ley, la cual debe ser recitada de memoria mientras el altar está siendo construido en la iniciación. Se pretende que los miembros antiguos del club la reciten; pero en clubes pequeños, cada uno puede tener una parte.

Jesús me ayuda a

a. Ser obediente

Obedeceré las Leyes de Dios y contento haré lo que mis padres y maestros me pidan. Obedeceré las leyes de mi país.

b. Ser puro

Mi cuerpo es el templo de Dios, por lo tanto quiero mantenerlo limpio. No maldeciré, ni fumaré, ni beberé alcohol, ni usaré drogas, o cualquier otra cosa que no agrada a Dios.

c. Ser leal

Siempre diré la verdad y nunca trataré de engañar, aunque tenga problemas por ello.

d. Ser amable

Buscaré formas de hacer felices a otros. Nunca dañaré a una persona o animal intencionalmente. Además, compartiré mis juguetes.

e. Ser respetuoso

Tendré respeto hacia aquellos que Dios ha puesto en posición de autoridad sobre mí (como padres y maestros) y hacia aquellos que son menores y más débiles que yo (como hermanos y hermanas). Cuidaré celosamente la propiedad ajena, aun cuando se trate de algo tan pequeño como un lápiz.

f. Ser atento

Escucharé cuando alguien me hable en la casa, en la escuela y en la iglesia. Especialmente escucharé a Dios, cuando me diga lo que debo hacer.

g. Ser ayudador

Buscaré maneras de ayudar, y no esperaré a que se me pida hacerlo. Puedo ayudar en casa, a profesores y amigos en la escuela, y a otras personas afuera. Hasta puedo ayudar a Dios.

h. Ser alegre

No murmuraré ni me quejaré cuando no se haga como yo digo o cuando tenga algo que hacer. Recordaré que Dios me hizo; ¡Dios no hace cosas inservibles; por lo tanto, yo no soy inservible! Saber eso, me hace feliz.

i. Ser considerado

Cultivaré el hábito de la cortesía, tanto en palabras como en acción. Buscaré formas de ser bueno con la gente. No seré rudo ni precipitado.

j. Ser reverente

Escucharé reverentemente a Dios, su Palabra y a sus mensajeros. Cuidaré muy bien mi Biblia y las propiedades de la iglesia. Nunca me burlaré de las cosas sagradas.

El líder luego dice: “Por la presente, declaramos a estos candidatos aptos para ser aceptados como miembros del club de Aventureros _____”.

En ese momento, cada niño y miembro del personal colocan su nombre en una de las piedras del altar.

11. Luego el líder pide a los padres/guardianes venir hacia adelante y pararse detrás de su(s) aventurero(s). A cada padre/guardián se le da una vela encendida. El líder les leerá el siguiente desafío: “El niño que está parado delante de ustedes necesita cuidado, seguridad y amor de su parte. El club de Aventureros está para ayudarlo a cuidar a este niño, pero no para tomar su lugar. ¿Usted se compromete a participar, de tal manera que se cumpla el voto de su niño en el club de Aventureros? (Los padres dicen “lo haremos”.)

12. Eleve una oración de dedicación.

El servicio de iniciación no debe tomar todo el tiempo de la reunión; por lo tanto, otras actividades podrían ser planeadas, dentro de las cuales se pueden incluir a las visitas. Si se espera que las visitas no permanezcan durante todo el programa, el programa regular podrá empezar inmediatamente después que el servicio de iniciación haya terminado.

Instrucciones para construir el altar

Materiales.

Tablero de espuma color negro: un fondo tal, da la impresión de ser una piedra argamasa. Ésta puede conseguirse en una tienda de artículos de oficina o materiales de construcción.

Información necesaria para construir el altar.

Tablero de espuma, unicel; use un cuchillo de punta recta para cortar el material. No olvide restar el ancho de las paredes al momento de cortar el piso (1 metro x .90 cm.); dos de los lados deben ser de .50 cm., de modo que se puedan sostener.

Use un lapicero para fieltro o pintura de aerosol para pintar los bordes blancos que se verán a través de las piedras diseñadas. Use el material sobrante para rellenar las esquinas. Inserte pequeños clavos para sostener los lados mientras se pueda, o use una estructura de madera delgada, como base.

Piedras: corte un material de unicel que simule pedazos de piedra en piezas pequeñas. Las que se usarán deben estar preparadas para rellenar los espacios, previamente preparados para este propósito, dando la apariencia de piedras por la parte exterior del altar.

Empiece por las esquinas, con silicón caliente u otro pegamento adecuado podrá adherir los pedazos que permanecen fijos en la construcción del altar. Continúe arreglando y pegando nuevas piezas preparadas como piedras de diferentes colores, para dar al altar una apariencia más real; estas últimas se pegan con cinta adhesiva por la parte de atrás.

Etiquetas: use etiquetas adhesivas y escriba en ellas la ley de los Aventureros, luego colóquelas en la fila del fondo del altar. Las palabras deberán distribuirse en cada piedra.

Iniciación: escriba los nombres de los Aventureros en etiquetas adhesivas, de este modo los niños podrán colocar sus nombres en el altar.

Reconocimiento: es el momento de que los niños reciban un botón de iniciación o galardón que los identifica con el club. Puede entregar en este momento la insignia de la clase de Aventureros, que habrá de portar en su clase durante el año.

Es de vital importancia que esta ceremonia sea dirigida de manera digna, de manera que impresione y estimule en cada corazón el deseo de hacer más para fomentar la salvación de nuestros niños y niñas.

Presentamos otra sugerencia de programa básico de 20 a 30 minutos, donde se puede incluir una investidura a la misma vez, para beneficio de quien necesite una guía.

- Canto.
- Voto y ley de los Aventureros.
- Oración.
- Música especial.
- Trabajo de memorización.
- Demostración práctica o dramatización.
- Reconocimiento de los padres (prendedor).
- Dedicación o presentación de insignias de especialidades y botones de investidura de los Aventureros, certificados y distintivo para los padres.
- Canto.
- Oración.

Opcional: si existe un club de Conquistadores o escuela de iglesia en su comunidad, el servicio de investidura puede ser una opción, en unión con las otras organizaciones. El servicio de adoración del sábado es un momento propicio para esta actividad.

Servicio de bendición de la familia

Con el fin de animar y motivar a las familias de su club de Aventureros, pruebe este servicio especial.

El mismo podría ser usado durante una reunión de padres o un sábado dedicado a los Aventureros en el transcurso del año.

El servicio de bendición de los Aventureros es una ceremonia especial, la cual da a los padres la oportunidad de bendecir a sus niños, como prueba del valor que tienen tanto a sus ojos como a los ojos de Dios, durante estos días que son tan malos tiempos, y siempre buscar como modelo para ellos el grandioso e incomparable amor de Dios.

El servicio de bendición de los Aventureros se desarrolla de la siguiente forma:

- Entrada de las familias.
- La tradición de la bendición (se da una explicación).
- Lectura bíblica.
- Afirmación de valores.
- El voto de la familia.
- Canto de bendición.
- Oración de dedicación.

Entrada de las familias.

Padres y niños entran en procesión informal, llevando cada uno una

Biblia. Ellos deberán sentarse al frente en forma de círculo, hecho con las sillas previamente preparadas.

Tenga en mente un himno especial o pieza instrumental para tocar en el momento que las familias entren. (Ésta debe ser la misma música que se usará después como el himno de la bendición.)

La tradición de la bendición

Esta sección del programa está preparada con el fin de inspirar en los participantes el valor que tiene la bendición de la familia, como está descrita en las Sagradas Escrituras y recientemente en el culto ortodoxo de las familias judías.

Los patriarcas del Antiguo Testamento, frecuentemente, bendecían unos a otros a sus hijos con la más alta solemnidad.

Los judíos ortodoxos han continuado esta tradición de la bendición hasta la actualidad.

Desde la niñez, los hijos son llevados a su padre y madre tanto los sábados como los días santos, para recibir su bendición. Una bendición semanal de sábado, frecuentemente, viene después de encender las velas los viernes de noche, y es una parte de mucho valor en la vida familiar judía.

Con el fin de mantener el interés de los niños, haga este ritual corto y sencillo y tenga en cuenta usar dibujos, escenas y otro tipo de recursos no consideradas en la presentación.

Al momento de hablar, hágalo dirigiéndose a los Aventureros y a sus padres, en vez de a la audiencia.

Lecturas bíblicas

Los padres se pararán en círculo o semicírculo, si hay una audiencia, con sus niños directamente frente a ellos.

Afirmación del valor

Los niños mirando de frente a sus padres: éstos colocarán una mano sobre el hombro de su niño y le leerán una corta bendición, la cual han preparado con anterioridad, y la tienen guardada en su Biblia. Use un micrófono, si es necesario, así los padres podrán ser oídos fácilmente.

El escrito podría incluir una descripción de las cualidades de su niño que más aprecia. Al final del texto, los padres podrían dibujar o pegar el dibujo de un animal o de un objeto, el cual representa para ellos las

cualidades especiales de su(s) niño(s). (Por ejemplo, un padre podría escoger un rayo de sol, ilustrando con ello que cuando su niño está presente, todos brillan de alegría).

Una muestra de la carta del padre, en la que se describen necesidades específicas, debe ser provista o también puede introducir este concepto en una reunión de padres varias semanas antes del servicio de bendición de la familia.

Si hay un gran número de Aventureros, considere tener sólo algunas lecturas durante el servicio, con el fin de mantener a los niños y a la audiencia atenta.

Voto familiar

Estando todavía frente a frente, las familias repetirán el voto familiar con la ayuda del líder de los Aventureros. Éste lee la parte escrita en negrita, y los padres (o niños) repetirán la parte escrita en cursiva. (Sería de mucha ayuda que un asistente use un micrófono para ayudar a los padres en su parte al momento de repetir el voto.)

¡Aventureros, ustedes han crecido y se han convertido en hermosos niños y niñas! Ahora que son lo suficientemente maduros para entender, sus padres quieren que sepan acerca de las bendiciones que ellos quieren brindarles con la ayuda de Dios.

Cada persona necesita saber que es amada. Cuando Dios te confió a tus padres, él les entregó a un ser muy especial para ser amado por el resto de su vida.

Para crecer, cada persona necesita alimento y abrigo. Cada persona necesita saber cómo vivir de una manera amorosa y feliz.

(Nombre del niño) Yo prometo darte la bendición de mi ayuda en todo momento para que así crezcas fuerte en Jesús.

Cada niño comete errores y necesita saber que es perdonado. Cada padre comete errores también.

(Nombre del club) Yo prometo darte la bendición del perdón cuando cometes errores, y pedir disculpas cuando yo cometa errores.

Aventureros, ustedes son una parte muy importante de su familia. Ustedes tienen el poder de hacer de su hogar un lugar feliz o un lugar triste. ¿Prometen colaborar para hacer de su familia una familia feliz?

¡Lo prometemos!

En este momento, invite a cualquier amigo a miembro de la familia que sea capaz de ayudar o dar apoyo a las familias de los Aventureros en el cumplimiento de sus promesas en el futuro.

Luego, invite a todos los miembros de la iglesia que deseen brindar apoyo en el cumplimiento de las promesas, a que se pongan de pie.

Nosotros no estamos solos en el cumplimiento nuestras promesas. Dios nos ha dado a estas personas dentro de la iglesia, para que nos apoyen y velen cuando buscamos brindar bendiciones a nuestras familias.

Si no hay ninguna audiencia, invite a los padres del Aventurero y los niños presentes a hacer un círculo y mantenerse tomados de la mano durante el canto y la oración, como un símbolo de apoyo mutuo.

Himno de bendición

Use uno de los himnos que se proponen a continuación o elija otro que la congregación y los participantes puedan cantar (y las personas que los apoyan) para afirmar su bendición: *Himnario Adventista*, “Cuando venga Jesucristo”, 516; “Cuando leo en la Biblia”, 518.

Oración de dedicación

Pida al pastor que ore pidiendo la bendición del Señor sobre las familias de los Aventureros mientras ellos se esfuerzan, apropiándose de su poder, para cumplir las promesas que han hecho.

¿Qué sigue después?

Después del servicio de bendición de las familias, la iglesia puede celebrar y afirmar las bendiciones que los padres de los Aventureros han elegido dar a sus niños. Algunas maneras de afirmar a las familias de los Aventureros pueden ser:

- Dé a cada familia una planta para simbolizar el crecimiento que pueden hacer juntos, en Jesús.
- Dé a cada familia un certificado de reconocimiento y apoyo, firmado por el pastor de la iglesia.
- Planee una cena o una comida en la iglesia para las familias de los Aventureros.

Lo que debe hacerse antes

Prepare a los padres para el servicio, reuniéndose con ellos y revisando las partes en las cuales se requiere su participación.

Pida a todos los participantes que traigan su Biblia, Nueva Versión Internacional, o copiar los textos requeridos en una tarjeta e insertarlos en su Biblia.

Copie el orden del programa en un papel atractivo, del tamaño que pueda ser insertado en la Biblia y usado durante el servicio, para luego guardarlo como recuerdo.

Si el servicio de bendición de la familia va a llevarse a cabo frente a una audiencia, reserve los asientos en las primeras filas para las familias participantes.

Otra opción puede ser colocar sillas para formar un círculo y reservar este lugar para las familias.

Marque un círculo o una media luna en el piso, con el fin de ayudar a las familias a saber dónde deben pararse durante el servicio de bendición. Use cinta adhesiva de un color discreto para señalar el lugar de su ubicación.

Recursos

Excelente información y material de apoyo en lo referente a la bendición de la familia, puede encontrarse en el libro *“La Bendición”*, escrita por Gary Smalley y John Trent. Este libro es publicado por Thomas Nelson y puede encontrarse en varias librerías cristianas.

CLUB DE CONQUISTADORES

Artículo I. Nombre

Es un programa con un ministerio abarcante para menores de 10-15 años de edad de la Iglesia Adventista del Séptimo Día, patrocinado por el Departamento de Jóvenes.

Artículo II. Propósito

Los objetivos del club de Conquistadores son:

1. Trabajar por la conversión al Señor de cada conquistador.
2. Proveer una iglesia atractiva y un programa concentrado en la acción.
3. Despertar interés en los padres y en los jóvenes para participar en las actividades organizadas por la iglesia en favor de la juventud.
4. Animar al conquistador a que descubra la gran capacidad de servir a otros que Dios ha puesto en él.

5. Fomentar el desarrollo armonioso de la vida espiritual, física, social e intelectual del conquistador.
6. Dar oportunidad para el desarrollo de las habilidades de liderazgo.
7. Proveer oportunidades donde puedan percibir el amor de Dios por medio del estudio de la naturaleza.
8. Apoyar a los padres en la educación y preparación de sus hijos en esta etapa de su vida.

Artículo III. Organización

El director de Conquistadores de la Asociación/Misión es el director de todas las actividades del club dentro de su territorio. Se puede solicitar su consejo con respecto a cualquier actividad del club. Debe mantenerse informado de actividades de mayor importancia, y puede ser invitado a participar en ellas. En áreas regionales, la Asociación/Misión puede elegir a un coordinador de distrito que actúe en nombre del director, trabajando bajo su responsabilidad.

En la iglesia donde hay las dos divisiones del club, la de menores y la de adolescentes, el director administrativo de Conquistadores debe actuar como coordinador y será el representante en la junta de la iglesia. El director del club debe ser una persona adulta, vitalmente interesada en la juventud, y quien simpatiza con las necesidades de los niños y los jóvenes.

Donde sea posible, este director debe ser Guía Mayor, o debe haber asistido a un curso de entrenamiento de Conquistadores. Debe ser entusiasta, tener habilidades y ser de buen carácter y miembro en regla de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Todas las actividades del club estarán bajo la supervisión del director, y éste debe organizar, convocar o hacer los arreglos pertinentes para cada reunión del club.

Artículo IV. Elección de los líderes y oficiales

Sección 1

Los líderes del club son: un director administrativo (para las iglesias con divisiones de menores y adolescentes que funcionan como club), un director, dos o más asistentes, secretario, tesorero (éstos también pueden ser asistentes). Los oficiales son consejeros e instructores.

Sección 2

El director administrativo y el director del club serán elegidos por la junta de nombramientos de la iglesia patrocinadora.

Sección 3

Los asistentes serán elegidos por los directores y aprobados por la junta de iglesia.

Sección 4

El/la secretario(a) y tesorero(a) serán elegidos en base al criterio de los directores y aprobados por la junta de la iglesia.

Sección 5

Los consejeros e instructores serán elegidos o reemplazados por el director del club, en consulta con los asistentes.

Sección 6

Los oficiales del club son de todos los mencionados arriba.

Artículo V. Deberes de los líderes y oficiales

Sección 1 El director administrativo

Es el coordinador de los directores de las divisiones de menores y adolescentes. Representará a la iglesia en la organización de los Conquistadores y será miembro de la junta de iglesia. Él coordinará todas las actividades en la organización de los Conquistadores.

Sección 2 Director

Todas las actividades del club estarán bajo su supervisión. El presidente de todas las juntas será elegido por el director, después de consultar con sus asistentes o la junta ejecutiva.

Sección 3 Asistentes

Apoyarán al director y ocuparán su lugar en su ausencia. Puede asignárseles los siguientes deberes: las clases JA, secretario o tesorero, juegos, actividades de campamento, especialidades y manualidades, música, equipo del club, actividades en la naturaleza, capellán, transportación, eventos especiales, eventos bimestrales, etc.

Sección 4 Secretario

Hará los informes mensuales y los enviará a la Asociación/Misión. Es responsable de administrar toda la correspondencia del club. Toma nota en las reuniones. Es responsable de coordinar todos los informes del personal y cualquier otro informe necesario para la marcha del club.

Sección 5 Tesorero

Será responsable de todos los gastos y pagos que realice el club. Recibirá y cuidará los fondos del club, tales como la cuota de membresía y la semanal, proyectos de recaudación de fondos, etc.; presentará, asimismo, un informe financiero a petición de los líderes u oficiales, y pasará todos los fondos y cuentas que no hayan sido distribuidos, a su sucesor. El tesorero también trabajará en armonía con el tesorero de la iglesia, entregando todos los fondos a éste.

Sección 6 Capellán

Puede ser uno de los asistentes. Apoyará al director, manteniendo una atmósfera espiritual fuerte en el club; debe saber cómo está la relación de cada conquistador con el Señor, y participará en juntas que tienen que ver con los devocionales del club, campamentos, esfuerzos evangelísticos y disciplina.

Artículo VI. Juntas

Sección 1

Las juntas que el club tendrá son:

- a. Junta coordinadora (para las iglesias que tienen clubes de menores y adolescentes).
- b. Junta ejecutiva.
- c. Junta de oficiales.

Sección 2

Miembros de la junta coordinadora:

El director administrativo, los directores o director del club, los asistentes, el pastor, el secretario, el tesorero y el capellán. Esta junta será responsable de coordinar todas las actividades de los Conquistadores.

Sección 3

Los oficiales:

La compondrán la junta ejecutiva, además de los consejeros de menores e instructores. Se puede invitar a los capitanes a estas reuniones.

Artículo VII. Quórum

Para tratar los negocios de cualquiera de estas juntas, deben estar presentes todos sus miembros, o bien la mayoría (la mitad mas uno).

Sección 1

Las reuniones regulares de los Conquistadores han de celebrarse por lo menos cuatro veces al mes, dos sábados de tarde y dos domingos. La hora y duración de estas reuniones serán decididas por la junta ejecutiva y se basarán en uno de los siguientes modelos:

MODELO A: Éste se conduce en una sesión de tres horas con ceremonias de apertura y clausura, marchas, juegos, currículum y manualidades, todo integrado en un solo programa.

MODELO B: Éste es un programa que dura tres horas, pero se lleva a cabo en dos segmentos separados:

Segmento 1: una hora dedicada a los Conquistadores los sábados, apartando tiempo para el compañerismo y el currículum.

Segmento 2: dos horas dedicadas a los Conquistadores los domingos u otro día, incluyendo las marchas, juegos, currículum, manualidades y ceremonias de apertura.

Sección 2

Las reuniones de los oficiales deben celebrarse una vez al mes.

Sección 3

Las reuniones de la junta ejecutiva deben celebrarse por lo menos una vez cada trimestre.

Sección 4

El programa anual de los Conquistadores debe incluir los requisitos establecidos por el Departamento de Jóvenes de la Asociación/Misión.

Artículo VIII. Membresía y asistencia

Sección 1

La membresía en la organización de los Conquistadores menores será para estudiantes de quinto grado (o su equivalente) en adelante, o diez años cumplidos al ingresar.

Sección 2

La membresía en la organización de los Conquistadores adolescentes será para estudiantes de octavo grado (o su equivalente) en adelante, o trece años cumplidos al ingresar.

Sección 3

La membresía será otorgada cuando se cumplan los siguientes requisitos:

- a. Aceptación de la solicitud de ingreso.

- b. Pago del costo de membresía.
- c. Uniforme completo.
- d. Disposición de someterse a los principios del Voto y la Ley.
- e. Disposición de participar en todas las actividades de los Conquistadores.

Sección 4

Jóvenes no adventistas, dispuestos a someterse a los requisitos mencionados arriba, pueden ser admitidos en el club.

Sección 5

La admisión de nuevos miembros en el club se llevará a cabo trimestralmente y/o tres o cuatro veces definidas durante el año.

Sección 6

Se debe marcar la asistencia en cada reunión de los Conquistadores.

Sección 7

El conquistador debe tener un promedio de asistencia no menor al 80% de todas las actividades de los Conquistadores.

Sección 8

Las ausencias justificadas deben ser presentadas en forma escrita por el padre o el tutor y puesta a consideración del director del club.

Sección 9

Cualquier miembro que tenga dos ausencias injustificadas en un trimestre, será puesto a prueba.

Sección 10

El miembro en prueba podrá ser reintegrado al club por la decisión de la junta ejecutiva de los Conquistadores, y debe pagar la cuota de reintegración por su membresía.

Sección 11

A los miembros en prueba no se les permitirá asistir a los eventos especiales, como campamentos, día de campo, etc.

Artículo IX. Unidades del club

Sección 1

Los conquistadores serán organizados en unidades de no más de seis a ocho miembros, teniendo como consejero a un líder, de preferencia, Guía Mayor investido. Esta división en unidades pequeñas promueve la disciplina y el orden, y posibilita una mejor atención individual a cada miembro. Los niños y las niñas deben ser registrados en unidades separadas.

Sección 2 Oficiales de las unidades

- a. Capitán de unidad: cada unidad del club, con su consejero, selecciona a uno de sus miembros como capitán. Éste es responsable de velar por la unidad, la puntualidad y cooperación en todas las actividades del club. El capitán debe ser un ejemplo de buena conducta en todo momento. Se sugiere que los capitanes sean elegidos cada trimestre, para dar oportunidad a desarrollar el liderazgo entre los miembros.
- b. Secretario de unidad: cada unidad dentro del club, con su consejero, selecciona a uno de sus miembros como secretario. Éste será responsable de reportar la asistencia de los miembros a la secretaria del club. Se sugiere que el secretario sea elegido cada trimestre, para dar lugar al desarrollo del liderazgo entre los miembros del club.

Sección 3 Uniformes

- a. Uniforme de gala: el uniforme oficial del Club de Conquistadores es el recomendado por la División y Unión, respectivamente, para cada miembro y oficial, y será usado sólo durante las reuniones del club y en ocasiones especiales que serán indicadas por el director.
- b. Uniforme de campo: el uniforme oficial recomendado por la Asociación/Misión para cada miembro será usado durante las actividades de los Conquistadores y como lo indique el director.

Conquistadores

- Pantalón kaki y camisa blanca militar para caballeros.
- Falda kaki y blusa blanca militar para damas.
- Pañoleta amarilla con el logo del Conquistador.
- Zapatos negros.
- Calcetines negros para varones.
- Calcetas o medias blancas de algodón para damas.
- Cinturón o correa de color negro.
- Boina negra con el logo del Conquistador.
- Banda verde olivo.

- Corbata negra.

Artículo X. Finanzas del Club

Sección 1

La cuota de membresía trimestral o anual establecida por la junta ejecutiva debe pagarse en el momento de llevar la solicitud con la secretaria. Dicho pago será devuelto si la solicitud es rechazada.

Sección 2

La reintegración de membresía requerirá un pago, el cual será determinado por la junta ejecutiva.

Sección 3

Cuando sea necesario, un pago adicional para seguro anual correrá por cuenta del miembro.

Sección 4

La ofrenda que se recoge durante las reuniones de los Conquistadores es una contribución que el conquistador hace a la iglesia local que apoya la actividad del club y de la Asociación/Misión, como en otros niveles.

Sección 5

Se presentará un informe financiero en la reunión de la junta ejecutiva del club. Y ellos, a su vez, a los padres de familia.

Sección 6

Una cuota semanal será entregada el día de reunión con el propósito de desarrollar responsabilidad.

Artículo XI. Normas

El club funcionará según las normas establecidas por el Departamento de Jóvenes de la Asociación/Misión de los Adventistas del Séptimo Día.

Artículo XII. Enmiendas

Esta constitución puede ser enmendada, previa sugerencia, que deberá someterse al departamento de jóvenes de la Asociación/Misión.

Reglas y reajustes

1. Los Conquistadores y padres de familia deben llenar la solicitud de membresía e informe de salud, y pagar la cuota correspondiente como se indique en la reunión de inscripción. El costo cubre tres renglones: la

- cuota del club, seguro e inscripción y membresía.
2. Conquistadores ausentes, o que acumulan tardanzas.
 - a. Si no logra justificar su tardanza, se le descontarán _____ puntos.
 - b. Si no tiene justificación por su ausencia, se deja el informe como injustificable.
 - c. Tres ausencias injustificadas en el itinerario del calendario de Conquistadores (como fue publicado durante la fecha de inscripción), dan lugar a la suspensión de la membresía del Conquistador.

SERVICIO DE INICIACIÓN

Propósito

Se lleva a cabo para admitir a un nuevo conquistador, sea éste niño o niña, en el club de Conquistadores.

La Ceremonia de Iniciación tiene como fin inculcar en el conquistador los elevados propósitos del club, y ayudarlo a comprender sus serias implicaciones. Para que sea eficaz la Ceremonia de Iniciación, debe ser **honrosa, sencilla y breve**.

Equipo

Tres candelabros, con espacios para 22 velas, éstas últimas colocadas de la siguiente manera:

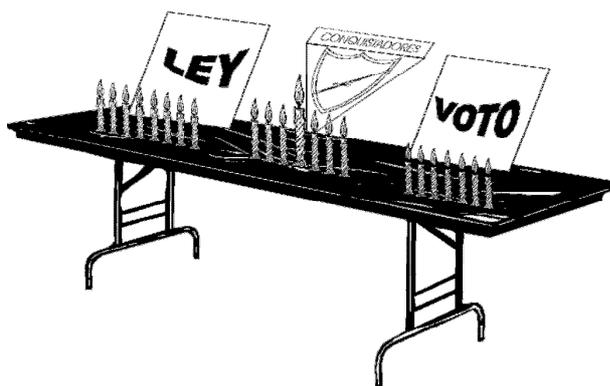
- A. Una vela (que simboliza el Espíritu de los Conquistadores) en el centro.
- B. Seis velas (que simbolizan el Fundamento) en el centro, frente al emblema de los Conquistadores.
- C. Ocho velas (que simbolizan la Ley del Menor) colocadas a la izquierda del centro frente al estandarte de la Ley de los Conquistadores.
- D. Siete velas (que simbolizan el Voto de los Conquistadores) a la derecha del centro, frente al estandarte del Voto de los Conquistadores.

La bandera nacional. Se coloca a la izquierda de la mesa (mirando desde el auditorio).

La bandera de los Conquistadores. Se coloca a la derecha de la mesa (mirando desde el auditorio).

Distribución

Los miembros del Club de Conquistadores se sientan en forma de “V”, mirando hacia la mesa que sostiene los candelabros. El candidato o los candidatos se sientan en el centro de la primera fila. El director se para a la derecha de la mesa, de frente al club, y el subdirector se para a la izquierda de la mesa, de frente al club, tal como se muestra en la ilustración.



Tema

Se puede hablar sobre el privilegio y la responsabilidad de ser un soldado de la cruz, y también resaltar la importancia que reviste la ceremonia para el club. Ésta debe ser breve y concreta.

Procedimiento

- A. Al final del tema de iniciación, el director dice: “Declaro que la Ceremonia de Iniciación del club _____ está ahora en proceso”.
- B. Acto seguido, el subdirector enciende las seis velas que simbolizan el Fundamento (las seis clases de los Conquistadores: Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero y Guía).
- C. Después se apagan las luces del salón y el director enciende la vela que simboliza el Espíritu de los Conquistadores, con la llama de la primera vela que representa el Fundamento. Mantiene la vela sobre la llama mientras presenta a la clase de AMIGO. Seguidamente mueve la vela que trae en la mano hacia la segunda vela de los Fundamentos y cruza las llamas, mientras presenta a la clase de COMPAÑERO, y así, sucesivamente, hasta presentar a todas y cada una de las clases.

Presentación de los Fundamentos:

- Amigo: es un curso en el que se aprende a cómo ser amigo de Dios ahora y por la eternidad.
- Compañero: es un curso donde se aprende a cómo ser compañero de Cristo Jesús, cada hora de cada día.
- Explorador: es un curso en el que se aprende a cómo ser alguien que estudia la existencia de Dios, mediante la exploración de su Palabra y sus obras creadas.
- Orientador: es un curso a través del cual se aprende a cómo orientar a otros, para llevarlos a los pies de Jesucristo.
- Viajero: es un curso en el que se aprende a cómo vivir en el mundo agradando a Dios, mientras viajamos a la Patria Celestial.

- Guía: es un curso donde se aprende a cómo guiar debidamente a otros, para que ellos también puedan conseguir la verdadera y genuina felicidad en esta vida.
- D. Después de haber pasado la llama de la vela que representa el “Espíritu de los Conquistadores”, sobre cada una de las velas que representan los Fundamentos y después de haber presentado a cada uno de éstos, se coloca la vela del Espíritu de los Conquistadores en el centro y detrás de las velas de los Fundamentos.
- E. En seguida se explica a los candidatos el significado de la vela especial que simboliza el “Espíritu de los Conquistadores”, que es la fuente de todas las cosas buenas que poseen los Conquistadores.
- F. Inmediatamente después, uno de los conquistadores que esté en la clase más avanzada del club, pasa al frente con paso marcial, se presenta ante el director con un saludo militar, coge la vela que representa el “Espíritu de los Conquistadores” y enciende la primera vela del extremo izquierdo de las ocho que representan la LEY, luego coloca la vela nuevamente en su lugar, saluda marcialmente al director y repite con voz clara:

“Señor director, en nombre de los candidatos, prometemos observar la Devoción Matutina, que significa estudiar la Biblia en las circunstancias más favorables y en el momento más oportuno del día”.

- G. Luego, otro conquistador de las clases más avanzadas del club pasa al frente con paso marcial, se presenta ante el director con un saludo militar, coge la vela que representa el “Espíritu de los Conquistadores” y enciende la primera vela del extremo izquierdo de las ocho que representan la LEY, después coloca la vela nuevamente en su lugar, saluda marcialmente al director y repite en voz clara:

“Señor director, en nombre de los candidatos, prometemos cumplir con la parte que nos toca, lo cual significa que con la ayuda de Dios, haremos honradamente la parte que nos toca, dondequiera que estemos”.

Este procedimiento debe seguirse en cada punto de la Ley de los Conquistadores de las clases más avanzadas.

VELAS	EL CONQUISTADOR REPITE
1. Observar la Devoción Matutina.	Significa orar y estudiar la Biblia en las circunstancias más favorables y en el momento más oportuno del día.
2. Cumplir con la parte que nos toca.	Significa que, con la ayuda de Dios, haremos honradamente la parte que nos toca, dondequiera que estemos.
3. Cuidar nuestro cuerpo.	Significa alcanzar el más alto desarrollo físico posible.
4. Tener una mirada franca.	Significa que preferimos fracasar antes que mentir; que preferimos sufrir una derrota, antes que el temor de afrontar la mirada de la gente.
5. Ser corteses y obedientes.	Significa que nos esforzaremos por reflejar la actitud y el amor del Salvador en nuestra relación con los demás.
6. Andar con reverencia en la casa de Dios.	Significa que comprendemos la grandeza de Dios y que reconocemos nuestra indignidad en su presencia. Por nuestro ejemplo, ayudaremos a otros a reverenciar a Dios.
7. Conservar una canción en el corazón.	Significa que conservaremos la dulce influencia del Espíritu de Dios en nuestras vidas, a fin de reflejar el amor de Dios dondequiera andemos.
8. Trabajar para Dios.	Significa que realizaremos actos de amor en favor de los que se hallan en necesidad.

H. Al terminar de encender las velas que representan la Ley, el subdirector dice: “En nombre del que representa a los candidatos, y en virtud de lo que ellos declaran, aceptamos la promesa solemne de cumplir la Ley”.

I. *Iluminación del voto.* Para encender las velas del Voto, se sigue el mismo procedimiento que para el de la Ley; después de encender cada vela, el conquistador le dice al director: “Señor director, en nombre de los candidatos, prometemos...”

VELAS	EL CONQUISTADOR REPITE
1. Vivir sustentados por la gracia de Dios.	Significa que permitiremos que Dios nos ayude a cumplir su santa voluntad.
2. Ser puros.	Significa que guardaremos nuestra mente pura, y que todas nuestras palabras y acciones serán también puras, que nuestra vida será feliz y nuestra paz permanente.
3. Ser bondadosos.	Significa que el amor resplandecerá en nuestros corazones, mientras ejecutamos actos de bondad hacia los demás y hacia la creación de Dios.
4. Ser leales.	Significa que seremos honestos y rectos en el estudio, en el trabajo y en el juego.
5. Guardar la Ley del Conquistador.	Significa que comprendemos que las leyes son esenciales en toda organización, y que la obediencia a ellas es uno de los primeros principios que enseña la Biblia.
6. Ser siervos de Dios.	Significa que nos comprometemos a servir a Dios dándole el primero, el último y el mejor lugar en todo lo que hagamos.
7. Amigo de la humanidad	Significa que haremos a los demás lo que queremos que hagan con nosotros.

- J. Después de terminar de encender las velas del Voto, el subdirector dice: “En nombre del que representa a los candidatos, y en virtud de lo que ellos declaran, aceptamos la promesa solemne de cumplir el Voto”.
- K. Luego se le pide al conquistador o a los conquistadores iniciados se pongan de pie al lado del subdirector, frente a la congregación. Se le pide que ponga su mano derecha a la altura del corazón, y junto con el club repite el Voto y la Ley de los Conquistadores.
- L. Después de esto, el director declara: “Por este acto, declaro que se acepta a estos candidatos en el Club de Conquistadores _____ de la Iglesia Adventista del Séptimo Día”.
- M. Luego, el conquistador que es iniciado, se dirige a la vela que representa el “Espíritu de de los Conquistadores”, saluda marcialmente, y vuelve al lado del subdirector.

- N. Acto seguido, se hace la oración de consagración. Es recomendable que el subdirector dirija esta oración.
- O. En seguida, se procede a la entrega del Certificado y el botón de Iniciación (un triángulo de conquistador). El secretario del club entrega al candidato el certificado de iniciación (enrollado y atado con una cinta del color de su clase progresiva). De esta manera, el menor ha llegado a ser un Conquistador en la plenitud de la palabra.
- P. Finalmente, el consejero conduce al conquistador a su unidad.
- Q. Se encienden las luces del salón.
- R. Se realiza la entrega de premios (premios del trimestre anterior).

CLUB DE GUÍAS MAYORES

Artículo I. Nombre

Este club se llamará "Guías Mayores" de la iglesia de

Artículo II. Propósitos

Los propósitos de este club serán:

- a. Brindar, a la juventud un medio por el cual se pueda desarrollar, mental y espiritualmente, para la gloria de Dios y el servicio de la iglesia.
- b. Promover las clases JA, de manera que todos los miembros lleguen a ser guías mayores investidos y activos, que trabajan en favor del club de Aventureros, Conquistadores o de Guías Mayores.
- c. Preparar a los jóvenes para que lleguen a ser dirigentes de nuestros menores y adolescentes, especialmente en el club de Conquistadores y Aventureros.
- d. Orientar a nuestros jóvenes en el descubrimiento de alguna destreza o vocación, ayudándoles de esta manera, a ser más eficientes para Dios.
- e. Proveer un programa positivo de recreación cristiana, que tenga como centro la iglesia.
- f. Proveer un programa de actividades para nuestros adolescentes y jóvenes que han pasado la edad de los Conquistadores.
- g. Ofrecer nuevas especialidades a los Guías Mayores, con el fin de recibir una educación continua para servir mejor.

- h. Proveer un programa misionero y de servicio a la comunidad, en el que todos sus miembros puedan ejercitar sus dones espirituales y participar directamente en la proclamación del evangelio.

Artículo III. Edad para ser miembros

Sección 1

Todos los miembros deben haber cumplido los 16 años de edad. Pueden ser miembros todos los Guías Mayores y aquellos jóvenes y miembros asociados JA que deseen ser Guías Mayores.

Sección 2

Categoría de miembros:

- a. Miembros regulares: Guías Mayores investidos y aspirantes bautizados.
- b. Miembros asociados: jóvenes aspirantes no bautizados, que tienen ideales cristianos y desean asociarse con los jóvenes de la iglesia en las actividades del club. Los miembros asociados no podrán tener cargos directivos ni ser investidos como Guías Mayores, hasta que cumplan el requisito de ser bautizados en nuestra iglesia.

Artículo IV. Los oficiales y sus deberes

Sección 1

Los oficiales de este club son el director, subdirector y el secretario-tesorero. En lo posible, se recomienda que los oficiales sean Guías Mayores investidos; sin embargo, se reconoce que en algunas iglesias, donde el club está en formación, requerirá cierto tiempo para lograr este objetivo.

Sección 2

Nombrados por la junta ejecutiva de la sociedad de jóvenes y aprobados por la junta directiva de la iglesia.

- Director(a) del club
- Subdirector(a)
- Secretario(a)-tesorero(a)
- Consejeros generales

Oficiales elegidos por el club de Guías Mayores:

- Consejeros de unidades
- Instructores
- Vocales

Sección 3

El pastor del distrito y el primer anciano de la iglesia son miembros ex

oficio. Los dirigentes del club, citados anteriormente, forman la comisión directiva del club. El director del club sirve como presidente y el secretario-tesorero, como secretario de la comisión directiva.

Sección 4

Es responsabilidad de la comisión directiva nombrar a los consejeros de las unidades y a los instructores, organizar las unidades, desarrollar el presupuesto, fijar las cuotas de inscripción y semanal, crear el calendario anual de eventos, y reunirse regularmente al final de cada mes, para desarrollar planes de largo y corto alcance, fijar las normas disciplinarias, administrar las finanzas, aprobar la cobertura de seguro que debe tramitarse con la Asociación/Misión y programar las actividades del club. Este grupo de dirigentes debe reunirse, además, cada semana, preferiblemente antes de las actividades del club, para orar y discutir asuntos que requieran atención inmediata.

Sección 5

Pueden ser nombrados otros oficiales, si es necesario, usando el mismo método o por los mismos directores.

Sección 6

El director del club, en consulta con la comisión directiva, asumirá las siguientes responsabilidades:

Sección 7

Presidir la comisión directiva y trazar planes de largo alcance para lograr los objetivos del club y pasar copia del programa anual a la comisión directiva JA y a la junta directiva de la iglesia para su aprobación final, incluyendo las actividades que se realizarán fuera del lugar de reuniones regulares.

Sección 8

Hacer provisión de instructores para las especialidades y las clases JA.

Determinar el tiempo y el lugar para las reuniones del club, programas, clases JA y exámenes requeridos.

Sección 9

Trazar planes para las investiduras por medio de la sociedad de jóvenes y en consulta con el coordinador de área y el director de jóvenes de la Asociación/Misión.

Sección 10

Planear actividades al aire libre o reuniones sociales por lo menos una vez al mes y, junto con el secretario-tesorero, tramitar la cobertura de seguro para todos los miembros del club con la Asociación/Misión.

Sección 11

Deberá trabajar en armonía y cooperación con el director de la sociedad de jóvenes, quien es el oficial superior de los jóvenes.

Sección 12

Deberá compartir parte de su trabajo con el subdirector. En ausencia del director del club, el subdirector quedará encargado de la dirección del club.

Deberes del secretario-tesorero:

Sección 13

Servir como secretario de la comisión directiva, tener una lista al día de todos los miembros del club e inscribir al club en el Consejo General de Conquistadores de la Asociación/Misión.

Sección 14

Recoger y administrar las cuotas; bajo el consenso de la comisión directiva del club, y junto con el director, tramitar la cobertura de seguro para todos los miembros con la Asociación/Misión.

Sección 15

Usar los fondos, en armonía con los acuerdos tomados por la comisión directiva.

Sección 16

Llevar un registro de todas las actividades del club, asistencia a las reuniones y actas de la comisión directiva.

Sección 17

Rendir informes financieros cuando el club lo requiera.

Sección 18

Enviar los informes y atender la correspondencia con la asociación, con otros clubes y con los miembros del club.

Sección 19

El secretario del club entregará al secretario de la sociedad de jóvenes la

lista de personas que han cumplido sus requisitos, y el secretario de la sociedad de jóvenes solicitará los certificados correspondientes a la asociación/misión.

Sección 20

El subdirector deberá actuar en lugar del director.

Sección 21

El tiempo del cargo será por un año.

Sección 22

Todo oficial que se ausente y no cumpla con sus responsabilidades en un lapso de tres reuniones consecutivas, sin tener una excusa razonable, será dado de baja y su función considerada vacante.

Sección 23

Los oficiales del club de Guías Mayores ejercen sus funciones durante un año calendario. Cuando un oficial deje de asistir y cumplir con su responsabilidad durante tres reuniones consecutivas, sin una razón justificable, su cargo será declarado vacante.

Artículo V. Cuerpo de consejeros generales.

Habrá un grupo de 1 a 3 consejeros generales por club, para fomentar las clases JA y asesorar las actividades. Este grupo pertenece a la comisión directiva y, en ocasiones especiales, deberán ser consultados para la realización de cada actividad del club.

Artículo VI. Uniforme

Sección 1

El uniforme oficial será el de los Guías Mayores, establecido por la División. (Las insignias de los Conquistadores las usarán solamente los que estén autorizados.)

Sección 2

Guías Mayores:

- Pantalón o falda línea A, color verde olivo.
- Camisa blanca para varones o blusa blanca tipo militar para damas.
- Corbata o corbatín negro por dentro de la camisa, a la altura del tercer botón.
- Correa o cinturón negro.

- Zapatos negros.
- Pañoleta amarilla con el logo del Guía Mayor y tubo (debe usarse como parte del uniforme).
- Boina negra con el logo del Guía Mayor.
- Banda para especialidades verde olivo.
- Medias/calzetines color negro para varones, y medias largas, color piel, para damas.

Sección 3

Las insignias, barras, galones de la clase J.A. de Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero y Guía sólo podrán lucirlas aquellos jóvenes que hayan cumplido los requisitos y las hayan recibido oficialmente en una investidura.

Sección 4

Los Guías Mayores que no hayan cumplido con los requisitos de esas clases, no deberán usar las insignias mencionadas, ni el monograma de galones unidos.

Sección 5

Los que se hayan investido únicamente en la clase de Guías Mayores, usarán el galón individual de la estrella en la manga izquierda. Solamente los Guías Mayores investidos podrán usar la insignia, el galón, el distintivo de bolsillo y el monograma octagonal del Guía Mayor. Este último deberá usarse en el extremo en que se juntan el lado posterior y el anterior de la banda de especialidades y en los banderines de las unidades. Se anima a los Guías Mayores a cumplir los requisitos de las clases menores después de su investidura.

Artículo VII. Bandera y banderines

La bandera JA

Sección 1

La bandera del club es la misma bandera de los Jóvenes Adventistas. Tiene 95cm. de alto y 160cm. de ancho con el escudo JA, de forma oval, ubicado en el centro. Está dividida en cuatro cuadrantes, de los cuales la parte superior derecha e inferior izquierda son blancos; las partes superior izquierda e inferior derecha, son rojos. Será puesta en un asta de 2.30m. de alto por 3cm. de diámetro. Esta bandera puede ser adquirida a través del Departamento de Jóvenes de la Asociación/Misión. Véase el significado de los colores y símbolos

de la bandera y del escudo en la primera parte de este Manual.

Sección 2

El banderín de la unidad

Cada unidad tendrá un banderín o estandarte de colores rojo y blanco, de 36cm. de alto, junto al asta, y 55cm. de largo. Se obtendrá el efecto de banderín, reduciendo el ancho, progresivamente, desde el lado de los 36cm. que se sujeta al asta, hasta el lado opuesto. Una franja de color rojo de 10cm. de ancho se extenderá por el lado que el banderín mide 36cm. junto al asta. El monograma de los Guías Mayores (insignia octagonal grande) se ubicará a una distancia de 7.5cm., desde la parte superior hacia el centro y sobre los géneros rojo y blanco. El monograma de la unidad estará en un cuadro de no más de 12.5cm. por lado, y se ubicará en el centro de la parte blanca del banderín. Dicho monograma o logotipo representará, gráficamente, el nombre característico de la unidad. El banderín debe ser igual por los dos lados, y será puesto sobre un asta de 2m. de alto y 2.5cm. de diámetro.

Sección 3

La bandera y el banderín agregan mucho colorido al club de Guías Mayores en desfiles y ceremonias. En la reunión semanal se sugiere que la bandera esté en un lugar destacado, al lado opuesto de la bandera nacional, y de acuerdo al protocolo oficial de la nación. Al efectuar la formación para el comienzo de la reunión, los banderines deben estar en manos de los directores de las unidades. Al terminar la ceremonia de apertura, debe haber una base múltiple para que cada director de unidad coloque el asta del banderín en forma perpendicular a la base, antes de continuar con el resto del programa.

Artículo VIII. Reuniones

Sección 1

El club podrá reunirse semanalmente, no menos de una vez cada dos semanas.

Sección 2

Las reuniones serán variadas: caminatas, campamentos, o una noche de estudio de especialidades JA, o alguna actividad al aire libre.

Sección 3

El club de Guías Mayores no debe competir con la sociedad de jóvenes, ni tomar su lugar. Un espíritu de cooperación debe primar entre ambos organismos y sus dirigentes, recordando que el club de Guías Mayores es un

organismo dependiente de la sociedad de jóvenes.

Sección 4

Para realizar cualquier reunión de negocio se requerirá quórum (una tercera parte de los miembros, si son más de 15; y de la mitad más uno, si son menos de 15. Esto es sólo una sugerencia.)

Sección 5

Tendrá una reunión previa de 15 minutos con toda la directiva y consejeros para repasar la agenda del día.

Programa sugerente (modelo para 2 horas)

Apertura (15 minutos)

- Toque de silbato y formación por unidades.
- Izamiento de las banderas.
- Himno del Guía Mayor.
- Oración.
- Recitación del Blanco, el Lema y el Voto de los Jóvenes Adventistas.
- Devocional

Clases JA (90 minutos).

Recreación, marchas, ejercicios y manualidades:

- Marchas.
- Juegos.
- Ejercicios dirigidos o manualidades.

Especialidades

Clausura (15 minutos):

- Formación por unidades.
- Arriada de las banderas.
- Himno del Guía Mayor.
- Oración de clausura.

Nota: La duración del programa puede ser acortado o alargado, según el criterio de los dirigentes y miembros del club.

Artículo IX. Finanzas

Sección 1

Los fondos del club provendrán de las cuotas semanales o mensuales de sus miembros y otros fondos levantados por medio de proyectos especiales.

Los recursos del club se obtienen de varias fuentes, a saber:

1. Cuotas semanales o mensuales de los miembros.
2. Cuotas especiales.
3. Aportes de la sociedad de jóvenes o de la junta de la iglesia.
4. Donaciones de la comunidad.

Artículo X. Enmiendas

Una nueva enmienda podrá ser incorporada a la constitución, después de:

Sección 1

Haber sido leída y estudiada por los miembros del club, previa votación.

Sección 2

Haber recibido el voto de dos terceras partes de los miembros en una reunión regular del club.

Artículo XI. Disolución

Si el club dejara de existir, todos los fondos excedentes pasarán a ser propiedad de la sociedad de jóvenes de la iglesia local.

El campamento y el camporí

Una de las actividades más interesantes de los Guías Mayores es el campamento y el camporí. El campamento no es una simple vacación o salida al campo. Es, en realidad, una ocasión para la sana y vigorizante recreación del cuerpo y de la mente; pero, al celebrar dichos campamentos, tenemos un propósito más abarcante, que no se reduce simplemente a la recreación, sino al acto de adiestrar el cuerpo, la mente y el alma.

El campamento JA significa pasar en medio de bosques, valles, lagos, etc., unos días de compañerismo, trabajo útil y recreación, paseos al aire libre, natación, trabajos manuales, estudio de la naturaleza, instrucciones alentadoras, espirituales y de cultura física, bajo directores competentes.

Significa también disfrutar de la vida física sana, de una rica experiencia moral y de ser útil, individualmente, en el servicio de Dios y de nuestros semejantes. El campamento JA está destinado a desarrollar en los jóvenes cualidades que les ayudarán a crecer, hasta llegar a ser adultos fuertes y vigorosos.

Cada etapa del campamento, cada recreación, cada actividad, se ejecutan teniendo presente uno de los siete fines siguientes:

1. Crear la oportunidad de aprender a trabajar y convivir en armonía con otros.

2. Afirmar el sentido de confianza propia, de que uno es capaz de realizar algo.
3. Efectuar un cambio completo y refrigerante de la rutina diaria.
4. Desarrollar un fuerte fundamento espiritual, basado en una relación más estrecha con Jesús y su iglesia, cuyo resultado será un carácter que perdurará por la eternidad.
5. Estimular nuevos intereses, que el joven podrá desarrollar durante el tiempo libre que disponga en el futuro.
6. Despertar un aprecio genuino por la belleza de la naturaleza.
7. Adquirir el conocimiento de habilidades y oficios que no se adquieren de otra manera.

Entre el equipo que se debe llevar al campamento, es bueno incluir:

1. Biblia, himnario, folleto de escuela sabática y el libro de devoción matutina.
2. Uniforme de Guía Mayor, ropa para uso diario y pijama.
3. Zapato de cuero y tenis (para excursiones).
4. Ropa interior, medias livianas y gruesas (para noches frías).
5. Ropa para sábado, saco o suéter grueso.
6. Traje de baño decente, toalla, jabón, peine y espejo.
7. Cepillo de dientes y pasta dental.
8. Bolsa de dormir/frazada, almohada, fundas, plástico y periódicos.
9. Cuchillo, tenedor, cuchara, plato, tazón y un sartén.
10. Una soga mediana, fósforos, navaja y brújula.
11. Sombrero, linterna y equipo de primeros auxilios.
12. Carpa, mosquitero, cordel, alambre y herramienta de campamento.
13. Cal, velas, kerosén y papel higiénico.
14. Equipo para deportes y para cocinar.

Retiro espiritual

El retiro espiritual es una de las actividades que más acerca a los jóvenes a Dios y los unos a los otros. Puede hacerse por uno o varios días en las instalaciones de campamentos o alguna finca de uno de los miembros de la iglesia.

Aunque el retiro espiritual incluye un tiempo para el ejercicio y las actividades al aire libre, no obstante se diferencia de un campamento JA por el hecho de que está dedicado, mayormente, al desarrollo de actividades espirituales, y a profundizar en el estudio de la Biblia. También incluye grupos de discusión sobre libros del espíritu de profecía tales como *Mensajes para los jóvenes*, *Eventos de los últimos días*, *El camino a Cristo*, *El conflicto de los siglos* y otros. En mesas redondas, se incluye tiempo para discutir tópicos de interés para la juventud, como ciencia y religión, normas de la iglesia, higiene, sexualidad, la vida en el hogar y la

preparación para el matrimonio, nutrición, la juventud y la terminación de la predicación del evangelio, y otros temas de interés juvenil.

Requisitos para la investidura

Uno de los objetivos del club es que todos sus miembros sean investidos en la clase JA de Guías Mayores, programa con un currículo especial de preparación de líderes para menores y adolescentes. En virtud de ello, el club de Guías Mayores es un fuerte apoyo para el club de Conquistadores y Aventureros; y, por así decirlo, es el semillero para los Conquistadores y Aventureros.

Los requisitos para ser investido como Guía Mayor aparecen publicados en este manual, y en la tarjeta correspondiente publicada por las Uniones. Estos materiales pueden ser adquiridos en el departamento de jóvenes de su Asociación/Misión.

Cobertura de seguro

Todos los miembros y dirigentes de los clubes y otros organismos juveniles deberán ser protegidos por una cobertura de seguro, que incluya beneficios por muerte accidental o desmembramiento durante las actividades programadas. Dicho seguro debe ser tramitado ante el tesorero de la Asociación/Misión, quien tiene la información correspondiente. Se sugiere que el costo de este seguro sea incluido en la cuota de inscripción. El mismo no es opcional, sino un requisito establecido, según los reglamentos de la División Interamericana.

Coordinadores de áreas para clubes de conquistadores

La Asociación/Misión debe dividirse en áreas geográficas con su respectivo coordinador. A continuación, se presentan algunas cualidades, deberes y procedimientos que deben tomarse en cuenta al elegir a un coordinador.

Cualidades de un coordinador de área.

- a. Ser un Guía Mayor investido.
- b. Tener por lo menos 5 años de experiencia en el trabajo con los Conquistadores, incluyendo tres años de asunción de responsabilidades directivas o administrativas.
- c. Vivir en el área que coordinará.
- d. No tener compromiso con ningún club local.
- e. Ser investido del nivel II y, mejor aún, tener el nivel III de Guías Mayores, que sería lo ideal.

Cualquier excepción, debe ser aprobada por los directores de los clubes del área involucrada y por el Director de Jóvenes de la Asociación/Misión.

Elección del coordinador del área.

- a. Su período de servicio será de uno a dos años, pero puede ser reelegido.
- b. La comisión de recomendación del club local está formada por el personal del club, sirviendo su director como presidente de dicha comisión. La propuesta de cada club será presentada por el director del club al director de jóvenes de la Asociación/Misión, por lo menos 15 días antes de la elección.
- c. La comisión de elección está formada por los directores de los clubes del área involucrada, la cual será presidida por el director de jóvenes de la Asociación/Misión. Esta comisión elige al coordinador de área de entre las recomendaciones de los clubes.
- d. El nombre del coordinador de área elegido se presenta, entonces, a la junta directiva de la Asociación/Misión para su aprobación final.
- e. El nuevo coordinador asumirá sus responsabilidades inmediatamente después de que su nombre ha sido aprobado por la junta de la Asociación/Misión.

Deberes del coordinador de área.

Deberes básicos. La junta de la Asociación/Misión autoriza al coordinador a desempeñar las siguientes funciones:

1. Apoyar a los clubes de su área en la promoción de los programas y directivas lanzados por la Asociación/Misión, Unión, División o Asociación General.
2. Visitar a cada club de su área para impartir orientación, familiarizarse con su programa y realizar inspecciones regulares.
3. Asistir a las reuniones del Consejo General de Conquistadores con todos los coordinadores de área, previa convocatoria del director de jóvenes de la Asociación/Misión, así como a ceremonias de investidura y otras actividades en las que se lo requiera.
4. Ayudar al director de jóvenes de la Asociación/Misión en los camporís, ferias, cursos de instrucción, investiduras y otras actividades en las que se lo requiera.
5. Dirigir las reuniones del Consejo Regional de Conquistadores con los directores de todos los clubes de su área, en consulta con los pastores de distrito.
 - a. Otras funciones requeridas por los clubes locales y/o pastores:
 1. Ayudar a los clubes en actividades tales como el día del Conquistador, ceremonias de investidura, iniciación, ferias y otras

- celebraciones especiales.
2. Animar a las iglesias que no tienen un club de Conquistadores, y ayudarles a organizar uno.
 3. Promover y dirigir actividades de área, tales como campamentos, eventos atléticos, cursos de instrucción y reuniones especiales con los directores.
- b. Sugerencias opcionales:
1. Promover y participar en actividades hacia la comunidad, tales como ferias, desfiles y proyectos de servicios comunitarios.
 2. Promover y dirigir proyectos misioneros abarcales.
 3. Publicar un boletín informativo para el área.
 4. Promover cualquier otra actividad deseada por los pastores, directores de clubes de su área o solicitada por el director de jóvenes de la Asociación/Misión.

Director de coordinadores de área.

- a. El director de jóvenes de la Asociación/Misión dirigirá a los coordinadores de área y presidirá las reuniones del Consejo General de Conquistadores, integrado por los coordinadores de área, los pastores de distrito y otros miembros del Consejo.
- b. En ausencia del presidente del Consejo General, y a petición suya, el vicepresidente elegido entre los coordinadores de área dirigirá las reuniones e informará al presidente los asuntos tratados.

El Consejo General de Conquistadores

El Consejo General de Conquistadores es el organismo asesor que coordina y orienta las actividades de los Clubes de Conquistadores, Aventureros, Guías Mayores en el territorio de la Asociación/Misión, y está integrado por las siguientes personas:

- El director de jóvenes de la Asociación/Misión.
- Los coordinadores de área.
- Los pastores de distrito.
- El director de un club de Guías Mayores.
- El director de un club de Conquistadores.
- El director de un club de Aventureros.

El director de jóvenes de la Asociación/Misión será responsable de organizar el Consejo General de Conquistadores de su territorio en una reunión, debidamente convocada, con la presencia de los pastores de distrito, los

coordinadores de área y/o todos los directores de clubes de la Asociación/Misión. También presidirá los nombramientos de la comisión directiva y las reuniones regulares y especiales del Consejo.

Una comisión directiva podrá ser nombrada de entre los miembros del Consejo, la cual será integrada por los siguientes dirigentes:

- Presidente (director de jóvenes de la asociación/misión).
- Vicepresidente (un coordinador de área).
- Secretario-tesorero.
- Vocal.
- Consejero.

Esta comisión recomendará el ejercicio del calendario anual de actividades y eventos de los clubes, y fijará las fechas y lugares de reuniones del Consejo General y las cuotas de los miembros.

El Consejo General de los Conquistadores no tiene poder ejecutivo. Tal como su nombre lo indica, éste es sólo un organismo asesor que da consejo, orientación y coordinación.

El Consejo regional/distrital de Conquistadores

A medida que el número de clubes aumenta en el territorio de la Asociación/Misión, o como una estrategia para expandir y fortalecer los clubes, se recomienda la organización del Consejo regional/distrital de Conquistadores en cada área o distrito de la Asociación/Misión. El director de jóvenes de la Asociación/Misión (en los consejos regionales), o el pastor de distrito (en el consejo distrital), será responsable de organizar dicho consejo distrital, el cual estará integrado por:

- El coordinador de área de la región/distrito.
- Los directores de clubes de Conquistadores.
- El director de un club de Guías Mayores.
- El director de un club de Aventureros.
- Los pastores de distrito del área.
- El director de jóvenes de la Asociación/Misión.

La comisión directiva estará compuesta por los siguientes dirigentes:

- Presidente (coordinador de área de la región/distrito).
- Vicepresidente (un director de club).
- Secretario-tesorero.

- Vocal.
- Consejero.

El consejero regional/distrital funcionará en cooperación con el consejero general, y velará porque sus actividades no interfieran con la del Consejo General y las de las Iglesias de su área.

Himno e insignias para el uniforme

A continuación, se publica la letra del himno de los Guías Mayores, escrito por el pastor Ever García Leiva, ex director de Jóvenes de Asociación/Misión y destacado músico.

Himno de los Guías Mayores

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.

Esta lucha la inició Lutero Warren, que el pastor Kern prosiguió,
levantando en lo alto la gloriosa antorcha que a este mundo
iluminó; aunque densa oscuridad nos amenace, caminemos sin
temor, en la luz que los pioneros encendieron para guiarnos por la
senda JA.

En la sección de uniformes se ilustran la posición de las insignias, barras, distintivos de bolsillos, galones, banda de especialidades usados en los uniformes de los Guías Mayores y Conquistadores.

También se incluye la información correspondiente para el uso del cordón de liderazgo JA.

ESTUDIANTES Y PROFESIONALES ADVENTISTAS

Organizada el _____

Artículo I. Nombre

El nombre de esta organización será Asociación de Estudiantes Universitarios y Profesionales Adventistas.

Artículo II. Propósitos

Los propósitos de la Asociación de Estudiantes Universitarios y Profesionales Adventistas son:

- a. Proveer la oportunidad de relacionarse y disfrutar de una sana comunión entre estudiantes y maestros que asisten a universidades no adventistas y que tienen intereses comunes.
- b. Promover el crecimiento espiritual, personal y grupal de los miembros de la asociación.
- c. Animar a los miembros a desarrollar el servicio personal y evangelístico en favor de otros.
- d. Capacitar a los jóvenes adventistas para afrontar los problemas y tendencias sociales e ideológicas en su paso por el aula, y para hacerle frente a la vida.
- e. Mantener informados a los miembros sobre la filosofía de nuestra iglesia y de las preocupaciones de la misma.
- f. Crear programas sociales, culturales y espirituales que promuevan la unidad, la superación y el desarrollo personal de los miembros de la asociación, como la semana del estudiante, el servicio de acción de gracias, etc.
- g. Capitalizar la experiencia de los profesionales activos para asesorar e inspirar a los estudiantes.
- h. Brindar apoyo moral, espiritual y financiero para llevar adelante proyectos en bien de los profesionales y estudiantes.
- i. Que la asociación aporte sus experiencias profesionales al servicio de la de la iglesia.
- j. Mantener los canales abiertos de comunicación entre las organizaciones y los profesionales, para conocer las oportunidades de trabajo en la obra, y entre empresarios y profesionales adventistas.

Artículo III. Membresía

- a) Todo estudiante universitario y profesional adventista puede ser miembro de la asociación.

- b) Los profesionales que sean miembros de la Iglesia Adventista, serán aceptados para formar parte de esta asociación.
- c) No se discriminará ni habrá privilegios para ser miembro, basados en raza, o sexo en esta organización.

Artículo IV. Finanzas

Sección 1

Los fondos de esta asociación serán:

- a. Una cuota anual determinada por la junta directiva.
- b. Una cuota de inscripción para los congresos regulares.
- c. Donativos especiales.
- d. Venta de materiales.

Sección 2

Todo capital será utilizado de acuerdo a los planes y decisiones de la junta directiva.

Artículo V. Proyectos

Sección 1

Todo proyecto será sometido a la aprobación de la junta de la Asociación/Misión, a través del director de actividades juveniles y de educación.

Sección 2

Estos proyectos deberán beneficiar:

- a. A los estudiantes y profesionales de la asociación.
- b. A la organización inmediata superior (iglesia).
- c. A la comunidad.

Artículo VI. Disolución de la asociación

Sección 1

La disolución de esta asociación podrá ejecutarse:

- a. Por voto de la junta directiva de la Asociación/Misión.
- b. Por voto de las tres cuartas partes de los delegados y presentes en cualquier sesión regular, con el entendido de que en caso de que se proponga la disolución de la asociación, se notifique en la convocatoria.

REGLAMENTOS

Artículo I. Membresía

Sección 1

La membresía de esta asociación será activada después de cumplirse los siguientes requisitos:

Sección 2

Los requisitos para ser miembro son los siguientes:

- a. Ser estudiante de una carrera o de centros superiores de educación.
- b. Ser profesional en cualquier ramo.
- c. Podrán asistir como invitados al congreso de esta asociación los no adventistas, pero que tienen los mismos intereses o ideales.

Sección 3

Será miembro activo todo aquel que haya cumplido satisfactoriamente los requisitos financieros de la organización, y que asiste regularmente a las reuniones convocadas por la directiva.

Sección 4

Dejará de ser miembro activo quien deje de apoyar e identificarse con los ideales, intereses y planes de la organización.

Artículo II. Cargos

Sección 1

Debe ser miembro regular de la Iglesia Adventista del Séptimo Día todo aquel que sea nominado para algún cargo en la Asociación de Estudiantes y Profesionales Adventistas.

Sección 2

Cualquier oficial que renuncie a su cargo, deberá hacerlo a través de un escrito dirigido a la junta directiva.

Sección 3

Cuando se produzca una vacante, dicho cargo será remplazado por voto de la mayoría del quórum.

Artículo III. Enmiendas

Sección 1

Todos los asuntos no mencionados, específicamente, en estos estatutos, serán sometidos a las normas y reglamentos que rigen a nuestra Iglesia y organizaciones superiores.

Sección 2

Cuando un reglamento que afecta a la asociación de estudiantes y profesionales es votado por la Asociación/Misión, éste llegará a formar parte de los estatutos.

Sección 3

Cualquier modificación a los estatutos de esta constitución deberá ser sometida a la junta de la Asociación de Estudiantes y Profesionales Adventistas.

Artículo IV. Junta directiva

Sección 1

Los integrantes de la junta directiva de esta asociación serán: un presidente, un vicepresidente, un secretario, un tesorero y un consejero, el cual será elegido entre los pastores de la Asociación/Misión.

Sección 2

El director de jóvenes y/o director de educación de la Asociación/Misión será miembro ex officio de esta junta directiva.

Sección 3

Las funciones de la junta directiva de la asociación serán las siguientes:

- a. Organizar las reuniones de la asociación, las cuales se llevarán a cabo como mínimo dos veces por año, exceptuando los meses de vacaciones.
- b. Administrar los fondos de la asociación.
- c. Decidir el lugar y la fecha de la próxima reunión y el orador invitado, en consulta con el líder de jóvenes de la Asociación/Misión.
- d. Velar para que se cumplan los propósitos de la asociación.
- e. Apoyar los programas y planes de trabajo del departamento de jóvenes y de educación.

Artículo V. Elección de oficiales

Sección 1

La elección de los oficiales se efectuará al final de cada año académico. El período de dichas elecciones será por un año lectivo; una persona podrá desempeñar el mismo cargo sólo por dos períodos consecutivos.

Sección 2

Una comisión de nombramientos será la autorizada de estudiar los nombres y presentarlos a la asamblea general para su votación.

La comisión de nombramientos puede ser elegida por votación directa del pleno, o a través de un comité.

Sección 3

La elección de los oficiales será por voto secreto.

Sección 4

Tendrán derecho a votar los miembros de la asociación, los consejeros y oficiales de la asociación u organizaciones superiores.

Sección 5

El director de jóvenes de la Asociación/Misión y/o el director de educación serán responsables de presidir las juntas de nombramientos; los administradores o departamentales de la Asociación/Misión y de las organizaciones superiores que estén presentes, podrán asistir a la comisión de nombramientos en su calidad de consejeros.

Sección 6

Con la presencia de un 60% de los delegados habrá quórum para sesionar.

Sección 7

Se tendrá en cuenta, que si el presidente es un profesional, el vicepresidente deberá ser un estudiante, o viceversa.

Federación de Sociedades de Jóvenes Adventistas

Artículo I. Nombre

Esta organización, que forma parte del Departamento de Jóvenes de los Adventistas del Séptimo Día de la Misión/Asociación _____, será conocida con el nombre de Federación de Sociedades de Jóvenes Adventistas del Séptimo Día de _____.

Artículo II. Propósitos

1. Participar decididamente en la proclamación del triple mensaje angélico

de Apocalipsis 14:6-12.

2. Estrechar lazos de amistad cristiana entre nuestra juventud.
3. Capacitar a la juventud de la iglesia para afrontar los problemas de la vida.
4. Promover la vocación para el ministerio, el hogar y la educación cristiana.
5. Promover actividades sociales, recreativas y culturales sanas para nuestra juventud. Eliminar el espíritu de competencia de estas actividades, incluyendo las espirituales.
6. Promover una vida devocional constante entre nuestros jóvenes.
7. Promover una vida sana a través de la práctica de los principios de salud y temperancia que nuestra iglesia sustenta.
8. Apoyar incondicionalmente los planes del Departamento de Jóvenes de la Asociación/Misión.
9. Dar oportunidad y orientación a los jóvenes para que se desarrollen como líderes.
10. Crear proyectos que beneficien a la Federación, a la iglesia y a la comunidad.
11. Crear programas que mantengan activas a las sociedades de jóvenes.

Artículo III. Territorio

Sección 1

Esta Federación comprenderá el territorio asignado por la Asociación/Misión.

Sección 2

Cualquier modificación al territorio será hecha por la Asociación/Misión.

Artículo IV. Miembros

Esta Federación estará compuesta por las Sociedades de Jóvenes Adventistas del territorio asignado por la Asociación/Misión (_____), por las nuevas sociedades que sean debidamente organizadas dentro de este territorio. Las mismas estarán representadas en el congreso por sus directores y secretarios.

Artículo V. Dirigentes

Sección 1

Los integrantes de la junta directiva de la Federación serán el presidente, uno o dos vicepresidentes, un secretario, un tesorero (una sola persona podría ocupar los cargos de secretario y tesorero), un coordinador de actividades

devocionales, un coordinador de actividades misioneras, un coordinador de actividades educacionales, un coordinador de actividades sociales y recreativas, un coordinador de relaciones públicas, un coordinador de música, un vocal por cada SJA que no ha sido representada en los cargos anteriores, dos consejeros (pastores) asignados por la junta de la Asociación/Misión (pueden ser sugeridos por las Sociedades de Jóvenes en sesión de Congreso). El departamental de jóvenes de la Asociación o Misión es miembro ex officio de esta junta.

Sección 2. Elección

- a. Los dirigentes de la Federación serán elegidos por el congreso en sesión y deberán ocupar sus cargos por un período de dos años. Serán elegibles aquellos que sean miembros activos de la Sociedad de Jóvenes Adventistas. Las vacantes que se produzcan en estos cargos, entre las sesiones del congreso de la Federación, serán llenadas por la junta directiva en consulta con el director de jóvenes del campo.
- b. La junta directiva podrá remover de su cargo a cualquier dirigente que no cumpla con las responsabilidades asignadas, con excepción de los consejeros pastores. En el caso de estos últimos, corresponderá a la Asociación/Misión realizar el cambio, en caso de ser pertinente.

Sección 3. Presidente

Presidirá la junta directiva de la Federación, trabajará estrechamente con el director JA del campo, velando por los intereses generales de la Federación en consejo con la junta directiva; velará porque se cumplan las normas de la Iglesia Adventista y los principios de esta constitución.

Sección 4. Vicepresidentes

Trabajarán estrechamente con el presidente, lo reemplazarán en caso de ausencia y en caso de que éste renuncie a su cargo hasta que se elija su sucesor. Supervisará uno de los grupos de trabajo de la Federación.

Sección 5. Secretario

Informará acerca de las convocatorias hechas por el presidente, llevará las actas de las sesiones del congreso de la Federación y de las juntas directivas, entregará las copias correspondientes a todos los miembros de estas juntas y al Director de Jóvenes de la Asociación/Misión. Reunirá los datos que le sean solicitados por el presidente de la Federación, por el director de jóvenes del campo o por la junta de la Federación.

Sección 6. Tesorero

Recibirá todos los fondos y hará los desembolsos conforme a las actas de la junta directiva; informará sobre el estado financiero de la Federación a intervalos, según lo deseen el presidente de la Federación, el director de jóvenes del campo, la junta directiva de la Federación o la junta directiva de la Asociación/Misión.

Sección 7. Coordinador de actividades devocionales

Promoverá y coordinará las actividades devocionales de la Federación, tales como año bíblico, plan Encuentro, devoción matutina, semana de oración, retiros espirituales y otros. Durante el congreso, velará por el buen funcionamiento de cada culto, preparando programas escritos para cada una de las participaciones del orador y organizará la plataforma.

Sección 8. Coordinador de actividades misioneras

Promoverá y coordinará las actividades misioneras de la Federación, tales como campañas evangelísticas juveniles, proyectos misioneros, proyectos de servicio a la comunidad y otros. Debe promover el evangelismo personal y todos los programas misioneros promocionados por el Departamento de Jóvenes de la Asociación/Misión. Debe llevar un registro de las actividades misioneras que realizan las sociedades de jóvenes de su Federación y propondrá un blanco anual de bautismos para cada Sociedad de Jóvenes Adventistas a la junta directiva.

Sección 9. Coordinador de actividades educacionales

Promoverá y coordinará las actividades educacionales de la Federación, tales como cursos de doctrinas, clases JA, club de libros, bibliotecas, etc.

Sección 10. Coordinador de actividades sociales y recreativas

Promoverá y coordinará las actividades sociales y recreativas de la Federación, tales como excursiones, paseos, encuentros deportivos, intercambios culturales y toda otra actividad que fomente el desarrollo social, enmarcados en los principios bíblicos.

Sección 11. Coordinador de relaciones públicas

Publicará un boletín de información y promoción de las actividades de la Federación, dará a conocer las actividades sobresalientes a través de los medios de comunicación (prensa, radio, televisión), promoverá las buenas relaciones de la Federación con la comunidad.

Sección 12. Coordinador de actividades musicales

Promoverá y coordinará las actividades musicales de la Federación, promoverá la educación musical de la juventud de la Federación, seminarios de dirección de canto, motivará a los jóvenes con aptitudes sobresalientes para el estudio profesional de la música, incrementará las actividades corales y grupales, promoverá festivales de música, incentivará la creatividad y originalidad en la composición de nuevos himnos y coros para la iglesia. Durante el congreso le tocará vigilar que haya un buen director de canto y buena música, relacionando las participaciones especiales.

Sección 13. Consejeros

La función de los consejeros es orientar a la directiva en cuanto a los procedimientos técnicos de la Asociación/Misión, dar su consejo oportuno sobre la elaboración de los programas y velar porque la directiva actúe de acuerdo con los ideales JA. Deberá estar presente en las juntas de la Federación, especialmente en ausencia del director JA del campo. Será su deber informar al departamental de jóvenes sobre los asuntos tratados. Se espera que la Asociación/Misión cubra sus gastos de traslado a las juntas y a los congresos de la Federación.

Artículo VI. Junta directiva

Sección 1. Funciones

Las funciones de la junta directiva de la Federación serán las siguientes:

- a. Organizar los congresos de la Federación.
- b. Cobrar y administrar los fondos de la Federación.
- c. Mantener una reserva que será incrementada con el 10% de las entradas generales, pudiendo usarse en caso de emergencia hasta un 50%.
- d. En consulta con el Director de Jóvenes de la Asociación/Misión, designar el lugar y el orador del próximo congreso de la Federación. De ser posible, debe proponerse con anticipación un rol de lugares que serán sede del congreso, para consultarlo previamente con los pastores de distrito involucrados.
- e. Velar para que se cumplan los propósitos de la Federación en todas las sociedades de jóvenes.
- f. Supervisar los planes de trabajo del Departamento de Jóvenes de su Asociación/Misión.
- g. Recabar la información de todas las actividades realizadas mensualmente, a fin de elaborar los informes respectivos.
- h. Organizar actividades que involucren parcial o totalmente a la Federación, tales como marchas, encuentros deportivos, conciertos, etc.

- i. En consulta con el Director de Jóvenes de la Asociación/Misión y de acuerdo con los planes de dicho departamento, establecer blancos anuales a cada sociedad de jóvenes. Entre otros, jóvenes involucrados en la testificación, servicios comunitarios, asistencia a los congresos, jóvenes involucrados en el año bíblico, campañas de evangelismo juvenil, bautismos y cualquier otro proyecto que represente los objetivos del departamento de jóvenes del campo.
- j. Estimular a la SJA que haya alcanzado los blancos establecidos por la Federación.

Sección 2. Quórum

La presencia de cuatro, la mitad más uno, y un consejero y/o el director JA del campo, constituirá el quórum para sesionar.

Sección 3. Miembros ex officio

El Director de Jóvenes de la Asociación/Misión y organizaciones superiores, así como los administradores de la Asociación/Misión son miembros ex officio de cualquiera de las juntas de la Federación.

Sección 4. Reuniones de la junta

Las reuniones de la junta directiva de la Federación serán regularmente cada mes; salvo alguna razón de fuerza mayor, podrán reunirse cada dos meses, y tantas veces como lo consideren necesario podrán invitar a todos los directores de sociedad de jóvenes del distrito anfitrión.

Artículo VII. Nombramientos

Sección 1. Elección

En ocasión del tercer congreso anual de la Federación, se elegirán por un período de dos años a todos los dirigentes de la misma, los cuales podrán desempeñar el mismo cargo solamente durante dos períodos consecutivos.

Sección 2. Votantes

Los votantes de la Federación serán:

- a. Los delegados presentes en el congreso.
- b. El Director de Jóvenes de la Asociación/Misión, los pastores y departamentales presentes.

Sección 3. Comisión de nombramientos

La comisión de nombramientos la conformará el Director del Departamento de Jóvenes de la Asociación/Misión, quien actuará como

presidente, un representante de cada una de las sociedades de jóvenes que pertenecen a la Federación y pastores presentes. Los administradores y departamentales de la Asociación/Misión y de las organizaciones superiores son miembros ex officio, de manera que podrán asistir a la comisión y actuar como consejeros. Los dirigentes de la Federación, cuyo período de servicio termina al celebrarse la sesión, por estar sujetos a reelección, no podrán formar parte de la comisión de nombramientos.

Sección 4. Quórum

La representación de un 60% de las sociedades de jóvenes que comprenden la Federación constituirán el quórum para sesionar.

Sección 5

La votación sobre todos los asuntos se hará de viva voz, a menos que la mayoría de los delegados presentes soliciten otra modalidad.

Artículo VIII. Congresos y actividades

Esta Federación celebrará sus congresos tres veces al año en las fechas asignadas por el Departamento de Jóvenes de la Asociación/Misión y en los lugares que la junta directiva de la Federación lo indique. Deberá enviar la notificación por escrito, o publicarla en el boletín oficial de la Federación, con no menos de 30 días de anticipación. Otras actividades intercongresos deberán obedecer a un cronograma y ser aprobadas por la junta de la Asociación/Misión.

Artículo IX. Finanzas

Los fondos de esta Federación serán:

1. Las cuotas de inscripción para los congresos.
2. Donativos especiales.
3. Venta de materiales.
4. Ofrendas recogidas durante los congresos.

Artículo X. Auditoría

Sección 1. Responsable

El que revise las cuentas de esta Federación será el auditor de la Asociación/Misión.

Sección 2. Revisiones

El servicio de auditoría de la Asociación/Misión revisará los libros de la Federación a lo menos una vez al año. El auditor informará el resultado de sus

revisiones a la junta directiva de la Federación, la copia de este informe deberá enviarse al Director de Jóvenes y al Tesorero de la Asociación/Misión y a los directivos de la sociedades de jóvenes locales.

Artículo XI. Proyectos

Sección 1. Aprobación

Todo proyecto será sometido a la aprobación del Departamento de Jóvenes de la Asociación/Misión, incluyendo fechas y cualquier otra reunión que implique el movimiento de los jóvenes.

Sección 2. Beneficios

Estos proyectos deberán beneficiar:

- a. A la juventud de la Federación.
- b. A la Asociación.
- c. A la comunidad.
- d. A las sociedades de jóvenes afiliadas a la Federación.

Artículo XII. Seguro

Será responsabilidad de las respectivas juntas de iglesias confederadas, a través de las sociedades de jóvenes, tener asegurados a todos los jóvenes de sus sociedades de acuerdo al plan de seguros que ofrece nuestra iglesia y que se solicita a través del Director de Jóvenes de la Asociación/Misión.

Artículo XIII. Enmiendas

Sección 1. Asuntos no especificados

Todos los asuntos no mencionados, específicamente, en estos estatutos, serán sometidos a las normas y reglamentos que rigen a nuestras sociedades de jóvenes y a nuestra organización superior.

Sección 2. Nuevos reglamentos

Todo nuevo reglamento que sea aprobado por la junta directiva de la División y Unión queda, automáticamente, vigente, aunque estos estatutos no hayan sido formalmente modificados.

Sección 3. Modificación de estatutos

Cualquier sugerencia para modificar los estatutos de esta constitución deberá ser sometida al Departamento de Jóvenes de la Unión.

Artículo XIV. Disolución

Sección 1. Por votación

- a. De la junta directiva de la Asociación/Misión.
- b. De las tres cuartas partes de los delegados presentes y votantes en cualquier sesión regular o especial del congreso, con la salvedad de que en caso que se proponga la disolución de la Federación, se notifique en la convocatoria.

Sección 2. Fondos restantes

Después de satisfechas las demandas en contra de la Federación, todos los otros fondos restantes serán transferidos al Departamento de Jóvenes de la Asociación/Misión, para ser usados en beneficio de actividades juveniles, exclusivamente.

**MODELO DE UN PLAN ANUAL Y REPORTE DE ACTIVIDADES PARA LA
IGLESIA LOCAL
(CLUB DE JÓVENES)**

En el año eclesiástico, ¿qué podemos hacer por nuestra iglesia? ¿Qué podemos hacer por los jóvenes que día a día se suman al grupo de obreros valientes?

¡Trabajar! Es el legado que nuestro Señor Jesús nos ha dejado; si él va y está con nosotros, ¿quién contra nosotros?

Hacer un plan de trabajo o reuniones de alcance distrital:

Primera reunión de distrito

1. Lugar _____ y _____ fecha:

2. Actividades a realizar:

3. Invitado (s) especial (es)

Segunda reunión de distrito

1. Lugar y fecha:

____.

2. Actividades a realizar:

____.

3. Invitado (s) especial (es)

____.

Tercera reunión de distrito

1. Lugar y fecha:

____.

2. Actividades a realizar:

____.

3. Invitado (s) especial (es)

____.

Asistencia a las FESJAS

1. Lugar y fecha:

____.

2. Actividades a realizar:

____.

3. Invitado (s) especial (es)

____.

Presentamos algunos ejemplos de actividades que se pueden proponer para el plan de actividades locales y distritales, éstos pueden ser cambiados por la iglesia local o distrito.

Diciembre (o fecha que mejor aplique a las actividades locales o de distrito):

- Llevar a cabo la eliminatoria de la matutina, entre distritos, concurso eliminatorio acerca del libro de Daniel como parte del estudio del año bíblico, y realizar eventos de testificación con teatro guiñol.

Enero (o fecha que mejor aplique a las actividades locales o de distrito):

- Festival de música cristiana, se puede grabar en vivo cada concierto e intercambiar las cintas grabadas en todo el distrito. Pueden ser varios eventos.
- Intercambios de adoración juvenil entre todas las iglesias.
- Megamisión: flores que dan vida, todos los obreros saldrán a las calles y negocios para intercambiar una flor con un mensaje de esperanza, por un cigarro, teniendo como meta llenar un tambo grande, y realizar una ceremonia especial en la reunión del distrito. La iglesia con más horas extras trabajadas, tendrá un estímulo especial.
- Primera reunión de obreros y empresarios del distrito, en un lugar donde se tenga el concurso de matutina de doble turno, culminación de megamisión, y taller múltiple por expositores ejecutivos.

Febrero (o fecha que mejor aplique a las actividades locales o de distrito):

- Grupos de oración simultáneos al terminar el culto de adoración juvenil en todo el distrito, así como juegos sociales, tips para enamorados y amigos especiales.

Marzo (o fecha que mejor aplique a las actividades locales o de distrito):

- Cada iglesia organizará una salida sorpresa, con el fin de compartir con otros jóvenes el gozo de ser obreros.

Abril (o fecha que mejor aplique a las actividades locales o de distrito):

- Cena de profesionistas, todos los pasantes y aspirantes, podrán presentar su currículo antes de esta cena de gala para conseguir el mejor acompañante, además se debe ofrecer antojitos y un gran ambiente cristiano.
- Celebrar el Día del Niño, las iglesias locales harán reuniones especiales y dar un impacto a la sociedad, (preparar bien esta actividad con creatividad).

Mayo (o fecha que mejor aplique a las actividades locales o de distrito):

- Hacer intercambios de servicios de adoración juveniles.
- Celebrar el día de las madres en cada iglesia, con invitación especial a las personas que no son de la iglesia, e impactar sus vidas con un buen programa (haga un programa dinámico y creativo).

Junio (o fecha que mejor aplique a las actividades locales o de distrito):

- Picnic o convivio, con el fin de unir a nuestras familias trabajadoras, nada

mejor que la naturaleza y un día libre después de todo el trabajo agotador de la semana.

Julio (o fecha que mejor aplique a las actividades locales o de distrito):

- Magemisión, todo un mes de cartas misioneras, el objetivo; rescatar a desertores de nuestra compañía por medio de mensajes de amor.
- Después del trabajo con horas extras y haber alcanzado con nuestro gran consejero Jesús nuestras metas, también se puede disfrutar en algún lugar apartado, convivir entre hermanos y celebrar el triunfo obtenido hasta el momento.

Agosto (o fecha que mejor aplique a las actividades locales o de distrito):

- Taller múltiple, donde especialistas darán capacitación a todos los obreros, mostrando habilidades manuales e intelectuales.

Propóngase blancos desafiantes (ejemplos):

- ___ Proyectos de evangelización.
- ___ Jóvenes que participan activamente leyendo la devoción matutina.
- ___ Proyectos de servicio a la comunidad.
- ___ Nuevos clubes o grupos de trabajo organizados.
- ___ Semanas de Oración.
- ___ Reuniones de distrito.
- ___ Suscripciones a la revista "Mundo Joven".
- ___ Jóvenes bautizados.
- ___ Concursos organizados en cada iglesia por trimestre.

"Dios coronará el trabajo, según nuestras fuerzas".

La siguiente tabla es un ejemplo de cómo llevar el registro de actividades en su iglesia local.

CLUB DE JÓVENES DEL DISTRITO _____

ACTIVIDADES LOCALES

Actividad	Mes	Fecha	Observaciones
Festival musical	Diciembre		
Programa en otra iglesia	Enero		
Fogata	Febrero		
Salida sorpresa	Marzo		
Cena de gala	Abril		
Programa en otra iglesia	Mayo		
Picnic o convivio	Junio		
Cartas misioneras	Julio		
Taller múltiple	Agosto		

UNIFORMES OFICIALES DE LA DIVISIÓN INTERAMERICANA

Aventureros

Oficiales (directiva)

- Damas y caballeros usarán su uniforme de Guía Mayor.

Niñas:

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

Niños:

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



Conquistadores

Niñas:

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

Niños:

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



Guías Mayores

Damas:

- Falda línea A, color verde olivo.
- Blusa blanca tipo militar.
- Corbatín negro.
- Zapatos negros.
- Boina negra.
- Banda de especialidades, color verde olivo.
- Medias de nylon (pantyhose), color piel.
- Pañoleta amarilla, con el logo de Guías Mayores y tubo (deben usarse como parte del uniforme).

Caballeros:

- Pantalón verde olivo.
- Camisa blanca tipo militar.
- Corbata negra.
- Correa o cinturón negro.
- Zapatos negros.
- Boina negra.
- Banda de especialidades, color verde olivo.
- Calcetines color negro.
- Pañoleta amarilla con el logo de Guías Mayores y tubo (deben usarse como parte del uniforme).



Líderes juveniles

Damas:

- Falda gris oxford.
- Blusa azul celeste tipo militar.
- Corbatín color vino.
- Medias de nylon (pantyhose), de color piel.
- Zapatos negros.
- Pañoleta azul marino con el logo JA (se usará para investidura y programas de testificación).
- Saco o blazer azul marino con botones dorados y el logo JA (lo podrá usar una vez investido y en funciones).

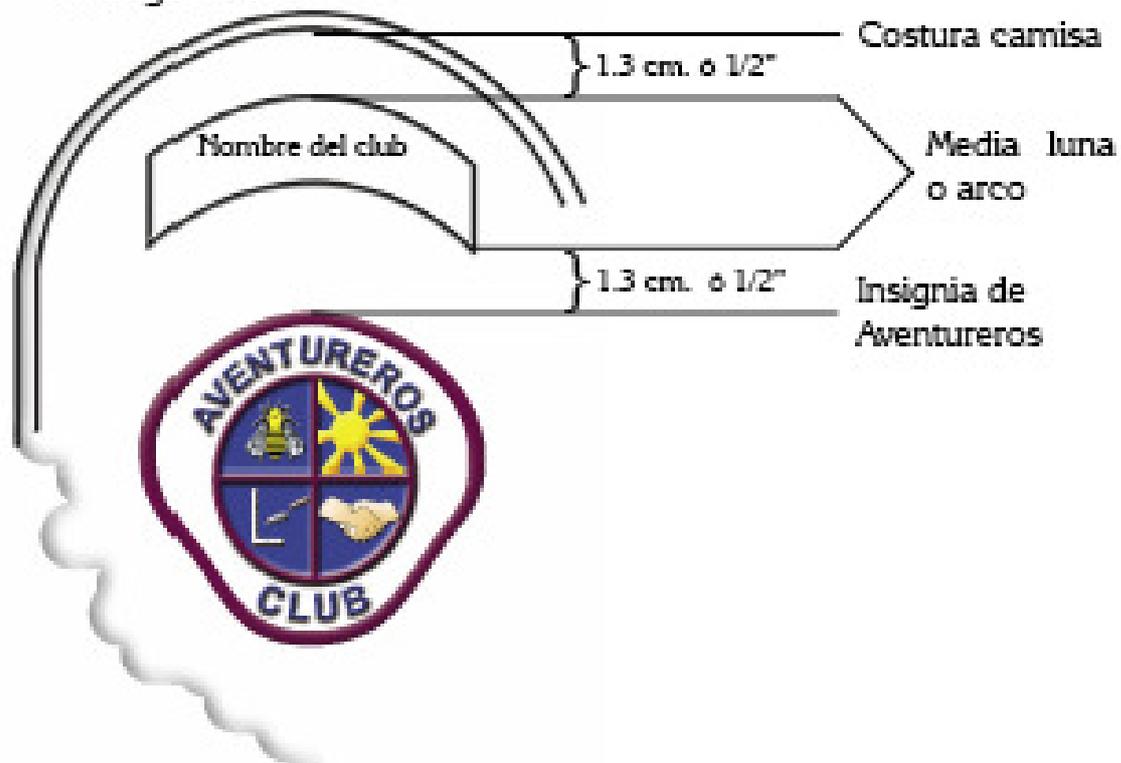
Caballeros:

- Pantalón gris oxford.
- Camisa azul celeste tipo militar.
- Corbata color vino, con el logo JA.
- Correa o cinturón negro.
- Calcetines color negro.
- Zapatos negros.
- Pañoleta azul marino con el logo JA (se usará para investidura y programas de testificación).
- Saco azul marino con botones dorados y el logo JA (lo podrá usar una vez investido y en funciones).



POSICIÓN DE LAS INSIGNIAS DE AVENTUREROS

Manga derecha

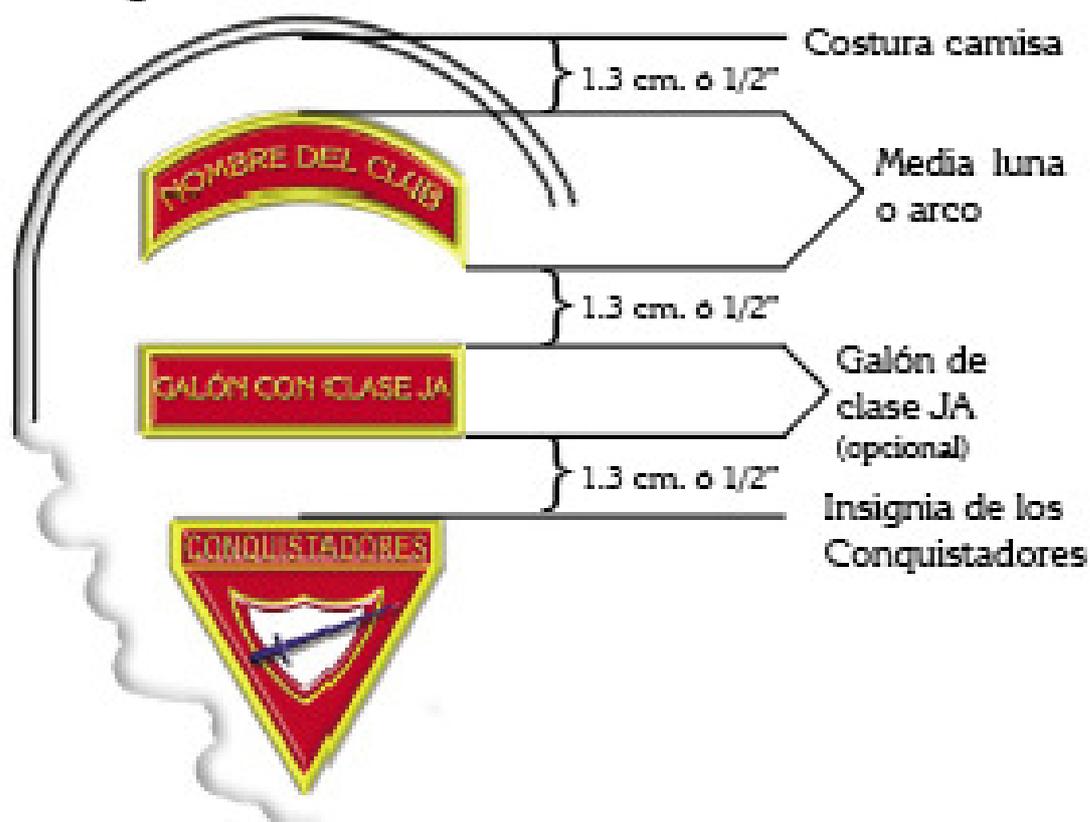


Manga izquierda



POSICIÓN DE LAS INSIGNIAS DE CONQUISTADORES

Manga derecha

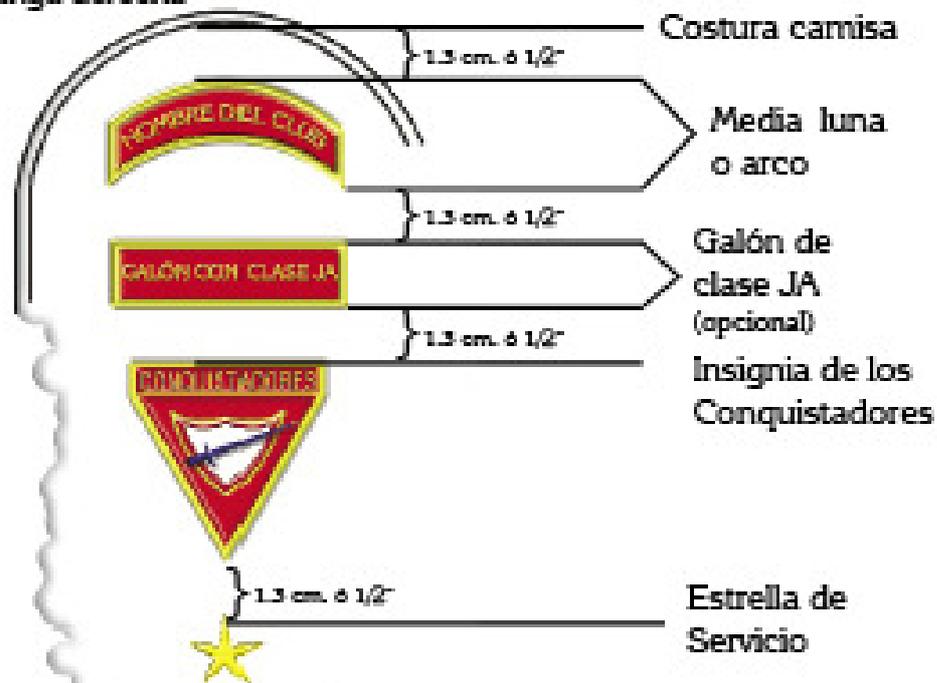


Manga izquierda



POSICIÓN DE LAS INSIGNIAS GUÍAS MAYORES

Manga derecha



Manga izquierda

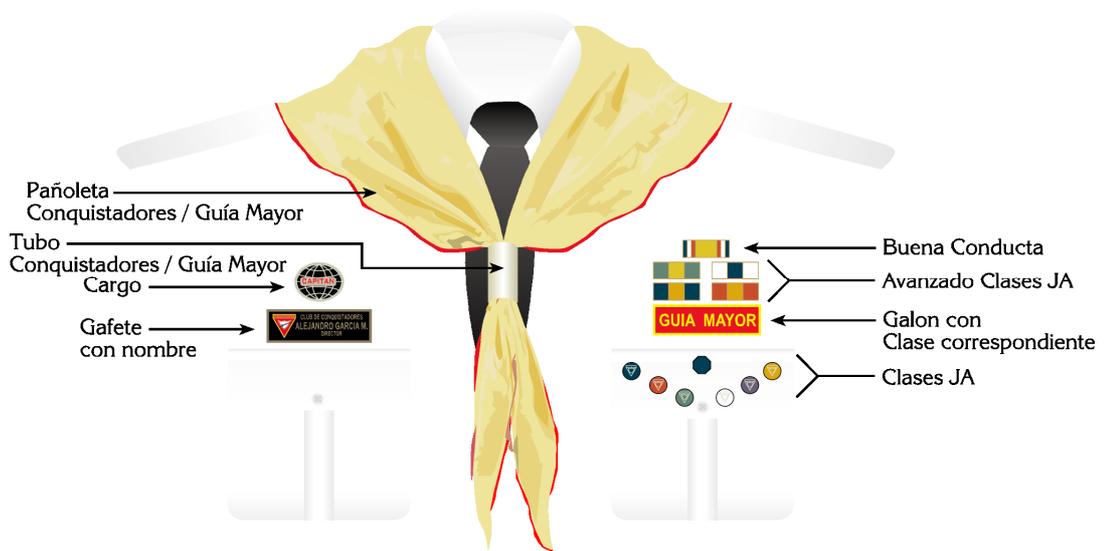


**CORDONES DE LIDERAZGO JA
DIVISIÓN INTERAMERICANA**
(Para ser usados en el hombro izquierdo)

1. Cordón de color azul
para los directores de clubes de las iglesias locales.
2. Cordón de color rojo
para los directores JA de asociaciones y misiones y para coordinadores de área.
3. Cordón de color amarillo
para los directores JA de las uniones.



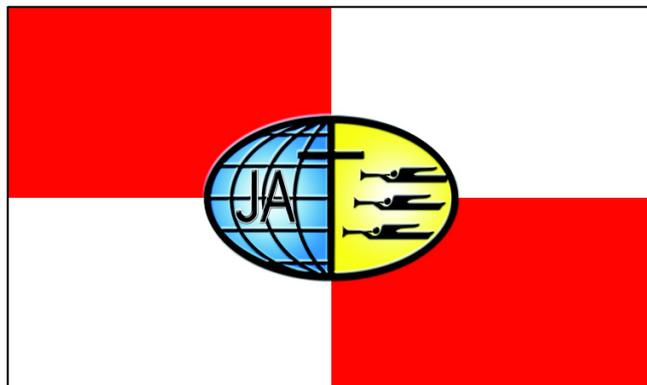
POSICIÓN DE BOTONES



BANDERAS OFICIALES DE LOS CLUBES JA

Bandera de los Jóvenes Adventistas y Guías Mayores

Esta bandera tiene 95 cm de alto y 160 cm de ancho, con el escudo J.A. de forma oval, ubicado en el centro. Está dividida en cuatro cuadrantes, de los cuales la parte superior derecha e inferior izquierda son blancos; las partes superior izquierda e inferior derecha, son rojos. Debe ser puesta en un asta de 2,30 m de alto por 3 cm de diámetro.



Bandera de los Conquistadores

Esta bandera tiene 90 cm de alto y 160 cm de ancho, con el triángulo de Conquistadores ubicado en el centro. Está dividida en cuatro cuadrantes, de los cuales la parte superior derecha e inferior izquierda son blancos; las partes superior izquierda e inferior derecha, son azules. Debe ser puesta en un asta de 2,30 m de alto por 3 cm de diámetro.



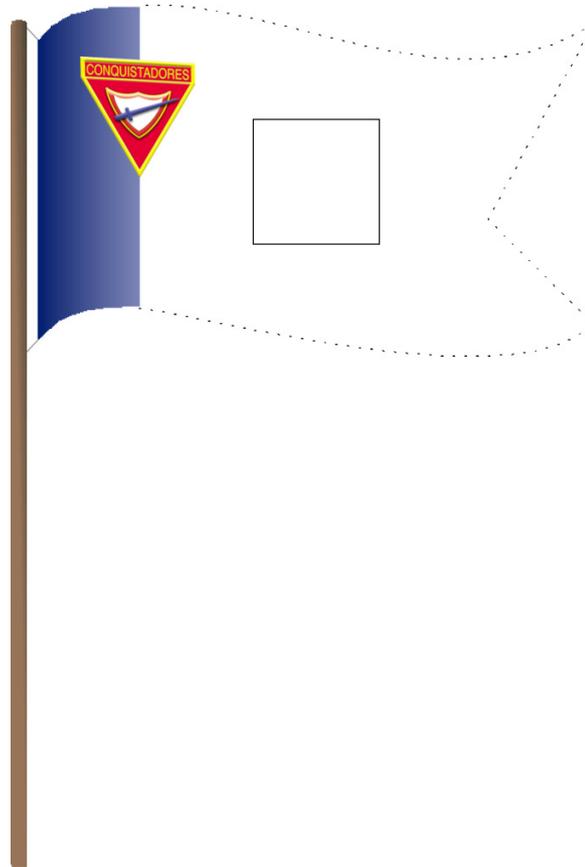
Bandera de los Aventureros

Esta bandera tiene 90 cm de alto y 160 cm de ancho, un logo con las cuatro clases de Aventureros ubicado en el centro. Está dividida en cuatro cuadrantes, de los cuales la parte superior derecha e inferior izquierda son blancos; las partes superior izquierda e inferior derecha, son amarillas. Debe ser puesta en un asta de 2,30 m de alto por 3 cm de diámetro.



El Banderín

El Banderín o estandarte de la unidad tendrá 14" (36 cm.) de alto en el extremo junto al asta y 22" (55 cm.) de largo. Se obtendrá el efecto de banderín cortando el extremo izquierdo más angosto que el extremo derecho. Una franja azul de 4" (10 cm.) de ancho, se colocarea a todo lo largo del extremo izquierdo. La insignia (triangular) de los Conquistadores de 4" (10 cm.) de ancho, se colocará a una altura de 3" (7.5 cm.) entre el color azul y blanco. La insignia de la unidad es cuadrada de no más 5" (12.5 cm.) y se ubicará en el centro de la parte blanca del banderín. Dicha insignia representará gráficamente el nombre característico de la unidad. El banderín debe ser igual de los dos lados y será colocado en un asta de 2 metros de largo.



Bandas

Solamente se usan para colocar las insignias de las especialidades obtenidas.

Aventurero



Conquistador



Guía Mayor



TABLAS DE APOYO PARA LA SOCIEDAD JA

Idea original: Ptr. David flores

Objetivos

Propósito: ¿Cuál es el propósito de la Sociedad de Jóvenes de nuestra Iglesia?

Necesidades: ¿Cuáles son las necesidades de la Sociedad de Jóvenes de nuestra Iglesia?

Blancos: En vista del propósito y las necesidades de ésta Sociedad de Jóvenes, éstos son nuestros planes:

Mejoramiento interno

Espirituales

Evangelísticos

Sociales

Actividades especiales

¿Qué?, ¿Cuándo?, ¿Dónde?

Propósito/¿Por qué?

Método/¿Cómo?

Personal/¿Quién?

Evaluación mensual

Objetivos/Blancos/Programas/Actividades

Evaluación

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Semana de oración

Orador	Fecha
Temas a presentar	
Horario	
Himno tema	
Tema de la semana	

Reporte mensual de junta de iglesia

Programas del mes

Necesidades

Problemas

Planes futuros

Progreso

Responsabilidad: _____

E S T R A T E G I A S					
Metas	Actividades	Tiempo	Costo	Responsable	Evaluación

Actividades social recreativas

¿Qué? / ¿Cuándo?

Encargado / ¿Quién?

Método / ¿Cómo?

¿Cuándo? / ¿Dónde?

Testificación

Actividad/¿Qué?

Método/¿Cómo?

Personal/¿Quién?

¿Cuándo?/¿Dónde?

Registro de miembros regulares

Nombre _____	Teléfono _____
Dirección _____	
Correo _____ @ _____	Nacimiento ____/____/____
Cargo de Iglesia _____	Edad _____
Investido de _____	Estado civil _____

Nombre _____	Teléfono _____
Dirección _____	
Correo _____ @ _____	Nacimiento ____/____/____
Cargo de Iglesia _____	Edad _____
Investido de _____	Estado civil _____

Nombre _____	Teléfono _____
Dirección _____	
Correo _____ @ _____	Nacimiento ____/____/____
Cargo de Iglesia _____	Edad _____
Investido de _____	Estado civil _____

Nombre _____	Teléfono _____
Dirección _____	
Correo _____ @ _____	Nacimiento ____/____/____
Cargo de Iglesia _____	Edad _____
Investido de _____	Estado civil _____

Nombre _____	Teléfono _____
Dirección _____	
Correo _____ @ _____	Nacimiento ____/____/____
Cargo de Iglesia _____	Edad _____
Investido de _____	Estado civil _____

Nombre _____	Teléfono _____
Dirección _____	
Correo _____ @ _____	Nacimiento ____/____/____
Cargo de Iglesia _____	Edad _____
Investido de _____	Estado civil _____

Registro de miembros asociados

Nombre _____	Teléfono _____
Dirección _____	
Amigos de la iglesia _____	Nacimiento ____/____/____
_____	Edad _____
_____	Estado civil _____

Nombre _____	Teléfono _____
Dirección _____	
Amigos de la iglesia _____	Nacimiento ____/____/____
_____	Edad _____
_____	Estado civil _____

Nombre _____	Teléfono _____
Dirección _____	
Amigos de la iglesia _____	Nacimiento ____/____/____
_____	Edad _____
_____	Estado civil _____

Nombre _____	Teléfono _____
Dirección _____	
Amigos de la iglesia _____	Nacimiento ____/____/____
_____	Edad _____
_____	Estado civil _____

Nombre _____	Teléfono _____
Dirección _____	
Amigos de la iglesia _____	Nacimiento ____/____/____
_____	Edad _____
_____	Estado civil _____

Nombre _____	Teléfono _____
Dirección _____	
Amigos de la iglesia _____	Nacimiento ____/____/____
_____	Edad _____
_____	Estado civil _____

[Volver al indice](#)