

AVENTUREROS

Manual del Director



Departamento de Ministerios
Juveniles de la Asociación General

Producido por:

Departamento de Ministerios Juveniles de la
Asociación General
12501 Old Columbia Pike
Silver Spring, MD 20904
©Todos los Derechos Reservados

Director Departamental: Gary Blanchard

Director Asociado: Pako Mokgwane

Director Asociado: Andrés J. Peralta

Asistente Editorial Principal: Kenia Reyes de León

Colaboradores de contenido:

Mark O'Fill
Ted & Betsy Burgdorff

Portada y diseño interior:

Jonatan Tejel
Adrian Gutierrez Perez
Wilbert Hilario (ClicArt)
Had Graphic Inc. / hadgraphic@gmail.com

Fotografía: © Shutterstock

Información:

Email: youth@gc.adventist.org
Website: youth.adventist.org

Edición en español:

Departamento de Ministerios Juveniles
División Interamericana
8100 S.W. 117th Avenue
Miami, FL 33183, USA.
©Todos los Derechos Reservados

Director Departamental: Al Powell

Asistente Profesional: Oliva Florez

Traductora: Claudia Pérez Hernández
Traductor Asistente: Abimael Bejarano García

Equipo de revisión y adaptación:

Oscar Rivera Mendoza
Misael González
Carlos A. Alvarado De Castro
David Sebastian
David Manrique
Yuliberth González
Ivonne Ureña
Valeria Rivera Elizondo

Dirección editorial:

Samuel Peña
Francisco García



Tabla de Contenidos

Descripción general, pág. 5

Sección 1: Lo básico, pág. 7

Descripción general de los ministerios de los clubes
Filosofía y objetivos
Aprendizaje y crecimiento espiritual
Programa de Aventureros
Estilos de liderazgo
Desarrollo del crecimiento espiritual
La filosofía del aprendizaje
El proceso de aprendizaje
El rol de las familias y los protectores
Política de la No Discriminación

Sección 2: Emblemas e Ideales, pág. 19

El Voto y la Ley
Himno del Aventurero (con partitura)
Uniforme
Uniforme Clase "A" (de gala)
Uniforme para los líderes de los Aventureros
Uniforme Clase "B" (actividades/deportivo)
Especialidades

Sección 3: Planeando el año, pág. 27

Cómo iniciar un Club de Aventureros
Cómo dirigir un Club de Aventureros ya existente
El personal directivo
Las reuniones del personal directivo
Otras reuniones de la directiva
Formulario de inscripción del club

Sección 4: Comenzando el año, pág. 33

Formación de unidades

Sección 5: El personal directivo del club, pág. 35

Cargos directivos
Verificación de antecedentes
Personal directivo con experiencia
Personal directivo principiante
Descripciones de cargos
Director del club
Las cualidades del liderazgo
Subdirectores
Consejero
Instructor
Secretario del club
Tesorero del club
Capellán del club
Otro personal de apoyo
Desarrollo del personal directivo
Estándares de seguridad
Prevención del abuso infantil
Monitorear el comportamiento
Informes obligatorios
Entrenamiento del personal directivo
Recursos en línea para el entrenamiento del personal directivo

Sección 6: Inscripción y membresía, pág. 51

Descripción general
Membresía del club
Formularios

Sección 7: Conociendo a los Aventureros y sus familias, pág. 53

Sección 8: Las reuniones, pág. 55

Componentes del programa
Ejercicios de apertura
Programación de unidades
Ejercicios de clausura
Descripción general de las clases

Asistencia / Registros

Sección 9: Eventos especiales, pág. 59

Programa de iniciación / Bendición Familiar
El Día del Aventurero
Certificación de los Aventureros
Investidura

Sección 10: Actividades de servicio, pág. 63

En la iglesia
En la comunidad

Sección 11: Campamentos, pág. 65

Declaración de seguridad
Principios de participación

Sección 12: Finalizando el año, pág. 67

Sección 13: El rol de la iglesia en el club, pág. 69

El papel de otras entidades de la iglesia
Elección del liderazgo
Informes
Financiamiento
Recursos humanos y verificación de antecedentes

Sección 14: El rol de la Asociación en el club, pág. 71

Apoyo
Actividades
Recursos
Cómo ordenar materiales para la investidura

Créditos, pág. 73

Descripción general

¡El mayor recurso de nuestras iglesias y comunidades son nuestros hijos!

¡Bienvenidos al apasionante mundo del liderazgo del Club de Aventureros! Cada año voluntarios como usted ayudan a miles de niños de 4 a 9 años a experimentar el amor de Jesús mientras exploran su mundo a través de actividades divertidas y apropiadas para su edad.

¡El Club de Aventureros no es solo para niños! El Club de Aventureros está diseñado para incluir a los padres y tutores en todos los aspectos del programa, y encontrará que en cuanto más involucrados estén los padres y tutores, más éxito tendrá su club.

Ya sea usted un director de experiencia o un principiante, este manual le ayudará a organizar y dirigir su club. A través de este libro, encontrará información sobre los niños en edad de Aventureros, cómo organizar su año, consejos de seguridad y mucho más.

Las reuniones de Aventureros deben ser divertidas y centradas en los niños. Recuerde que los niños esperan que los adultos marquen el ritmo de las reuniones y les demuestren cómo deben actuar. Tal vez se ha animado o inspirado por las palabras de Proverbios 22:6: "Instruye al niño en el camino correcto, y aun en su vejez no lo abandonará" (Prov. 22:6, NVI). Independientemente de cómo se sienta en el momento, le invitamos a unirse mientras aprende y crece. ¡Bienvenido!

La mayoría de los clubes están formados por personas que se preocupan por ayudar a niños y a sus familias a acercarse más a Jesucristo.

La realidad más esencial

Se le ha elegido para que dirija un Club de Aventureros, y probablemente usted cuenta con un apoyo significativo de su iglesia y su comunidad. Es posible que tenga varias familias interesadas en unirse o puede ser que haya muchas personas



voluntarias para formar parte de su personal directivo. Pero probablemente no. La mayoría de los clubes están formados por unas pocas personas que se preocupan por ayudar a unos pocos niños y a sus familias a acercarse más a Jesucristo.

Eso simplemente significa que la realidad más esencial es que usted ha sido elegido por Jesús para ser un mentor, un líder y un influencer. Ha sido llamado a ser la persona que Dios necesita para hacer la diferencia en los niños. Se desarrollará y aprenderá mucho, pero a pesar de eso, probablemente enfrentará algunas tormentas de desánimo, escasez de dinero o recursos, y distracciones para evitar que dé lo mejor de sí a los niños.

No olvide quién le eligió: Jesucristo. Usted es un instrumento en las manos de un amante Jesús, uno que estará con usted siempre, ¡sí, con USTED siempre!

Niveles de clase: Descripción general de este folleto y su relación con los demás folletos.

Este libro es uno de los siete folletos disponibles para el Ministerio de Aventureros. Los otros seis folletos son cada uno para un grupo de edad específico. Este manual está diseñado específicamente para que el director del club lo lea y lo utilice mientras dirige el club. Los otros libros son para que los use cada Aventurero, líder de clase o padre instructor. Si está descargando libros, debe descargar este libro, así como los folletos relacionados con Corderitos, Aves Madrugadoras, Abejas Industriosas, Rayos de Sol, Constructores y Manos Ayudadoras. Estos folletos están disponibles en línea en el sitio web de GC Adventurer Ministries en inglés. Otros idiomas están disponibles en las oficinas del Ministerio Juvenil de la División.

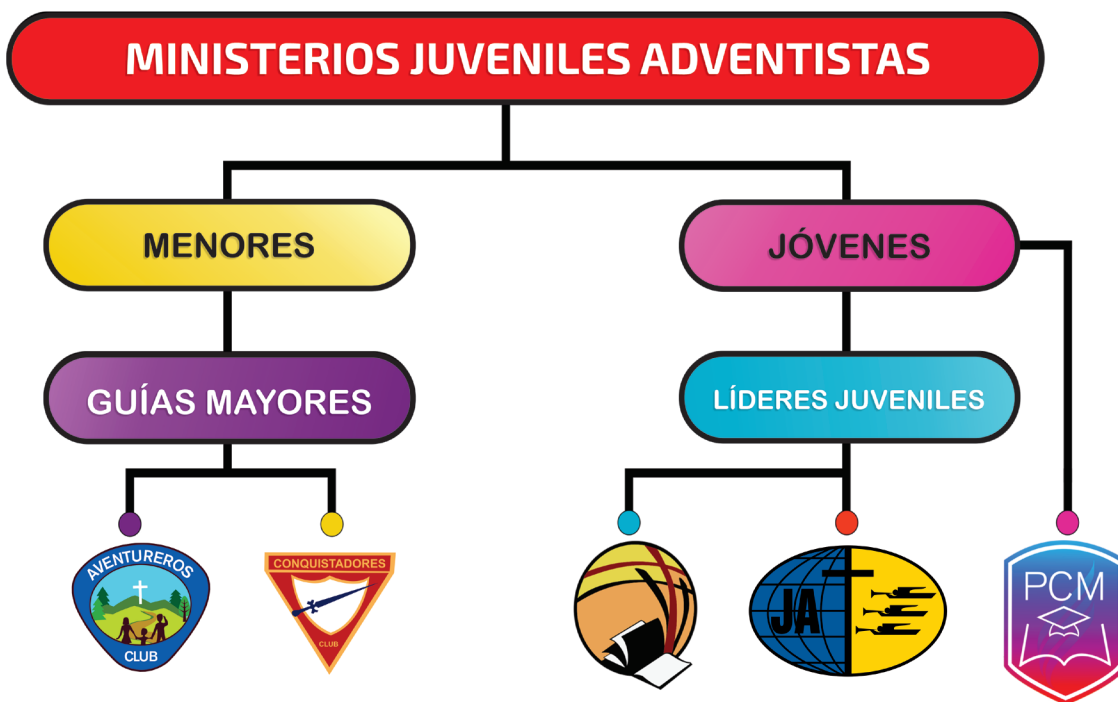


Sección 1: Lo básico

Descripción general de los ministerios de los clubes

El Club de Aventureros es uno de los ministerios que ofrece la iglesia Adventista del Séptimo Día para los jóvenes. Cada uno de ellos satisface necesidades espirituales y de desarrollo de un grupo de edad específico. Cada uno ofrece oportunidades de aprendizaje, de crecimiento, para la construcción de la comunidad y servicio. El Club de Aventureros ministra al grupo más joven, los niños de 4 a 9 años.

Nota: El Club de Conquistadores es un club para las edades de 10 a 15 años. Es el más antiguo de los programas de los Ministerios Juveniles Adventistas. Por lo tanto, a veces la gente piensa que Aventureros es solo otro club tipo Conquistadores para gente más joven. No lo es. Al leer esta guía, verá que los Aventureros es un ministerio desarrollado, completo y vibrante que tiene una audiencia y un propósito únicos. ¡Los Aventureros nunca deben ser confundidos con o manejados como un Club de Conquistadores!



***El Club de Aventureros
no es un jardín de niños,
sino un ministerio que
edifica las relaciones.***

Filosofía y objetivos del ministerio de los Aventureros

Filosofía: El programa de Aventureros ha sido creado para ayudar a los padres en su importante responsabilidad como principales maestros y evangelizadores de los niños. El programa tiene como objetivo fortalecer la relación padre-hijo y fomentar el desarrollo del niño en las áreas espiritual, física, mental y social.

A través del programa de Aventureros, la iglesia, el hogar y la escuela pueden trabajar juntos con los padres para desarrollar un niño maduro y feliz.

El Ministerio de Aventureros es un ministerio de familia; uno de los elementos más importantes en la filosofía del Club de Aventureros es que no es un jardín de niños, sino un ministerio que construye las relaciones de la familia; es un ministerio donde los padres se involucran y reciben apoyo.

Entonces, ¿por qué tener un Club de Aventureros? El programa de Aventureros está diseñado por la iglesia para apoyar a los padres para que ayuden a sus hijos en la difícil tarea de desarrollarse plenamente como seguidores de Cristo en el mundo actual.

Objetivos:

El Club de Aventureros proporciona formas divertidas y creativas para que los niños:

1. Desarrollen un carácter semejante al de Jesús.
2. Experimenten la alegría y la satisfacción de hacer las cosas bien.
3. Expresen su amor por Jesús de una manera natural.
4. Aprendan el buen espíritu deportivo y fortalezcan su capacidad de llevarse bien con otros.
5. Descubran sus habilidades dadas por Dios y aprendan a usarlas en beneficio propio y para servir a los demás.
6. Descubran el mundo de Dios.
7. Mejoren su comprensión de lo que hace que las familias sean fuertes.
8. Reciban un mejor apoyo de sus padres

¿Se ha dado cuenta de que la mayoría de estos objetivos son prácticos? Los niños no deberían ver al Club de Aventureros como otra versión de la escuela, sino como una manera interactiva y práctica de conocer a Jesús y aprender sobre el mundo.

para su crianza.

El Club de Aventureros se esfuerza por fomentar también un entorno en el cual:

1. Los niños, a su propio nivel, entreguen sus corazones y sus vidas a Jesús.
2. Los niños sean capaces de adquirir una actitud positiva hacia los beneficios, alegrías y las responsabilidades de vivir una vida cristiana.
3. Las familias de Aventureros puedan adquirir los hábitos, habilidades y conocimientos necesarios para vivir por Jesús hoy.
4. Los padres y otros protectores primarios tengan más confianza y eficacia en su papel como colaboradores de Cristo para sus hijos.
5. El liderazgo de la iglesia aceptará su responsabilidad de ayudar a cuidar de sus miembros más jóvenes.

Programa de Aventureros - Currículo de 6 años

Dios es un Dios de orden y equilibrio. Así como el universo tiene muchas piezas diversas, pero bien organizadas y entrelazadas que funcionan mejor juntas, así el currículo de Aventureros funciona no solo como parte del gran Ministerio Juvenil mundial de la Asociación General, sino también como partes distintivas dentro del Club de Aventureros. Así como Corderitos sería ineficaz para enseñar a los niños de 9 años, el plan de estudios de Constructores no cumpliría con los niveles de desarrollo de Aves Madrugadoras. Cada pieza es distintiva y deben trabajar juntas para que todo el club funcione adecuadamente.



Cada clase, desde “Corderitos” hasta “Manos Ayudadoras”, tiene cuatro categorías principales. Estas categorías enfatizan los cuatro aspectos del desarrollo. Están etiquetados como “Mi Dios”, “Yo mismo”, “Mi familia” y “Mi mundo”. Cada requisito fue evaluado con los siguientes parámetros: ¿se ajusta lógica e integralmente a una de estas categorías? Más aun, ¿los requisitos en su totalidad ayudan al Aventurero y a su familia a crecer semejantes a Jesús? ¿Aprenderán los niños más sobre Dios, sobre ellos mismos como su pueblo especial, del valor de sus familias, y del mundo y la comunidad a la que Dios los ha llamado a servir?



Estilos de liderazgo

En el mundo de los negocios se abordan al menos cuatro estilos de liderazgo; en el ministerio de los Aventureros hay dos estilos comunes: el centrado en la organización y el centrado en la familia.

El estilo de liderazgo centrado en la organización considera que los sistemas y procedimientos son muy importantes. La organización es muy importante. La comunicación con los padres es muy clara y la información dada es muy completa. Este tipo de líder es muy consciente de lo que está pasando y maneja todos los aspectos del Club de Aventureros con total conocimiento de los detalles. Las indicaciones para los eventos públicos son siempre claras y precisas; los niños y los padres siempre saben dónde estar, cuándo estar allí y cómo comportarse en cada situación. Se esperan horarios precisos, expectativas de comportamiento exactas y una experiencia formal. Programas completamente planificados, expectativas de los líderes de clase y evaluaciones de si las expectativas se han cumplido, son todas partes normales de este estilo de liderazgo. Los requisitos de cada clase, las especialidades y otras actividades se planificarán, programarán y desarrollarán completamente. Sin embargo, a menos que este tipo de líder sea artístico o naturalmente creativo, necesitará ayuda para crear actividades interactivas y divertidas que no sean simplemente de lápiz a papel. También necesitará ayuda para crear relaciones significativas con los padres y los Aventureros; así como podría necesitar apoyo para darse cuenta de que los sentimientos positivos y los logros son a menudo más importantes que el hecho de que un proyecto final se vea correcto.

Los programas del estilo de liderazgo enfocado en la familia son más orgánicos. El líder a menudo consultará con los padres y los niños sobre las necesidades que sienten que deben ser satisfechas. Los horarios pueden cambiar, a veces rápidamente si el líder siente que beneficiará a las familias. Este líder tenderá a pedir a otros que le ayuden en diferentes aspectos del liderazgo, y confiará en que esas personas harán bien su trabajo. Los padres y los niños siempre serán el centro de atención, pero dónde estar y qué se espera puede ser a veces una cuestión que se resuelve en el momento y no con anticipación. Los programas tenderán a ser interactivos y menos apegados a un guion. Es probable que la creatividad sea una prioridad para este tipo de líder, especialmente si los niños han disfrutado de programas o actividades creativas previas. Las especialidades serán importantes ya que ofrecen muchas experiencias diferentes. El trabajo en clase puede sentirse demasiado organizado, y solo puede ocurrir con regularidad si este líder tiene asistentes con habilidades organizativas

más dominantes. Este tipo de líder necesitará ayuda para programar el calendario del año, organizar los boletines del programa, hacer un seguimiento de las finanzas del club y la recaudación de fondos, y comunicar las expectativas a los padres.

La mayoría de los líderes no son del todo de un tipo u otro, sino que se encuentran en algún punto entre los dos, ofreciendo más de las fortalezas de un tipo, pero también sobresaliendo en algunas fortalezas de liderazgo inherentes al otro. Todos nosotros, como líderes, tenemos una forma única.

En cualquiera de los dos estilos, un líder creará calendarios y programas, convocará reuniones y organizará eventos para recaudar fondos. El líder que ama a los niños y desea tener un impacto duradero en sus vidas, necesitará voluntarios. Esto debido a que los estilos de liderazgo pueden proporcionar oportunidades para que los miembros del personal directivo que tienen distintas fortalezas ayuden al líder para que, en lo que él/ella no es bueno, se suplan las necesidades del club.

¿Habrán líderes que tienden a “improvisar” y a tomar cada tarea de liderazgo “a como salga”? Sí los hay, pero esos líderes a menudo se agotan rápidamente o sus clubes no funcionan con éxito durante mucho tiempo, así que no vamos a centrarnos en ese estilo de liderazgo.

Desarrollo del crecimiento espiritual

James Fowler ha identificado siete etapas en el desarrollo de la fe, tres de las cuales están estrechamente asociadas y son paralelas al desarrollo cognitivo y psicológico en la infancia (dos en Aventureros y una en Conquistadores).

1. Fe primaria/Fe no diferenciada (0-2)
2. Fe intuitiva-proyectiva (3-5)
3. Fe mítica-literal (6-11)
4. Fe sintética-convencional (11-Adolescencia)
5. Fe individualizada-reflectiva
6. Fe conjuntiva
7. Fe universalizada

En el Club de Aventureros estamos más interesados en las etapas que afectan el ministerio

de los grupos de edades entre 4-9 años.

Fe intuitiva-proyectiva (Corderitos y Aves Madrugadoras)

(Edades de 3-5)

EN RESUMEN:

- Es compartida.
- Es parental.
- Implica amor y seguridad.
- Tiene un significado concreto.
- Se experimentan tradiciones.
- Experimentan la fe a través de las experiencias de sus padres.
- La seguridad y el amor de los padres se traduce en el amor y el cuidado de Dios.
- ¡Hay imaginación e historias!
- Son incapaces de pensar en forma abstracta y generalmente no pueden ver el mundo desde la perspectiva de otro.
- La fe no es un conjunto de ideas pensadas, sino un conjunto de impresiones experimentadas CON los padres y las personas influyentes en la vida del niño.
- ¡Los HÁBITOS y TRADICIONES (así como la Escuela Sabática y los Aventureros) son experiencias relevantes de la etapa uno!
- Se vive/experimenta CON los padres.

Fe Mítica-Literal (Abejas Industriosas-Manos Ayudadoras)

(Edades 6-11)

EN RESUMEN:

- Es comparada.
- Hay un círculo de confianza.
- Hay noción del deber.
- Hay significado concreto.

- Las tradiciones experimentadas equivalen al significado de los símbolos.
- Los niños en esta edad son capaces de empezar a encontrar diferencias entre los hechos y aquellas cosas que podrían ser más fantasía o especulación.
- La fuente de la autoridad religiosa comienza a expandirse más allá de los padres y los adultos de confianza hacia otros en su comunidad, como maestros y amigos.
- Más tarde en esta etapa los niños comienzan a tener la capacidad de entender que otros pueden tener creencias diferentes a las suyas.
- Hay un fuerte interés en la religión.
- El deber hacia Dios es aceptado.
- La oración a Dios es importante y esperada.
- El buen comportamiento es recompensado y el mal comportamiento es castigado. Si soy bueno con Dios, Dios será bueno conmigo.
- Los símbolos de las Escrituras son literales sin significado añadido.
- Las historias de la Biblia son poderosas y realmente motivadoras.

La filosofía del aprendizaje: La taxonomía revisada de Bloom

Los educadores y los líderes en el ministerio han estado analizando durante muchos años cómo aprenden los niños. Una de las formas más populares de definir cómo aprenden los niños (y los adultos) es con la Taxonomía de Bloom, usada durante muchos años y revisada para los estudiantes actuales.

La taxonomía de Bloom está incorporada en muchos de los libros de actividades y en los requisitos de las especialidades. ¡Tome tiempo para ayudar a sus niños a recordar, entender, aplicar, analizar, evaluar y crear mientras se ganan sus botones y especialidades! A pesar de que los estudiantes más jóvenes pasarán la mayor parte del tiempo aprendiendo en los niveles más bajos de la taxonomía de Bloom, es importante que todos nuestros Aventureros experimenten múltiples niveles de aprendizaje a lo largo de su experiencia en el club. ¡El objetivo no es alcanzar todos los niveles todo el tiempo, sino ser consciente de cómo sus Aventureros pueden explorar y crecer en su aprendizaje!

Proceso de aprendizaje en 6 pasos

Recordar

Recuperar, recordar o reconocer los conocimientos pertinentes de la memoria a largo plazo.

Acciones para realizar: elegir, definir, memorizar, seleccionar, listar, nombrar, etiquetar, identificar, localizar, recitar, declarar, reconocer, recordar, coincidir, mostrar, contar o informar.

Comprender

Demostrar la comprensión a través de una o más formas de explicación.

Acciones para realizar: restablecer, discutir, reescribir, dar ejemplos, expresar, diagramar, reformular, ilustrar, explicar, defender, distinguir, resumir, interrelacionar, interpretar o diagramar.

Aplicar

Usar información o una habilidad en una nueva situación.

Acciones para realizar: organizar, generalizar, dramatizar, preparar, producir, elegir, bosquejar, aplicar, resolver, dibujar, mostrar, pintar, predecir, inferir, modificar o reorganizar.

Analizar

Separar el material en partes y determinar cómo se relacionan las partes entre sí y/o con una estructura o propósito general.

Acciones para realizar: comparar, analizar, clasificar, señalar, distinguir,

Oportunidades para trabajar en redes familiares

Trabajen juntos como equipos familiares para enseñar los requisitos y/o especialidades de las clases de Aventureros.

Reúnanse con otros padres/tutores en algún lugar pre-determinado o sostengan una videoconferencia para orar y estudiar la Biblia. ¡Verán que tienen mucho en común!

Intercambien nombres y prometan orar por los niños de cada uno.

Compartan las responsabilidades de cuidado o cuiden de los niños de otros cuando sea necesario.

Hagan arreglos o participen en reuniones recreativas, convivios y otras actividades de interés inter-generacional.

categorizar, diferenciar, subdividir, inferir, estudiar, seleccionar o priorizar.

Evaluar

Hacer juicios basados en criterios y normas.

Acciones para realizar: juzgar, relacionar, criticar, apoyar, evaluar, considerar, recomendar, probar, concluir, convencer, valorar o comparar.

Crear

Poner los elementos juntos para formar un nuevo conjunto coherente o funcional; reorganizar los elementos en un nuevo patrón o estructura.

Acciones para realizar: componer, hipotetizar, desarrollar, integrar, diseñar, combinar, construir, producir, planificar, crear, inventar u organizar.

No todas las actividades utilizan los seis niveles de aprendizaje. Sin embargo, si podemos continuar animando a nuestros Aventureros, incluso a los más pequeños para alcanzar los tres niveles superiores de aprendizaje tan a menudo como sea posible, su experiencia en el club será profunda, rica y memorable.

El rol de las familias y los protectores

Las familias y/o los protectores involucrados son esenciales para el éxito del Club de Aventureros. De hecho, en los Aventureros se anima a los padres y tutores a ofrecerse como voluntarios para servir como director del club, consejeros de unidad, instructores, o en otras funciones de apoyo. Independientemente del voluntariado de los adultos responsables de los Aventureros, todos son parte de la Red Familiar. Esta Red Familiar es una manera intencional para que el Club de Aventureros y la familia de la iglesia proporcionen apoyo y capacitación en temas de crianza a los padres/tutores de Aventureros. Los protectores pueden ser un padre y una madre, un padre soltero, un abuelo o un conjunto de abuelos, padres adoptivos, padres sustitutos, etc. Independientemente de la edad o el sexo de los protectores, cada uno de ellos valora a su niño lo suficiente como para confiar que el ministerio de Aventureros proporcionará entrenamiento espiritual y apoyo familiar. A través del ministerio de la Red Familiar se puede llegar a conocer a cada individuo involucrado en la comunidad de Aventureros.

Una parte importante del ministerio del Club de Aventureros es proporcionar a las familias de Aventureros de su iglesia, así como de su comunidad, una red de apoyo.

Política de la No Discriminación

La política de la Iglesia Adventista del Séptimo Día es admitir a los niños a todos los privilegios, derechos, programas y actividades disponibles en la iglesia, sin importar su raza, género, discapacidad o religión.

Sección 2: Emblemas e Ideales

El Voto y la Ley

VOTO

Porque Jesús me ama, siempre haré lo mejor.

LEY

Jesús puede ayudarme a:

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

Himno del Aventurero (con partitura)

El Himno del Aventurero fue adoptado por primera vez en el 2006, pero ya ha sido traducida a cientos de idiomas. El sitio web de los Ministerios Juveniles de la Asociación General tiene una variedad de formatos disponibles.

<https://youth.adventist.org/Ministries/Adventurers/Adventurer-Song>



We are Adventurers

Music and Words by Joann M. Henrrington

5

Vo. F B $\flat$

We are Ad - ven - tur - ers at home, at school, at

Piano

5

Vo. F C7 F

play. We are Ad - ven - tur - ers, we're learn - ing ev' - ry

Pno.

9

Vo. F7 B $\flat$ C7 F A7

day to be hon - est, kind and true, to be like Je - sus trough and

Pno.

13

Vo. Dm F7 Gm F C7 F

trough! We are Ad - ven - tur - ers!

Pno.

The musical score is written for Voice and Piano. It is in 2/4 time and B-flat major. The score is divided into four systems. The first system (measures 1-4) has a key signature of one flat and a 2/4 time signature. The second system (measures 5-8) continues the melody and accompaniment. The third system (measures 9-12) includes a key change to B-flat major. The fourth system (measures 13-16) concludes the piece with a final chord and a repeat sign. The piano accompaniment consists of chords and single notes in the right and left hands.

Copyright 2006 - Jomah Music and Publications

Himno de los Aventureros

Wanderson Paiva

Samuel Krähembühl

♩ = 104 **F7** **B♭** **B♭°** **B♭** **Fm7** **B♭7**

5 **E♭** **E♭** **C** **E°** **B♭** **F** **Gm7** **Cm7** **F7** **F sus** **B♭** **D♭°**

10 **Cm7** **F7** **B♭** **B♭°** **B♭** **F7** **C**

So - mos A - ven - tu - re - ros a - le - gres que con -

13 **B♭** **D** **D♭°** **Cm7** **G** **B** **Cm7** **Cm7** **B♭**

fí - an en Cris - to Je - sús; a - pren - de - mos que siem - pre de -

16 **F sus** **F** **Cm7** **F sus** **E♭** **Dm7** **Gm7** **Cm7** **F7**

be - mos re - fle - jar pa - ra el mun - do su luz. Des - cu -

19 **B♭** **B♭°** **B♭** **Fm** **B♭7** **E♭**

bri - mos en to - do be - lle - za y el a - mor de un Dios Cre - a - dor, y a -

23 **E♭** **C** **E°** **B♭** **F** **Gm7** **Cm7** **F7** **F sus**

man - do a Cris - to ha - re - mos ma - ra vi - llas mos - tran - do su a -

2

26 B $\flat$ B $\flat$ D E $\flat$ C E E B $\flat$ F G7 G7 C7 C7 F $\sharp$ sus F7
 mor.

30 B $\flat$ F $\sharp$ sus F7 B $\flat$ B $\flat$ $^\circ$ B $\flat$ F7 C
 So - mos A ven - tu - re - ros a - le - gres que con -

33 B $\flat$ D D $\flat$ $^\circ$ Cm7 G B Cm7 Cm7 B $\flat$
 fi - an en Cris - to Je - sús; a - pren - de - mos que siem - pre de -

36 F $\sharp$ sus F Cm7 F $\sharp$ sus F $\flat$ Dm7 Gm7 Cm7 F7
 be - mos re - fle - jar pa - ra el mun - do su luz. Des - cu -

39 B $\flat$ B $\flat$ $^\circ$ B $\flat$ Fm7 B $\flat$ 7 E $\flat$
 bri - mos en to - do be - lle - za y el a - mor de un Dios Cre - a - dor, y a -

43 E $\flat$ C E $^\circ$ B $\flat$ F Gm7 Cm7 F7 F $\sharp$ sus
 man - do a Cris - to ha - re - mos ma - ra vi - llas mos - tran - do su a -

46 B $\flat$ E $\flat$ m E $\flat$ m6 B $\flat$
 mor.

Uniforme

El uniforme proporciona una forma fácil para que la gente de nuestra iglesia y comunidad identifique inmediatamente a los niños como Aventureros. El uniforme le da formalidad al club y ayuda a promover la unidad e identidad. Contribuye para que los Aventureros vean que son parte de una comunidad mundial.

En muchos entornos, hay dos uniformes, Clase 'A' y Clase 'B'.

Uniforme Clase 'A' (de gala)

El uniforme de Clase 'A' es formal, parecido al atuendo que se lleva a la iglesia.

Este uniforme debe ser usado en:

1. Programas especiales de Aventureros, como:
 - a. La Iniciación
 - b. Bendición Familiar
 - c. El Día del Aventurero
 - d. La Investidura
2. Reuniones públicas, cuando se actúa como:
 - a. Ujieres.
 - b. Mensajeros.
 - c. Guardias de honor.
 - d. Abanderados o escolta de bandera.
3. Eventos de servicio a la comunidad.
4. Otros eventos según lo decida la directiva de Aventureros.



Uniforme Clase 'A'

NIÑAS

- Falda o falda-pantalón azul marino.
- Blusa blanca (con cuello tipo camisa).

NIÑOS

- Pantalones azul marino.
- Camisa blanca.

NIÑOS Y NIÑAS

- Zapatos negros.
- Calcetines azul marino.
- Pañoleta: la pañoleta de Aventureros de color vino es parte del uniforme y se utiliza con el tubo de Aventureros.
- Banda: es azul marino y parte del uniforme Clase 'A'.
- Insignias: la camisa del uniforme tiene varias insignias en las mangas; la insignia de la Unión y la del mundo (A2) en la manga izquierda; el arco y el logo de Aventureros (A1) en la derecha. Para mayor información sobre el resto de las insignias consulte el Reglamento de Uniformes de los Ministerios Juveniles de la División Interamericana (versión 2021).
- Botón: el botón de investidura de clase está fijado en el bolsillo del lado izquierdo del pecho; se recibe usualmente durante la ceremonia de investidura al final del año o ciclo eclesial.

Uniforme para los líderes de Aventureros

EN EL REGLAMENTO DE UNIFORMES de los Ministerios Juveniles de la División Interamericana (2021) hay gráficos e información adicional sobre la ubicación de las insignias en el uniforme de los adultos.

MUJERES

- Falda azul marino.
- Blusa blanca (con cuello tipo camisa).
- Corbatín negro (con el emblema G1)

HOMBRES

- Pantalón azul marino.
- Camisa blanca.
- Corbata negra (con el emblema G1).

MUJERES Y HOMBRES

- Zapatos negros
- Cinturón negro
- Pañoleta: la pañoleta de los dirigentes de Aventureros es color vino, con el emblema G1.
- Tubo de tela o metálico (con el emblema G1).
- Banda azul marino.
- Los honores o especialidades de Conquistadores NO deben ser usados en la banda del Aventurero; solo las especialidades de Aventureros se llevan en esta banda.
- Emblemas: el logo de Aventureros (A1) va en la manga derecha; el mundo de los Aventureros (A2) y el emblema de la Unión van en la izquierda. Coloque el arco con el nombre de su club y la cinta de cargo en la manga derecha, arriba del logo de Aventureros. Los parches de especialidades se llevan en la banda. Los botones de clase se llevan en el bolsillo izquierdo de la camisa o de la blusa.

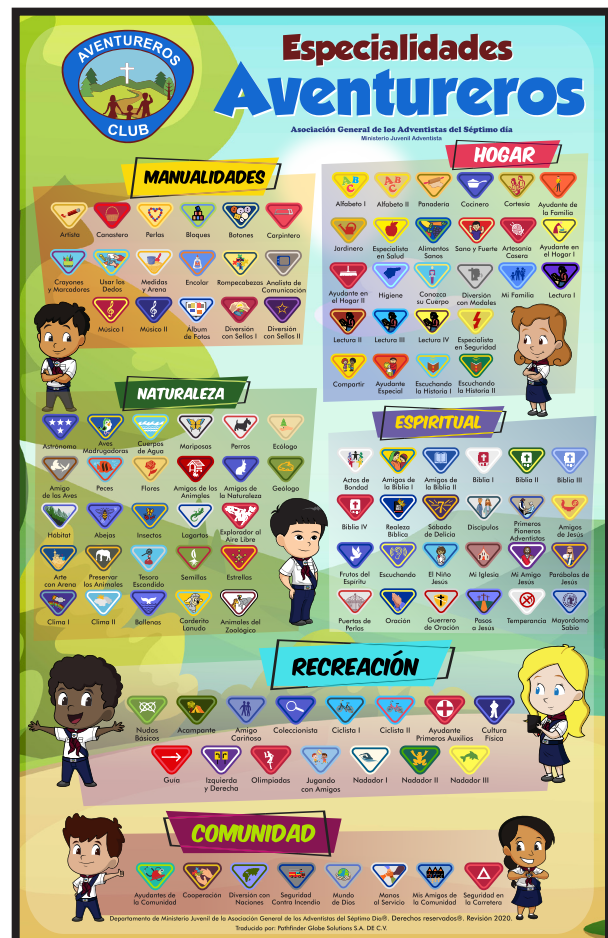
Uniforme Clase 'B' (actividades/deportivo)

El uniforme de Clase 'B' es a menudo un uniforme simplificado que es más adecuado para el juego y las actividades de aprendizaje activo. Puede estar compuesto por una camiseta

con el logo de Aventureros u otros logos y diseños que identifican a su club. Muchos clubes piden a sus Aventureros que lleven esta camiseta con pantalones cortos o de mezclilla a las reuniones del club y otros eventos recreativos.

Especialidades

Las especialidades son parches triangulares que se ganan adicionalmente a los botones de investidura que se obtienen por completar las clases. Son formas divertidas para que los Aventureros exploren su mundo, aprendan habilidades y sean creativos. Cuando se completan los requisitos, el Aventurero recibe un parche que lleva con satisfacción en su banda. Cada clase requiere que el niño obtenga de 9 a 12 especialidades, aunque existen adicionales disponibles. Cada especialidad es apropiada para el desarrollo de los niños de ese grupo de edad específico. Los requisitos de las especialidades de Aventureros están incluidos en los cuadernillos y los manuales de clase. Se están creando nuevas especialidades y estarán disponibles en el sitio web de los Aventureros de la Asociación General: youth.adventist.org



Sección 3: Planeando el año

Cómo iniciar un Club de Aventureros



¿Por dónde empezar?

1. Ore para que Dios guíe a su iglesia y a sus líderes a entender la importancia de tener un Club de Aventureros.
2. Hable con su pastor y la junta directiva de la iglesia. Es posible que desee llevar consigo padres o tutores interesados, que tengan hijos de entre 4 y 9 años de edad, para mostrar al pastor y a la junta que su comunidad desea contar con un Club de Aventureros. ¡Cada club necesita ser patrocinado por su iglesia local! Por lo general, un club inicia con un voto de la junta directiva de la iglesia.
3. Elija formalmente el liderazgo de los Aventureros. Usualmente, la junta elegirá un director del club y también un subdirector. En algunos casos, la junta de iglesia o una comisión de nombramientos elegirá a la directiva completa.
4. Notifique a su Asociación/Misión sobre el nuevo club, para que los nuevos líderes sean informados sobre los recursos, apoyos y actividades proporcionados por el campo local. A menudo pedirán su información de contacto y también le avisarán de los eventos calendarizados que se avecinan para sus niños. También pueden tener un Coordinador de Área u otro líder que pueda ser su mentor en su nuevo rol.
5. Forme un comité ejecutivo o junta de Aventureros. Si está en una iglesia grande, este comité o junta puede ser útil. Incluidos en este grupo podrían estar los directivos del club, el pastor, los líderes de Escuela Sabática de Jardín de Infantes y Primarios, los maestros de niños en edad de ser Aventureros en la escuela de iglesia, y padres de Aventureros. El director de Aventureros es el presidente, y en coordinación con la junta establece directrices, metas y objetivos para el ciclo eclesiástico, coordinando el calendario del club con el calendario de la iglesia. Esta

junta también puede decidir sobre la selección del personal directivo adicional. En algunas iglesias, un comité de ministerio infantil puede realizar esta función.

6. Consiga el apoyo de los padres/tutores. Todo club necesita niños. Cada niño tiene padres o tutores. Si logra que estos últimos se entusiasmen con el club y que se involucren significativamente, no solo tendrá personal voluntario, sino también niños para el Club de Aventureros. Ya que los Aventureros son un ministerio basado en la familia, involucrar a los padres con sus hijos no es una sugerencia, sino un requisito.
7. Convoque una reunión de organización. Invite a todos los interesados en aprender más sobre los Aventureros a que se unan a usted para una reunión informativa. Invite directamente a los líderes que son especialmente influyentes, ya que es probable que también traigan a otros y apoyen sus esfuerzos. También invite personalmente a los padres/tutores. No se limite a las familias cuyos niños asisten a la Escuela Sabática y a la iglesia. También se debe invitar a los niños de la comunidad y a sus padres o tutores para que se unan a ustedes durante esta reunión. ¡Muchos de nuestros clubes más fuertes tienen en sus filas a niños que viven cerca del templo, pero que no eran parte de la iglesia cuando se unieron al club! Durante la reunión informativa, explique los objetivos de las reuniones de los Aventureros. Pida voluntarios para ayudar. Si es posible, encuentre las horas y fechas en las que la mayoría de los interesados pudiera asistir.
8. Informe a la congregación. Asegúrese de que su congregación sabe de su nuevo ministerio de Aventureros. ¡No olvide continuar informándoles de los acontecimientos y los éxitos del club en el próximo mes!
9. Reclutamiento del personal directivo. Primero, pida ayuda a varios de los padres o tutores de los niños que usted anticipa que asistirán al club. La mayoría del personal directivo o de apoyo de los Aventureros son los mismos padres o tutores. Segundo, pídale a su grupo de amigos que le ayuden en su ministerio. ¡El ministerio es más divertido con los amigos y lo más probable es que, al pasar más tiempo juntos, usted termine creando nuevas amistades! Muchos serán líderes en el ministerio del club por primera vez y se irán cuando sus hijos pasen a Conquistadores. Esto significa que la rotación anual de dirigentes puede ser alta, ¡pero usted está animando y entrenando líderes tanto para el ministerio de su club como para los Conquistadores!
10. Participe en el entrenamiento para líderes del ministerio de Aventureros.

Muchas Asociaciones/Misiones cada año ofrecen entrenamiento para dirigentes. Comuníquese con el Departamental de Ministerios Juveniles de su campo local o con el Director de Ministerio Infantil y del Adolescente, para ver qué opciones de entrenamiento hay disponibles.

11. ¡Continúe orando!

Cómo dirigir un Club de Aventureros ya existente

Tomar la función de líder de un club existente tiene sus ventajas:

1. Es probable que los uniformes y otros suministros ya hayan sido comprados.
2. Los niños y sus familias ya están comprometidos y esperan ciertas cosas del programa de Aventureros.
3. La junta directiva de la iglesia ya ha mostrado su apoyo (tal vez incluso financiero) para el ministerio del Club de Aventureros.

Sin embargo, también tiene sus posibles desafíos.

1. Los antiguos estilos de liderazgo o los malos hábitos pueden causar estrés al nuevo director del club y su nuevo equipo.
2. Las expectativas de la comunidad pueden no estar escritas y, por lo tanto, no es fácil que el nuevo líder las identifique y las implemente.
3. Puede haber elementos disfuncionales en la directiva, entre los niños o en otras relaciones que son difíciles de manejar. De todas formas, Dios le dará la fuerza para resolverlo y tendrá éxito si continuamente le pide que lo guíe. Él le ha llamado específicamente para trabajar en “un momento como este”.

Aquí hay algunas sugerencias para la transición de un club existente:

1. Ore.
2. Entreviste los líderes actuales y a las unidades familiares de Aventureros. Pregúnteles qué es lo que más han disfrutado, lo que han encontrado más desafiante, y la función que han desempeñado en el club.
3. No haga promesas hasta que tenga el panorama general y haya desarrollado ideas claras y concretas.

4. Implemente cambios tan rápido como el equipo esté dispuesto a cambiar. El cambio es difícil para muchos tipos de personas.
5. Pida asesoría. Muchos líderes veteranos pueden aconsejarle sobre cómo dirigir esta estructura ya existente de la manera más eficaz, basándose en los principios que han aprendido y en su conocimiento de la gente con la que ambos trabajan.
6. ¡Ore un poco más!

El personal directivo

El personal es esencial para el éxito de un club. Hemos dedicado la Sección 5 a la información para este importante grupo. Recuerde que, a diferencia de los Conquistadores, en el Club de Aventureros los directivos y los padres/tutores son a menudo sinónimos o casi sinónimos.

Las reuniones del personal directivo

Las reuniones periódicas de la directiva son esenciales para el éxito. Los clubes nuevos o aquellos con directores nuevos requieren interacción más frecuente del personal. En cambio, una directiva con líderes estables y transición mínima a menudo necesitan menos reuniones directivas porque todos están familiarizados con los procedimientos, desafíos, grupos familiares, horarios y otras características del club. Los directores del club dirigen las reuniones de la directiva a menos que esta tarea sea asignada a un asistente.

Temas para tratar en la primera reunión de la directiva:

1. Calendario, programas, excursiones.
2. Expectativas curriculares: ¿Se requiere planear las lecciones? ¿Cuándo y a quién se entregan dichas planeaciones? ¿Cómo nos aseguramos de que cada niño pueda completar con éxito su nivel de clase al final del año eclesiástico?
3. Descripciones de puestos (incluidas en la sección 5).
4. Expectativas de participación y asistencia: ¿Cuánto tiempo antes de la reunión debe llegar la directiva? ¿Cuándo pueden retirarse los dirigentes del club? ¿Qué preparación o limpieza de las instalaciones se requiere del personal directivo? ¿Quién supervisa a los niños que llegan temprano o se quedan tarde? Si un miembro de la

directiva no puede dirigir o asistir a una reunión del club, ¿cuál es el procedimiento para obtener un reemplazo o cubrir el plan de estudios? ¿Qué pautas de seguridad o certificaciones son necesarias para los líderes del club?

5. Orden del programa (consulte las sugerencias de este libro).
6. Procedimientos y pautas de seguridad (detalles en este libro).

Otras reuniones de la directiva

1. Recordatorios de las excursiones, reuniones generales del club o eventos especiales que se aproximan.
2. Evaluación de eventos, reuniones y situaciones previas.
3. Evaluación o actualización de procedimientos y otras herramientas de gestión.
4. Asignación de comisiones, según sea necesario, para futuras reuniones y eventos.
5. Hacer los cambios necesarios en el calendario (a menudo, los cambios de calendario o de ubicación requieren la aprobación formal de la junta de la iglesia).
6. Otras discusiones o asuntos directivos, según sea necesario.

Planear para tener éxito

Si fracasa en planear, está planeando fracasar. Trabaje para tener éxito. Los planes bien pensados, bien comunicados y que tengan un buen seguimiento beneficiarán a las familias de los Aventureros de una manera que ningún otro ministerio puede lograr.

Formulario de inscripción del club

Consulte a su Asociación/Misión para obtener los formularios apropiados para su área.

Sección 4: Comenzando el año

Formación de unidades

Dentro de cada club, los niños y las niñas se organizan en unidades con un consejero como líder. Todas las actividades de los Aventureros giran en torno a la unidad. En las unidades los Aventureros tienen períodos de compañerismo frecuentes, que son planificados por y para ellos, con actividades acordes a su grupo de edad, bajo la supervisión del director del club y con la participación de otros miembros de la familia de los Aventureros. Cada unidad está compuesta por niños de la misma edad, que están trabajando juntos para cumplir con los requisitos del libro de actividades que les corresponde. La edad del niño al comienzo del año de Aventureros o ciclo eclesiástico determinará con qué libro de actividades deberá trabajar. No deben cambiarse a un nuevo libro de actividades si su cumpleaños ocurre a mediados del ciclo.

En entornos ideales, los padres o tutores asisten y apoyan a su hijo durante cada reunión. Sin embargo, a menudo un adulto es responsable de dos o más Aventureros. En estos casos, debe estar más involucrado con el niño más pequeño. Si es posible, otros protectores deben asistir para construir una comunidad y crear lazos de relación con el Aventurero. ¡Los abuelos y otros adultos mentores pueden encontrar que es una bendición interactuar y aprender en el club de Aventureros!



Sección 5: El personal directivo del club

Cargos directivos

Como parte de la directiva de un Club de Aventureros es necesario tener un director, uno o más subdirectores, secretario, tesorero, capellán, consejeros de unidad, instructores, personal de apoyo y padres voluntarios. A veces, los directores o subdirectores del club también son consejeros de unidad, especialmente en clubes más pequeños. De hecho, muchos miembros de la directiva son padres involucrados. Algunos cargos opcionales pueden ser: coordinador de refrigerios, coordinador de eventos, coordinador de servicios y coordinador de recursos. En esta sección, cada cargo directivo tiene una explicación detallada que describe las responsabilidades típicas de ese rol.

Verificación de antecedentes

En muchos países, se requiere verificación de antecedentes para cualquier persona que trabaje con niños menores de 18 años. Este programa ha sido instituido para proteger a nuestros niños y proporcionar una normatividad de prevención entre los abusadores y pedófilos y nuestros valiosos niños. Comuníquese con su Asociación para obtener más detalles. Las fuentes de financiamiento para completar estas pruebas varían ampliamente según la Asociación, la Unión y la División.

Personal directivo con experiencia

Muchos clubes tienen padres/tutores que son parte de la directiva durante los mismos años que sus hijos están involucrados en el club. El personal con experiencia aporta talentos, dones y los beneficios adicionales de conocer las prácticas y tradiciones del club local. Los clubes estables tendrán un buen número



de líderes de experiencia calificados e involucrados.

El personal directivo principiante

El personal nuevo se convierte en aire fresco cada nuevo ciclo del Club de Aventureros. En la mayoría de los casos, los nuevos miembros de la directiva son los padres/tutores de nuevos Aventureros, y desean participar en el desarrollo espiritual, social, físico y mental de sus hijos en el club. Extiéndales una cordial bienvenida y asegúrese de que cada uno encuentre un papel significativo en el que sus talentos y dones puedan utilizarse mejor para la gloria de Dios y donde puedan participar de alguna manera en el crecimiento de sus niños. Cada ciclo eclesiástico, del 20-50% de su personal directivo será nuevo, ya que muchos padres se trasladan a otros ministerios cuando sus hijos se gradúan del programa de los Aventureros. La directiva debe apoyar la misión y el propósito de la iglesia, ya que esto puede darle al club la oportunidad de compartir su fe con los padres/tutores no adventistas que aman al club y están empezando a enamorarse de Jesús.

Descripciones de cargos

Las siguientes descripciones de trabajo incluyen todas responsabilidades necesarias para que un club funcione sin problemas. Debido a que los Adventistas del Séptimo Día creen en los dones espirituales de todos sus miembros, creemos que todas las funciones necesarias para administrar un club exitoso pueden existir en la directiva de los Aventureros, pero es posible que no estén exactamente en las mismas personas, como se describe a continuación. Por ejemplo, un tesorero del club también puede ser genial en planeación, mientras que un asistente del director puede ser mucho más extrovertido y cariñoso con los niños, a la vez que el subdirector puede trabajar de una manera más detallada, pero entre bastidores. Si el equipo se crea de manera que todas las funciones necesarias de los Aventureros están siendo dirigidas y administradas por una junta directiva responsable, ¡estamos cumpliendo con nuestros estándares bíblicos!

Las descripciones de cargos descritas pueden parecer abrumadoras o poco realistas para los clubes nuevos o pequeños. Estas descripciones de puestos se escribieron para clubes medianos o grandes, y tendrán que ser adaptadas para clubes pequeños, ya que éstos tienen un formato mucho menos complejo, y el director del club y los consejeros de unidad cumplen con la mayoría o todas las otras descripciones de trabajo simultáneamente.

Sepa que, incluso si su club tiene solo unos pocos Aventureros, Dios proveerá de los líderes adultos para cumplir con los roles necesarios para el liderazgo de este ministerio. Muchos clubes tienen de 2 a 4 directivos fusionando grupos de nivel de clase. Así que, tome esta guía, léala y entiéndala a fondo, pida asesoría y entonces dirija el club que Dios le ha encomendado.

Director del club:

En clubes pequeños, el director es responsable de proporcionar un programa para que el club alcance los objetivos con éxito. También dirige las juntas o concilios de la directiva, y desempeña un papel importante en la gestión y función de cada reunión. Se mantiene en contacto con el Departamental de Ministerios Juveniles de la Asociación/Misión y envía informes según sea necesario. El director del club debe ser una persona que entienda a los niños pequeños, trabaje bien con los directivos, lleve la responsabilidad, posea un afán de reconocer nuevas ideas y muestre iniciativa en la implementación de esas ideas. En clubes más grandes, un equipo administrativo que incluye subdirectores puede compartir estas responsabilidades.

El director del club es un cristiano involucrado y solidario, cuya vida demuestra un carácter semejante al de Cristo. Debe ser una persona madura y miembro en regla de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Se le anima a ser un Guía Mayor o estar involucrado en el programa de liderazgo de Guías Mayores, según lo provisto por su Asociación/Misión. Incluso si la capacitación de la Guías Mayores no está disponible, el director debe predicar con el ejemplo descubriendo oportunidades de aprendizaje para sí mismo y para el personal directivo del club.

Algunos se preguntan: “¿qué es lo que hace a un buen director de club?” Si bien no hay una sola lista de cualidades, un líder con muchas de las siguientes características (o uno que pueda crear un grupo de personas que en combinación exhiban estas características), se desempeñará bien en este rol del ministerio.

Las cualidades de liderazgo incluyen:

1. Un compromiso espiritual personal con Dios y su iglesia.
2. Organización y pulcritud.
3. Altos niveles de comunicación.

4. Confiabilidad y adaptabilidad.
5. Tener autocontrol y ser paciente.
6. Demostrar que es amistoso, atento y sabe escuchar.
7. Oportuno.
8. Dispuesto a asumir la responsabilidad.
9. Trabajar con una variedad de compañeros de equipo, incluyendo miembros de la directiva y padres/tutores.
10. Demostrar entusiasmo.
11. Imaginar y producir el “panorama general” del programa del Club de Aventureros.

Los deberes del director del club son los siguientes:

1. Junta de Iglesia - Ser miembro de la junta de iglesia.
2. Pastor - Mantener el enlace con el pastor de la iglesia, el pastor juvenil y el anciano principal e invitarlos a participar en programas y eventos. Cualquiera de ellos puede estar dispuesto a contar una historia para el devocional del club o participar ocasionalmente como orador invitado en actividades de las unidades.
3. Oficina de la Asociación - Manténgase en contacto con el Departamental de Ministerios Juveniles de la Asociación/Misión y haga informes según sea necesario.
4. Reuniones del personal directivo - Dirigir la reunión de la directiva del club, a menos que un auxiliar haya sido asignado para hacerse cargo.
5. Calendario - Liderar colaborativamente en la planeación del programa anual y en la producción de un calendario (ver detalles en la Sección 3) incluyendo eventos de la Asociación y programas especiales (eventos públicos).
6. Planificación del panorama general - Individualmente o con un equipo de liderazgo proporciona un programa general para el club, tomando en cuenta los siguientes aspectos:
 - a. Horarios y lugares para las reuniones.
 - b. Salidas adicionales, excursiones y proyectos misioneros/comunitarios.
 - c. Eventos especiales, como la Iniciación, la Bendición Familiar, el Día del Aventurero

- y la Inversión.
- d. Finanzas/presupuesto/cuotas de membresía.
- e. Expectativas de disciplina.
- f. Anuncios y otras comunicaciones impresas y digitales, formales e informales.
- 7. Reuniones - Ser responsable, con el apoyo del personal directivo, de la planeación de las reuniones regulares del club. Deberá incluir las siguientes actividades, asegurándose de que varias comisiones y personas sean responsables de su implementación:
 - a. Ceremonias de apertura y clausura.
 - b. Devocionales.
 - c. Juegos.
 - d. Requisitos de clase o especialidades.
 - e. Distribución por unidades y asignación de responsabilidades a instructores y consejeros.
- 8. Delegación de responsabilidades – Toda la directiva responde directamente al director del club, a menos que se asigne informar al subdirector (o a la administración). El transporte, la planificación de eventos, revisiones de clases, compra de suministros, responsabilidad financiera, excursiones, viajes de estudio, planificación e implementación de eventos de servicio a la comunidad y las comunicaciones caen sobre los hombros del director del club a menos que haya delegado a alguien que cumpla esa responsabilidad.

Subdirectores

En la mayoría de los casos, el subdirector hace cualquier función que el director del club le asigne. Por lo tanto, el subdirector debe tener una mezcla de talentos diversos para que, junto a su director, pueda cumplir con todos los deberes necesarios dentro de la función administrativa.

Los subdirectores aceptan asignaciones del director y comparten las responsabilidades de liderazgo. Puede haber dos o más subdirectores dependiendo de las necesidades del club local. En algunos clubes, los subdirectores también pueden servir como consejeros de

unidad, personal de apoyo o cumplir otras funciones dentro de la directiva; en otros clubes cumplirán el papel de tesorero o secretario. En clubes más grandes, el subdirector puede ser un coordinador de eventos: planificar actividades de campamentos y excursiones u otros eventos especiales.

En ausencia del director, el subdirector se hace cargo de las reuniones del club. En ocasiones, el director le puede pedir que dirija en las juntas directivas del club.

Recuerde, el subdirector debe poseer habilidades de liderazgo que combinen bien con las habilidades del director. Dios le ha otorgado a este equipo la oportunidad de ocupar los principales roles de liderazgo para mantener al club en movimiento en una dirección significativa y centrado en un objetivo.

Si los siguientes no responden al director del club, deberían responder al subdirector:

- Consejeros de Unidad
- Instructores
- Personal de apoyo

Consejero

El consejero es el líder de una unidad de Aventureros que comenzaron el año en el mismo grupo de edad (en la misma clase), y continúa al frente de esa unidad hasta la investidura (generalmente un año escolar o un ciclo eclesiástico). Los consejeros ocupan un puesto clave en el club, ya que tienen contacto más cercano con los Aventureros, sus familias y sus hogares.

Los consejeros son miembros esenciales de la directiva. Ellos proporcionan planificación de lecciones, preparación de actividades y el plan maestro para completar todos los requisitos de la clase durante el ciclo eclesiástico (en coordinación con los directivos). También son la voz y personalidad principal en cualquier actividad de la unidad. Estos grupos están designados por edad (o grado escolar), pero el tamaño de la unidad puede variar mucho. Algunas son tan pequeñas que pueden tener un solo integrante (o incluso dos niveles de clase se combinan para formar una unidad de 3-4 miembros). Otros grupos pueden llegar a tener 20 niños o más y, por lo tanto, tienen muchos voluntarios de apoyo para crear experiencias significativas

para grupos más pequeños dentro del grupo grande.

Los consejeros de la unidad se encargan de planificar y gestionar el tiempo de actividad del grupo. Al comienzo del año, el consejero elabora una planeación (digital o impresa) sobre cómo cumplirá con todos los requisitos de la clase y las especialidades requeridas, al igual que las excursiones necesarias para cumplir con los requisitos de investidura. A continuación, el consejero planifica las lecciones, es decir, elabora planes para saber cómo se cumplirá cada requisito de forma activa y creativa. En algunos clubes, la planeación general la realiza el subdirector, y el consejero de la unidad solo es responsable de planificar las lecciones. La Asociación General ha proporcionado cuadernillos para cada clase y manuales con recursos para facilitar esta planificación a los consejeros.

El consejero generalmente tiene la oportunidad de familiarizarse con cada miembro de la unidad al igual que con sus familias, conocer a los padres y las condiciones de los hogares, y hablar con ellos sobre temas sociales, emocionales y espirituales. La amistad del consejero de la unidad puede significar mucho para los Aventureros en esta etapa de sus vidas. Por lo tanto, el consejero debe trabajar para incluir tantos miembros de la familia como sea posible en las actividades del grupo, invitándolos a ser voluntarios de apoyo grupal en cada reunión. Dado que los Aventureros son un ministerio centrado en la familia, entre más actividades puedan realizar de forma inclusiva con núcleos familiares, ¡mejor!

El consejero está presente en cada reunión y actividad del club y planifica cualquier evento o actividad de la unidad o clase que la directiva autorice. Además, es responsable del abastecimiento de suministros para las actividades y planifica qué adultos dirigirán o ayudarán en cada actividad.

El consejero de unidad debe ser miembro bautizado y en regla de la Iglesia Adventista del Séptimo Día a la que pertenece su club. Debe estar dispuesto a aprender y crecer, y debe ampliar su conocimiento de las artes, los trabajos manuales y la naturaleza para que pueda ayudar a ampliar el conocimiento de los miembros de su grupo. Debe dar un buen ejemplo en actitud y comportamiento, y debe estar siempre con sus Aventureros cuando funcionan como unidad.

Los consejeros de unidad defienden los estándares y principios del club en todo momento. Trabajan junto con los administradores del club y están dispuestos a ayudar cuando se les solicite.

Los deberes de un consejero de unidad a menudo incluyen:

1. Hacerse cargo, liderar y enseñar a su unidad o clase; trabajar y permanecer con los Aventureros durante todos los programas.
2. Alentar, enseñar y, si es necesario, evaluar el cumplimiento de los requisitos necesarios para la investidura exitosa de los miembros. El consejero de la unidad entiende que el Club de Aventureros es un programa de aprendizaje experiencial y reconoce que un examen escrito no es la manera ideal de “calificar” a los Aventureros.
3. Dar un buen ejemplo en pulcritud, asistencia, puntualidad y uniformidad. Ser un modelo a seguir en el comportamiento cristiano.
4. Comunicar el contenido de la lección y los requisitos de cumplimiento a los tutores (vía correo electrónico o equivalente) en caso de que un Aventurero se ausente de una clase y pierda la instrucción.
5. Desarrollar comprensión y amistad dentro de la unidad.
6. Ayudar a los miembros con cualquier problema y mantener informados a los líderes (respetar confidencialidad).
7. Alentar a los miembros a participar en todas las actividades.
8. Asistir a las reuniones de la directiva.
9. Notificar con anticipación al director del club si no podrá asistir a una reunión.

Instructor

Los voluntarios que apoyan como instructores de clase ofrecen apoyo a grupos específicos o a la administración para cumplir determinadas tareas; de modo que estos instructores trabajan con el mismo grupo todo el año (a menudo junto con sus hijos) y apoyan al consejero de la unidad con manualidades, preparación de actividades, limpieza, suministros, preparación o enseñanza de alguna habilidad específica, según sea necesario.

Otros instructores desempeñan roles únicamente para reuniones o eventos específicos. Otros comienzan como instructores mientras encuentran roles de más responsabilidad e involucramiento en los cuales ministrar. Muchos consejeros de unidades piden a los padres de los niños de su unidad que se conviertan en instructores voluntarios, ya que eso apoya

los objetivos de la red familiar y proporciona conexiones comunitarias con compañeros. La lealtad a un consejero de unidad que constantemente involucra y valora el trabajo del grupo, motiva a los instructores voluntarios a unirse para apoyar a dicho consejero durante todo el año. Los consejeros de unidad sabios construyen una buena relación con los padres/tutores de sus Aventureros (los instructores voluntarios).

Nota para directores de club: es probable que los siguientes roles no existan en la mayoría de los clubes, por lo que las responsabilidades pueden delegarse a un consejero de unidad o a los subdirectores del club. Los buenos líderes se asegurarán de que alguien cumpla con todas las responsabilidades ya que, independientemente del tamaño del club, todas las responsabilidades son necesarias para un club exitoso.

Secretario del club

El secretario mantiene un registro permanente de todos los eventos del club, membresía y trabajo de clase completado, y otra información vital.

En clubes pequeños, el trabajo del secretario y el tesorero puede ser atendido por una sola persona o por el director o subdirector del club.

Los deberes del secretario generalmente incluyen:

1. Verificar los registros de la unidad y transferirlos a las hojas de registro individuales de los Aventureros o alimentar la hoja de cálculo central que concentra todos los logros individuales de los Aventureros (parches, requisitos de nivel, etc.) y cualquier punto ganado si se utiliza un sistema de puntos en su club (no se recomienda, dado que los Aventureros son un ministerio centrado en la familia más que impulsado por el desempeño).

2. Mantener cualquier formulario escrito o digital llenado por los padres de cada Aventurero registrado.

3. Avisar a los consejeros de la unidad y a otros familiares pertinentes de cualquier alergia que se indique en el formulario médico.

4. Completar el informe de la Asociación/Misión y enviarlo por correo a la oficina antes de la fecha de vencimiento.

5. Mantener informado al director sobre los logros del club en el plan de puntuación de la Asociación/Misión (si es aplicable).

6. Notificar al director del club si un Aventurero se ausenta habitualmente (sobre todo si no existe justificación), o si es negligente al usar el uniforme asignado (si corresponde). La meta es tener a los Aventureros y a sus padres/tutores presentes y felizmente involucrados. La ausencia debe ser notificada para poder atender cualquier problema que se presente.

7. Ser responsable de mantener un tablero de anuncios atractivo, que debe ser cambiado a menudo (si corresponde).

8. Solicitar suministros y todos los formularios de registro de la Asociación/Misión según sea necesario.

9. Cuidar toda la correspondencia y enviar cartas, correos electrónicos o avisos al director del Club, tanto como sea necesario.

10. Ser responsable de la biblioteca del club y realizar un seguimiento de todos los libros o revistas prestados a miembros de la directiva o Aventureros.

11. Ser responsable de organizar los espacios de almacenamiento y su contenido, ya que los suministros de un Club de Aventureros generalmente están directamente relacionados con los planes de estudio de cada nivel.

Es fundamental que el secretario del club se informe con el Departamento de Ministerios Juveniles del campo local o con el Coordinador del Área acerca de los registros que se requieren, así como los puntos, reportes y uniformes del club que sean necesarios para mantener la membresía en el programa de la Asociación/Misión. Algunos campos locales tienen requisitos extensos y detallados, mientras que otros implementan principios generales que le permiten al club local organizar los detalles para satisfacer mejor las necesidades de su comunidad.

Tesorero del club

El tesorero del club recauda y distribuye con precisión el fondo relacionado con el Club de Aventureros, se comunica frecuentemente con el director y se asegura de que los consejeros de unidad estén al tanto en relación con los fondos disponibles para invertir en

materiales para las clases. El tesorero calcula los gastos significativos del club, como artículos de investidura, uniformes y eventos de la Asociación, asegurándose de que las donaciones y las cuotas sean suficientes para equilibrar el presupuesto. Idealmente, el tesorero del club tiene cierta experiencia en contabilidad.

Un tesorero concienzudo y confiable puede ayudar al Club de Aventureros a usar sus fondos sabiamente. El (ella) puede mantener bien informados a la junta de la iglesia y a los líderes del club sobre los ingresos, los gastos y también las necesidades del Club de Aventureros. Esto a su vez garantizará una respuesta más favorable por parte de la iglesia en tiempos de necesidad.

Los deberes del tesorero a menudo incluyen:

1. Recopilar y registrar todos los ingresos, como cuotas de membresía, fondos presupuestados, donaciones, ofrendas, ingresos de recaudación de fondos, inscripciones de campamento, cuotas de excursiones, etc. También debe emitir recibos de acuerdo a los lineamientos de la Asociación/Misión.
2. Transferir efectivo al tesorero de la iglesia para mantenerlo en reserva.
3. Mantener un registro preciso de ingresos y egresos (ya sea digital o físicamente), enumerando todos los fondos que han ingresado y los gastos, describiendo cada uno brevemente y registrando las fechas.
4. Guardar todos los recibos, cobros y facturas asociados con los gastos y archivarlos por meses en sobres o carpetas.
5. Tener los libros de registro (impresos o digitales) y todos los recibos, cobros y facturas listos para presentarlos al director del club, tesorero de la iglesia, junta directiva de Aventureros y junta de la iglesia, si son solicitados.
6. Comunicarse claramente con el director del club sobre el proceso de recaudación de cuotas y las personas que las reciben, si no está presente en un evento de relevancia financiera.
7. Distribuir los fondos según las indicaciones del director del club o de quien sea asignado para dar autorización y asegurarse de que todas las cuentas sean atendidas de inmediato.
8. Retirar fondos de dinero en efectivo del fondo de reserva de Aventureros resguardado por el tesorero de la iglesia.

9. Estar disponible para recibir recursos en proyectos de recaudación de fondos y mantener un registro preciso del dinero recibido.
10. Mantener un registro de los artículos de recaudación de fondos entregados a los Aventureros y realizar un seguimiento de los artículos y/o fondos devueltos.
11. Recaudar fondos para uniformes y equipo, pagar las facturas o solicitar al tesorero de la iglesia que las pague.
12. Asegurarse de que todos los que solicitan fondos tengan una factura o recibo pagado que se pueda presentar y mantener en el registro.

Capellán del club

El capellán juega un papel muy importante dentro del club al brindar oportunidades para el desarrollo espiritual de los Aventureros y el personal. Esta responsabilidad la puede ocupar un subdirector, un miembro de la directiva, el pastor juvenil o un anciano. El capellán debe tener la capacidad de organizar y dirigir eficazmente las actividades espirituales del club.

Deberes del capellán:

1. Usa uniforme.
2. Asesora y trabaja en estrecha colaboración con el director del club en la preparación de las actividades espirituales.
3. Dirige devocionales, consigue oradores y organiza bandos de oración.
4. Organiza y dirige las actividades misioneras.
6. Hace arreglos para los devocionales, el programa de Escuela Sabática, el servicio de adoración y otros programas para el sábado en los campamentos y otras salidas.
7. Trabaja en estrecha colaboración con el director y el pastor en la organización del Día del Aventurero, la ceremonia de Iniciación y la Investidura.
8. Actúa como un consejero espiritual especial trabajando en estrecha colaboración con los consejeros de unidad.
9. Conoce personalmente a cada Aventurero y directivo, y los alienta en su relación con el Señor.
10. Muestra una experiencia cristiana equilibrada mientras participa en las actividades del club.

Otro personal de apoyo

Dependiendo del tamaño del club, es posible que se necesiten atender otras responsabilidades, como la de coordinador de eventos, coordinador de servicio comunitario, coordinador del personal de apoyo, coordinador de refrigerios y más. Si su club tiene esas necesidades, asegúrese de que los voluntarios responsables de esas funciones sepan claramente qué es lo que la directiva espera de ellos.

Desarrollo del personal directivo

Los miembros de la directiva del club deben planear capacitarse con un estudio continuo para mejorar su comprensión de los niños que están entre los cuatro y los nueve años de edad y estudiar métodos de programación para Aventureros. ¡Aprender es divertido!

Ejemplos: leyendo libros sobre niños y programación; participando en cursos y retiros para dirigentes de Aventureros; asistiendo a juntas o congresos organizados por el Departamento de Ministerios Juveniles de la Asociación/Misión.

Responsabilidad del personal directivo

En última instancia, todo el personal es responsable ante Jesús. Por lo tanto, cada líder siempre debe actuar de manera que refleje el carácter de Cristo. El director es responsable ante la junta de la iglesia, mientras que el resto de la directiva responde ante el director del club.

Estándares de seguridad

Descripción General:

Es su responsabilidad esencial mantener a su grupo de Aventureros a salvo. La seguridad incluye tres áreas:

- Instalaciones seguras - El lugar donde se llevan a cabo las reuniones del Club de Aventureros debe ser seguro para los niños pequeños. Asegúrese de que las cosas que podrían dañar a los niños estén fuera de su alcance.
- Personas seguras - Los adultos que trabajan con niños deben ser personas seguras.

En muchos países existen métodos para comprobar los antecedentes penales de todos los miembros potenciales y actuales del personal directivo. No queremos que nuestros hijos sean abusados, así que consulte con su Asociación o Unión sobre el protocolo o método de selección de personal disponible para su club.

- Actividades seguras - Los Aventureros deben divertirse al aire libre y deben servir a su comunidad. Sin embargo, algunas actividades en estos lugares son seguras para los niños mayores, pero no para los niños más pequeños. Planifique cuidadosamente para que sus Aventureros puedan divertirse y estar seguros cuando estén involucrados en estas actividades.

Prevención del abuso infantil

Verificación de antecedentes:

- Incluso antes de que comience el año, podemos ayudar a nuestros niños a tener una infancia segura y exitosa siguiendo los parámetros de nuestra Asociación/ Misión para la verificación de los antecedentes. Ver la Sección 5.

Estableciendo pautas para las interacciones entre individuos:

- Limite las interacciones uno a uno entre adultos y niños al tener al menos dos adultos presentes en todo momento.
- Designe quién es responsable de los Aventureros antes y después de las reuniones del club.
- Nunca deje a los niños desatendidos sin la supervisión de un adulto.

Monitoreando el comportamiento:

- Entregue a cada voluntario adulto una descripción de puesto que indique claramente a cada uno quién es responsable de monitorear a los Aventureros.
- Deben existir pautas sobre los métodos de notificación, en caso de que alguna interacción genere cuestionamientos o inquietudes.

Garantizando un entorno seguro:

- Reúnase en un espacio abierto y visible para varias personas.

- Tenga ventanas en todas las puertas o ventanas múltiples en las aulas donde se están llevando a cabo actividades de Aventureros.
- Bloquee las áreas del edificio que no están en uso para evitar que los Aventureros se aíslen.

Respondiendo a un comportamiento inapropiado, infracciones a lineamientos y acusaciones de abuso y negligencia infantil:

- Tenga una política de no tolerancia contra el comportamiento intimidante.
- Consulte con el Departamental de Ministerios Juveniles de su campo local para conocer los detalles de la política de denuncia de abusos para su club, iglesia y Asociación/Misión.
- Establezca pautas claras sobre qué informar, cuándo informar y quién debe recibir el informe.

Informes obligatorios

Es esencial que los líderes de la iglesia hagan todo lo posible para proteger a los niños que están bajo su cuidado. En muchos países, los miembros del personal son considerados “informantes obligatorios”, lo que significa que, si sospechan de abuso o negligencia infantil, deben denunciarlo a las autoridades. En varios países, no informar sobre dichas sospechas de abuso puede resultar en multas, tiempo en la cárcel o responsabilidad por los daños causados al niño. Por favor, consulte con su Asociación y las autoridades locales para ver qué reglas rigen a los líderes de un ministerio infantil.

LA REGLA DE LOS DOS ADULTOS

Requiere dos adultos en funciones de supervisión en todo momento. Los miembros de la directiva siempre deben evitar situaciones en las que estén solos con un niño. Esto minimiza el potencial de denuncias de conductas inapropiadas. Esta regla es una salvaguarda para todos los Aventureros, padres y directivos involucrados.

Entrenamiento del personal directivo

El personal puede mejorar sus habilidades de muchas maneras.

- Muchos campos locales y Uniones ofrecen oportunidades de entrenamiento, retiros y certificaciones regionales. Póngase en contacto con su Departamental de Ministerios Juveniles de la Asociación/Misión para obtener información sobre los próximos eventos de capacitación.
- Los miembros de la directiva deben trabajar para convertirse en Guías Mayores, especializándose en los cursos o certificaciones de liderazgo de Aventureros disponibles en los módulos de capacitación del currículo, en caso de que esto sea posible.
- Los Coordinadores de Área pueden ofrecer oportunidades de capacitación.
- El personal también puede recibir capacitación a través de cursos de lectura, audio y/o video.

Recursos en línea para el entrenamiento del personal directivo

A partir de 2021, la Asociación General proporcionará recursos de video en línea para los directores y los dirigentes del club. Si bien, muchos aspectos del liderazgo son los mismos independientemente de la generación, también hay muchas técnicas y herramientas que han cambiado drásticamente. Los niños aprenden de manera diferente, los adultos están involucrados de manera diferente. La tecnología ha afectado las interacciones y los patrones de pensamiento. Por lo tanto, la Asociación General desea ofrecer recursos que satisfagan a la generación moderna de Aventureros y a sus líderes. Nunca olvide que algunos tipos de capacitación no se pueden impartir desde la sede mundial. El Club de Aventureros trabaja de manera diferente en su campo local que en otras partes del mundo; por lo tanto, la capacitación específica y los recursos solo se pueden recibir de sus líderes locales de Asociación/Misión. ¡Hágales saber que desea ser entrenado! Ellos le ayudarán a asegurarse de que el liderazgo de su club sea el mejor posible.

Manténgase actualizado en nuestra página web: <https://youth.adventist.org>

Sección 6: Inscripción y membresía

Descripción general

La inscripción suele ser un evento anual, aunque muchos clubes invitan a los niños que se mudan a la zona a unirse después de su llegada. En este trámite se debe incluir un formulario con la información biográfica necesaria. El registro es la incorporación del Aventurero a las actividades del club.

Membresía del club

1. Los niños de 4 a 9 años son elegibles para ser miembros del Club de Aventureros. Los niños no tienen que ser Adventistas del Séptimo Día para ser Aventureros. El club está abierto para todos los niños de este grupo de edad, independientemente de su educación religiosa.
2. Las actividades del club incluyen especialidades, excursiones y reuniones regulares. Antes de unirse al club, el Aventurero debe aceptar participar y cooperar en estas actividades.
3. Los miembros deben asistir fielmente a las reuniones. Muchos clubes establecen límites en ausencias y retrasos, y a los Aventureros que no pueden asistir regularmente se les pide que se retiren del club.
4. Los padres o tutores de los Aventureros deben estar dispuestos a aceptar y cooperar con las regulaciones y actividades del club, según lo acordado en los formularios de registro de los Aventureros.
5. Se anima a los familiares a involucrarse como voluntarios de apoyo en una de las muchas funciones disponibles.
6. El Club de Aventureros cuesta dinero. Por lo general, existen cuotas asociadas con la inscripción, pero es posible que haya algunas becas disponibles.
7. Los Aventureros deben asistir a las reuniones con el uniforme (Clase 'A' o



Clase 'B'), según lo que indiquen los líderes del club.

8. Se espera que los Aventureros obedezcan todas las regulaciones e instrucciones de la directiva del club.
9. Los proyectos de servicio y las excursiones son oportunidades adicionales a las que los miembros del club deben planear asistir.
10. Se planea que los Aventureros aprendan y vivan de acuerdo a los principios del Voto y la Ley del Aventurero.

Formularios

Cada Asociación tiene su propio conjunto especializado de formularios requeridos para que cada familia los complete al registrar a su Aventurero.

Los formularios a menudo incluyen:

1. Formulario de inscripción: información personal como dirección, fecha de nacimiento, nombre completo, información de los padres, información de contacto y similares.
2. Formulario médico: incluyendo alergias, vacunas, información del seguro de salud, necesidades especiales o adaptaciones, y una renuncia al derecho de recibir atención médica.
3. Formulario de autorización de medios: permite que las fotografías tomadas durante las actividades del club se utilicen en los medios de comunicación de la iglesia (como presentaciones y diapositivas).

Sección 7: Conociendo a los Aventureros y sus familias



El director del club y los consejeros de unidad deben planear conocer todas las unidades familiares que están bajo su zona de influencia. Eso puede significar visitas personales antes o después de una reunión, una visita a casa a principios de año o una visita rápida en su lugar de trabajo. El objetivo de todos los métodos es conocer a los Aventureros y sus familias por sus nombres, de una manera personalizada. Tome en cuenta que una parte esencial para llegar a conocerlos es la madurez que usted tiene para “ser conocido”. Compartir quiénes somos y cuáles son nuestros dones y desafíos, puede unirnos de una manera refrescante y profunda. La construcción comunitaria es fundamental para el éxito de los ministerios de Aventureros en su iglesia.

En muchos clubes, el director podrá comunicarse directamente y, a menudo, cara a cara con cada familia del club durante todo el año. Sin embargo, habrá ocasiones en que los comunicados, los anuncios y los boletines formales (ya sean digitales o impresos) serán necesarios para comunicarse plenamente. Asegúrese de utilizar los mejores métodos para acercarse a las familias con las que está ministrando. En algunas áreas, las aplicaciones de recordatorio en los dispositivos permiten al director del club publicar anuncios para que todos los reciban y respondan. En otras áreas, las impresiones, los anuncios en boletines u otros materiales impresos funcionan mejor. En la mayoría de las situaciones, una variedad de recursos digitales e impresos simultáneos es la mejor manera de satisfacer las necesidades de todas las familias.

Sección 8: Las Reuniones

Componentes del programa

La mayoría de las reuniones del club tienen los siguientes componentes:

Ejercicios de apertura (director del club o subdirector y algunos Aventureros)

Oraciones

Cantos

Ley y Voto del Aventurero

Devocional (dirigido por un pastor o por una clase)

Anuncios

Siempre que podamos involucrar a los jóvenes y niños como auxiliares, los ejercicios de apertura serán más interesantes y más basados en el ministerio.

Programación de unidades (consejeros e instructores de la unidad)

Cada clase se separa a un espacio diferente para cumplir requisitos de investidura o para obtener especialidades. Las lecciones para cada nivel de clase están organizadas en 15 sesiones, con sesiones adicionales disponibles para obtener más especialidades. Cada nivel dispone de su propio libro de actividades. El consejero de la unidad planeará estas actividades y pedirá ayuda a los voluntarios de apoyo (padres/tutores).

Ejercicios de clausura (director o subdirector del club y algunos Aventureros)

- Recordatorios del calendario



- Interacciones de los padres
- Oración

Otras opciones incluyen:

• Sesiones de oración o reuniones de estudios bíblicos organizadas en momentos convenientes para los padres de los Aventureros. Debido a que muchos de los padres están involucrados como directores de clubes, consejeros de unidad, guías de grupo o instructores, el tiempo elegido es a menudo en un día diferente, organizando previamente el cuidado de los niños.

• Redes familiares (escuela para padres): oportunidades de capacitación en coordinación con los Ministerios Familiares de su iglesia.

• Una reunión cada mes con oportunidades combinadas para obtener especialidades (asegúrese de que son apropiadas para el desarrollo de cada nivel que se enseña).

- Juntas de la directiva antes o después de una reunión.

Descripción general de las clases

Hay seis clases, cada una dirigida a un grupo de edad específico. Cada clase dispone de un cuadernillo para el Aventurero y un manual para el instructor. Quince reuniones están completamente planificadas, con especialidades adicionales también disponibles para ser obtenidas en cada nivel.

Las clases se asignan a los Aventureros en función de su edad al inicio del año o ciclo eclesiástico. Sin embargo, los niños no cambian a un nuevo nivel solo porque cumplen años. El Aventurero debe permanecer en la misma clase con sus compañeros de clase hasta finalizar el ciclo, que suele durar entre 9 y 12 meses. A veces, la temporada de Aventureros es la misma que un ciclo escolar, mientras que en otras ocasiones se prolonga a un año calendario (12 meses).

Asistencia / Registros

Es importante que el consejero de la unidad, el secretario o el director mantengan un registro permanente de las especialidades y los requisitos de clase que cada miembro del club ha realizado.

Mientras que los registros en papel son excelentes durante una reunión del club, los consejeros de la unidad y los directores del club a menudo encuentran más cohesivo y lógico llevar el registro en línea. La colaboración y el mantenimiento de dos registros ayudan a evitar que éstos se pierdan. Las hojas de cálculo “compartidas” en línea permiten que tanto los directivos del club como los consejeros de unidad estén al tanto de cómo está progresando cada niño y permiten que los líderes se conecten rápidamente con los padres/tutores si a un niño le falta una tarea o si tiene inasistencias constantes que se hacen evidentes en los registros. Vea las descripciones de puesto y hable con la directiva sobre quién es responsable de esto en su club.

Sección 9: Los Eventos Especiales

Programa de Iniciación / Bendición Familiar

El programa de Iniciación y Bendición Familiar es un servicio que puede llevarse a cabo de manera independiente en un culto vespertino o puede ser incorporado en un formato abreviado como parte del culto del sábado.

El programa está destinado a:

- Explicar de qué se trata el Club de Aventureros.
- Explicar las funciones de cada uno de los niveles de clase.
- Explicar el Voto y la Ley del Aventurero.
- Afirmar el papel del niño dentro de su familia.
- Orar por cada niño del Club de Aventureros.
- Desafiar a los Aventureros y a sus familias a ser “sacrificios vivientes” para Jesús.

Algunos clubes realizan dos eventos separados. ¡Eso está bien! Los que los hacen por separado a menudo utilizan la Bendición Familiar como un evento de introducción con inscripción disponible después del servicio.

El Día del Aventurero

El Día del Aventurero se celebra a nivel mundial en la fecha determinada por la Asociación General. Es una gran manera de recordar a la iglesia de la vibrante existencia del club. Algunos clubes aprovechan esta celebración para reclutar nuevo personal y nuevos Aventureros.



El Día del Aventurero suele ser un servicio de sábado por la mañana, completamente presentado por los Aventureros, sus familias y la directiva del club. A menudo, los Aventureros marcharán con sus unidades/clases o equipos familiares, llevando la bandera del Club de Aventureros y la bandera nacional, al son de un himno épico o marcial. Una vez en su lugar dentro de la iglesia, una unidad de Aventureros tendrá la oración de apertura, otra dirigirá el servicio de canto / tiempo de alabanza, otros orarán, actuarán como diáconos al recibir las ofrendas y servirán de otras maneras que generalmente son realizadas por líderes adultos. En la mayoría de los casos, tener un padre y un hijo trabajando juntos para realizar las tareas funciona bien y comunica un mensaje de ministerio centrado en la familia. Por lo general, un Aventurero mayor predica el sermón o se distribuyen pequeñas secciones del sermón entre un grupo de Aventureros. El tema debe ser bíblico y estar centrado en los emblemas de los Aventureros, tales como el Voto ("Porque Jesús me ama. . ."), una porción de la Ley del Aventurero, o uno de los versos del Himno de los Aventureros. El pastor o el padre ayudarán al niño a preparar sus notas para el sermón.

El Día del Aventurero involucra a tantos niños como sea posible, por lo que es esencial disponer de tiempo para practicar y escribir guiones para las diferentes partes. A menudo, se dedica toda una reunión de la directiva para asegurarse de que todos estén lo mejor preparados para ayudar a los Aventureros de su unidad con sus participaciones en el culto. Es importante que los Aventureros practiquen cualquier parte hablada antes del servicio para que puedan ofrecer lo mejor de sí mismos a Dios.

El Club de Aventureros nunca ha sido la escuela y, por lo tanto, nunca ha necesitado un examen final.

Certificación de los Aventureros

Algunos clubes y Asociaciones han considerado, o incluso practicado pruebas o exámenes de fin de año para todos los Aventureros. Por lo general hay mucho en juego: los Aventureros no reciben sus especialidades y botones a menos que satisfagan los requisitos de los examinadores.

Estos exámenes intensivos, estresantes y poco cristianos nunca han sido sancionados por el Departamento de Ministerios Juveniles de la Asociación General y, de hecho, van en contra de todos los ideales de aprendizaje experiencial que apoyamos. Los libros de actividades, manualidades, juegos, eventos de naturaleza y otras experiencias familiares que ocurren durante todo el año, deben ser el único examen. El Club de Aventureros nunca ha sido la

escuela y, por lo tanto, nunca ha necesitado un examen final.

Investidura

La ceremonia de investidura es el momento en el que los Aventureros reciben su botón de clase y sus parches de especialidades. Este evento se puede celebrar como parte de uno de los cultos del sábado (matutino o vespertino) o en un culto vespertino de otro día de la semana.

La mayoría de los programas comienzan con la oración, así como con el Voto, la Ley y el Himno de los Aventureros. Por lo general, un pastor u otro líder de la iglesia presenta un mensaje bíblico relevante para los niños. A continuación, el director del club, los subdirectores, los consejeros de unidad y el resto de los dirigentes entregan los botones de investidura a los Aventureros. A menudo, el director del club invitará a los Guías Mayores que estén presentes en la audiencia para ayudar a entregar los botones en la ceremonia. Las mujeres deben investir a las niñas y los hombres deben investir a los niños, siempre que sea posible. En muchas culturas, que los líderes adultos toquen la camisa de alguien del sexo opuesto se considera inapropiado.

Para obtener más información sobre cómo adquirir los botones de investidura y los parches de especialidades, consulte la Sección 14.

La entrega de botones de clase a los Aventureros se denomina investir; de ahí que a esta ceremonia se le aplica el título de “investidura”.

Sección 10: Actividades de servicio

Las actividades de servicio para los Aventureros son eventos familiares. Deben ser lo suficientemente seguras para los niños y adaptadas para las habilidades en desarrollo que pueden ofrecer los niños de 4 a 9 años.

En la iglesia

Hay muchas maneras en las que los Aventureros pueden servir a su iglesia local. Plantar flores, actuar como ujieres, ayudar a los padres con las tareas de la iglesia y liderar en la adoración, son formas en las que los Aventureros realizan actos de servicio.

En la comunidad

Las actividades de servicio comunitario marcan la diferencia para aquellos que no pertenecen a la comunidad de la iglesia. A veces eso implica visitar a personas mayores, cantar en los vecindarios durante Navidad, compartir juguetes con aquellos que no tienen ninguno, recolectar zapatos, artículos de aseo, alimentos no perecederos o abrigos para organizaciones benéficas, escribir notas, correos electrónicos, mensajes de texto o tarjetas a aquellos que no pueden asistir a eventos públicos, compartir libros sobre Jesús con los vecinos o recaudar dinero para misiones lejanas. Como líder, debe tener en cuenta las necesidades de desarrollo y las capacidades financieras de su clase/unidad. Elija un proyecto tangible que los niños puedan tocar y sentir. Dedique tiempo regularmente a hablar y prepararse para el evento. El Club de Aventureros realiza proyectos de servicio una o más veces al año, pero en cada ocasión el objetivo es dar a los Aventureros y a sus familias la alegría de compartir.



Sección 11: Campamentos

Los campamentos son una excelente forma para que sus Aventureros experimenten el segundo libro de Dios: la naturaleza. Sin embargo, a diferencia de los Clubes de Conquistadores, los Clubes de Aventureros acampan por familias en lugar de unidades. Esto permite a familias enteras participar en experiencias compartidas y aprender habilidades al aire libre. ¡Planificar un campamento puede ser una misión de un año!



Declaración de seguridad

Los Aventureros están en la edad cuando acampar con los padres es la mejor opción y la recomendada por la Asociación General. Muchas de las actividades diarias de cuidado personal para las que los niños necesitan la ayuda de un adulto, no deben confiarse a un miembro del personal ajeno a la familia ni a nadie que no sea de la familia. Por favor, planifique con anticipación para que las familias o tutores puedan estar disponibles para ese fin de semana especial al aire libre.

Por favor, consulte con su Asociación/Misión, Unión o División para ver si los campamentos de Aventureros están permitidos dentro de su región.

Principios de participación

Acampar con Aventureros es más básico que con Conquistadores. Muchos clubes solo acampan por una noche, y a veces incluso instalan tiendas de campaña/ carpas en el terreno de un vecino o en el patio de la iglesia, ¡por lo que los baños y estacionamientos están cerca! Otros se aventuran a los parques municipales o estatales donde las áreas de acampar ofrecen opciones rústicas y áreas abiertas para actividades en grupos más grandes. Sea sensible a las necesidades y niveles de experiencia de las familias y planifique de acuerdo ello.

Sección 12: Finalizando el año

La investidura es la ceremonia que suele terminar el ciclo de Aventureros. Consulte la Sección 9 para obtener más información. Invitar a los Aventureros y a sus familias a participar en otros ministerios de la iglesia durante el verano puede crear oportunidades para cumplir con la misión de la iglesia.



Sección 13: El rol de la iglesia en el club

El papel de otras entidades de la Iglesia

Elección del liderazgo

La junta de iglesia o el Comité de Nombramientos elige al director del club y al subdirector. En algunos casos también elige al personal directivo, aunque a menudo se deja estas decisiones al director y a su equipo.

Informes

El director del Club de Aventureros es a menudo parte de la junta de iglesia. Cada mes, el director debe tener disponible en forma impresa un informe breve pero significativo sobre lo que está sucediendo en las reuniones del club. Los próximos eventos del calendario también deben ser reportados y aprobados por la junta de iglesia.

Financiamiento

La iglesia puede destinar fondos para el Club de Aventureros. Si lo hace, probablemente será similar al presupuesto asignado para las clases de la Escuela Sabática de los niños. Por otra parte, si alguien desea hacer una donación, lo puede hacer a través de un sobre de diezmos en la iglesia local, con un rubro escrito como "Aventureros". También se puede designar una ofrenda de la iglesia para beneficiar al club. Para más información relativa a las finanzas, consulte los deberes del tesorero en la Sección 5).



Recursos humanos y verificación de antecedentes

Una vez que se haya elegido a quienes formarán parte de la directiva, se debe llevar la lista del personal y los voluntarios a la junta de iglesia o al equivalente del departamento de Recursos Humanos de su congregación. En muchos casos se lleva a cabo un proceso formal de evaluación de seguridad para verificar los antecedentes de sus voluntarios. Por favor, póngase en contacto con su Asociación/Misión para averiguar cuáles son los pasos del proceso de verificación de voluntarios en su región. También revise la información de la Sección 5.

Sección 14: El rol de la Asociación en el club



Apoyo

El Departamento de Ministerios Juveniles de la Asociación/Misión está allí para ayudar al Club de Aventureros local. Por favor, asegúrese de que saben que su club existe para que no solo puedan proporcionarle la información más actualizada sobre los recursos disponibles, sino que también le hagan saber qué formularios, prácticas de reclutamiento y entrenamiento de dirigentes, eventos y directrices tiene la Asociación para usted y su club. Lo más importante es que se le agregará a una lista o grupo de contactos y estará conectado con líderes capacitados y dispuestos a ayudarle a tener éxito en su nuevo cargo.

En muchas Asociaciones, Uniones y Divisiones, el seguro denominacional está disponible únicamente para los clubes que están registrados en el campo local.

Actividades

Muchas Asociaciones ofrecen eventos de investidura, recreación, retiro o campismo para sus Clubes de Aventureros. Debido a que los Aventureros NO son simplemente una versión más joven de los Conquistadores, dichos eventos se centran en actividades que incluyen a la familia. Se invita a las familias a participar, aprender y crecer con sus Aventureros.

Recursos que provee el campo local y/o la Unión

Programa de Iniciación / Bendición Familiar

Programa para el día del Aventurero

Programas sugerentes de Investidura

Recursos o herramientas que desarrolla el club

Hoja de cálculo de niveles de clase y especialidades

Tabla o control de asistencia

Gráficos financieros

Hoja de cálculo con la información de contacto de los miembros del club

Cómo ordenar materiales para la investidura

Todos los materiales de investidura están disponibles en la oficina de los Ministerios Juveniles de la Asociación General. Sin embargo, debido a los costos y al tiempo que implica el envío internacional, los Departamentales de la Unión y de la División a menudo piden suministros para toda su región. Por favor, consulte primero con el Departamental de Jóvenes de su Asociación/Misión para conocer el procedimiento para el pedido de materiales en su campo local.

Créditos:

Adventurer Administrative Manual (2004). General Conference Youth Ministries, youth. adventist.org/Ministries/Adventurers/Download-Resource-Manuals.

Anderson, Lorin W. y Krathwohl, David R. (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Addison Wesley Longman, Inc. quoted on coloradocollege.edu.

Gooch, Kimberly A. (2015). Adventurer Club Director's Guide. North American Division Corporation of Seventh-day Adventists.

O'Ffill, Mark. Director de Club de Aventureros durante muchos años en múltiples Asociaciones en Norteamérica, junto con su red de líderes de Aventureros que proporcionaron consejos específicos, plantillas, ejemplos y consejos sobre la información que se incluyó en este manual.

Tejel, Jonatan. Asesoría de iniciativas juveniles. Presentación 2016.

