

CLUB DE GUIAS MAYORES MANUAL ADMINISTRATIVO



**División Norteamericana
Departamento de Jóvenes
2018
(Primera Edición)**

CONTENIDO

Introducción	4
Misión.....	4
Visión.....	4
Filosofía	4
Objetivos	5
Liderazgo.....	5
Estructura del Club de Guías Mayores	8
Organización	8
Diagrama de Organización	9
Reuniones Regulares.....	11
Bandera	11
Uniforme	11
Significado del Emblema del Club de Guías Mayores.....	12
Voto.....	13
Propósito.....	13
Himno del Guía Mayor	13
Pasos para Organizar un Club de Guías Mayores	16
CGM Elección de Lideres.....	18
CGM Descripción de Trabajo de los Lideres	19
Descripción de Trabajo del Coordinador de Área de Guía Mayor	27
CGM Aplicación	28
Finanzas.....	30
Póliza para Recaudar Fondos	32
CGM Libreta de Ingresos y Gastos.....	33
Muestra de un Presupuesto de un Club de GM	34
Seguro	35
En Caso de Heridas	40

Continuar con el Consentimiento a Tratamiento e Información de Plan Medico	41
Programación	42
Honores JA	42
Noche de Inscripción.....	43
Servicio de Investidura.....	44
Programa Anual	47
Reuniones	49
Practicas del CGM	50
Constitución del Club de Guías Mayores	51
Apéndice A	56

INTRODUCCION

El Club de Guías Mayores es un ministerio patrocinado por la Iglesia Adventista del Séptimo Día abierto para miembros bautizados de la edad de 16 en adelante.

La intención es entrenarles a servir y ser líderes efectivos en los Aventureros, Conquistadores, Ministerio Juvenil y otros ministerios de la iglesia. Este Manual sirve como guía para ayudar a las Iglesias/Conferencias en cómo organizar su propio Club de Guías Mayores (CGM).

Dado que el programa del CGM es desarrollado por el Departamento de Ministerio de Jóvenes de la Iglesia Adventista, este manual presenta un énfasis implícito para la inclusión y apoyo en el liderazgo de la iglesia de los jóvenes mayores y jóvenes adolescentes. También con esta meta, un apéndice está incluido al final de este Manual (vea Apéndice A).

Este Manual Administrativo fue producido por el Departamento de Ministerio de Jóvenes Adventistas de la División Norteamericana (DN) de la Iglesia Adventista del Séptimo Día y la contribución invaluable de los siguientes miembros: Jasmine Hoyt (presidenta), Néstor Osman (editor), Lily Hernández, Edwin Martin, and Armando Miranda, Jr. (mentor).

Este manual no es exhaustivo en contenido; sin embargo, provee la estructura básica y procedimientos por el cual un Club de Guías Mayores puede funcionar efectivamente para nutrir y equipar a sus miembros.

MISION¹

Apoderar a nuestros líderes por medio del entrenamiento efectivo, equipándoles y enviándoles al servicio.

VISION²

FILOSOFIA

La Iglesia Adventista del Séptimo-día está comprometida a entrenar a jóvenes y jóvenes adultos para el liderazgo y el servicio a Dios y la humanidad.

Así como Dios uso a jóvenes para ser pioneros de la Iglesia Adventista, Él continúa usando a la juventud en esta generación para completar la misión de la Iglesia. Una de las formas efectivas para cultivar su potencial de liderazgo es por medio del ministerio del CGM.

El CGM provee un acercamiento balanceado para el desarrollo espiritual, mental, físico y social en los aspectos de la vida. Su filosofía está basada en que los jóvenes, si son “entrenados correctamente,” podrán contribuir al cumplimiento de la misión de Dios. Cuando se les da la oportunidad a los jóvenes de tomar un rol de liderazgo, activamente buscando discípulos en Aventureros, Conquistadores, Jóvenes, y Ministerios de Iglesia, y toman parte en los esfuerzos de servicio a la comunidad, podrán tomar posesión de la misión de la Iglesia

¹ Minutes 3.12.13 - NAD Master Guide Committee.

² Ibid.

y experimentar un cambio de vida que inspirará su liderazgo y ministerio.

Adicionalmente, el CGM existe para discipular a niños, jóvenes y jóvenes adultos en conjunto con la Gran Comisión (Mat. 28:19-20). El amor será la marca que distingue a un verdadero discípulo de Cristo (Juan 13:35), el CGM ofrecerá un ambiente amigable donde todos son amados, de confiar y apoyados; y relaciones duraderas forjadas. También es un lugar donde los candidatos crecerán juntos espiritualmente y aprenderán a trabajar juntos usando los talentos dados por Dios y sus dones espirituales.

El CGM existe primeramente para Aventureros, Conquistadores, Jóvenes, y ministerios de la Iglesia.

OBJETIVOS³

El objetivo de un Club de Guías Mayores se enfoca en el desarrollo de liderazgo, discipulado, obra misionera, y evangelismo.

Se espera que los siguientes objetivos sean logrados por un CGM:

1. Enfatizar un crecimiento espiritual y personal para una relación más íntima con Cristo.
2. Proveer entrenamiento de liderazgo para el Guía Mayor basado en el Currículo de Guías Mayores de la División Norteamericana.
3. Asistir a los Aventureros, Conquistadores, Jóvenes, y ministerios de la Iglesia en sus esfuerzos de liderazgo, discipulado y evangelismo.
4. Involucrar miembros del Club de Guías Mayores en la comunidad de la Iglesia, por medio de actividades sociales que animan la amistad cristiana y el apoyo mutuo.
5. Enseñar y promover un estilo de vida integral y saludable.
6. Participar en las actividades auspiciadas por la conferencia.⁴

LIDERAZGO

Liderazgo Cristiano en la Biblia está directamente relacionado con salvación a través del discipulado. El profeta Samuel creó la Escuela de los Profetas, reuniendo jóvenes de Israel, entrenándoles en una pequeña comunidad de fe, confianza y compañerismo, luego enviándoles a cumplir su misión. (1 Samuel 19:20; Educación por Ellen G. White, Pg. 45-51 [*Inglés*]) Luego Jesús repitió esta estrategia reuniendo a los doce apóstoles, Jóvenes Adultos y Jóvenes (SYA), entrenándoles en un grupo pequeño de fe, confianza y compañerismo, y enviándoles a completar su misión. (Matthew 4:18-22; Mark 1:16-34; Luke 5:1-11)

³ Basado en Minutas 1.8.17 - NAD Master Guide Committee.

⁴ A menos que se diga lo contrario, cada vez que se use la palabra "Conferencia" se refiere a la Conferencia Local donde el CGM este localizado.

Hoy, podemos ver esta estrategia en los “Grow Groups” o Grupos de Crecimiento, donde un líder con experiencia se reúne con un grupo pequeño – los futuros líderes, entrenándoles en un ambiente de fe, confianza y compañerismo y les envía a cumplir su misión. El liderazgo en el CGM se relaciona en reconocer la importancia de los jóvenes/jóvenes adultos en el cuerpo de la Iglesia. Como dijo el apóstol Pablo por medio de un mensaje poderoso al joven Felipe: “12 Ninguno tenga en poco tu juventud, sino sé ejemplo de los creyentes en palabra, conducta, amor, espíritu, fe y pureza. 13 Entre tanto que voy, ocúpate en la lectura, la exhortación y la enseñanza. 14 No descuides el don que hay en ti, que te fue dado mediante profecía con la imposición de las manos del presbiterio. 15 Ocúpate en estas cosas; permanece en ellas, para que tu aprovechamiento sea manifiesto a todos. 16 Ten cuidado de ti mismo y de la doctrina; persiste en ello, pues haciendo esto, te salvarás a ti mismo y a los que te oyeren.” (1 Timoteo 4:12-16)

Para enfrentar este desafío, debemos considerar seriamente algunas cualidades básicas de liderazgo. Un líder para un CGM necesita:

1. **Vivir una vida centrada en Cristo.** Toma un líder cristiano para producir un líder cristiano. Más que eso, los líderes del CGM deben ser hombres y mujeres cuyas vidas estén marcadas por una vida centrada en Cristo. Deben demostrar lo que esperan que se conviertan los demás.
2. **Amar realmente a la juventud.** El único motivo satisfactorio para servir en el CGM es el amor de Cristo para los jóvenes/jóvenes adultos. Este amor no debe expresarse tanto en palabras como en hechos: amor a través del respeto, asesoramiento con un propósito, verdadera amistad y apoyo de la comunidad cristiana, especialmente en su vida espiritual y social. Amar a través de la confianza y el espacio para crecer en responsabilidades hacia la Iglesia y hacia sus vecinos.
3. **Entender las características de los jóvenes/jóvenes adultos en esta generación.** Características en la generación de nuestra juventud cambia rápidamente. Es necesario que un líder exitoso entienda los factores e intereses afectando a la juventud. Deben recordar las cualidades más memorables de liderazgo para la generación del milenio: Comunidad, Autenticidad y Espiritualidad. Miembros del CGM no son niños y no se les debe tratar como niños. El CGM es un programa para líderes; por lo tanto, se les debe tratar como líderes.
4. **Disfrutar de las actividades al aire libre.** La mayoría de las actividades del CGM se pueden realizar al aire libre. Un líder del CGM debe organizar el programa del club para tomar cada oportunidad en experimentar actividades en las montañas o los bosques, el río o la nieve, o cualquier atracción geográfica que está cerca. Una actividad en la naturaleza planificada, acampar, y otras expediciones desarrollaran ligaduras fuertes en su grupo al estar en contacto con la creación y el Creador.
5. **Ser optimista y entusiasta.** Una personalidad alegre y placentera es una habilidad positiva y de gran provecho para un líder del CGM. El entusiasmo es contagioso, y es más fácil seguir el liderazgo optimista. El líder de éxito enfatiza lo positivo y apoya el programa con energía, siempre siendo parte de la solución y nunca del problema. El discipulado no ocurre al seguir ordenes sino al imitar los modelos de vida.

6. **Lograr el arte de planificar y organizar.** Planificación y organización son los conceptos fundamentales del liderazgo y debe ser una creencia esencial del líder del CGM en forma que estos rasgos sean reflejados en los miembros del Club. Habilidades incluidas: acomodar metas claras, planificar anticipadamente, y cumplir; desarrollar la capacidad de delegar responsabilidades gradualmente a cada miembro incluyendo a miembros de la directiva del CGM, involucrando la mayoría de personas posible; siendo mentor, entrenador, y animándoles paso a paso hasta que se cumplan los objetivos y sean evaluados.
7. **Desarrollar diversas habilidades.** Cada habilidad que desarrolle un líder es una llave adicional que se puede utilizar para abrir un corazón cerrado. Es de extremo valor ser versátil y tener diversidad en experiencia para que siempre pueda tener algo nuevo para presentarle al grupo. Es deseable que el líder sobrepase las actividades en las que dirige a su directiva. Un líder se mantiene al tanto de las habilidades en desarrollo. En cada seminario de Entrenamiento de Directiva de GM, un líder debe descubrir el gozo de nuevas experiencias.
8. **Ser ingenioso y creativo.** Es esencial que un líder sea capaz de alcanzar sus objetivos a pesar de los obstáculos y las dificultades que se encuentren en el camino. El ser ingenioso le permitirá tener alternativas cuando el camino deseable este bloqueado. Él/ella observara rápidamente y pensara lógicamente. Un líder es un hombre o una mujer que encuentra una salida o hace una salida y está dispuesto a que Dios desarrolle su plan a través de ellos.
9. **Dominar sus emociones.** Un buen líder esta al control de sus emociones. Su personalidad demuestra un balance. Esto es un resultado de tener una relación con Dios. Dado que los líderes y miembros comparten edades similares, esta característica se vuelve sumamente especial e importante en orden para mantener un ambiente amigable.

En síntesis, un líder del CGM debe ser un Guía Mayor investido, pero también debe tener amor para los jóvenes, tener compromiso y mantener estándares cristianos altos que serán reflejados en los miembros del CGM.

Puedo participar del Club de Guías Mayores luego de ser investido como Guía Mayor?⁵

Si, una vez que el candidato a Guía Mayor es investido, su rol cambia de ser un candidato a convertirse en un instructor. El Guía Mayor aún puede ser parte del Club de Guías Mayores de la iglesia y a la vez permanecer activo como staff en un club de Aventureros o Conquistadores, o sirviendo en JA como sirve the mentor para un candidato a Guía Mayor dentro de su club.

⁵ Minutes 2.24.20 - NAD Master Guide Advisory.

ESTRUCTURA DEL CLUB DE GUIA MAYOR

ORGANIZACION

El Club de Guías Mayores es un programa organizado y dirigido por el Departamento de Jóvenes de la División Norteamericana para su territorio. Ofrece una gran variedad de experiencias de aprendizaje para jóvenes de edad de 16 años en adelante, y es operado por la Iglesia Adventista del Séptimo día bajo la dirección de la Conferencia local/ Director de Jóvenes y Guías Mayores.

Cada CGM es administrado por un director de club, subdirector, instructores, un capellán, un secretario/a, y un tesorero/a. Si es necesario, el club se divide en unidades separadas, cada unidad tiene un promedio de seis a doce miembros.

Como principios básicos de la organización, las directrices del Comité de Guías Mayores⁶ son:

1. Todos los clubes deben registrarse y ser autorizados por la conferencia y cumplir con los requisitos del seguro;
2. Todos los miembros deben estar al servicio de los Aventureros y/o Conquistadores, o cualquier Ministerio Juvenil Adventista aprobado;
3. Clubes de Guía Mayor deben ser divididos por área, distrito, federación, etc.;
4. Y debe proveer asistencia a los Aventureros, Conquistadores o Ministerio Juvenil de la Iglesia local y/o conferencia en el Entrenamiento de Liderazgo, discipulado y actividades de Servicio a la Comunidad.

Como cualquier otro ministerio, el CGM es un programa opcional de la Iglesia Adventista del Séptimo día. Dado que el club de GM tiene un rango de edad superpuesto con otros ministerios, existe la oportunidad de apoyo mutuo, crecimiento y compañerismo.

Esto es similar a lo que ocurre, por ejemplo, cuando las Iglesias deciden adoptar el programa TLT que coincide con el programa de Conquistadores; estos programas han comprobado que pueden trabajar juntos en armonía. El CGM puede y debe apoyar los miembros que están en el programa TLT y están trabajando para investirse como Guía Mayor sin interferir con las actividades del programa TLT.

⁶ Minutes 3.12.13 - NAD Master Guide Committee.

GRAFICO ORGANIZACIONAL DEL CLUB DE GUIAS MAYORES (Opción #1)



GRAFICO ORGANIZACIONAL DEL CLUB DE GUIAS MAYORES (Opción #2)



REUNIONES REGULARES

El club opera en un calendario de 9, 10, 11, o 12 meses, con un programa semanal o quincenal por lo mínimo de 1½, 2, o 3 horas de duración. Dentro de este periodo de 1½, 2, o 3 horas los miembros del CGM trabajan en los múltiples requisitos del Currículo de Guías Mayores. La meta es completar el currículo de manera que pueda investirse como Guía Mayor, y luego seguir aprendiendo tomando los seminarios de entrenamiento AYMT.

BANDERA

El CGM tiene una bandera llevando el emblema del Guía Mayor. Se presenta la bandera del Guía Mayor en programas y actividades locales y de la conferencia.



UNIFORME

Hay un uniforme de gala completo, especialmente diseñado y un uniforme de campo. El pañuelo del Guía Mayor es la parte más distintiva del uniforme y solo se debe usar por un miembro del CGM después de recibirse en la investidura de Guías Mayores.

Se puede encontrar más información sobre el en el Manual de Directiva de Conquistadores de la NAD – Anexo Uniforme.



Uniforme y militarismo⁷

El uso de un uniforme en el CGM provee varios resultados positivos. Como líderes del club, logra ciertas necesidades psicológicas en las edades del Aventurero y Conquistador; les anima a tener lo que se le llama comportamiento elevado; y provee un sentido de cohesión. Puede ser un artículo de inspiración.

Como miembros del CGM, el uniforme crea un sentido de identidad y recompensa el esfuerzo que ha logrado en su entrenamiento. También, cada honor en su banda le ayuda recordar a los candidatos la experiencia lograda y la responsabilidad de servir de acuerdo a esa experiencia.

⁷ Based on the GC Pathfinder Administrative Manual (2004 Revision), "Militarism", page 55, 56.

En la mayoría de las regiones, el uniforme oficial, se asemeja en varios aspectos al uniforme militar, así como lo permitan las leyes locales. Así como esto es aceptable hasta cierto sentido, aquellos con la autoridad de tomar decisiones deben tener mucho cuidado de no crear ni permitir que nazca el militarismo en el ministerio de CGM. Militarismo se define como el uso de disciplina militar y la adopción de uniformes con estilo militar que pueden crear confusión en las mentes de aquellos que no conocen lo que representa el CGM. Alrededor del mundo hay gobiernos que son muy sensitivos a la existencia de organizaciones paramilitares. Camuflaje, botas de combate, hacerle “blusa” al pantalón, y otras prácticas militares similares a estas en sus uniformes no se deben usar en ningún momento. No se permiten las insignias militares. El pañuelo del Guía Mayor siempre se debe usar como parte del uniforme Clase A para distanciarlo del uniforme tradicional militar. Utilizar armas con el uniforme de gala como espadas, bayonetas, machetes, o pistolas, aun si son de mentira, no se debe permitir ni en las ceremonias de marcha.

SIGNIFICADO DEL EMBLEMA DEL CLUB DE GUIA MAYOR

- 1. Azul (Lealtad)**
 - a. Es el propósito de CGM es enseñarles a ser leal a:
 - Nuestro Dios en el cielo.
 - Nuestra familia.
 - Nuestra iglesia.
 - b. La Lealtad se define como una reflexión del carácter de un verdadero Guía Mayor.
- 2. Oro (Excelencia)**
 - a. "Yo te aconsejo que de mí compres oro refinado en fuego, para que seas rico" (Rev. 3:18).
 - b. Estándares de medida. El CGM tiene estándares altos que ayudan construir líderes cristianos efectivos, que dependen de Dios, de manera que puedan completar la misión y regresar a nuestro hogar celestial.
- 3. Seis Estrellas (Clases JA)**
 - a. Representa las seis clases de JA: Amigo, Compañero, Explorador, Guardabosque, Viajero, y Guía. Esto es la meta principal original para el ministerio de Guías Mayores. Sin embargo, sin abandonar este objetivo, el ministerio de Guía Mayor tiene la intención de servir a otras clases (como Aventureros) y todos los ministerios que necesite la IASD.
 - b. Acerca del símbolo de la Estrella, Ellen White menciona que: “No habrá nadie salvo en el cielo sin estrellas en su corona. Si entra, habrá un alma en las cortes de gloria que ha encontrado alguna entrada a través de tu instrumentalidad.” (Eventos de los Últimos Días, 282)
- 4. Mundo (Campo Misionero)**
 - a. Los orígenes del programa de Guía Mayor están en la Sociedad de Misioneros Voluntarios. El emblema de un hemisferio del mundo con las letras M.V. son un símbolo del propósito y las metas de la Sociedad de Misioneros Voluntarios, lo cual es compartir el mensaje del Advenimiento por todo el mundo.



5. Octágono (multifacético)

- a. Es posible que el uso de un octágono en el emblema de Guías Mayores reside de forma multifacética o en su lado. El programa de Guías Mayores involucre el conocimiento en varias áreas, de forma que pueda resolver varios desafíos y problemas para ayudar salvar y servir a otros.

COMPROMISO⁸

El CGM tiene un compromiso, destacando la base espiritual en la cual se construye el club.

Amar al Señor Jesús, yo prometo tomar parte active en los Aventureros, Conquistadores y Ministerio Juvenil hacienda lo que yo pueda para completar la misión del evangelio en todo el mundo.

PROPOSITO⁹

Desarrollar líderes cristianos para hacer discípulos de los niños y jóvenes.

HIMNO DEL GUIA MAYOR

Letra en español

*Avancemos sin temor Guías Mayores, investidos con valor;
ayudando a los jóvenes que quieren de Jesús en pos seguir;
anunciando el mensaje a los perdidos, constreñido el corazón
que en el cielo nos espera una corona, con estrellas que Dios nos dará.*

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

Letra en Ingles

*Press on forward Master Guides with holy boldness; we're invested with great strength.
To help all the youth who choose to be with Jesus, and they long to follow him.
To the lost souls we are giving the great message that constrains within our hearts.
There's a crown awaiting each of us in heaven, with bright stars, which Jesus has for us.*

*Press on forward Master Guides with holy boldness; we're invested with great strength.
With a glorious torch that's lifted up towards heaven, will bring light into this world.
Though we're threatened by a world that's led with darkness, we'll go forward without fear.
In the light that keeps on shining from our Savior, to help guide us as we walk the AY path.*

⁸ Minutes 3.10.15 - NAD Master Guide Committee.

⁹ Minutes 3.12.13 - NAD Master Guide Committee.

Master Guide Hymn

Music by: Ever Garcia Leiva

Original arrangement by MG Council 2003
arr. by Meagan P. Galgao

mf

1. Press on for - ward mas - ter - guides with ho - ly
2. Press on for - ward mas - ter - guides with ho - ly

3 3

bold - ness; we're in - ves - ted with great strength. To help
bold - ness; we're in - ves - ted with great strength. With a

all the youth who choose to be with Je - sus, and they
glo - rious torch that's lif - ted up t'wards hea - ven, will bring

long to fol - low Him. To the
light in - to this world. Though we're

10

lost souls we are gi - ving the great mes - sage, that con -
 threa - tened by a world that's filled with dark - ness, we'll go

12

strains with - in our hearts. There's a
 for - ward with - out fear. In the

14

crown a - wai - ting each of us in hea - ven, with bright
 light that keeps on shi - ning from our Sa - vior, to help

16

stars which Je - sus has for us.
 guide us as we walk the A - Y path.

PASOS PARA ORGANIZAR UN CLUB DE GUIAS MAYORES

Aconsejarse con el Director del Departamento de Jóvenes¹⁰

El Director del Departamento de Jóvenes/GM es responsable por todos los clubes de Guías Mayores en la Conferencia. Cualquier persona en una Iglesia local que ve la necesidad de tener un CGM debe consultar con su Director de Jóvenes/GM en su Conferencia local antes de tomar decisiones.

Reunirse con su Pastor y Director de Jóvenes de Conferencia

El pedido debe someterse por medio de la Iglesia al Director de Jóvenes/GM de la Conferencia y luego él debe pasar tiempo con el pastor de la Iglesia explicándole el ministerio de GM y su operación, detallando la asistencia que la Conferencia puede brindar a la iglesia. En la circunstancia que el Director de Jóvenes de la Conferencia no esté disponible, para organizar tal reunión, él puede delegar tal responsabilidad al Coordinador de Área de Guías Mayores.

Presentar el Plan a la Junta de Iglesia

El Director de Jóvenes/GM debe pedir reunirse con la junta de Iglesia. Es necesario que la junta de Iglesia autorice la organización del programa de CGM. La junta de iglesia debe estar completamente familiarizado con todas las metas, el presupuesto necesario, los objetivos y conceptos de la organización del CGM, y el rol que puede tener en el evangelismo de la iglesia. En este momento se le debe dar cuestionarios y hojas informativas a la junta de Iglesia con detalles relevantes que se llenarán y someterán al Director de Jóvenes/GM, quien asistirá en la planificación detallada y organización del club. Tal información incluirá nombres y direcciones de todos los miembros del comité de jóvenes en la Iglesia, activos y no activos; nombres de los miembros de escuela sabática; nombres de personas cualificadas y Guías Mayores; nombres de personas dispuestas de servir como instructores; incluyendo una lista de áreas de recreación en el área. Después de esta reunión la intención de formar un CGM debe anunciarse a la Iglesia.

Informarle a la Iglesia durante el culto divino

Es importante que todos los miembros de Iglesia sean informados del CGM, sus objetivos y su programa. Alguien capacitado por experiencia para hablar de parte del CGM, con una invitación del Departamento de Jóvenes, debe presentar esta información a toda la iglesia, preferiblemente durante la hora de culto en sábado. Puede ser el Director de Jóvenes de la Unión, la Conferencia Local, el Coordinador de Área de GM, el pastor de iglesia local, u otro empleado cualificado de Conferencia que el pastor invite como invitado especial. En este momento se debe hacer el llamado para aquellos que estén interesados de asistir y apoyar el CGM.

Pedir una reunión especial para sábado de tarde

Esta reunión debe unir a aquellos que estarán involucrados en la organización del CGM. Invite a todos los Guías Mayores, los maestros de escuela sabática, todos los adultos que tienen pasatiempos y habilidades que serían de interés para los miembros del CGM, y otros que tengan interés de colaborar. Durante esta reunión especial detalles de acuerdo a la organización del CGM se pueden explicar. Un video con las experiencias de otros CGMs se puede compartir. Se debe hacer un llamado para voluntarios que se preparen para ser líderes en el CGM, y un itinerario de las reuniones y entrenamientos se debe compartir.

¹⁰ A menos que se diga lo contrario, cada vez que se use la palabra "Director de Jóvenes" en contexto de una Conferencia/Unión, se refiere a la persona responsable por los Ministerios de Clubes en nivel de Conferencia/Unión.¹⁶

Enseñar el Curso Básico Necesario

Por medio del Sistema de entrenamiento para el Departamento de jóvenes, los líderes y miembros del CGM deben ser entrenados, de acuerdo a los requisitos del Currículo de los Guías Mayores, para desarrollar nuevas habilidades. Unas de las condiciones para la operación exitosa del CGM es tener un número de líderes entrenados, para entrenar a los nuevos líderes. El Director de Jóvenes/GM debe conducir estos seminarios y traer todos los instructores posibles.

Elegir un director y subdirectores

Al cerrar el curso de entrenamiento la junta de Iglesia/nombramientos debe estar familiarizado con aquellos que están mejor calificados para dirigir en el CGM y recomendarle a la Iglesia un director y subdirectores. Después que la iglesia haya elegido a las personas una junta ejecutiva de los GM se puede reunir.

Elegir un capellán, tesorero, instructores, y consejeros como sea necesario (comité ejecutivo)

El comité ejecutivo del CGM consiste del pastor, director de jóvenes, director del club y subdirectores. El director del club dirige la junta. Este grupo desarrolla las pólizas principales para la operación del club y escoge la directiva, instructores, y consejeros como sea necesario.

Reunir al comité ejecutivo del CGM para planificar el Programa Anual

Ya que los dirigentes y la directiva han sido entrenados y están familiarizados con los procedimientos y han decidido qué modelo seguir, la directiva del CGM debe comenzar a planificar su programa anual. Un itinerario de eventos, clases, reuniones, días especiales, eventos de conferencia, programas mensuales, y campamentos deben estar incluidos.

Desarrollar el programa seis semanas antes de la noche de registración

Este podría ser el paso más importante en la organización del programa. Construir un Programa consiste de planificación a largo plazo. Esto quiere decir que los objetivos del club deben desarrollarse al pasar los meses y años. Los objetivos de club deben conformarse a la idea general del objetivo del club. Cada reunión debe planificarse en las semanas anticipadas a la reunión.

Promover el Programa del CGM

- 4 semanas antes de la noche de registración – boletín de iglesia
- 3 semanas antes de la noche de registración - boletín atractivo de promoción
- 2 semanas antes de la noche de registración – programa de escuela sabática para jóvenes
- 2 semanas antes de la noche de registración – periodo de actividades laicas
- 2 semanas antes de la noche de registración – carta del director a miembros potenciales
- 1 semana antes de la noche de registración – carta del pastor a miembros potenciales
- 1 semana antes de la noche de registración – servicio de Iglesia, enfatizar el programa, posiblemente invitando a clubes vecinos a participar

Hacer preparativos y uniformar a la directiva antes de la noche de registración

El director, subdirectores, instructores, y consejeros forman la directiva del club. Debe haber una cantidad de ocasiones donde los nuevos miembros de la directiva se reúnan para entrenar. Entonces, cada persona estará familiarizado con sus deberes y las actividades generales del club. Estos miembros de la directiva deben asegurar tener uniformes y las insignias correctamente cocidos.

Noche de Registración (Ver sección de Programas Especiales)

Programa de Iniciación aproximadamente 1-2 meses después de la registración

Una vez que los nuevos miembros tengan su uniforme y sus cartas de membresía o Pasaportes han sido recibidas de la oficina de la Conferencia, una ceremonia de iniciación debe organizarse con todas las familias y miembros de Iglesia en asistencia. Esta ceremonia es muy especial, y los miembros del CGM deben entender su significado.

Evaluación

Una vez que el club este en operación por 10 o 12 semanas, el Director de Jóvenes de la Conferencia/Director de GM o en su ausencia, el Coordinador de Área debe ser convocado para reunirse con el comité ejecutivo del CGM para evaluar el club y asegurar que la operación y balance de actividades y programas están funcionando bien.

ELECCION DE LIDERES DE CGM

COMITE EJECUTIVO DEL CLUB DE GUIAS MAYORES

Director Administrativo, Director y Subdirector

La junta de nombramientos de la Iglesia local elige el director del CGM de acuerdo a la sección que describe el perfil del Director del Club en la Descripción de Trabajo del Líder de CGM. Es recomendado que el nuevo Director del Club sea invitado para sentarse en la junta de nombramientos para seleccionar a los subdirectores. El número de subdirectores elegidos dependerá en el número de miembros del CGM.

Secretario y Tesorero

El director y subdirectores entonces escogen el secretario y tesorero. Una persona puede cuidar de las dos posiciones si es apropiado. Subdirectores pueden tomar cargo de estas posiciones, o se le puede pedir a otros miembros de la directiva para dirigir estas posiciones.

Capellán

Cada club debe escoger un capellán; una persona que tomara la responsabilidad para dirigir los devocionales y servicios especiales, y tomara un interés en cada miembro del CGM y la directiva del club. El capellán puede ser un subdirector, o el pastor de la Iglesia, pastor asistente, pastor de jóvenes, anciano de Iglesia, etc.

COMITE DE DIRECTIVA DE GUIAS MAYORES

El comité ejecutivo del CGM elige los instructores del CGM que servirán en el comité de GM como sigue:

Instructores

Aquellos que dirigen una clase en el Currículo de Guías Mayores. Un instructor también puede ser un consejero de unidad. Especialistas que enseñan honores, manualidad, y otras áreas de estudio.

Consejero (si necesario)

Los miembros de directiva del CGM que cuidan por una unidad de seis a doce miembros del CGM.

DIRECTOR DE CLUB

DESCRIPCION DE TRABAJO DEL LIDER DEL CGM

El director del CGM debe ser una persona Madura y miembro bautizado en buen estatus de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. El director tiene que ser un Guía Mayor y haber completado por lo mínimo tres clases del ministerio de Jóvenes con su certificado. Si el candidato no es un Guía Mayor o no ha completado las tres clases/certificados, pero su interés y sus habilidades le califican para el ministerio (de acuerdo al criterio del comité de nombramientos de la iglesia local), pueden ocupar esta posición al mismo tiempo que este completando su curso de Guía Mayor lo más pronto posible.

El éxito y moral de cualquier club dependerá grandemente del liderazgo del director del club, y él debe ser un ejemplo de autenticidad en su relación con Dios, compañerismo, vida saludable, honestidad, y auto control.

El director debe tener un interés vital en el programa de jóvenes y tener simpatía al entender sus problemas. Su vida debe demostrar lo que Dios puede hacer en la vida de la juventud. Debe ser un recurso y tener entusiasmo, llevar sus responsabilidades, poseer disposición para reconocer nuevas ideas, y demostrar iniciativa en su implementación. Debe trabajar bien con su directiva y ayudar con los diversos problemas que puedan surgir. A pesar que los líderes de Aventureros y Conquistadores son directores, el director del CGM tiene una responsabilidad distinta no solo para sus compañeros dentro del club de GM, pero también para dar apoyo vital y guiar a los dos clubes de Aventureros y Conquistadores.

Los deberes del director son los siguientes:

1. Mantener buena comunicación con el pastor de iglesia, pastor de jóvenes, anciano de Departamento, director del Club de Conquistadores y Aventureros, e invitarles a participar de los programas y eventos.
2. Comunicarse con el director de jóvenes de la conferencia y entregar los reportes como requerido.
3. Ser el líder del comité ejecutivo del CGM.
4. Presidir en las reuniones de la directiva a menos que él/ella haya asignado a un subdirector que tome el cargo.
5. Supervisar las actividades del club; él/ella debe llamar, organizar, y hacer arreglos para cada reunión del club.
6. Dirigir la planificación del programa para el año y producir un calendario de eventos, que se le entregara a la directiva, y miembros del CGM.
7. Ser responsable por el comité ejecutivo que provea un programa general para el club en las siguientes actividades:
 - a. Lugar de reunión y horario
 - b. Campamentos/expediciones
 - c. Viajes de día y proyectos de obra misionera
 - d. Inversión
 - e. Finanzas/Presupuesto/Cuotas de Membresía/Cuota Mensual

- f. Disciplina
 - g. Hoja de Noticias y boletines
8. Ser responsable por la planificación de las reuniones regulares del club y directiva, y asegurar que los varios comités y personas son responsables por cuidar de su implementación. Estas actividades incluyen:
- a. Cultos
 - b. Recreación
 - c. Tareas/Honores/Habilidades Creativas
 - d. Arreglo de instructores, y sus responsabilidades

SUBDIRECTORES (según sea necesario)

Subdirectores aceptaran las tareas del director y compartirá en las responsabilidades de liderazgo del club. Debe haber dos o más subdirectores de acuerdo a la necesidad del club local.

Un subdirector designado por el director toma el mando de las reuniones en la ausencia del director. También el director le podrá pedir que presida en la reunión de directiva. Los subdirectores deben poseer las mismas cualidades altas de liderazgo como descritas para el director. El más alto respeto y aprecio se debe presentar al director, y todos deben trabajar juntos en armonía cercana los unos con otros.

Los subdirectores deben cuidar de las siguientes áreas:

1. **Entrenamiento de Liderazgo:** Planifica y coordina el Curso de Liderazgo para Guías Mayores.
2. **Discipulado:** Ayudar el Club local de Aventureros, Conquistadores, Ministerio Juvenil y ministerios de la Iglesia siendo mentor de directiva, adolescentes, y niños para que tengan una vida cristiana vibrante de servicio.
3. **Obra Misionera:** Planifica, coordina y apoya los esfuerzos de obra misionera, programas de evangelismo, y proyectos de misión-servicio.
4. **Social:** Planifica y promueve actividades generales para fortalecer las relaciones del grupo.

SECRETARIO DEL CLUB

El secretario del CGM generalmente es un subdirector, pero también puede ser seleccionado por los miembros de la directiva. El secretario será responsable por mantener los informes del club además de aquellos que mantiene el tesorero. En clubes pequeños un individuo puede cuidar de las dos responsabilidades, de tesorero y secretario. Un secretario eficiente y bien organizado puede ser invaluable para el programa del CGM.

Las tareas del secretario son:

1. Verificar los records de los miembros y transferir los a la hoja individual de los GM.
2. Llenar el reporte de la conferencia y enviarla a la conferencia antes del diez de cada mes.
3. Informarle al director de los logros del club y registro de puntos de la conferencia.
4. Notificarle al director si un miembro del CGM es habitualmente ausente (especialmente sin excusa), o experimente dificultades en completar los requisitos del currículo del CGM.
5. Ser responsable por mantener un boletín de anuncios atractivo, que debe ser actualizado frecuentemente.
6. Ordenar materiales y todos los informes requeridos de la conferencia como sea necesario.
7. Ser responsable por toda la correspondencia y crear las cartas para el director como sea necesario.

TESORERO DEL CLUB

El tesorero del CGM generalmente es un subdirector, pero, uno se puede escoger de los miembros de la directiva. Es importante que el tesorero trabaje cerca mente con el director del club y el tesorero de Iglesia, manteniéndoles bien informados de los gastos y fondos disponibles en el club. Los clubes pequeños, los deberes del tesorero y secretario pueden estar a cargo de la misma persona, pero puede ser que funcione más eficiente si son llevados de forma separada. El tesorero debe ser un individuo que manejara los fondos del club con exactitud y gran cuidado. El ideal es escoger un tesorero que haya tenido experiencia en contabilidad. Un tesorero concienzudo y confiable puede ayudar al CGM usar sus fondos de forma sabia. El tesorero puede mantener a la junta de Iglesia informada respecto a los ingresos y gastos, y también las necesidades del CGM. Esto, a cambio, garantizara una respuesta más favorable en parte de la Iglesia en un momento de necesidad.

Las tareas del tesorero son:

1. Colectar, contar y registrar todos los fondos tales como las cuotas de membresía, ofrendas, cobro de campamentos, manualidades, donaciones, recaudación de fondos, etc.
2. Transferir fondos al tesorero de Iglesia para mantenerlos en la cuenta de Iglesia.
3. Mantener un registro adecuado de todas las transacciones de ingresos y gastos, proveyendo una breve descripción para cada entrada, incluyendo la fecha cuando se hizo la transacción.
4. Guardar todos los recibos, cuentas, y facturas asociadas con los gastos y cuidadosamente archivarlos por mes en sobres o carpetas.
5. Tener los libros de registro y recibos, cuentas, y facturas listas para inspección y presentación al director, tesorero de Iglesia, comité ejecutivo del CGM, y junta de Iglesia cuando se le pida.
6. Distribuir los fondos como se le dirija por el comité ejecutivo.
7. Tener fondos para la caja chica de los fondos del CGM que se maneje por el tesorero de Iglesia.
8. Colectar fondos para uniformes y equipo.

CAPELLAN DEL CLUB

El capellán tiene un rol muy importante dentro del club, al dirigir y proveer oportunidades para el desarrollo espiritual, cooperación y cuidado entre la directiva y miembros del CGM. El capellán debe ser un miembro bautizado de la iglesia ASD y estar en estatus regular y bueno dentro de la iglesia donde el club este organizado y tener la habilidad de organizar, así como dirigir efectivamente las actividades espirituales del club. Un capellán también puede servir como subdirector, miembro de directiva, pastor de iglesia, pastor de jóvenes o un anciano.

A seguir están los deberes especiales del capellán:

1. Aconsejar y trabajar cerca mente con el director del club en la preparación de actividades espirituales.
2. Hacer arreglos para periodos de devocionales y oradores, momentos de oración periódicos.
3. Organizar y dirigir obra misionera en cooperación con el director.
4. Escoger individuos para ofrecer oración en las reuniones y actividades del club.
5. Organizar devociones, actividades de Escuela Sabática, Cultos de Sábado, y programas de tarde en campamentos y otras salidas.
6. Trabajar con el director y el pastor en la planificación de la Investidura del CGM.
7. Ser un consejero especial y espiritual trabajando con la directiva.
8. Conocer cada miembro del CGM y la directiva personalmente y animarles en su caminar espiritual con el Señor.
9. Demostrar una experiencia espiritual balanceada al participar en las actividades seculares del club.
10. Promover la creación de Grupos de Crecimiento entre los miembros del CGM.
11. Estar atento a las necesidades de los ministerios en la Iglesia local, y trabajar con el director del club y el pastor para conectar los miembros del CGM y animarles a alcanzar las necesidades de la iglesia.

INSTRUCTOR

Instructores son personas que enseñan habilidades específicas o temas como Biblia, crecimiento personal, habilidades al aire libre, honores, o manualidades.

Instructores se pueden elegir de la directiva regular del CGM. Especialistas entre la iglesia o comunidad también se pueden escoger para enseñar temas específicos. Estos instructores pueden o no pueden ser miembros de la iglesia. Se les debe considerar como directiva temporera.

Ellos deben estudiar cuidadosamente el currículo de Guía Mayor y los requisitos del tema, honor, o manualidad que han de enseñar, antes de presentarlo a los miembros del CGM. Un instructor debe trabajar en cercana cooperación con el director del club durante la planificación anual.

CONSEJERO POR UNIDADES (como sea necesario)

El consejero es el líder de una unidad de seis a doce miembros del CGM. En clubes de GM grandes, consejeros tienen una posición clave, porque ellos tienen el contacto más cercano con los miembros del CGM.

Se escogen los consejeros entre los miembros bautizados de la Iglesia Adventista del Séptimo día donde está el club organizado. Deben ser cristianos dedicados y convertidos. Deben estar dispuestos a aprender y ampliar sus conocimientos de arte, manualidades, y la naturaleza, para que puedan ayudar expandir el conocimiento de los miembros de su unidad. Deben demostrar un buen ejemplo en comportamiento y espíritu de ayuda.

Los consejeros deben estar familiarizados con los miembros de su unidad. Deben participar en todas las varias actividades con ellos y así ganar su confianza. También deben familiarizarse con sus familias y condiciones de hogar. Es Bueno que los consejeros planifiquen actividades fuera del periodo del club, pero se debe hacer con la autorización del director del club. Tal actividad se puede considerar un Grupo de Crecimiento, una clase de Escuela Sabática, una actividad misionera, o una actividad social cristiana.

Consejeros deben defender los estándares y principios del club en todo momento. También deben trabajar en completa armonía con otros oficiales del club y estar dispuestos cuando se les llame para cumplir ciertas tareas.

Los deberes del consejero son:

1. Animar y dirigir una unidad como facilitador para poder completar los requisitos del currículo de GM.
2. Demostrar un buen ejemplo en su asistencia, puntualidad, uniforme, etc.
3. Desarrollar una amistad feliz y saludable dentro de la unidad.
4. Ayudar a miembros con problemas que puedan surgir y mantener a los líderes informados (respetando la confidencialidad).
5. Animar a todos los miembros a participar en las actividades.
6. Participar en los campamentos, organizando detalles con los subdirectores y miembros del CGM.
7. Asistir a las reuniones de directiva.

DESCRIPCION DE TRABAJO DE COORDINADOR DE AREA DE GUIA MAYOR:¹¹

Guías Mayores en la División Norteamericana son entrenados a servir en toda la iglesia. El enfoque de su trabajo es centrado en diferentes ministerios dentro del Departamento de Ministerios de Jóvenes Adventistas (Aventureros, Conquistadores, Embajadores, Sociedad de Jóvenes Adventistas, Ministerio de Campo Publico, NSO, Ministerio de Jóvenes y Adolescentes). En este contexto y sujeto a modificaciones de la Conferencia local, un coordinador de área de Guías Mayores debe:

1. Ser designado por Director de Jóvenes Adventistas por un periodo de cuatro (4) años.
2. Ser un Guía Mayor activo en su territorio con mínimo de cinco (5) años de experiencia incluyendo dos (2) años como director de club y tres (3) sirviendo como Coordinador de Área.
3. Servir como miembro del Concilio de Aventureros, Conquistadores y/o Jóvenes de su conferencia.
4. Servir a la disposición del Director de Ministerio de Jóvenes.
5. Promover vigorosamente el Ministerio de Guías Mayores [MGM] dentro de la Conferencia, Federación, Área, o Región y animar a cada Guía Mayor que este active en el programa.
6. Apoyar y promover el programa de Aventureros/Conquistadores/Jóvenes del Departamento de Jóvenes.
7. Asistir al Director del Ministerio de Jóvenes Adventistas en funciones de la Conferencia, tal como los campamentos, ferias, convenciones, etc., y conducir Cursos de Entrenamiento para Aventureros/Conquistadores/Guías Mayores/Jóvenes.
8. Cumplir con otras tareas como se le asigne por el Director de Ministerio de Jóvenes Adventistas y/o Consejo Ejecutivo.
9. Ayudar a los Coordinadores de Área en cumplir con sus deberes.
10. Estar bien educado en pólizas actuales y/o cambios para Aventureros, Conquistadores, Guías Mayores, Ministerio de Adolescentes/Jóvenes de la División Norteamericana.

¹¹ Minutes 3.10.15 - NAD Master Guide Committee.

Aplicación de Club De Guías Mayores
(Guía Mayor debe Llenar)

Nombre _____ Núm. Teléfono _____

Dirección _____

Ocupación _____ Edad _____

Iglesia de Membresía: _____

Fecha de Nacimiento ____/____/____

Yo quisiera unirme al Club _____ de Guías Mayores.

Yo asistiré a las reuniones, caminatas, campamentos y viajes de día, obra misionera, y otras actividades como sea requerido. Estoy de acuerdo dejarme guiar por las reglas del club y principios de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. En consideración de los beneficios derivados por la membresía, yo voluntariamente renuncio cualquier querrela en contra del club o la Conferencia de _____ Adventista del Séptimo Día por cualquier accidente que pueda surgir en conexión con las actividades del Club de Guías Mayores.

Firma Candidato _____ Date ____/____/____

Experiencia Personal

Yo tengo experiencia previa en ministerios de Clubes: **/Si /No**

Si sí, por favor describir la clase completada, donde, y el año:

Clase Completada	X	Donde	Año
Ovejitas			
Castorcitos			
Abejita Laboriosa			
Rayitos de Sol			
Constructores			
Manos Ayudadoras			
Amigos			
Compañeros			
Exploradores			
Pionero			
Viajero			
Guía			
Guía Mayor			

Tengo uniforme de gala completo: **/Si /No** - Tengo uniforme de campo completo: **/Si /No**

Aprobación por Padres/Guardianes
(para menores de 18 solamente)

Hemos leído los requisitos para membresía en el Club de Guías Mayores y por este medio clarificamos que _____ (nombre del candidato) ha alcanzado la edad de 16 años o más. Estamos dispuestos y deseamos que él/ella se haga Guía Mayor.

En consideración de los beneficios derivados de la membresía, voluntariamente renunciamos a cualquier reclamación en contra del club o la _____ Conference de la Iglesia Adventista del Séptimo Día – Asociación por cualquier accidente que pueda surgir en conexión con las actividades del Club de Guías Mayores.

Como padres/guardianes, entendemos que el programa de Guía Mayor es uno activo para el solicitante. Incluye muchas oportunidades para el servicio, aventura, y diversión.

Cooperaremos al hacer lo siguiente:

- Learning how we can assist the applicant and his leaders.
- Encouraging the applicant to take an active part in all activities.
- Attending events to which parents are invited.
- Assisting club leaders and by serving as leaders if called upon.
- By purchasing Pathfinder uniforms and insurance through the club treasurer.

Yo soy Guía Mayor: Padre **/Yes /No**- Madre **/Yes /No**

He trabajado con los Conquistadores en las siguientes actividades: _____

Estoy dispuesto a ayudar el Club de Conquistadores enseñando o ayudando de la siguiente manera: _____

_____/_____/_____
(Firma de padre/madre/guardián) (Fecha) (Ocupación)

FINANZAS

NECESIDAD DE FINANZAS

Si el programa del CGM es proveer el entrenamiento correcto para los jóvenes de la Iglesia, debe tener equipo, materiales, y facilidades del club que hará el programa más atractivo. Naturalmente, hay gastos involucrados en la operación exitosa de un CGM. Un club no puede sobrevivir sin el manejo cuidadoso de los fondos y planificación adecuada para el año. Un presupuesto se debe preparar cuidadosamente, con la asistencia de la directiva, y sometido al comité ejecutivo del CGM y junta de iglesia para su aprobación. La recaudación de fondos de manera competente y promoción consistente de la iglesia, son esenciales para mantener el apoyo financiero y entusiasmo.

Un cuidado particular se le debe dar a la distribución y manejo de los fondos. Clubes deben escoger un tesorero, usualmente un subdirector. El tesorero debe entregar cualquier dinero recibido al tesorero de Iglesia. El club recibirá un recibo y los libros de la Iglesia serán auditados, esto proveerá una protección a los oficiales del club. El tesorero del club le debe preguntar al tesorero de Iglesia por un presupuesto para gastos en la forma de caja chica. Este dinero se debe reconciliar con los recibos de cada gasto de apoyo.

En áreas donde dos o más iglesias forman un solo CGM, ellos escogen un tesorero que sirva de forma general. Este tesorero elegido se hará cargo de los fondos del club.

Los tesoreros de las Iglesias contribuyentes enviarán todos los fondos del CGM al tesorero del club. Los libros del club son auditados una vez al año, y así se les provee protección a los oficiales del club.

FUENTES DE INGRESOS DEL CLUB

1. **Matrícula Anual:** Se espera que cada miembro pague una cantidad moderada por año como una obligación de su membresía. La suma no debe ser grande. No le debe causar a ningún miembro potencial el deber de renunciar el ser miembro, pero cada miembro debe reconocer que todo lo que vale la pena cuesta algo.
2. **Subsidio de Iglesia – Mayordomía:** Iglesias deben incluir el CGM en el presupuesto de Iglesia. Iglesias que reconocen que la operación de un buen club es de gran importancia para el programa de Iglesia en general estarán dispuestos en contribuir una cantidad regularmente para los gastos del club. Todos los líderes del club deben instar este asunto a la junta de Iglesia para su consideración.
3. **Ofrendas:** Sujeto a la decisión de la junta de Iglesia, la Iglesia local debe otorgar una ofrenda especial para el programa de CGM una vez al año. Esta ofrenda usualmente es designada para un proyecto especial estipulado en el presupuesto.
4. **Patrocinado por Miembros de Iglesia:** Esta es una manera válida de financiar proyectos especiales y recaudar fondos. Se le puede persuadir a los miembros de Iglesia que patrocinen un club o alguna actividad y necesidad del club. Miembros que valoran la importancia de los jóvenes pueden ayudar la causa del CGM.
5. **Proyectos Especiales:** Mientras que no es él debe del CGM pasar mucho tiempo en la recaudación de fondos, algún tiempo se pueda tomar cada año para proyectos especiales como nuevo equipo, nuevo lugar de reunión, etc. Esto puede captar el entusiasmo y la imaginación de cada miembro. El nuevo lugar o equipo significara más para cada miembro del CGM.

6. **Campañas de Recaudación de Fondos:** Al planificar estas aventuras de recaudación de fondos, es importante recordar que todas las campañas de recaudación deben tener pautas y las siguientes reglas en mente:
- Todos los proyectos de recaudación de fondos deben tener la aprobación del comité ejecutivo y la junta de Iglesia, y el concilio de la ciudad cuando sea necesario.
 - Se les anima a los clubes que vendan productos que estén de acuerdo con los principios de salud de la Iglesia Adventista del Séptimo-día.
 - Cuando estén involucrados en una campaña pública en la comunidad surgen oportunidades para que miembros del CGM testifiquen. Literatura que dejen con cada contacto deja una impresión duradera.
 - Es bueno proveer algún incentivo para los miembros del CGM de forma de una cena especial, premio, etc.
 - Establecer objetivos y trabajar hacia ellos. Es mejor establecer objetivos alcanzables para que los miembros del club tengan la satisfacción de alcanzarlos o sobrepasando sus objetivos, en vez de sentirse decepcionados.
 - Una palabra acerca del arte de vender: Organizar el club en el programa de arte de vender. Distribuir algún tipo de mercancía. Nuevas ideas se deben presentar para que los miembros del club mantengan su interés. Pare el programa antes que el interés comience a desaparecer. No desgaste un solo plan. Miembros del club no deben sobrecargarse con las campañas.

7. **Ideas Para Recaudar Fondos:**

- Preparar y Servir Comida.* Espagueti o cenas de pizza, helado hecho en casa, pasteles, etc. solo son algunas ideas para esta actividad gourmet.
- Ventas en Sociales de Iglesia.* El club puede proveer refrescos/aguas, sándwiches, etc. en los sociales de la iglesia, y mejor aún, pedir a los miembros que traigan diferentes tipos de refrescos/aguas que puedan donar al CGM para que puedan vender en sociales u otros programas especiales.
- Venta de Puerta en Puerta.* Tarjetas de navidad, etiquetas de nombre y pestañas de nombre, bolígrafos con el nombre del club, calendarios, marcadores de césped y buzones, pasteles de fruta, revistas, jabones, maní, y una gran cantidad de artículos que se pueden vender de puerta en puerta para el club.
- Artículos "Hacer y Vender".* Este es un buen programa porque involucra al miembro del club en las actividades del club, y le da la oportunidad para vender los artículos que han hecho, para recaudar fondos. Cosas como agarraderas, flores de seda, y arreglos de hojas, arreglos secos, pan integral, placas de yeso de Paris, artes y manualidades, arreglos de Navidad, etc. son algunas de las cosas que se pueden hacer.
- Subastas.* Tener ventas de elefante blanco, programa de pasatiempos, programa de mascotas, o una subasta con un buen subastador. Un precio razonable se puede cobrar.
- Proyectos de Trabajo.*
 - Trabajar en grupos pequeños y recoger hojas secas.
 - Cuidar de Niños

- Lavado de Carros
- Ventas de Yarda con artículos donados

POLIZA PARA RECAUDAR FONDOS

Aquí presentamos algunas pautas generales para determinar si un proyecto de recaudación de fondos sigue las normas estipuladas a seguir:

1. ¿El programa de recaudación de fondos ha sido aprobado por la junta de Iglesia local y el Departamento de Jóvenes de la Conferencia?
2. ¿El plan está en armonía con las ordenanzas de la comunidad local que estén en efecto?
3. ¿Se abstiene de aparentar o tener alguna semejanza a juegos de apostar?
4. El artículo que estará a la venta, si este es el caso, ¿será vendido en su propio mérito y sin la referencia a la necesidad de los miembros del club de GM o el club en general?
5. ¿Aquellos que estarán comprando obtendrán el valor de su dinero?
6. ¿Habrá otros clubes cubriendo el mismo territorio durante el mismo horario que su programa de recaudación de fondos?
7. ¿Está seguro del hecho de que nadie que necesite trabajo lo perderá debido al programa de recaudación de fondos?
8. ¿El programa de recaudación de fondos protegerá el carácter del ministerio de GM y de la Iglesia Adventista del Séptimo-día y dejará libre a la conferencia de algún acuerdo o responsabilidad financiera?
9. ¿La comunidad está invitada a participar? No mantenga cerrada la recaudación de fondos a miembros de iglesia solamente.

CGM REGISTRO DE INGRESOS Y GASTOS

Fecha	Efectivo Recibido	Descripción	Efectivo Distribuido	Balance
12/07/2012	\$100.00	CGM Ofrenda		\$100.00
12/14/2012		Emblema	\$5.00	\$95.00
01/05/2013		Gasto de Manualidad	\$5.00	
01/08/2013	\$15.00	Donación		
01/26/2013		Banco de Trabajo	\$20.00	\$85.00
02/09/2013	\$21.00	Cuota del Club		\$106.00
02/16/2013		Primeros Auxilios	\$8.00	\$98.00
02/26/2013	\$200.00	Subsidio de Iglesia		
03/12/2013		Convención de GM	\$200.00	\$98.00
03/16/2013	\$12.00	Cuota del Club		\$110.00
03/20/2013		Gastos de Manualidad	\$10.00	\$100.00
03/24/2013		4 Carpas peq.	\$59.00	\$41.00
03/31/2013		Uniformes	\$31.00	\$10.00
04/06/2013	\$18.00	Cuotas del Club		\$28.00
04/10/2013		Materiales de Conferencia	\$22.00	\$6.00
04/13/2013	\$25.00	Campamento		\$31.00
04/17/2013		Gastos de Campamento	\$25.00	\$6.00
04/27/2013		Gastos de Feria de GM	\$6.00	\$0.00

Reporte de Primavera se entregó a Junta de Iglesia y Junta de Negocio.

EJEMPLO DE PRESUPUESTO DEL CGM *

Objetivos

1. Enseñar la salvación por medio de actividades del CGM
2. Ministran a la Iglesia y comunidad

Ingreso del Club

Cuota	\$ 600.00	(\$10.00 por miembro por año)
Patrocinadores	\$ 500.00	
Ofrendas del CGM	\$ 685.00	
Proyectos del Club	\$ 1,000.00	
Subsidio de Iglesia	\$ 1,000.00	(Basado en \$1.45 por mes por miembro club)
Total	\$3,785.00	

Gastos de Club

Manualidades	\$ 600.00	
Relaciones Publicas	\$ 250.00	Cámara, Boletín
Iniciación	\$ 50.00	Velas, Refrigerios
Campamentos	\$ 150.00	
Viajes	\$ 700.00	Viajes, Gastos ida y vuelta Campamentos etc.
Mantenimiento Autos	\$ 1,000.00	Carreta y Reparación de autobús
Seguro Conquistadores	\$ 60.00	(\$1.00 por persona por año RMS)
Gastos Administración	\$ 250.00	Externo – Programa de Merito
Orientación	\$ 200.00	Entrenamiento
Biblioteca	\$ 250.00	
Equipo de Acampar	\$ 200.00	Carpas, Estufas, Hielera
Premios	\$ 75.00	Broche de Investidura, Parches, etc.
	\$3,785.00	Total Año

Valores e Intereses (Ministerio CGM)

Subsidio de Iglesia	35% del ingreso del club
Miembros de Iglesia	1400 = \$1.25 por miembro por año (2½ ¢ por semana)
Familias de Iglesia	600 = \$ 1.67 por familia por año (3.2¢ por semana)

*Basado en un CGM genérico. Presupuesto debe ser presentado de acuerdo a los valores monetarios de cada país.

SEGURO¹²

Mientras la vida espiritual de nuestros miembros es la motivación primordial de todos los que participan en actividades de liderazgo de jóvenes, el estado físico de nuestros miembros también es muy importante. Cada líder o consejero en cualquier nivel de la organización debe aceptar la obligación moral de proteger a aquellos que estén bajo su cuidado de cualquier herida física. Esta tarea moral de cuidar esta reforzada por responsabilidad legal y, mientras se pueda ignorar la obligación, líderes no pueden escapar de esta responsabilidad legal por heridas que resulten de sus acciones u omisiones.

¿Qué estándares de cuidado son requerido de los líderes y consejeros? No hay respuesta fácil, el cuidado para un menor varía en el cuidado que se da a un adolescente o joven de más edad. La meta debe ser de operar un programa libre de heridas y consideración de las siguientes necesidades:

1. Local.

¿El local, lugar de acampar, salones, etcétera, están libres de peligro? Si no, peligros que existen deben ser atendidos inmediatamente.

2. Equipo.

¿El equipo está en buenas condiciones? ¿Es seguro? ¿El equipo de seguridad es adecuado para la actividad que se está proveyendo?

3. Supervisión.

El grado de supervisión requerido varía de acuerdo a las edades de los niños que se estarán supervisando. Naturalmente un menor requiere supervisión más de cerca que un joven que debe tomar más responsabilidad por sus acciones, pero siempre se debe proveer supervisión.

4. Tipo de Actividad.

Actividades de alto riesgo o actividades que involucran un riesgo a la seguridad física o psicológica de los que la practican, se deben evitar y se le debe dar consideración a:

- a. Conveniencia de la actividad para el grupo de edad involucrado.
- b. La habilidad del personal y experiencia de los supervisores, ej., el programa de gimnasia se debe operar por un gimnasta con las destrezas y cualidades disponibles para supervisar.
- c. La provisión de equipo apropiado de seguridad, ej., salva vidas para botes, cascos cuando montan caballos, etcétera.

La División puede hacer los arreglos para obtener seguro de riesgo (liability insurance) que se extiende para cubrir a los líderes y consejeros, sea que son empleados o voluntarios – pero esta provisión de seguro nunca debe resultar en que se relajen en sus tareas de cuidar a los adolescentes y jóvenes. Ningún nivel de seguro puede satisfactoriamente compensar por la muerte o herida de un menor.

Todos los líderes deben educarse para observar y reconocer los peligros potenciales. Si eres un líder o consejero, estas en una posición de confianza para los niños/jóvenes bajo tu cuidado y no puedes delegar tu deber legal o moral de cuidar, debe ser proficiente en las habilidades

¹² Basado en el Manual Administrativo de Conquistadores de la GC (2004 Revisión), “Seguro”, pág. 92-99.

requeridas para las aventuras que el club promueve.

Accidentes suceden; habrá heridas en el proceso, pero que no sucedan por su negligencia en permitir el uso de locales peligrosos o equipo dañado, o falta de supervisión capacitada o adecuada. Usted ha aceptado el rol de líder o consejero porque está interesado en la vida espiritual de los miembros de nuestra Iglesia. Si bien estar físico también es de gran importancia.

PREGUNTAS PARA CONSIDERAR EN RELACION A LAS ACTIVIDADES

No puede delegar su responsabilidad personal por la seguridad de los miembros involucrados en sus actividades. Por esto se recomienda que las siguientes preguntas se puedan considerar antes de introducir alguna actividad en su programa:

La actividad propuesta es ¿esencial?
 ¿deseable?
 ¿no tiene beneficio
 práctico?

Si esencial o deseable, es: ¿de bajo riesgo?
 riesgo razonable?
 de alto riesgo?

El factor de riesgo es: ¿aceptable?
 inaceptable?

La supervisión disponible: ¿adecuado en número?
 capacidad suficiente?

El equipo necesario esta: ¿en buen orden?
 ¿inseguro?

Equipo adecuado de seguridad: ¿disponible?
 no disponible?

EL DEBER DE CUIDAR

Todos están sujetos a "El Deber de Cuidar", pero nadie más que los que están involucrados en liderazgo. Esta tarea tiene dos aspectos para aquellos que trabajan con menores: moral y legal. El deber moral es supremo y debe ser la fuerza motivadora básica en los programas juveniles. Desafortunadamente, ha habido ocasiones cuando líderes no han apreciado el deber moral que tienen de cuidar el bienestar de menores bajo su control. Entonces se debe dar consideración a la tarea legal del "Deber de Cuidar".

Lord Atkin, en la deliberación de juicio del caso de Grant v Australian Mills (1936), se citó el siguiente principio de esta manera: "La regla de que uno debe amar a su prójimo se vuelve ley, no debe herir a su prójimo; y la pregunta del abogado, ¿quién es mi prójimo? recibe una respuesta restringida. Debe tomar un cuidado razonable para evitar actos u omisiones, cuales se

pueden prever razonablemente, podría hacer daño a su vecino. De acuerdo a la ley ¿quién es mi prójimo?

La respuesta parece ser personas que están cerca y directamente afectados por mis acciones que debo contemplarlos que puedan ser afectados cuando me estoy dirigiendo mi mente a las acciones u omisiones que están en cuestión." Fallar en cumplir el "Deber de Cuidar" se clasifica como negligencia y puede resultar en acción legal por daños, si la herida se atribuye a dicha falla.

NEGLIGENCIA

Para determinar si existe la negligencia, hay tres preguntas que usualmente se pregunta:

1. ¿Hubo un deber u obligación que se debía a la persona herida?
2. ¿Si un deber existía, hubo una violación de ese deber? Para determinar si hubo una violación, es normal preguntar si:
 - a. ¿El debido cuidado fue ejercido?
 - b. ¿La herida fue previsible?
3. ¿Fue la acción u omisión de la persona acusada de la negligencia la causa inmediata de la herida?
O
¿Hubiese ocurrido la herida a pesar de la acción del acusado?

¿QUE CONSTITUYE NEGLIGENCIA?

De varios intentos en definir negligencia, la más ampliamente aceptada es la de Alderson B, en *Blyth v Birmingham Waterworks Co.* (1836).

"Negligencia es la omisión de hacer algo que un hombre razonable, guiado por las consideraciones que ordinariamente regulan la conducta humana, haría algo que un hombre razonable y prudente no haría."

Negligencia puede tomar muchas formas, algunas de las más comunes siendo:

- Equipo dañado o locales peligrosos.
- Permitir actividades que son peligrosas.
- Fallar en proveer equipo adecuado de seguridad o asegurar cuando se supla tal equipo siempre se utiliza.
- Cuando una herida ocurre cuando la causa se podría prevenir.

LOCAL (O LOCALIDADES)

Ejemplos de negligencia puede incluir:

- Piso resbaladizo o pulido
- Alfombra/Carpetas gastadas
- Bordes rotos de caminos o escalones
- Iluminación inadecuada
- Playas peligrosas, etcétera

ACTIVIDADES PELIGROSAS

Algunas actividades, por su naturaleza, tienen mayor potencial para heridas que otros, y consecuentemente el “Deber de Cuidar” es más importante.

- Incendios
- Esquí acuático
- Montar Caballos
- Gimnasia
- Aventura de Alto Nivel

EQUIPO DE SEGURIDAD

Permitiendo una actividad que es obviamente peligrosa sin proveer el equipo apropiado de seguridad y asegurar que siempre se use, definitivamente invita un cargo de negligencia si resulta una herida. Para detallar los estándares de seguridad para todas las actividades de jóvenes tomaría una cantidad de tiempo y espacio considerable. Todo lo que se pueda hacer aquí es referir al equipo básico que debe ser obligatorio.

Incendios	Extintor de incendios probado disponible. Seguir los estándares de seguridad de incendios en todo momento.
Esquí Acuático	El chaleco de salvavidas se debe usar en todo momento. Boyas indicando las áreas designadas para esquiar, cerradas para nadadores. Conductores – tener experiencia y licencia por la autoridad apropiada. Observador – debe tener la edad requerida y habilidad. Bote – debe tener registración al día y el seguro comprensivo apropiado.
Montar Caballos	Caballos dóciles. Casco duro.
Gimnasia	Equipo bien mantenido. Tapetes adecuados. Calzado adecuado.
Cavernas	Casco con luces fijas Fuentes adicionales de luz Ropa apropiada Equipo apropiado vertical

SUPERVISION

La supervisión adecuada es el factor por el cual la mayoría de acciones de negligencia serán determinadas. Debe ser:

- Adecuado** Grupos de edades menores pedirán una supervisión más de cerca.
- Continuidad** Grupos de actividad deben mantenerse unidos y bajo supervisión constante.
- Hábil** Supervisores de actividades acuáticas deben tener la habilidad y experiencia.
 - Supervisores de natación deben ser nadadores fuertes, hábiles en técnicas de salvar vidas.
 - Personas hábiles en manejar los caballos deben supervisar las actividades de montar.
 - Gimnasia solo debe ser hecho cuando este un gimnasta de experiencia para supervisar.
 - Deben tener personas con experiencia explorando las Cavernas. ¡Si no tiene la supervisión adecuada, cancele la actividad!

¿QUIEN PUEDE SER DEMANDADO?

Algunos, o todos, de los siguientes pueden ser unidos en una acción legal reclamando daños por heridas relacionadas a negligencia:

- La persona directamente responsable por la herida.
- Líderes de Jóvenes en todos niveles
- Directores del CGM
- Consejeros del CGM
- Directores del Campamento
- Directores de Jóvenes de la Conferencia
- La Iglesia
- Dueños de equipo defectuoso o edificios

En resumen, cualquier persona que contribuyo de alguna forma en el incidente donde ocurrió la herida, sea de forma directa o por la omisión de algún acto o control que debió ocurrir.

PROTECCION DE SEGURO

Pagar lo que cubre su póliza de seguro de la división.

EN CASO DE HERIDA

HACER

1. Brindar primeros auxilios como sea necesario, pero limite actividades de primeros auxilios para momentos esenciales.
2. Obtener ayuda profesional lo más rápido posible.
3. Si la persona herida de ser transportado, llame por una ambulancia donde sea disponible.
4. Informarle a los padres o guardianes lo más pronto posible.
5. Completar un reporte del incidente detallando cada herida y obtener declaraciones de los testigos.
6. Enviar los reportes del incidente y declaraciones de los testigos al Servicio de Manejo de Riesgo por medio de su Secretario/Tesorero. Fallar en notificarle a la aseguradora puede resultar en que le nieguen su reclamación.
7. En el caso de una herida seria o muerte, notifique el Servicio de Manejo de Riesgo inmediatamente por teléfono, fax o correo electrónico.
8. Si ocurren reclamaciones repórtelas inmediatamente, si están en escrito, haga una copia y envíe la original al Servicio de Manejo de Riesgo.
9. Cooperar completamente con el Servicio de Manejo de Riesgo y cualquier investigador de pérdida que sea asignado por la aseguradora.
10. Inmediatamente reenvíe las originales de la correspondencia que usted recibe en conexión con la reclamación.
11. Siempre se debe proveer gran simpatía y apoyo con la persona que fue herida y sus familiares, pero por favor tome nota de la lista de "QUE NO HACER" abajo:

QUE NO HACER

1. **NO ADMITA RESPONSABILIDAD POR LA HERIDA:**
Esto es de gran importancia. Si admite responsabilidad la aseguradora puede considerar esto una violación de las condiciones de la póliza y negar estar involucrada. Si esto sucede, cada individuo nombrado en la reclamación será personalmente responsable por cualquier daño que sea otorgado.
2. **NO EXPRESE OPINIONES EN SU REPORTE DEL INCIDENTE:**
Solo lidiar con los hechos y anime a los testigos que hagan lo mismo en sus declaraciones.
3. **NO HAGA OFERTAS O PROMESAS A LA PERSONA HERIDA:** Hacer esto podría cancelar la responsabilidad de la aseguradora.

**CONTINUAR CONSENTIMIENTO PARA
TRATAMIENTO E INFORMACION DE
SEGURO DE SALUD**

Nosotros, padres abajo firmantes o guardianes de _____ (nombre del menor) consentimos a la examinación de rayos X, anestesia, diagnóstico médico o quirúrgico, tratamiento o servicio de hospital que se pueda dar a tal menor bajo la instrucción general o especial de _____ M.D., (nombre de doctor) o cualquier médico que el club pueda llamar, sea que el diagnóstico o tratamiento se preste en la oficina de tal médico o en un hospital certificado. Se entiende que el esfuerzo razonable se hará para comunicarse con los padres abajo firmantes o guardianes antes que tal diagnóstico o tratamiento sea dado. También se entiende que el esfuerzo razonable se hará para contactar al doctor anteriormente mencionado antes que se llame a cualquier otro médico.

También se entiende que este consentimiento se está dando por adelantado de cualquier diagnóstico o tratamiento específico que pueda ser requerido y se da para autorizar a _____ (Nombre del Club donde el menor estará en custodia) para ejercitar su mejor juicio en referencia a los requisitos del tal diagnóstico o tratamiento.

Este consentimiento se mantendrá en efecto continuo por un año a menos que se cancele anticipadamente en escrito y entregado al médico nombrado o al club encargado de la custodia de tal menor.

Fecha: _____

Padre _____

Madre _____

Guardián _____

Testigo _____

PROGRAMACION

Estrategia y principios

En considerar el programa del CGM, hay varias estrategias para el desarrollo de un líder Guía Mayor por medio del Currículo de GM.

Incluso, si el objetivo principal para un CGM es completar el Currículo de GM, el modus operandi puede variar dependiendo en la característica de la cultura local, la geografía, el clima, la economía, el género y la edad predominante en el grupo, etc. Como un principio del trabajo, para entrenar a los líderes, debemos tratarles como líderes.

Currículo de Guía Mayor

“El mundo necesita hoy lo que necesitaba hace mil novecientos años atrás: una revelación de Cristo. Un gran trabajo de reforma es demandado, y es solo por la gracia de Cristo que el trabajo de restauración, **físico, mental, y espiritual**, se puede lograr. Solo el método de Cristo dará verdadero éxito en alcanzar a la gente. El Salvador se mezclaba con los hombres como uno que deseaba su bien. Él les demostró simpatía, ministro a **sus necesidades**, y gana su confianza. Luego les dijo, "Sígueme." Hay necesidad de acercarse a la gente por esfuerzo personal. Si menos tiempo se diera a sermonear, y más tiempo se diera al ministerio personal, resultados mayores se verían.” – *Ellen White, Ministerio de Curación, p. 143.*

Fue el estudio de esto y otros mensajes similares que el balance del Currículo de Guías Mayores debe basarse en las diferentes áreas del ser humano, de acuerdo a: primero, sus necesidades como cristianos, y segundo, sus características como generación del milenio. El Currículo de Guías Mayores está sujeto a cambios por la División de Norte América, por eso no es la intención de este manual que presente los contenidos del currículo.

HONORES

Cada Honor esta designado para que sea un curso de estudio que introduce la materia. Este material debe tener valor practico y debe mejorar el estilo de vida de la persona estudiando el honor. El estudio del honor debe asistir a la persona en su desarrollo como un cristiano maduro al afectar directamente todos aspectos de la vida social, emocional, física, y espiritual. Al estudiar un honor, la persona debe ser dirigida a un amor profundo del Creador y debe incrementar el interés a encomendar sus vidas en servicio a Dios y la comunidad.¹³



¹³ GC Youth Ministries Department. Pathfinder Honor Book (2014 revision), 6.

Consejos para mantener el entusiasmo en Honores

1. *Tener fechas definidas para completar:* Cuando se comienza el honor, planifica terminar el trabajo lo más pronto posible. Esto le da al estudiante el entusiasmo necesario para saber que la clase se está moviendo hacia delante y llegara a algún lugar.
2. *Que la actividad valga la pena:* Si los intereses se mantendrán en alto nivel, el honor no solo debe ser divertido pero informativo y ayudador. Si los requisitos son repasados levemente el estudiante hará la idea que el honor no tiene valor. Antes de recibir el honor, se debe dar un examen para que se pueda ver que la persona conoce la temática del honor. Todos los requisitos para un honor deben ser completados. Dado que estos son una “ventana” a un nuevo tema, los requisitos son considerado lo mínimo y básicas para alcanzar. Honores recibidos durante la experiencia de Conquistadores todavía son válidos, sin embargo, algunos pueden enseñarse nuevamente en el nivel de GM.
3. *Archivos de Honores:* Para un Guía Mayor es útil guardar toda la información y notas necesarias para enseñar honores recibidos en el futuro.
4. *Cediendo Requisitos:* Algunas veces un requisito no puede ser completado por razones del ambiente en que vivimos. Ningún club puede decidir que un cierto requisito no se puede alcanzar y así unánimes ceder y no hacer el requisito. El Director de Jóvenes de la conferencia/misión debe ser notificado y aprobar cualquier cambio en los requisitos publicados. Cuando esta aprobación ha sido dada, el club esta libre a cambiar el requisito como se le instruya. Cuando esto sucede, un requisito equivalente a cubrir el requisito original debe ser implementado.
5. *Cumpliendo los Requisitos del Honor:* Las siguientes pautas servirán en verificar los requisitos del honor.
 - a. El trabajo se debe realizar. Cada pregunta y requisito debe ser alcanzado.
 - b. Todos los honores deben estar firmados por el instructor, Director de Jóvenes de la conferencia, Guía Mayor, o director del Club de Conquistadores en el formulario provisto por la conferencia.
 - c. En orden para evitar dudas de la validez de cada honor recibido, no debe ser firmado por una persona que es un pariente directo al miembro del CGM que desea alcanzar el honor.

NOCHE DE INSCRIPCION

El programa para la noche de registración debe ser la primera reunión del CGM del año. Debe presentarse a todos los miembros el programa del año planificado para el Club – sus metas y objetivos, sus actividades y reuniones, incluyendo seculares y religiosas. La planificación cuidadosa del programa para esta noche de inscripción es necesario porque la “generación del milenio no son críticos, simplemente se alejan.”¹⁴ Si la primera impresión no es significativa, puede que decidan no regresar. Esto no significa que tiene que ser un “show”, pero si una actividad bien planificada.

¹⁴ Dr. Allan Walshe, Director of MA Youth and Young Adult Ministry Program – Andrews University.

Programa sugerido:

Bienvenida e Introducción al CGM

1. **Capellanía:** Invitar que Dios esté presente en las actividades del CGM.
2. Explicar las necesidades y requisitos del Uniforme.
3. Resaltar los detalles del Programa.
4. Explicar Cuotas – para que se usen.
5. Explicar la organización de la directiva y presentar los miembros de la misma.
6. **Social:** Introducción de todos los miembros del CGM.
7. Llenar las aplicaciones, firmar y entregarlas.

Organización de CGM.

1. **Instrucción:** Introducir el Currículo de GM.
2. Presentar el material personal o equipo necesario para las actividades del año.
3. Si hay un grupo grande, divide los miembros en unidades y asignar consejeros.

Cerrar

1. Compartir un video con las actividades emocionantes del CGM del año anterior.
2. Desafío (animar a participar) y la Bendición final.

SERVICIO DE INVESTIDURA

A. Preparación

Usualmente el líder del CGM le notificara al director de jóvenes de la conferencia/misión que los candidatos están listos para Investidura, y una fecha ha sido escogida para la reunión. El director de la conferencia/misión o su persona designada y cualificada conducirá el servicio de Investidura. Esta persona debe ser un Guía Mayor.

Antes de la investidura todos los requisitos deben estar completos y la tarjeta permanente del Currículo de Guías Mayores firmada, donde sea pertinente, debe ser presentada al oficial que hará la investidura cuando se le pida. Para mantener un alto estándar de éxito, un momento de prueba de los candidatos es útil, especialmente en el caso de Guías Mayores. Una decoración especial, relacionado con la actividad, su puede hacer en la Iglesia con la aprobación de la junta de Iglesia.

B. Personal que puede estar involucrado en la Investidura y sus responsabilidades

Esto es una persona designada por el Departamento de jóvenes de la conferencia, usualmente el coordinador de área, quien representa a la conferencia local. Donde no haya coordinador, la conferencia asigna a otra persona responsable como un Guía Mayor, un pastor o un maestro.

Se espera que el patrocinador haga:

1. Apoyar a la iglesia o la universidad en guiar a los estudiantes en un programa inspirador de las actividades del CGM que incluye completar el Currículo de GM.
2. Seguir el progreso de aquellos que están haciendo el Currículo de GM en la iglesia designada o institución hasta que sea completado.
3. Promover el programa de Investidura entre la comunidad de jóvenes involucrados y la membresía de Iglesia total.

4. Coordinar con el pastor de Iglesia o el principal para un lugar, fecha, y hora del programa de Investidura.

Director de CGM

1. Promover y facilitar el Currículo de GM.
2. Involucrar la directiva del CGM y los miembros en el programa de Investidura.
3. Promover el programa de Investidura en la comunidad de la Iglesia, y los miembros de Iglesia patrocinadores.
4. Obtener la cooperación de los profesores de la universidad en completar algunos requisitos específicos del Currículo de GM; manteniendo un registro en la tarjeta del Currículo de GM.
5. Organizar el programa y designar una fecha.
6. Ordenar y recibir todos los materiales necesarios para la Investidura y los Guías Mayores. Usar el formulario de solicitud que está en blanco.

Personal de la Conferencia Local

El líder de jóvenes de la conferencia invita personal como el superintendente del Departamento de educación, pastor, principal de escuela, o un ministro de la conferencia local para que esté presente en el programa de Investidura.

1. Representar la conferencia/misión local.
2. Promover evangelismo juvenil y el programa juvenil de la conferencia/misión; ej. Campamento de verano, campamentos, días de reunión, evangelismo.

C. Programa

Quizás nada en conexión con el CGM permite mejor oportunidad para demostrarle a los miembros de la Iglesia lo que se está haciendo, que el servicio de Investidura. Es importante; por lo tanto, que el programa se conduzca de forma digna y de forma que mueva en cada corazón un deseo para hacer más para el ánimo y salvación de nuestros jóvenes. El propósito del programa de Investidura es proveer una oportunidad para:

- Reconocer a aquellos que han completado su Currículo de Guía Mayor.
- Inspirar a aquellos que no están involucrados a que lo hagan.
- Informar a la Iglesia y la comunidad de que se trata el CGM.
- Comunicarles a los jóvenes los planes para eventos en el futuro.

Mas allá de la presentación de insignia, el contenido del programa se deja grandemente a la creatividad de los responsables. Un programa orientado a acción, donde mejor funciona contenido que inspire. Por ejemplo, incluya un video enseñando servicio a la comunidad y obra misionera completada en un año.

Características estándar del programa debe ser: evidencia satisfactoria de la comprensión y trabajo realizado por los candidatos; un desafío de lealtad a Dios, la Iglesia, y club (al ministerio local y mundial de Guías Mayores), una encomienda a responsabilidad de ser leal y recibir una palabra y bienvenida por los Guías Mayores presentes. Se original, romántico, espiritual, e impresionante.

- Una investidura del CGM se puede hacer al aire libre o en un local, en la iglesia local o en un evento de la conferencia.
- Una investidura del CGM se puede hacer al final de una investidura del Club de Conquistadores o en una fecha diferente si el grupo es muy grande.

- Una investidura se puede hacer en cualquier evento del ministerio de jóvenes.
- Una investidura puede incluir:
 - Servicio de Canto
 - Bienvenida
 - Canto del Guía Mayor
 - Oración
 - Una corta reflexión bíblica
 - Guardia de Honor
 - Voto del Guía Mayor por los candidatos
 - Explicación del significado de la investidura del Guía Mayor
 - Investidura
 - Oración de Dedicación
 - Video de las actividades del año
 - Desafío/Invitación para el próximo año
 - Bendición Final

Esta es una da varias formas. Imaginación, orden y sentido común son bienvenidos para mejorar el programa.

NOTA DE PRECAUCION:

El CGM no es una sociedad secreta. Mientras el secreteo y ceremonias secretas y signos o amuletos cargados por miembros puede llamar atención, no es Bíblico y abre la oportunidad para la crítica y eliminación del apoyo del liderazgo de la iglesia y las familias. Todo lo que se haga en el ministerio del CGM debe ser público, enfocado en nuestra misión como una organización internacional y de tal carácter para ser agradable para todos los que visiten o asistan.

A pesar de que los Aventureros, Conquistadores, y Guías Mayores usan algunas formas y métodos militares, no pertenecen al ejército, y los principios guiando cada decisión deben ser basados en la Biblia. Esto es importante especialmente para Guías Mayores como líderes. Investirse como Guía Mayor no está por encima de la organización de la Iglesia o la autoridad del pastor. Es una oportunidad para servir y brinda el enorme privilegio de un voto de confianza de la Iglesia Adventista del Séptimo día. Esta confianza se debe renovar cada día. La meta final de un Guía Mayor es ser un instrumento para salvación y servicio.

PROGRAMA ANNUAL

El director del CGM y su directiva necesitan tener un entendimiento claro de los objetivos que se deben alcanzar durante el año. El objetivo general es ayudar a lograr las necesidades del entrenamiento de los miembros. Dirigir a los miembros del CGM por medio de un curso de estudio hacia el reconocimiento final en un servicio de investidura es el medio para alcanzar los objetivos del ministerio de Guía Mayor. En un programa anual bien planificado, donde todas las facetas están incluidas para que el objetivo pueda ser alcanzado.

Un club puede hacer un calendario de 10-meses, y esto se tiene que adaptar a la disponibilidad de los miembros a que asistan. Asistencia durante vacaciones y fin de semanas largos deben ser acordados con los miembros del CGM.

Usando una gráfica de planificación como le demostramos en la siguiente página, la directiva del CGM puede planificar sus actividades del año. Se le debe entregar a cada miembro de la directiva una gráfica para que la llenen juntos. Los meses pueden comenzar con cualquier mes que el club decida para comenzar el año y terminar con el mes que decidan para terminar. Cada mes debe enumerar las semanas cuando habrá una actividad del CGM y fechas importantes, días feriados o eventos grandes que serán considerados. También registrar las fechas para los eventos de la conferencia en general y la fecha que el club ha escogido para ser su fecha de investidura.

Luego la directiva debe llenar la gráfica con los requisitos de varias clases, requisitos para honores, viajes, eventos de unidades, etc. Una vez que el año sea organizado en la gráfica, entonces de mes-por-mes, reunión-por-reunión, detalles de planificación se pueden hacer a fin de cada mes o trimestre haciendo los ajustes necesarios. La planificación se convierte más fácil, y las responsabilidades individuales más claras cuando este método se usa.

Puede incluir el horario de reuniones semanales, reuniones de la directiva, que uniforme se debe usar y cuando, visible para todos. Un gráfico limpio y condensado se puede proveer también a los miembros del CGM en la noche de iniciación – esto enseña que es un club que sabe para dónde va y demuestra una buena impresión en esa primera noche. ¡Por supuesto, la buena impresión solo dura el tiempo en que el club pueda mantenerse lo más cerca posible al plan trazado!

YEARLY CHART

JANUARY	FEBRUARY	MARCH
APRIL	MAY	JUNE
JULY	AUGUST	SEPTEMBER
OCTOBER	NOVEMBER	DECEMBER

REUNIONES

El CGM puede alcanzar el objetivo del programa solo si reuniones regulares se conducen. Estas reuniones se pueden dirigir de acuerdo a las necesidades del club local.

Hay tres modelos sugeridos de lo cual puede escoger la Iglesia local. Es posible que la Iglesia haga intercambio de un modelo a otro cada año, y también durante el año. Esto provee variedad y puede que alcance necesidades específicas de programación.

Modelo A

Este se conduce en una sesión de tres-horas por semana trabajando en los requisitos del Currículo de Guía Mayor. Con una sección de capellanía/obra misionera (**área espiritual**), una sección de compañerismo cristiano (**social/área física**), y una sección de instrucción (**área mental**).

Aquí hay un ejemplo enseñando una estructura básica. Puede variar esto sin límite para acomodarse a su situación y añadir variedad a su programa.

Minutos	Actividad
15	Ceremonia de Inicio - banderas, oración
15	Devocional
35	Currículo de GM (dentro o al aire libre)
30	Juegos o actividades sociales
35	Currículo de GM (dentro o al aire libre)
45	Honores/pasatiempos/manualidades
<u>5</u>	Anuncios y bendición
180	

Modelo B

Este es un programa de tres-horas semanales, pero se conduce en dos diferentes segmentos: Lo siguiente es un ejemplo del programa, demostrando la estructura básica. Esto puede variar sin límite para acomodarse a su situación y añadir variedad a su programa.

Segmento 1 Dos horas de actividades el sábado, sociales, obra misionera y currículo.

Minutos	Actividad
15	Devocional
50	Currículo de GM (Requisitos Bíblicos)
50	Clase Bíblica, Obra misionera o Grupo de Crecimiento
<u>5</u>	Anuncios y bendición
120	

Segmento 2 Una hora de actividades cada semana, incluyendo marchas, juegos, y currículo.

Minutos	Actividad
10	Ceremonia de Inicio – banderas.
10	Devocional
35	Currículo de GM (dentro o aire libre)
<u>5</u>	Anuncios y bendición
60	

Modelo C

Este es un programa semanal de una hora y media, que se puede modificar de una a dos horas de duración. Si usado, es mejor que se reúnan por lo menos 3 semanas al mes.

Minutos	Actividad
10	Ceremonia de Inicio – banderas, oración
10	Devocional
50	Currículo de GM (dentro o aire libre)
15	Juegos o actividad social
<u>5</u>	Anuncios y bendición
90	

PRACTICAS DEL CLUB DE GUIA MAYOR

El CGM es un club independiente bajo el Ministerio de JA de la conferencia y la estructura de la iglesia local. Tiene la misma independencia que el Club de Aventureros y el Club de Conquistadores tienen el uno del otro.

Puede ser que tengan diferentes horas para reuniones, y/o si necesario un diferente local. Sin embargo, puede reforzar el sentido de identidad y colaboración, si comparten el mismo nombre. Por ejemplo:

- Club de Aventureros Tyrifjord
- Club de Conquistadores Tyrifjord
- Club de Guías Mayores Tyrifjord

Los detalles específicos de la participación de los miembros de CGM en el Club de Conquistadores, Aventureros, y Jóvenes son mencionados en el Currículo de Guía Mayor. El CGM es dedicada a entrenar a líderes jóvenes y proveerles un lugar para lograr estas prácticas. Estas prácticas son emparejadas con las necesidades del Club de Conquistadores, Aventureros, o Ministerio de Jóvenes de la Iglesia local, usando el criterio del comité ejecutivo del CGM en consulta con la junta local y el Departamento de jóvenes de la conferencia.

CONSTITUCION DEL CLUB DE GUIA MAYOR

Artículo I – DEFINICIONES

Como ha sido usado en la constitución y el Manual Administrativo del Club de Guía Mayor, las palabras en este Artículo tendrán el siguiente significado:

- **EMJA:** Entrenamiento del Ministerio de Jóvenes Adventistas
- **Guía Mayor (GM):** Guía Mayor es un título de reconocimiento para un líder laico quien complete el entrenamiento descrito en el Currículo de Guía Mayor. Este reconocimiento es dado por la Iglesia Adventista del Séptimo Día, e implica un voto de confianza.
- **CGM:** Club de Gaia Mayor
- **Currículo de Guía Mayor:** Estos son los requisitos necesarios para ser un Guía Mayor.
- **Investidura de GM:** Es una ceremonia cuando un miembro del CGM, que complete todos los requisitos del Currículo de GM, recibe el reconocimiento oficial de la IASD como Guía Mayor.
- **Nivel de Guía Mayor:** Se entiende que el nivel de complejidad enseñando a los Conquistadores (10-15 años de edad) es diferente del nivel para Guías Mayores (16 años en adelante). Los miembros del CGM pueden ser estudiantes de Universidad, o profesionales.
- **Generación de Milenio:** Es el demográfico que sigue la Generación X. No hay fechas precisas para cuando esta cohorte comienza o termina; demógrafos e investigadores típicamente usan los tempranos 1980s como años de nacimiento de comienzo y los años medios de 1900s hasta los tempranos del 2000 como fechas de nacimiento para concluir.
- **Sociedad Misioneros Voluntarios:** fue la primera sociedad de misioneros voluntarios para jóvenes de la IASD. Es el precursor a la Sociedad de Adventista y el Club de Conquistadores.
- **DN (NAD):** División Norteamericana de la Iglesia Adventista del Séptimo día
- **IASD:** Iglesia Adventista del Séptimo Día
- **Jóvenes Adolescentes y Jóvenes Adultos (SYYA):** Cuando este término es mencionado en el Manual, se refiere a los “Jóvenes Adolescentes” como jóvenes de la edad 16-18 y “Jóvenes Adultos” como jóvenes de la edad de 18- 35+. Estos términos no están relacionados a un estatus civil, empleo o académico. Estos términos en este orden no están relacionados tampoco al nombre de cualquier ministerio de la IASD.

Artículo II - NOMBRE

El programa para el ministerio holístico para personas mayores de 16 años dentro de la Iglesia Adventista del Séptimo día, y patrocinado por el Departamento del Ministerio de Jóvenes es llamado el Club de Guía Mayor.

Artículo III – PROPOSITO

Los objetivos de un Club de Guía Mayor tienen su énfasis en el desarrollo de liderazgo, discipulado, obra misionera, y evangelismo. Estos objetivos son las metas primarias del CGM, y el Currículo del Guía Mayor es el mapa para lograr estas metas.

Es esperado que los siguientes objetivos sean logrados por un CGM:

1. Enfatizar crecimiento espiritual y personal para una relación más íntima con Cristo.
2. Proveer entrenamiento de Guía Mayor basado en el Currículo del Guía Mayor de la DNA.
3. Ayudar con los ministerios de jóvenes y la iglesia en su liderazgo, discipulado y planes de obra misionera.
4. Proveer a Guías Mayores el entrenamiento de liderazgo para un servicio efectivo cristiano en la iglesia y ministerio juvenil.
5. Involucrar miembros del Club de Guía Mayor en la comunidad de la Iglesia por medio de actividades sociales que animan la amistad cristiana y el apoyo mutuo.
6. Enseñar y promover una vida integral saludable.
7. Participar en eventos auspiciados por la conferencia.

Artículo IV - ORGANIZACION

El programa del Club de Guías Mayores es organizado y dirigido por el Departamento de Jóvenes de la DN para su territorio. Ofrece una gran variedad de experiencias de aprendizaje para edades de 16 en adelante, y es operado por la iglesia Adventista del Septimo Dia local bajo la dirección y control del Director de Jóvenes de la Conferencia local.

Cada CGM es administrado por un director, subdirector, instructores, un capellán, un secretario, y un tesorero. Si necesario, el club es dividido en unidades separadas, cada unidad con un promedio de seis a doce miembros.

Como principios básicos de organización, las pautas del Comité de Guías Mayores de la DN son:¹⁵

- Todos los clubes deben estar autorizados y registrados con la conferencia y cumplir los requisitos de seguro.
- Todos los miembros deben estar en servicio a los Aventureros y/o Conquistadores, o un Ministerio de Jóvenes Adventistas aprobado.
- Clubes de GM deben dividirse en áreas, distritos, federaciones, etc.
- Proveer asistencia a los Aventureros, Conquistadores o Ministerio de Jóvenes de la iglesia local y/o conferencia en Entrenamiento de Liderazgo, discipulado y obra misionera.

Artículo V – ELECCION DE OFICIALES Y OTRA DIRECTIVA

COMITÉ EJECUTIVO DE GUIAS MAYORES

Sección 1 **Director Administrativo, Director y Subdirectores:** El comité de nombramientos de la iglesia local eligen al director del CGM. Estos deben ser miembros bautizados en estatus bueno y regular, preferible Guía Mayor, que sus intereses y habilidades califican para este ministerio. Entonces se sugiere que ellos o él/ella sea invitado a sentarse con el comité de nombramientos para la elección de los subdirectores. El número de subdirectores escogidos depende en el número de miembros en el CGM.

Sección 2 **Secretario y Tesorero:** El director y subdirectores entonces escogen al secretario y el tesorero. Una persona puede cuidar de las dos posiciones si

¹⁵ Minutes 3.12.13 - NAD Master Guide Committee.

es apropiado. Estas posiciones pueden ser llenada por subdirectores, u otros miembros de la directiva.

Sección 3 **Capellán:** Cada club tendrá que escoger un capellán; una persona que tomara responsabilidad para dirigir el culto y servicios especiales, y tomara un interés personal en cada miembro del CGM y miembros de la directiva dentro del club. Él/ella puede ser uno de los subdirectores, o el pastor de iglesia, pastor asistente, pastor de jóvenes, anciano de iglesia, etc.

Artículo VI – DEBERES DE LOS OFICIALES Y DIRECTIVA

Sección 1 **Director:** Todas las actividades del CGM estarán bajo su supervisión. El director nombrara al presidente de todos los comités después de consultar con los subdirectores o comité ejecutivo.

Sección 2 **Subdirectores:** Subdirectores aceptarán las tareas del director y compartir en las responsabilidades de liderazgo del club. Debería haber dos o más subdirectores de acuerdo a las necesidades del club local. Un subdirector designado por el director toma cargo de las reuniones del club en la ausencia del director. También se le puede pedir por el director que presida las reuniones de directiva.

Subdirectores deben trabajar en lo siguiente:

- **Entrenamiento de Liderazgo:** Planificar y coordinar el Curso de Liderazgo para Guía Mayor.
- **Discipulado:** Ayudar el ministerio de Iglesia local para enseñarle a la directiva, adolescentes, y niños a tener una vida vibrante cristiana de servicio.
- **Obra Misionera:** Planificar, coordinar y apoyar los esfuerzos de obra misionera, programas de evangelismo, y proyectos de misión-servicio.
- **Social:** Planificar y promover actividades generales para fortalecer el grupo

Sección 3 **Secretario:** El secretario del CGM generalmente es un subdirector, pero también puede ser alguien que la directiva haya escogido. El secretario será responsable de mantener todos los archivos del club además de aquellos que guarda el tesorero, tanto como enviando información del club a miembros por correo electrónico. En clubes pequeños un individuo puede hacer el trabajo de secretario y tesorero.

Sección 4 **Tesorero:** El tesorero del CGM generalmente es un subdirector; sin embargo, se puede escoger de los miembros de la directiva. Es importante que el tesorero trabaje cerca mente con el director y tesorero de iglesia, manteniendo buena comunicación en referencia a los gastos del club y fondas que tengan a mano. En clubes pequeños, el mismo individuo puede hacer las dos funciones de tesorero y secretario, a pesar de que un programa más eficiente se puede ejercer si son separados. El tesorero tiene que ser un individuo que manejara los fondos del club con exactitud y buen cuidado.

Sección 5 **Capellán:** El capellán tiene un rol muy importante dentro del club, al dirigir y proveer oportunidades para el desarrollo espiritual, cooperación y cuidado entre la directiva del CGM y los miembros. Él/ella debe tener la habilidad para organizar, así como dirigir efectivamente las actividades del club.

Artículo VII - REUNIONES

Sección 1 Reuniones regulares del CGM deben ocurrir por lo menos dos veces al mes. El lugar, hora y duración de las reuniones será decidido por el comité ejecutivo y será basado en uno de los tres siguientes modelos:

Modelo A Este se conduce en una sesión de tres horas trabajando en el Currículo de Guía Mayor. Con una sección de capellanía/obra misionera, compañerismo Cristiano, e instrucción.

Modelo B Este es un programa de tres horas, pero se conduce en dos segmentos separados:

Segmento 1 Dos horas de actividades en Sábado, compañerismo, obra misionera y currículo.

Segmento 2 Una hora de actividades durante la semana, incluyendo marchas, juegos, y currículo.

Modelo C Este es un programa semanal de una a dos horas cada uno.

Sección 2 Reuniones de directiva debe ser una vez al mes como sea anunciado.

Sección 3 Reuniones del comité ejecutivo son cada trimestre.

Sección 4 El programa anual del CGM debe incluir los requisitos como estipulados por el Departamento de jóvenes de la conferencia local y su sistema calificación.

Artículo VIII – MEMBRESIA Y EXTENSIONES DEL PROGRAMA DEL CGM

Sección 1 Requisitos para ser un miembro del CGM son los mismo que están en el Currículo de Guía Mayor.¹⁶

- Ser miembro bautizado de la Iglesia Adventista del Septimo Dia.
- Tener una carta de recomendación de la junta de tu iglesia local, diciendo que el candidato esta en estatus regular.
- Tener por lo menos 16 años de edad para comenzar el currículo de Guía Mayor y por lo menos 18 años para completar.

Sección 2 Se concederá la membresía cuando las siguientes especificaciones sean alcanzadas:

- Aceptación de la solicitud.
- Pagar cuota de membresía.
- Uniforme completo.
- Disposición a conformarse a los principios del Voto del CGM y principios Adventistas del Septimo-día.
- Disposición a participar en todas actividades del CGM.

Sección 3 Jóvenes No-Adventistas que se conforman a los requisitos anteriores y están en proceso de ser bautizados pueden ser aceptados como miembros.

Sección 4 La entrada de nuevos miembros en el CGM será al principio de cada trimestre del programa del CGM y/o tres o cuatro fechas predeterminadas en el año.

Sección 5 Cualquier miembro del CGM que abiertamente reúsa conformarse a los requisitos anteriormente mencionados, tendrá una entrevista con el miembro de

¹⁶ Minutes 3.12.13 - NAD Master Guide Committee.

la directiva más allegado para que pueda tener un dialogo abierto acerca del asunto. Si la situación no cambia, este miembro de la directiva y el director del CGM hablaran con él/ella. Si su actitud no cambia, el comité ejecutivo del CGM le puede pedir que abandone el programa temporeramente.

- Sección 6 La extensión de un ciclo del programa del CGM puede variar de acuerdo al currículo de Guía Mayor por un mínimo de un año a un máximo de tres años.
- Durante este ciclo, el CGM debe lograr la mayoría de los requisitos del currículo de GM que se puedan aprender dentro de un grupo.
 - Después de completar este ciclo, el candidato GM debe estar listo para la investidura y servir como sea necesario en el Club de Aventureros, Conquistadores y Ministerio de Jóvenes fuera del CGM.
 - El nuevo GM investido puede quedar en el CGM como miembro de la directiva si es requerido.
 - El nuevo GM investido puede participar en eventos del CGM si aprobado por el comité ejecutivo del CGM.

Artículo IX – UNIFORME

Sección 1 **Uniforme de Gala:** El uniforme de gala oficial del Guía Mayor es determinado por la división correspondiente de la oficina mundial y es el uniforme recomendado para cada miembro del club y oficial, y solo se usará en reuniones del club y otras ocasiones como sea indicado por el director del club.

Sección 2 **Uniforme Clase B:** El uniforme recomendado por la conferencia para el campo para cada miembro del club se usará en cada actividad del CGM como sea indicado por el director del club.

Artículo X – FINANZAS DEL CLUB

Sección 1 Las cuotas anuales, semanales, mensuales, o trimestrales establecidas por el comité ejecutivo se debe pagar cuando la aplicación es llenada con el secretario. Esta cuota se devolverá si la aplicación no es aceptada.

Sección 2 Se cobrará una cuota anual para el seguro personal que estará incluido en la registración anual donde sea aplicable.

Sección 3 Un reporte financiero se presentará en la reunión del comité ejecutivo del club.

Sección 4 Ningún candidato a GM deber salir del club por asuntos financieros. El CGM debe tener un fondo para estos casos.

Artículo XI – POLIZA

El club será dirigido por pólizas estipuladas por el Departamento de Jóvenes de la Conferencia Adventista del Septimo Dia local.

Artículo XII – Enmiendas

Esta constitución puede ser modificada por una votación de dos tercios de la directiva del comité del CGM, pero solo entra en efecto después de la aprobación por el comité de la Unión.

Apéndice A

Como entender a la Generación del Milenio¹⁷

La Generación del Milenio (también conocidos como Generación Y) son definidos como los adolescentes y jóvenes adultos que nacieron después del 1980. Características de los Milenios varia por región, dependiendo de condiciones sociales y económicas. Sin embargo, la generación es generalmente marcada por un incremento en la familiaridad del uso de comunicaciones, media, y tecnología digital. Algunas características de cristianos en esta generación son:

Comunidad Cristiana

- Los Milenios se trasladaron de individualismo a una cultura comunitaria. Prefieren conectarse con otros en un nivel personal, ser parte de un grupo o equipo que les involucre en actividades sociales o de alcance en la comunidad.
- Su confianza en estructuras jerárquicas ha disminuido con una resistencia resultante positiva a la forma de hacer cosas en “los establecimientos” y como ven las cosas.
- Como consecuencia, los Milenios no siguen a un líder por su posición, título o investidura, sino por el impacto que tiene en sus vidas en un nivel personal. Esto significa que la iglesia debe escoger un director para el CGM que pueda conectarse con miembros del club de forma personal, amistosa y cristiana.
- En busca de la verdad:
 - Los Milenios tienen una fuerte resistencia a declaraciones proposicionales que “caen del cielo” que tienen que ser aceptadas sin examinación o cuestionar.
 - Por su falta de confianza, muchos creen en el idealismo, en un mundo perfecto ideal que no existe, y cuando se enfrentan con el mundo en realidad experimentan frustración.
 - Los Milenios han sido excesivamente complacidos y sobreprotegidos: Ganan trofeos solo por participar. Sus padres no estaban presentes por la carga de sus trabajos, y ellos “compensaron” a sus hijos con regalos y premios. Milenios pueden estar en problemas con sus maestros por falta de tiempo con sus padres.
 - Milenios no tienen ningún problema para trabajar en equipo u organizaciones estructurales, pero si reaccionaran a declaraciones impuestas sobre ellos que son presentadas sin explicación. (esta explicación está en la oración del primer párrafo)
 - Líderes Cristianos tendrán menos dificultad cuando ellos son incluidos en la conversación.
- Comunicación experiencial tomo el lugar de comunicación conceptual tradicional. Así, para Milenios, una idea o una lección es mejor asimilada por una experiencia personal o un testimonio, en un ambiente de comunidad. Ellos buscan un Club/Iglesia que sea relacional. No quieren una clase de cristianismo; quieren relacionarse con una comunidad cristiana real que practica lo que predica. Se trata más de ejemplo y discipulado que meramente transmitiendo información.

¹⁷ Based on the class Ministry to Youth and Young Adults by Professor Allan Walshe, DMin. Spring 2017.

Autenticidad

- Para los Milenios, autenticidad es la piedra clave en construir una comunidad. Ellos buscan personas reales que son de confiar y auténticas, personas que reconocen sus problemas y buscan soluciones reales. Se espera que un líder Cristiano: dependa de Dios, honesto con problemas, y enseñe con teoría y experiencia. No se espera que un líder Cristiano sea perfecto.
- La búsqueda de una identidad y propósito tomo el lugar de metas tradicionales de riqueza y poder. Esto es una característica positive que empodera las actividades de obra misionera y servicio a la comunidad. Están en una etapa de transición, buscando identidad, una vocación, una vista mundial, y creando relaciones.
- Multi-culturismo es una realidad, no una meta del futuro, para los Milenios. Crecieron en una sociedad multicultural, donde se hace normal para ellos estar en una comunidad transcultural.

Espiritualidad

- Los Milenios posiblemente son la generación más espiritual de todos los tiempos, pero no es necesariamente una espiritualidad Bíblica.
- La presión social es especialmente fuerte en los Milenios. Ellos buscan ser amados y aceptados no solo con su familia y amigos, pero también entre miles de contactos en las redes sociales. Por esto una comunidad real donde ellos puedan ser amados y aceptados es tan importante para ellos. Aquí es donde la IASD debe ser una Iglesia de refugio para ellos; una comunidad Cristiana que les da la bienvenida y les abraza, sin condenarles por ser culturalmente diferentes, pero les guía en las verdades bíblicas del cristianismo practico.

En resumen, Milenios quieren una comunidad real Cristiana que les da la bienvenida y no les dice como ser cristianos, pero les enseña como es en realidad. Una comunidad que les brinda un espacio para crecer en confianza y espiritualidad. Una comunidad Cristiana con miembros auténticos y honestos que reconocen sus errores y necesidad de un Salvador. Y no ofrece una mera clase Bíblica, sino una experiencia Bíblica.