

# CURSO DE CONSEJEROS

## MÓDULO 3: ESTRUCTURA Y PLANIFICACIÓN

# Propósito del Club

Salvar del Pecado  
y  
Guiar en el Servicio

# Áreas de desarrollo

Área cognitiva

Área afectiva

Área psicomotriz

# ESTRUCTURA

## Directiva

Director, 2 Subdirectores, Secretari@,  
Tesorer@, Instructores y Consejeros

(MI15 104)

Unidad

Unidad

Unidad

# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)

Muchos dirigentes de clubes no se dan cuenta a primera vista del provecho que se puede obtener trabajando bajo el modelo de las Unidades. Este consiste en organizar a los Conquistadores en pequeños grupos permanentes, bajo el mando de uno de ellos que viene a ser el capitán de la unidad.

# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)

Para lograr mejores resultados, es menester dar al capitán plena responsabilidad. Si ésta se restringe, los resultados dejarán también que desear. Pero si los Directores del club saben servirse de los capitanes, podrá evitarse inconvenientes pérdidas de tiempo.

# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)

Sin embargo, el fin principal de este sistema, no es evitar molestias al director del club, sino dar responsabilidad al Conquistadores. Esta es la mejor manera de formar su carácter.

# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)

Miembros: 5-8

Tareas de la unidad: Establecidas por la directiva, orientada al logro

Tareas de los miembros:  
en función de sus roles



# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)



CAPITÁN DE LA UNIDAD: Líder, responsable, muy educado y conocedor de las actividades de los Clubes de conquis. Ejemplo en todo, preocupado por sus compañeros, buen Cristiano, ama trabajar en equipo, planificador, primero en el avance de tarjeta de clases.

1. Es el líder de la Unidad.
2. Coordina la planificación de la unidad con la asesoría del Consejero.
3. Traza planes de avance para los miembros de la Unidad

# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)

SUB-CAPTÁN DE UNIDAD: Mismas aptitudes del capitán.

1. Sustituye al Capitán en su ausencia.

2. Ayuda al {capitán en sus labores.

3. Ayuda al levar el banderín de Unidad.

4. Es un amigo y colaborador de la Unidad.

5. Vela que la unidad esté lista para la inspección. Se las arregla para que la unidad esté siempre lo mejor presentada, que cada uno leve bien puestas sus insignias

# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)

## SUB-CAPTÁN DE UNIDAD:

6. Cuida de los menores y los rezagados.

7. Planifica con el Capitán de Unidad las actividades

8. Se dedicará a ayudar a los miembros de su Unidad a realizar las Especialidades.

9. Es un acampador experimentado, suele tener a cargo el adiestramiento de campismo de la Unidad. Instruye a la Unidad en orden cerrado.

# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)



SECRETARIO DE UNIDAD: saber redactar, trabajo editorial, buena ortografía, asistencia puntual a las reuniones y actividades, coleccionista de fotografías, saber hacer o seleccionar dibujos, registros, etc.

1. Mantiene al día y nutre siempre el Álbum de la Unidad
2. Lleva registro de asistencia a las reuniones y el avance de los requisitos de clase.
3. Es responsable del museo de la Unidad (recuerdos, trofeos, reconocimientos, etc)
4. Archiva el material que recibe la Unidad

# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)



TESORERO DE UNIDAD: Aptitudes y conocimientos: nociones de contabilidad, espíritu sistemáticamente ahorrativo, cumplimiento de sus obligaciones sin atraso, considerado para hacer gastos, responsable de los fondos encomendados, miembro regular conocido por todos, etc.

# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)

COMISARIO DE UNIDAD: habilidad, manual, espiritual de economía, sentido práctico, disposición de trabajar en equipo, trabajo tesonero, consciente de su responsabilidad, capaz en las emergencias, espíritu de inventiva, sensato en sus decisiones.

# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)

## COMISARIO DE UNIDAD:

1. Lleva el inventario de las propiedades de la Unidad.

2. Asegura la conservación y el cuidado de todo el equipo de Unidad y su lugar de almacenamiento. En esta tarea puede ser ayudado por otros Conquistadores de la Unidad.

3. Guarda, entrega y recibe el equipo de Unidad

4. Gestiona ante la unidad la confección y adquisición de nuevo material, habiendo averiguado previamente los mejores precios, modelos y características.

# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)

## Cargos Especiales (Puestos de Acción:

### COCINERO:

1. Recopila recetas para utilizarla en las actividades
2. Responsable de la preparación de los alimentos
3. Muy aseado
4. Deja toda la cocina ordenada para la inspección.
5. Trabaja en equipo con toda la unidad especialmente con el Aguador y el Leñador, que velan por el fuero y la limpieza del lugar del fogón y sus alrededores.
6. Entrena a un pupilo para que le ayude o en un momento dado lo pueda reemplazar.
7. Sugiere le menú para los campamentos de Unidad.



# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)

## Cargos Especiales (Puestos de Acción:

### PIONERO:

1. Experto en nudos, amarres, manejo de herramientas y construcciones de campamento.
2. Realiza con ayuda de sus compañeros construcciones de Campamento.
3. Diseña el campamento.
4. 4. instruye a sus compañeros en estas lides.
5. 5. Experto en señales y comunicaciones.

# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)

## Cargos Especiales (Puestos de Acción:

### LEÑADOR:

1. Responsable de tener a disposición del Cocinero leña gruesa, leña mediana, astillas y yesca en cantidades suficientes.
2. Está a cargo del orden y limpieza del sitio de hachas, y alrededores de la fogata o fogón
3. Experto en tipos de fuego, selección del combustible, y medidas de seguridad.
4. Debe velar junto con el cocinero y el aguador que no quede nada después de un fuego.

# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)

## Cargos Especiales (Puestos de Acción:

### LEÑADOR:

1. Responsable de tener a disposición del Cocinero leña gruesa, leña mediana, astillas y yesca en cantidades suficientes.
2. Está a cargo del orden y limpieza del sitio de hachas, y alrededores de la fogata o fogón
3. Experto en tipos de fuego, selección del combustible, y medidas de seguridad.
4. Debe velar junto con el cocinero y el aguador que no quede nada después de un fuego.

# LA UNIDAD

(GM Samuele Spinosa)

## Cargos Especiales (Puestos de Acción:

### AGUADOR:

1. Tiene siempre agua en la cocina para cocinar, lavar y tomar.
2. Ayuda al cocinero y ayudante lavar los utensilios de cocina.
3. Quema la basura.

### EXPERTO DE TRANSMISIONES:

1. Experto en Semáforo, Código Morse y Lenguaje Gestual.
2. Instruye a la Unidad en estas áreas.
3. Lleva el equipo necesario para realizar las transmisiones, banderines, silbato, radios transmisores, etc.
4. Responsable de enviar y recibir mensajes.

# PREGUNTAS

# PLANIFICACIÓN

## Objetivos en la planificación de clubes

1. Trabajo de investidura

2. Camporees

# PLANIFICACIÓN

Toma en cuenta...

1. La planificación del club se establece en función de las necesidades que posee cada unidad
2. Cada consejero se reúne con su unidad para discutir línea de acción para cumplir requisitos
3. Cada unidad puede tener hasta dos momentos de investidura
4. La directiva del club toma las necesidades y canaliza eventos, instructores, etc
5. Ideal dejar un domingo al mes libre

# PLANIFICACIÓN

Toma en cuenta...

5. La planificación ha de ser preferiblemente semestral, cerrando ciclos de investidura en cada oportunidad
6. La una vez levantada la planificación, se lleva ante el concilio JA para levantar un calendario único de acciones, y establecer colaboración mutua (Sociedad JA apoya en cumplir requisitos, etc)
7. La junta ha de aprobar cualquier programa, así como cambio de fecha, listado de asistentes (Para cubrir el requisito de Adventist Risk Management



# PLANIFICACIÓN

## EL PROGRAMA REGULAR

### Acto Cívico (15 minutos)

1. Formación y orden cerrado
2. Himnos e ideales
3. Oración
4. Grito de guerra por unidad

# PLANIFICACIÓN

## Devocional (15 minutos)

1. Servicio de Canto
2. Palabras

## Rincón de la Unidad (15 minutos)

1. Servicio de Canto
2. Palabras

# PLANIFICACIÓN

## Cumplimiento de requisitos (40 minutos)

Especialidades, requisitos, etc

## Requisitos/Especialidades (40 minutos)

Especialidades, requisitos, etc

# PLANIFICACIÓN

## El rincón del club (20 minutos)

Un momento para analizar la situación del club, aspectos a mejorar, anuncios, detalles de planificación

## Juegos Sociales (20 minutos)

Especialidades, requisitos, etc

## Clausura, palabras finales (10 minutos)

Especialidades, requisitos, etc