



Iglesia Adventista
del Séptimo Día

UNIÓN VENEZOLANA ORIENTAL

REGLAMENTO DEL MINISTERIO JUVENIL EN LA UNIÓN VENEZOLANA ORIENTAL



DISCIPULADO JA

MINISTERIO JUVENIL ADVENTISTA

ESTADOS ETERNOS

Reglamentos del Ministerio Juvenil en la Unión Venezolana Oriental

Administración de la Unión Venezolana Oriental

Presidente Pr. Luis Paredes

Secretario Pr. Jaime Rojas

Tesorero Licdo. Saúl Brito

Listado de Líderes Juveniles

Unión Venezolana Oriental Pr. Jesús David Chacón

Asociación Venezolana Central Pr. José Manuel Cedeño

Asociación Venezolana Centro Oriental Pr. Jorge Delgado

Asociación Venezolana Centro Sur Pr. Jairo Parra

Asociación Venezolana Oriental Pr. Ramón Marcano

Asociación Venezolana Sur Oriental Pr. Yorman Mieres

Misión Venezolana de los Llanos Centrales Pr. Freddy Pérez

Misión Venezolana NorOriental Pr. Edgardo Parra

Misión Venezolana del Sur de Bolívar Pr Yorwins Ortega

Listado de Coordinadores de Área Voluntarios UVO

Clubes Marivi Rivero

Bandas Marciales Reison Lopez

Universitarios MCP Richar Teran

Cuerpo de Cadetes Paul Trujillo

Líder Juvenil Adulto: Mildred Moreno

"Es importante destacar que para la elaboración de este reglamento contamos con el valioso apoyo de pastores y líderes de distintos niveles de la iglesia en todo nuestro territorio. Agradecemos profundamente sus significativas contribuciones."

Objetivo Poner en práctica el plan de acción de la iglesia mundial promovido por la División InterAmericana en el territorio de la Unión Venezolana Oriental, denominado EL DISCIPULADO EFECTIVO, el cual se desarrolla por medio del valor de la AMISTAD.”

Eslogan Cultivando Amistades Eternas

“El Salvador trataba a los hombres como quien deseaba hacerles bien. Les mostraba simpatía, atendía sus necesidades y se ganaba su AMISTAD”. **Elena White**

En la Unión Venezolana Oriental trabajamos para que cada uno de nuestros jóvenes y líderes experimente un discipulado auténtico. Queremos que cada joven cultive amistades con otros Jóvenes Adventistas que le ayuden a consolidar su fe y le permitan fortalecer su sentido de misión para atraer a otros jóvenes a los pies de Cristo. Entendemos que no hemos sido llamados a competir entre nosotros, sino a unirnos como un gran ejército para combatir los ataques del enemigo. Por esta razón, promovemos la confraternidad y el trabajo en equipo para lograr tal objetivo. Deseamos que todos los Jóvenes Adventista de nuestro Campo tengan como meta la excelencia en todo lo que hagan, recordando que todo debemos hacerlo para Dios.

“Y todo lo que hagáis, hacedlo de corazón, como para el Señor y no para los hombres; sabiendo que del Señor recibiréis la recompensa de la herencia, porque a Cristo el Señor servís.” **Colosenses 3:23-24**

Aunque hemos vivido momentos desafiantes, también puede verse en medio de ellos la mano de Dios. Por eso, animamos a toda la juventud de la UVO a no ponerse límites en lo que desean lograr para Dios, sino a desafiarse, confiando en que su poder está de nuestra parte; siempre a favor de este maravilloso Ministerio Juvenil y de quienes lo conforman.

"No tenemos nada que temer al futuro, a menos que olvidemos la manera como Dios nos ha conducido, y lo que nos ha enseñado en nuestra historia pasada." **Elena White**

Artículo I - Ministerio Juvenil Adventista (MJA)

Sección 1: es un Ministerio a favor de los Jóvenes Adventistas; que promueve el desarrollo espiritual, mental y físico, propiciando espacios para la interacción social cristiana y un programa activo de testificación a través del Departamento de Jóvenes de la iglesia local,

y con el apoyo de las diversas organizaciones juveniles (otras áreas del MJA) en pro de un discipulado amistoso permanente. **Manual de Iglesia pág. 109/**

Sección 2: Ideales JA

Voto “Por amor al Señor Jesús, prometo tomar parte activa de la obra de los **Ministerios Juveniles Adventistas**, haciendo cuanto pueda para ayudar a otros, y para terminar la obra del evangelio en todo el mundo”.

Blanco “El mensaje del advenimiento a todo el mundo en mi generación”

Lema “El amor de Cristo me motiva”

Misión “Guiar a los jóvenes a una experiencia salvadora con Jesús y ayudarlos a aceptar su llamado al discipulado.”

Artículo II – Programa de Sociedad de Jóvenes

Sección 1: el programa de SJA **es el espacio para las actividades de crecimiento espiritual y compañerismo cristiano** en donde convergen los jóvenes que conforman las diferentes organizaciones que integran el ministerio juvenil de la iglesia, conocidas también como **Áreas del Ministerio Juvenil Adventista** y quienes trabajan con ellos. Estos programas deben inspirar, motivar y fortalecer la fe de los Jóvenes Adventistas, así como fortalecer los lazos de amistad y compañerismo entre ellos y brindarles las herramientas para alcanzar a otros jóvenes que no conocen a Dios. Este programa debe ser planificado y ejecutado por la “Directiva del Ministerio Juvenil” de la iglesia local, con el apoyo de los jóvenes de la iglesia.

Sección 2: todos los programas y actividades de los Ministerios Juveniles Adventistas deben promover las tres áreas del discipulado: Comunión - Relación - Misión.

- **Comunión:** es el espacio para el encuentro con Dios a través de la oración y el estudio de su palabra.
- **Relación:** es el espacio para el encuentro con otros jóvenes adventistas con la intención de fortalecer su círculo de amistad con jóvenes de su misma fe.
- **Misión:** es el espacio para que los jóvenes compartan su fe con otros de manera dinámica y creativa.

Sección 3: programa sugerente

- Palabras de apertura y oración inicial
- Alabanzas
- Bienvenida
- Especial (Banda Marcial)
- Sabías que... Tips de conocimiento (Universitario)
- Talentos infantiles... espacio para los niños más pequeños donde ponen en práctica sus talentos (Aventureros)
- Conexión Bíblica con toda la feligresía (Joven Adulto)
- Noti joven y presentar los avances del plan misionero JA
- Especialidades (Conquistadores y Guías Mayores)
- Cómo actuar en caso de emergencia (Cadetes)
- Tema central del día
- Cerrar con juegos sociales o realizar alguna dinámica de integración en medio del programa.

Nota: este programa debe ser elaborado por toda la directiva del **Ministerio Juvenil Adventista (MJA)** de la iglesia local y desarrollado por el conjunto de jóvenes que estos representan. El ítem y los tiempos cambiarán según la necesidad de la iglesia. Recuerden que es solo sugerente y se podrá adaptar siempre y cuando se le dé participación a todas las áreas del Ministerio Juvenil existentes en la iglesia local.

Artículo III – Directiva del MJA

Sección 1: la Directiva del Ministerio Juvenil Adventista estará conformada por la suma de las organizaciones que integran el ministerio juvenil de la iglesia, (la suma de todas las áreas del MJA). ***Manual de Iglesia Pág. 114***

Sección 2: entre ellas podemos destacar las siguientes:

- **Director de Aventureros:** trabajará con los pequeños entre 4 a 9 años, juntamente con los padres, tanto de la iglesia, como de la comunidad, fortaleciendo su fe en Dios y su vínculo familiar desarrollando las 6 clases de menores, ya establecidas por el Ministerio Juvenil.
- **Director de Conquistadores:** velará por los preadolescentes y adolescentes de 10 a 15 años tanto de la iglesia como de la comunidad, propiciando su desarrollo

armonioso mediante el currículo de las 6 clases ya establecidas por el Ministerio Juvenil y participando de los programas del departamento en los diferentes niveles de la organización.

- **Director de Guías Mayores:** se encargará de capacitar a los jóvenes a partir de los 16 años, para el liderazgo de los menores por medio de la tarjeta de Guía Mayor y las certificaciones de Guía Máster y Guía Instructor. A su vez trabajará con el director del Club de Líderes preparando a los jóvenes adultos para el trabajo con los menores.
- **Director de Jóvenes Adultos:** atenderá el club de líderes de su iglesia, en donde se trabajará con la carpeta de Líder Adulto, con la carpeta de Líder Mentor, Embajadores y con los Grupos Pequeños Juveniles. También coordinará las actividades y programas de Sociedad de Jóvenes con el apoyo de los demás directores de las diferentes áreas del Ministerio Juvenil y con los coordinadores nombrados. Podrá fungir como **Director de Jóvenes** de la iglesia local con la aprobación de la junta de iglesia. Esto con la intención de asesorar a cada una de las áreas del MJA para que estén funcionando y no como cabeza de todas las áreas ya que cada una de ellas tendrá su director u/o coordinador responsable.
- **Director de Universitarios (MCP):** trazará planes en favor de los estudiantes universitarios que estudian tanto en instituciones adventistas como no adventistas, , los jóvenes a punto de graduarse como bachilleres y los jóvenes profesionales. También creará grupos de apoyo con la finalidad de fortalecer la fe de estos jóvenes. Deberá trabajar en colaboración con el departamento de PCM en los diferentes niveles de la organización.
- **Director de Banda Marcial:** trabajará en la formación espiritual y musical de aquellos jóvenes que tienen el deseo de testificar por medio del toque marcial de banda. Llevará a cabo esta tarea en conjunto con el Campo y la Unión para lograr este propósito.
- **Director de Cadetes:** agrupará a profesionales del área de la salud, rescate y salvamento, junto al personal voluntario no especializado. Adicionalmente, se encargará de programar capacitaciones para entrenar al personal voluntario de manera que puedan brindar apoyo efectivo en las diferentes actividades juveniles y de la iglesia en general.

Sección 3: cada director tendrá su directiva y equipo de apoyo, tomando en cuenta que para elaborar el plan de trabajo del **MJA** de la iglesia local deben reunirse todos los

directores antes mencionados como directiva principal y coordinar acciones juntos en pro de la juventud de la iglesia.

Sección 4: el Líder de los Jóvenes Adultos puede presidir la junta directiva del Ministerio Juvenil Adventista (MJA). **Manual de Iglesia Pág. 111.** Este podrá fungir como director del Ministerio Juvenil de la Iglesia Local.

Sección 5 : la junta o concilio juvenil deberá reunirse tan a menudo como sea necesario, a fin de fijarse metas a corto y largo plazo, para trazar planes para un ministerio exitoso, así como evaluar el progreso de los mismos y hacer ajustes de ser necesarios. **Manual de Iglesia. Pág. 112**

Sección 6: deberán ser invitados a la junta o concilio de **MJA** el director de Ministerios Personales, Ministerio Infantil, encargado de los jóvenes en la escuela sabática, director(a) del colegio, anciano consejero de jóvenes y pastor de iglesia. **Manual de Iglesia Pág. 111** También deberán ser invitados los coordinadores de las otras áreas de la iglesia local vinculadas al MJA tales como: redes sociales juveniles, recreación y deporte, entre otras.

Artículo IV - Liderazgo Juvenil de Distrito y Zona

Sección 1: estos niveles de liderazgo se establecen como una extensión de apoyo al Departamento de Jóvenes del campo local (Asociación / Misión)

Sección 2: los líderes nombrados deberían tener preferiblemente la investidura y experiencia para poder fortalecer y desarrollar el área en la que sean nombrados.

Artículo V — Finalidad

Sección 1: tiene la finalidad de atender a los jóvenes de un determinado territorio.

Sección 2: los líderes nombrados en este nivel deben trabajar bajo el lineamiento del Departamento de Jóvenes del campo local. Por consiguiente, no podrá tomar decisiones sin el consentimiento del líder juvenil del campo local o la administración de éste.

Artículo VI — Territorio a ser atendido

El territorio será establecido por el campo local según la necesidad y la estructura geográfica del mismo.

Artículo VII — Miembros del concilio juvenil de zona

Todos los líderes que forman parte de las directivas y coordinaciones de los diferentes ministerios juveniles que compongan el territorio junto a sus pastores serán parte activa del concilio juvenil de dicha zona:

- Directores de Aventureros:
- Directores de Conquistadores
- Directores de Guías Mayores
- Directores de Joven Adulto:
- Directores de Banda Marcial
- Directores de Cadetes

- Directores de Universitarios MCP

Así como coordinadores de áreas a ese nivel que consideren necesarios (Deporte, redes juveniles y otras).

Artículo VIII — Elección de liderazgo

Sección 1: el líder juvenil del Campo podrá elegir a los coordinadores de áreas a nivel de Campo con la venia de su administración.

Sección 2: el líder juvenil del Campo en conjunto con el vicepresidente de zona podrán llamar a concilio para elegir a los líderes a nivel de la zona.

Sección 3: al momento de realizar cualquier votación de este sentido u otro debe realizarse de manera representativa y no todos los miembros de las directivas presentes podrán votar, eso quiere decir que se deben definir de manera equitativa una representación de los diferentes ministerios e iglesia presentes. Ejemplo, podrían votar solo los directores o se podrían elegir 1 o 2 representantes de cada ministerio presente para que sean los que voten y el resto solo tendría voz. Se podrían seguir los pasos de una sección de nombramientos en iglesia o campo si se van a realizar nombramientos.

Sección 3: la elección de los coordinadores a nivel de distrito quedará a criterio del pastor y el concilio juvenil del territorio. Este al ser nombrado deberá trabajar de la mano con el coordinador de su área a nivel de zona y campo, según los lineamientos de la Unión y División.

Sección 4: el concilio juvenil debe ser dirigido por el líder juvenil de la zona con la venia del vicepresidente de dicha zona. En ausencia del vicepresidente, el líder deberá ser

acompañado por un pastor de la zona que asigne el vicepresidente o el líder juvenil del Campo.

Artículo IX - Parámetros para Investiduras

Sección 1: La ceremonia de investidura es un evento especial realizado por el Departamento de Jóvenes con la finalidad de reconocer el logro alcanzado del joven que cumplió los requisitos establecidos por alguna clase JA en la que se confieren las insignias u honores a candidatos que hayan sido aprobados.

Sección 2: el líder de zona, región o algún otro líder asignado por el líder juvenil del campo podría dirigir la ceremonia de investidura.

Sección 3: la obtención de las investiduras se hará de acuerdo con un orden y tiempo mínimo establecido para garantizar el fiel cumplimiento de todos los requisitos. A continuación, se mencionan los tiempos y orden para la realización de las clases progresivas JA:

- **Aventureros:** tiempo mínimo requerido en cada clase: 6 meses, siguiendo el orden establecido (Corderito, Aves Madrugadoras, Abejas Industriosas, Rayos de Sol, Constructor y Manos Ayudadoras) y ajustándose a la edad mínima requerida.
- ☐ - **Conquistadores:** Tiempo mínimo requerido en cada clase: 6 meses, ajustándose al orden establecido (Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero y Guía) y a la edad mínima requerida.
- ☐ - **Guías Mayores:** el aspirante deberá ser bautizado y tener 16 años como mínimo para ingresar al programa y 18 años al finalizarlo. El periodo mínimo para esta investidura será de 1 año y máximo 2 años, después de este periodo tendrán que actualizar los requisitos. Luego de la investidura de Guía Mayor, el aspirante podrá realizar las certificaciones de Guía Mayor Máster, Guía Mayor Instructor. A la par de su preparación como G.M. podrá ir trabajando con las clases menores, las cuales podrá realizar máximo 2 por año, tanto las de aventureros como las de conquistadores para su debida realización.
- **Embajadores:** el aspirante deberá ser bautizado y tener 16 años como mínimo

- ☐ para lograr la investidura. Además, deberá contar con autorización del Líder Juvenil de la iglesia, zona, campo y la junta de Iglesia. El tiempo mínimo requerido en esta clase serán 8 meses y máximo 16 meses. Muy pronto esperamos estar trabajando con esta carpeta. **Líder Joven Adulto:** el aspirante deberá estar activo en algún área del liderazgo juvenil en su iglesia local, ser bautizado y tener 18 años como mínimo para lograr la investidura. Además, deberá contar con autorización del Líder Juvenil de la iglesia, zona, Campo y la junta de Iglesia. El tiempo mínimo requerido en esta clase serán 8 meses y máximo 16 meses.

- ☐ **Líder Juvenil Senior (Consejero):** el aspirante deberá estar activo en algún área del liderazgo juvenil de la iglesia, distrito o zona, ser bautizado, tener más de 18 años de edad y ser investido de líder joven adulto para lograr esta investidura. Además, deberá contar con autorización del líder juvenil de la zona, Campo y la junta de Iglesia. El tiempo mínimo requerido en esta clase será de 8 meses y máximo 18 meses.

- **Líder de Aventureros:** el aspirante deberá trabajar con la carpeta autorizada por la Unión Venezolana Oriental para esta área de liderazgo. Deberá realizar las carpetas de cada clase y presentarlas para ser evaluadas, máximo 2 clases por año. El padre o representante que trabaje estrictamente la carpeta con su hijo o representado y apoye constantemente al club podrá optar por esta investidura. Con esta investidura no se recibirá un botón como líder, sino que podrá recibir los botones de cada clase de aventureros.

Si el líder que trabajar con aventureros es Guía Mayor Investido podrá usar la pañoleta de Guía Mayor de aventureros sin las franjas de clases como esta en el manual 2023 - 2025, pero si no es Guía Mayor investido, y realizó la carpeta de Líder Juvenil de Aventureros de la Unión podrá usar el pañuelo de Líder de Aventurero con sus franjas de clases.

Nota: todas las investiduras deben ser recomendadas por la junta de iglesia del aspirante.

Sección 4: una clase JA avanzada solo se podrá obtener después o simultáneamente con la clase que le corresponda, si no posee la clase JA no podrá optar por el avanzado.

Sección 5: los medallones de plata y oro son programas diseñados para fortalecer las cualidades físicas y mentales de nuestros jóvenes, así como un desarrollo cultural. Los candidatos deben tener autorización del Líder Juvenil del Campo. La celebración de los medallones debe ser una ocasión solemne, presidida por el líder juvenil del Campo, zona, o en su defecto por un líder o Guía Mayor capacitado y aprobado por el Campo.

A continuación, se listan las edades mínimas requeridas para alcanzar estas investiduras:

- Medallón de Plata, 14 años
- Medallón de Oro, 16 años

Sección 6: los requisitos de los avanzados de Viajero y Guía se podrán obtener si realizan el medallón de plata para Viajeros y oro para Guía, si el aspirante obtiene el medallón de plata mas no está investido de Viajero o Guía no recibirá los avanzados solo el medallón correspondiente. Al momento de obtener las clases regulares se le hará entrega de los avanzados.

Sección 7: Reintegro de Investiduras y Honores a Miembros Apartados Reintegrados

- **Solicitud del Miembro:** Un miembro que se había apartado de la iglesia y que había alcanzado investiduras y honores en las clases de Jóvenes Adventistas (JA) puede solicitar por escrito a la junta de la iglesia donde tiene su feligresía que se le devuelvan tales investiduras y honores.
- **Evaluación de la Iglesia:** La junta de la iglesia local estudiará el caso del miembro después de 6 meses de haberse bautizado nuevamente.
- **Solicitud al Campo:** Si la evaluación de la junta es positiva, esta puede solicitar al Campo (Asociación o Misión) al que pertenece, mediante una carta formal, la reposición de las investiduras y honores del miembro.

Nota: "La seguridad y el bienestar de los menores son nuestra máxima prioridad. Por lo tanto, las personas con antecedentes de conductas sexuales inapropiadas no pueden ser consideradas para trabajar con niños.

Artículo X - Elaboración de las carpetas.

Sección 1: en el informe al Campo se pasará el registro de miembros de club que estén trabajando en las carpetas.

Sección 2: sólo se permitirá el uso de material autorizado por el campo según los lineamientos establecidos por la Unión Venezolana Oriental.

Sección 3: cada requisito debe estar firmado por el director de club y el instructor que haya sido autorizado por el Campo a través de la Zona para dar la instrucción.

Sección 4: los Aventureros y Conquistadores deberán hacer la carpeta a lápiz. A excepción de casos que responden a adaptaciones curriculares en respuesta a una condición.. Los Guías Mayores podrán realizar su carpeta a computadora, entendiendo que lo mejor siempre será trabajar a mano para afianzar el conocimiento.

Sección 5: toda carpeta deberá cumplir con los siguientes parámetros:

- Pulcritud, limpieza y sin hojas rotas
- Dibujos pintados o impresos a color
- Deberá contener los ideales del club
- Deberá contener los datos personales del aspirante.
- el contenido correspondiente en cara sección o área.

Sección 6: las carpetas serán entregadas al Campo local y su presentación será bajo las siguientes opciones:

- Aventureros y Conquistadores: cuadernillo, empastada, anillada, en carpeta de aros, en carpeta marrón con ganchos en carpetas de acetato con varilla o en cuadernos escolares bien presentados y en orden.

- Guías Mayores: carpeta empastada, anillada, en carpeta de aros, en carpeta marrón con ganchos en carpetas de acetato con varilla. Si lo desean pueden entregarla de manera digital en un drive, y llevar en físico las constancias, exámenes y carta recomendación de la iglesia.

Sección 7: todo requisito teórico y/o práctico debe estar presente y debidamente explicado según se requiera en la carpeta.

Sección 8: en la carpeta deben anexarse los exámenes correspondientes a requisitos que así lo ameriten. Entre ellos:

- Carpetas de aventureros: deberán anexarse los exámenes de las especialidades
- Carpetas de conquistadores: deberán anexarse los siguientes exámenes: especialidades, historia denominacional, gemas bíblicas, primeros auxilios.
- Carpetas de Guía Mayor: deberán anexarse los exámenes o certificados de las especialidades y cursos tales como: curso de consejeros, historia denominacional, doctrinas bíblicas, destrezas de liderazgo, destrezas en comunicación, evangelismo infantil y creatividad y desarrollo de nuevas habilidades.

Sección 9: los exámenes serán por escrito, salvo a casos especiales se realizarán de manera oral e irán acompañados de una constancia con la firma del evaluador y la nota obtenida por el joven.

Sección 10: cada especialidad JA que se encuentre en la carpeta, para ser avalada debe presentar, la guía, el examen y la firma del instructor

Sección 11: si el aspirante desea hacer equivalencia en uno de los Cursos de la carpeta de Guía Mayor (destrezas de liderazgo, destrezas de comunicación, evangelismo infantil, creatividad y desarrollo de nuevas habilidades) y colocar certificados o diplomas adquiridos en cursos, diplomados o carrera universitaria, deberá informar al Líder de Zona para evaluar el pensum y si este cumple con los conocimientos exigidos en el requisito de la carpeta JA.

Artículo XI – Gemas y Club del libro

Sección 1: se trabajará con las gemas bíblicas ya establecidas por parte de la División Interamericana.

Sección 2: sólo se permitirá el uso de libros de editoriales adventistas que estén en el listado oficial emitido o aprobado por el departamento de Ministerio Juvenil de la Unión Venezolana Oriental.

MISIONES	NATURALEZA/ CIENCIA	BIOGRAFÍA	RELATOS CORTOS	ADOLESCENCIA
Aquel libro en el altílo	Ellos creían en Dios	Manos consagradas	Arrastrados por la corriente	¿Qué le pasa a mi cuerpo?
Piloto misionero	Más allá de la imaginación	Un ángel sobre la carpa	Su palabra de Honor	Todo no da igual
El buey adventista	La ciencia descubre a Dios	Huye del enemigo	Amor, asombroso amor	Le dije adiós a las citas amorosas
El mártir de las catacumbas	¿La ciencia contra la fe?	Cuando murieron mis dioses	¡No todo está perdido!	Enamórate bien
La rama quebrada	Los orígenes	De quién temeré		20 preguntas que debes formular a tu novi@
El poder invisible del volcán	Sorprendente creación	De cavernícola a cristiano		Cuando los adolescentes piden auxilio
Compartir a Jesús es todo		La victoria de María		Cartas a jóvenes enamorados
Bajo la sombra		Mil caerán		

Artículo XII – Investidura de Guía Mayor

Para la obtención de la investidura de Guía Mayor, el aspirante deberá realizar un curso para dirigentes de Conquistadores (Consejeros). Este curso tiene las siguientes especificaciones:

- El curso es organizado y dado por los dirigentes de la Zona o región con la autorización del Campo al que pertenecen.
- Su realización deberá durar 12 horas académicas.
- Tendrá una vigencia de 2 años. Después de transcurridos los 2 años, si el aspirante no se ha investido, deberá actualizarlo.

Artículo XIII - Instrucciones y especialidades JA.

Sección 1: para aprobar una especialidad JA se deben cumplir con los siguientes requisitos:

- Aprobar un examen con el 80% de la nota
- Deberá tener el material escrito o guía anexado a la carpeta
- Si el aspirante es profesional en el área, podrá colocar como examen de la especialidad el certificado o diploma de la institución académica que certifique los conocimientos adquiridos, además de la guía.

Sección 2: el instructor de especialidades debe tener aprobada la especialidad o ser experto en la especialidad a dictar. El mismo debe ser autorizado por el Campo a través de la Zona.

Sección 3: los certificados de especialidades serán firmados por el instructor autorizado por el Campo a través de la zona y el director del club si es Guía Mayor investido, de no serlo podrá firmar un Guía Mayor asignado por el Campo a través de la Zona.

Artículo XIV – Instructores de seminarios

Los instructores para los seminarios de la carpeta de Guía Mayor serán autorizados por el Campo a través de la Zona.

Artículo XV – Uso de Uniforme

Durante las instrucciones el uso del uniforme deberá ser de la siguiente manera:

- Uniforme de gala: si se realizan en sábado
- Uniforme de gala opcional: en charlas, cursos y especialidades.
- Uniforme de Campaña o Faena: cursos y especialidades prácticas,

Artículo XVI - Evaluación de los aspirantes a investidura.

Sección 1: para participar de una investidura, el candidato deberá:

- Cumplir todos los requisitos teórico-prácticos previstos en la clase JA.
- Preparar una carpeta en la cual tenga un respaldo y resumen de todos los contenidos vistos y actividades prácticas realizadas antes de la investidura.
- Aprobar los exámenes correspondientes de las especialidades y requisitos que los ameriten.
- Aprobar la evaluación de la carpeta por parte de la Zona y el Campo.
- Aprobar un examen general que será aplicado por el campo a través de la Zona.
- Tener su tarjeta de investidura con las respectivas firmas al día.

Sección 2: el Campo por medio de la Zona creará una comisión de revisión de carpetas conformada por Líderes Investidos en el área a evaluar preferiblemente, quienes se encargarán de revisar que tengan todos los requisitos exigidos antes de ser entregadas al campo.

Sección 3: estos exámenes se aprobarán con un 80 % de la nota, para derecho a reparación deberá alcanzar un mínimo de 50% de la nota.

Sección 4: las evaluaciones de Historia Denominacional y Doctrinas serán dirigidas por el Campo. Para aprobar el examen deberá alcanzar un mínimo del 80% de la nota.

Sección 5: si el aspirante a la carpeta de Guía Mayor reprueba el examen de Historia Denominacional con 75% o menos deberá esperar una semana para repetir el examen y si lo reprueba con 50% o menos deberá esperar un periodo de 3 meses para volver a presentar.

Sección 6: una carpeta podrá ser aplazada de acuerdo con los siguientes criterios:

- Si hacen falta exámenes, certificados o constancias de algún requisito
- Si hace falta un requisito por completar
- Si no posee la carta de recomendación de la iglesia

- Si no tiene buena presentación
- Si no posee la firma del director del club y la zona.

Sección 7: la evaluación de investidura aplicada por la Zona, será diseñada por el Ministerio Juvenil del Campo.

Artículo XVII - Imposición de Pañuelo y Cambio de Club

Sección 1: para poder ser considerado candidato a una imposición de pañuelo se debe tener un periodo de 3 meses asistiendo regularmente a las actividades del club.

Sección 2: el candidato a la imposición de pañuelo del club de Conquistadores y Guías Mayores debe conocer los Ideales JA.

Sección 3: al cumplir la edad requerida para cambio de club de Aventureros a Conquistadores y Conquistadores a Guías Mayores se puede realizar un cambio de pañuelo directo sin necesidad de esperar tres meses para realizar la imposición del mismo.

Sección 4: la ceremonia de imposición del pañuelo se podrá realizar en la iglesia local o en una actividad del Distrito.

Sección 5: un Guía Mayor investido podrá realizar la evaluación al candidato para imposición de pañuelo siempre y cuando esté autorizado por el Campo a través de la Zona.

Artículo XVIII - Modelo sugerente de programa de investidura

- Organizar a los presentes y posicionar los integrantes de la calle de honor
- Antes de iniciar el protocolo de investidura se debe pedir la dirección de Dios por medio de una oración con todos los presentes.
- Se puede organizar el personal uniformado y la calle de honor con jóvenes o líderes correctamente uniformados, se esperará hasta que la persona a cargo de la voz de inicio para que la banda inicie un toque de marcha.
- **Posición de la banda marcial:** la banda debe ubicarse preferiblemente al lado

izquierdo de la plana mayor, dejando del lado derecho de estos, las banderas.

- Cuando la banda inicie el toque pasarán por medio de la calle de honor primeramente los abanderados, estos deben ser preferiblemente líderes de alta investidura quienes llevarán las banderas correspondientes a la ceremonia hasta el lugar donde se van a izar.
- Seguido de los abanderados entra la plana mayor y se ubica de pie en el lugar dispuesto para ellos.
- Después de la plana mayor se dará la voz para que entre los candidatos a la investidura y se ubiquen frente a la plataforma o en el lugar asignado para ellos.
- Ubicados todos, se procederá a los honores a las banderas correspondientes. (Nacional, estatal, JA y la corresponda al evento) “Si hay banda no se cantan los himnos” se podría proyectar la letra para los visitantes pero se les menciona que no se cantaran ya que tendemos el toque de la banda.
- Si el lugar no cuenta con astas para las banderas, estas se irán abriendo debidamente por dos o más personas según lo requiera su tamaño y en el orden establecido, la tendrán en alto hasta que se le rinda honor con el himno correspondiente, luego se dará un espacio de tiempo para doblarla correctamente antes de rendir el honor a la bandera siguiente. Las banderas permanecerán debidamente dobladas en un lugar que se asigne para ellas.
- Si el lugar cuenta con astas, las banderas se subirán cada una con su respectivo honor.
- Si se van a usar astas de banderas movibles, se entrará con las banderas recogida y pegada al cuerpo, al llegar al lugar donde se colocarán fijas, se abrirán a medida que se le va rindiendo el honor correspondiente a cada bandera y terminado el honor de esta se colocara en la base.
- Seguidamente los abanderados se podrán incorporar a una formación durante la ceremonia o se mantendrían cerca para tomar las banderas al finalizar y salir luego con ellas.
- Luego de los honores se presentarán los ideales JA y los correspondientes a la investidura.
- Momento especial de oración antes de la reflexión, está la podría tener el mismo orador o un joven a investir.
- La reflexión debe ser corta, pero Cristo céntrica.
- **Especial:** se podría colocar una participación especial de algunos de los chicos a investirse (Canto, poesía u otro).

- **Logros alcanzados:** también se recomienda que antes de la solicitud de investidura se presenten algunos de los logros o experiencias adquiridas por algunos candidatos a investir.
- **La solicitud de permiso:** para proceder a la investidura debe hacerla el representante de mayor rango juvenil del Campo presente o delegar a un responsable de este y se le pedirá permiso al líder de mayor rango del Ministerio Juvenil presente o a alguien que este delegue.
- **Investidura:** los líderes que han de investir toman posición en la plataforma o lugar asignado para ello, el maestro de ceremonia va llamando a los candidatos quienes subirán y podrán ubicarse en frente de algún líder de su preferencia previamente solicitado, siempre y cuando esto sea posible o al que le toque según su ubicación.

A la vez de investir los líderes procederán a colocar dicha investidura al candidato, luego los candidatos esperarán indicación para la foto grupal y poder bajar de la plataforma según le sea indicado.

Se recomienda que la investidura de los aventureros sea un evento solo para ellos, ya que su tiempo de atención es más limitado.

- **Voto de compromiso:** lo pronunciará el líder de mayor rango del Ministerio Juvenil presente o a alguien que este delegue. ¿Prometes vivir a la altura de los ideales que representas, para no tener que entregar los honores que hoy recibes de parte de Dios?, ¡porque serás fiel a ÉL y a los principios que has creído!, ¿Prometes, ser leal a tu fe viviendo a la altura de lo que hoy has alcanzado?

Los candidatos responden: **Si, lo prometo.**

Líder: entonces adelante, ve y testifica del amor de Dios a este mundo que tanto lo necesita, demostrando por medio del servicio desinteresado ser un siervo de Dios y amigo de la humanidad.

- Oración final:
- Toque para bajar banderas:
- Toque para retirada:

Artículo XIX - Posición de Banderas

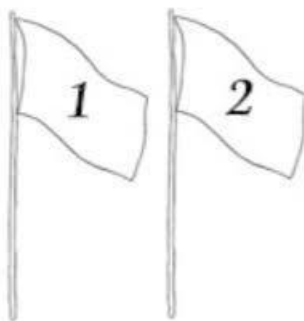
Los clubes utilizan las banderas en diferentes momentos, al iniciar y finalizar las reuniones, en las investiduras, ferias, honoree, campamentos, etc. Al momento de colocarlas en cada una de estas actividades se debe respetar la siguiente jerarquía:

1. Nacional
2. Estatal
3. Bandera cristiana
4. Jovenes Adventistas
5. Club de Conquistadores
6. Club de Aventureros
7. Club de Guías Mayores

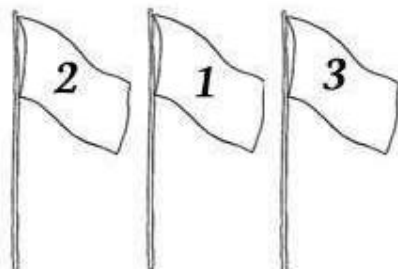
El orden de la Bandera de los clubes está determinado por antigüedad.

A continuación, veremos ejemplos de colocación según la cantidad de Banderas Presentes.

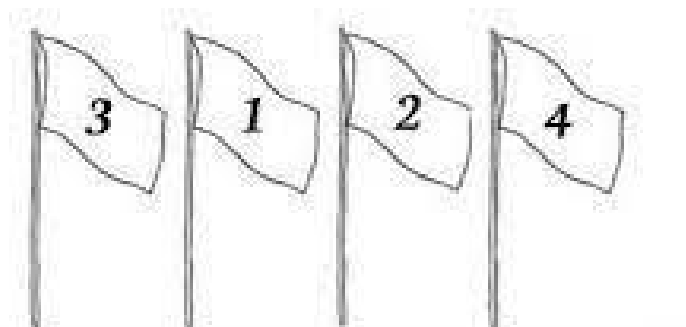
Dos Banderas:



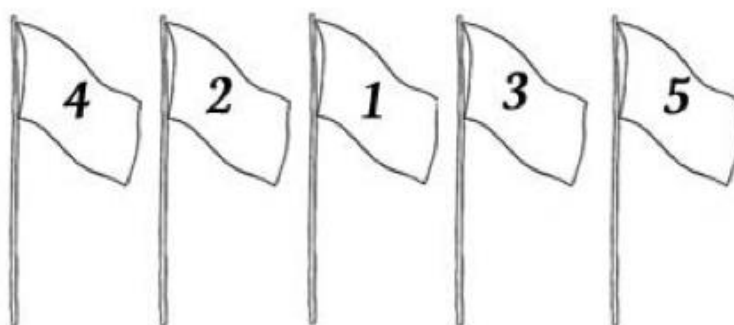
Tres Banderas:



Cuatro Banderas:



Cinco Banderas:



Nota:

- En caso de no tener alguna de las banderas se mantiene el orden establecido respetando la jerarquía mencionada al inicio de la sección.
- si se realiza un evento en donde estén presentes los diferentes Campos que componen la Unión o varios de ellos, las banderas de las ciudades principales de estos Campos se colocarán a la izquierda de la plataforma iniciando con la bandera de Venezuela de derecha a izquierda y de lado derecho de la plataforma de colocaran todas las banderas del Ministerio Juvenil iniciando con la bandera de Venezuela de izquierda a derecha.
- Si se tienen países invitados sus banderas estarán en el medio de la plataforma, por consiguiente, estas quedarán en medio de las dos banderas de Venezuela.

Nuestras Banderas

Bandera Nacional: la Bandera de la República Bolivariana de Venezuela, o «*los colores del arcoíris*», expresión favorita de su creador, se inspira en el diseño elaborado por el capitán de fragata Lino de Clemente y, el general Francisco de Miranda para la Confederación Americana de Venezuela.

Fue aprobada por primera vez el 18 de octubre de 1811 por el Supremo Congreso de Venezuela, pasando por diferentes cambios a lo largo de la historia. La actual Bandera Nacional, modificada el 9 de marzo de 2006 por la Asamblea Nacional de la República Bolivariana de Venezuela, está formada por los colores amarillo, azul y rojo, en franjas iguales y horizontales y, en el medio del azul, ocho estrellas blancas de cinco puntas, colocadas en arco. Deberá llevar el Escudo de Armas en el extremo de la franja amarilla cercano al asta.

- **Amarillo:** representa la riqueza del país.
- **Azul:** representa los mares y el cielo.
- **Rojo:** representa la sangre derramada por los héroes.
- **Estrellas:** representan las provincias de: Caracas, Cumaná, Barcelona, Barinas, Guayana, Margarita, Mérida y Trujillo.



Bandera de los Conquistadores: John Hancock combinó el triángulo de conquistadores con un diseño de Helen Hobbs, los unieron y así nació la Bandera de Conquistadores y fue usada por primera vez en 1948, en la Unión del Pacífico, USA. La bandera está dividida en 4 cuadrantes, dos de ellos azules y dos de ellos blancos, el color blanco representa la pureza y el azul la lealtad.



Bandera de los Aventureros: fue en 1972 que la Iglesia Adventista del Séptimo Día intentó por primera vez, crear un programa específico para niños menores de diez años. Eso ocurrió en Washington (EUA), bajo la dirección de Carolee Riegel.

En 1990, el Plan Piloto del Club de Aventureros fue iniciado en los Estados Unidos, en la División Norteamericana.

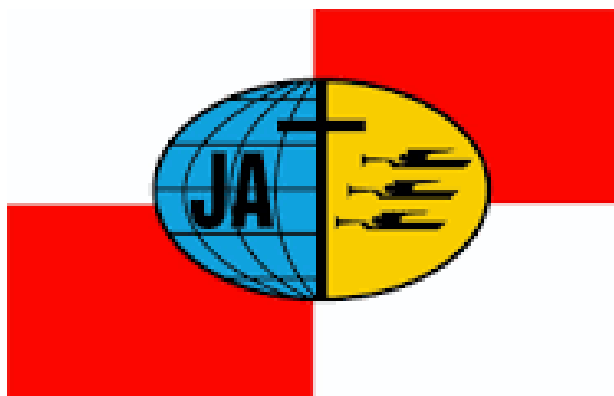
En 1991, la Asociación General lo autorizó, como programa mundial, estableciendo sus objetivos, currículo, bandera, uniforme e ideales.



Bandera de Guías Mayores: la bandera oficial del club de Guías Mayores aparece por primera vez en el reglamento de uniformes de la División Interamericana del año 2017. Está dividida en 4 cuadrantes, dos blancos, uno azul y uno amarillo, con el octágono de los Guías Mayores en el centro de la bandera. El azul representa lealtad, el blanco pureza y el amarillo excelencia.



Bandera de los Jóvenes Adventistas: la bandera JA es una pieza distintiva de los jóvenes adventistas. Se divide en cuatro partes iguales, midiendo 128 x 90 cm. En el centro lleva el emblema JA, midiendo 45 x 30 cm. El color rojo está en la parte superior izquierda e inferior derecha y, la parte superior derecha y la inferior izquierda, lleva el color blanco.



Estructura básica para elaborar una circular de eventos

I. Información General

- Objetivo del evento

(Tomar en cuenta fortalecer el discipulado por medio del valor de la amistad)

- Título
- Fecha
- Lugar
- Orador
- Invitados
- Palabras de introducción

II. Requisitos

- Registro
- Inscripción
- Pagos
- Permisos
- Cartas
- Otros

III. Eventos previos: todos los eventos deben trabajar en 3 áreas (**Comunión** con Dios, **Relación** entre jóvenes adventista y **Misión**, alcanzando a otros)

- Recreativos, deportivos y de habilidades
- Eventos de conocimiento útil y de crecimiento
- Eventos espirituales y misioneros.

IV. Eventos en el lugar: todos los eventos deben trabajar en 3 áreas(**Comunión** con Dios, **Relación** entre jóvenes adventista y **Misión**, alcanzando a otros)

- Recreativos, deportivos y de habilidades
- Eventos de conocimiento útil y de crecimiento
- Eventos espirituales y misioneros.

V. Evaluación – Puntajes

Nota: la orientación es no premiar 1er, 2do y 3er lugar, sino más bien, premiar grupos donde están varios en 1er lugar, varios en 2do lugar y varios en 3er lugar. Ejemplo si tenemos 40 clubes participando podemos premiar los 3 mejores en una misma categoría como 7 estrellas o mención honorables, los siguientes 5 podrían ser 5 estrellas o sobresalientes, los siguientes 10 podrían ser 3 estrellas o buenos, podrías seguir añadiendo otras categorías hasta llegar a participantes. De esta manera se busca minimizar la competencia entre jóvenes y se fortalece la competencia consigo mismo para hacerlo mejor cada vez.

El Departamento de Ministerios Juveniles de la Unión Venezolana Oriental será el Coordinador General de todos los Ministerios antes mencionados, pero contará con el apoyo de líderes que le apoyarán como coordinadores por área. La recomendación es que de igual forma en cada nivel se cuente con coordinadores de áreas. esto con la finalidad de fortalecer cada una de ellas.