



CAJA DE HERRAMIENTAS

# NIÑOS CAPACITACIÓN CAMPAMENTOS - PROFESOR

POR STEVEN Y TECE ENTSMINGER

**CAJA DE HERRAMIENTAS**  
**Guía del Maestro**  
Visión Alcanza 2020 © FADE  
[www.visionalcanza2020.com](http://www.visionalcanza2020.com)



formación práctica  
de ministerios



## Organizar un Campamentos para Niños - Profesores

### Notas

¿Porqué Campamentos?

Tener un enfoque especial en la vida espiritual ☞ evangelismo y discipulado

Sacarlos de su ambiente cotidiana personal y de la Escuela Dominical/iglesia

Aprovechar las vacaciones - Verano, Semana Santa, Navidad...

Desarrollar amistades positivas -

Aprender valores de convivencia ☞ mantener cabaña limpia, su cuerpo, consideración hacia otros, cuidar y apreciar la naturaleza.

Divertirse tener experiencias fuera de lo común.

### Capacitación de Monitores - CLAVE

**Monitor** = Persona que guía el aprendizaje de alguna actividad deportiva o cultural. Hombre que amonesta o avisa. En el Ejército, ayudante de los profesores de educación física. Sinónimos - educador, instructor, profesor, celador. (*Monitor del Pasillo en el colegio. Sargento en campamento basico de las Fuerzas Armadas.*)

**Confidente** = Persona de confianza a quien otra fía sus secretos o le encarga la ejecución de cosas reservadas. Sinónimos - compañero, amigo, adepto, fiel, compadre, asesor, consejero.

### Fotos de Confidentes

#### **Monitor ` Confidente**

*Sinónimos*

**Monitor** - educador, instructor, profesor, celador.

**Confidente** - compañero, amigo, adepto, fiel, compadre, asesor, consejero.

## Capacitación de Confidentes

### El Confidente que Dios Usa ☒ 6 Cualidades

Sano para sanar.

Con Dios

Con prójimo

Con la naturaleza

### Camina juntos con sus camperos, **Convivencia**

Nunca dejarles andar solo por el campamento, por razones de seguridad y para poder convivir con ellos en todo momento. TU eres responsable por ellos. No has venido a convivir con los demás confidentes o con tus camperos favoritos sino a ministrar a tus camperos y esto último no sólo en el sentido de orar por y con ellos sino también en el sentido de servirles. Hacer las cosas con ellos.

### Comparte responsabilidades por todos los camperos

Tus camperos son míos y los míos tuyos. Es un trabajo de equipo entre todos los confidentes el ministrarles. En un campamento yo tengo mis camperos, pero no porque sean los míos, voy a estar pendiente nada más de ellos, y olvidarme de los otros que me rodean. Por ejemplo, puede ser que otro confidente tenga más facilidad de llegar a uno de los míos por previa experiencia o afinidad. Así que debo cederle el lugar. Sin embargo, que no se preste esto para descuidar a tus camperos.

### Se ciñe al horario

El horario está hecho para ser seguido. De ti depende que tu cabaña cumpla puntualmente con lo establecido en el horario. ¿De quien es la culpa si llegan tarde? Nunca es de los camperos. Es labor del confidente velar por la puntualidad, aunque sea necesario apurar o empujarlos en muchos casos.

## **Crea el ambiente**

¿Como deseas que sea el ambiente en tu cabaña? Que haya gozo, entusiasmo, respeto de los unos por los otros, espíritu de cooperación, comprensión, disciplina, interés. ¿Te gustaría todo esto? ¿Se te ocurre algo más? Para crear este tipo de ambiente entre tus camperos es necesario que TU manifiestas todas estas características, al verte y escucharte tu animo será simplemente contagioso y ellos desearán imitarte.

## **Facilita la conversación**

Aprovecha las ocasiones que se te presentan, todos estos momentos son excelentes para conversar y así conocer mas a tus camperos. Aprende a hacer preguntas claves, las preguntas son una excelente ayuda para una buena comunicación.

Momentos oportunos: esperando la comida, durante las comidas, esperando la próxima actividad, esperando en fila, en la noche mientras están por dormir, etc.

Preguntas de tener a mano: ¿Con quien vives? Si pudieras cambiar algo en tu vida, ¿que cambiarías? Nombra un motivo de gran gozo en tu vida. Si pudieras irte de vacaciones a cualquier lugar del mundo, ¿a donde te irías? ¿Preferirías vivir hasta los 35 años siendo millonario, que hasta los 85 siendo pobre? ¿Porqué? Si supieras que Jesús viene mañana, ¿que harías hoy? De los oficios y labores de la casa, ¿que es lo que menos te gusta hacer? y ¿porqué? ¿Cuando fue la última vez que te sentiste más avergonzado? Hablanos al respecto. ¿Cual es el tema de conversación más difícil de tratar con tu familia? ¿Que es lo que más te ha gustado hasta ahora? ¿Como sentiste en \_\_\_X\_\_\_ actividad? ¿Que obstáculo tuviste que vencer para asistir a este campamento?

## **11+ Elementos del Campamento**

### **La Cabaña**

**El grupo pequeño**, del mismo sexo, bajo el cuidado de uno o dos confidentes. Es la familia donde experimentan el campamento juntos. Se cuidan los unos a los otros. Es

para el mejor para la ministración y control. También es **el sitio** dónde duermen los miembros de la cabaña.

### **Canción (grito) de la Cabaña**

Una forma de identificar a la cabaña. **Puede ser un grito, una canción, un canto con movimientos, un rap.** Fomenta la creatividad y la unidad.

También se trata de fomentar una identidad de cabaña con decoraciones, saludos, etc.

### **Estaciones (Juegos)**

**Son actividades recreativas con propósito, no solo como actividades aisladas.**

#### **La Kermesse**

La Kermesse **es una forma novedosa de impartir aprendizaje y ejercicio de destrezas.**

Serán de una hora con dos tandas. Habrá 15 minutos entre tandas para cambiar de sitio, ir al baño, etc.

### **Estudio Bíblico**

**Un estudio de la biblia realizado en la cabaña** (no el lugar sino el grupo). Hay una guía para guiar el estudio. La meta es ministrar al campero con el tema; no necesariamente terminar de llenar los espacios o contestar las preguntas.

### **Círculo de Amistad**

**Es la actividad que se realiza antes de acostarse**, en la que toda la cabaña se sienta en círculo y cada campero tiene un turno para contestar preguntas que le hace su confidente. Es el momento para encauzar a los camperos para que estén reflexionando acerca de los eventos del día y sus experiencias. Imagínate la burla, crítica, grosería o ¿cómo sería el sueño de un chico si lo último que escuchó fue un chiste rojo o un cuento de espanto? Hay que: fomentar comunicaciones entre los miembros de la cabaña; terminar el día en un ambiente de paz, tranquilidad, compañerismo y comunicación abierta; hacer conciencia de la necesidad de quererse y comunicarse, enfatizar características y talentos de cada campero para que este sienta mas aprecio por si mismo; dar a conocer necesidades más profundas de parte de los camperos y propiciar un ambiente ideal para ministrarlas. Se desarrolla entre

30 y 60 minutos. Se acostumbra realizarlo todas las noches mientras dura el campamento.

**Indicaciones:** sentarse en un círculo para crear un ambiente acogedor e íntimo donde todos se pueden ver; cumplir con las reglas y las indicaciones dado por el confidente.

**Reglas:** Cuando uno tiene la palabra, los demás lo respetan y no lo interrumpen; No se permiten conversaciones privadas; no está permitido hablar mal de otros, ni de uno mismo, ni criticar; cada uno tendrá su turno y cada uno participa; Si uno no está preparado cuando le toca, puede pedir posponerlos pero siempre tiene que participar.

## **Culto**

**Cada noche habrá un culto donde habrá diferentes participaciones y actividades.** Siempre habrá un tiempo de ministración relacionado con el tema. Se usa títeres, sketches, cantos, predicación, ministración, etc.

## **Tiempo Libre**

Cada tarde habrá **tiempo libre donde los chicos pueden escoger en que actividad participar.** Habrá 3 o 4 actividades con dirección por los confidentes. No es tiempo para ir al dormitorio a dormir. Tienen que estar en una de las actividades.

Actividades: piscina, caminata, juegos (fútbol, voleibol, baloncesto, canoas¿?, otros¿?), manualidades.

## **Aseo Personal**

Habrá tiempo en la mañana y antes del culto para aseo personal. Hay que **procurar que los chicos se bañan una vez al día y que cepillan los dientes por lo menos 2 veces al día.**

## **Amigo Secreto**

cada uno será asignado un amigo quien será revelado al final.

## **Noche de Talentos**

Después de la cena la ultima noche, tendremos una noche de talentos donde **cada cabaña, individuos o grupos pueden participar para demostrar su talento sea de cantar, actuar, contar chistes, etc.**

## OTRAS Ideas

*Manual del Campero*

*Reglas y normas de la cabaña*

*Transporte*

*Fogata*

*Debido a restricciones impuesto por el gobierno no podemos realizar una fogata con fuego.*

## Normas Fuera de lo Normal

### **Fomentar un ambiente de amor y camaradería**

Caminar juntos, convivencia, facilitar conocerse y aprender cosas nuevas de sus compañeros, como gustos, pasatiempos, información de sus familia y escuela. Llamar a cada uno por su nombre desarrolla un mejor espíritu de participación y un sentimiento persona de ser reconocido por sí mismo, un sentido de pertenecer donde el o ella es afirmado. Un ambiente relajado y divertido donde se sienten motivados a actuar libremente, dejando caer las barreras, a bajar la guardia. Desde el principio de su tiempo juntos se establecen reglas con el fin de proteger la sensibilidad de los camperos. Ej. No criticarse, no burlarse, ni hacer bromas pesadas, no ponerse apodos, etc. Esta protección de su persona permite desarrollar un ambiente de apertura y vulnerabilidad.

Establecer participación máxima con propósito

Permitir solamente actividades que no eliminen a los camperos y que provean una participación para todos, sin importar su nivel de destreza. Generalmente, los deportes tradicionales proveen una participación limitada a los que mas adiestrados. Y por lo general ya tiene un numero fijo de cuantas personas pueden jugar. (VER MANUAL).

Hay que asegurar que las actividades tengan propósito y significado. La recreación tiene como fin crear un ambiente para crecer.

## Enfatizar la cooperación en vez de la competencia

La sociedad en general opera bajo términos muy competitivos, sea en el trabajo, la escuela o el hogar. Es lo más común la competencia para motivar a la gente, existen muchos campamentos que se maneja así. Dan premios a la cabaña más limpia, puntos para los que llegan a tiempo y están más quietos, trofeos para las personas que se destacan más en los deportes, reconocimiento para los ganadores de los concursos. . . Es un sistema que por lo general da resultados. Puede dar resultados positivos, (limpian la cabaña, llegan a tiempo, se portan bien, se esfuerzan a ganar, etc.) pero también puede propiciar resultados no muy positivos. El fruto de enfatizar continuamente la competencia tiende a ser rivalidad, enojo y división. Muchas veces, con tal de ganar, los participantes hacen trampa, o actúan de un manera muy agresiva y brusca. Esto ha sido una causa por la cual muchos pastores no permiten que haya recreación entre las actividades de la iglesia, produce demasiados pleitos, fricciones y resentimientos.

Abogamos en favor no a que se elimine la competencia sino que se enfatice la cooperación en vez de la competencia. Existen otras formas de motivar y entusiasmar a los jugadores; Esta clase de actividad trasmite un mensaje importante: estás bien así como eres; te aceptamos.

Ninguno es señalado como el mejor o el peor, escogido por último o forzado a jugar en la posición menos popular porque no alcanza la habilidad requerida. Los jugadores son más importantes que el juego; nos preocupamos el uno por el otro, no acerca de la estricta interpretación de reglas y tradiciones.

## Asegurar que la forma de jugar refleje la ética cristiana

He aquí la la oportunidad de borrar la mala fama que los juegos tienen en las iglesias, y presentarlos la cara positiva de recreo. En el juego es donde usualmente nos aflojamos nuestro buen comportamiento y nos disculpamos diciendo, “es sólo un juego, no tiene mayor importancia cómo me porto, mientras no me porto así en la iglesia.” Difiero mucho con esta opinión. *Nada hay fuera del hombre que entre en él, que le pueda contaminar; pero lo que sale de él, eso es lo que contamina al hombre. Mr. 7:2* Por lo tanto, no es el juego que te hace portarte mal, eres tú mismo, el juego nada más sirve como vitrina mostrándote lo que realmente hay en ti.

## Explorar la naturaleza



Con los campamentos tenemos la oportunidad ideal, de usar el mismo sitio, para combatir la poca familiaridad entre los jóvenes y la naturaleza. Esta familiaridad se adquiere a través de una programación intencional y dirigida.

Con mayor apreciación de la naturaleza va implícito un mejor cuidado y conservación de ella. Actividades como levantar las basuras, limpiar el río o lago, evitar la erosión de un sendero al poner muros de contención, ayuda al campero a aprender cómo cuidar la naturaleza.

La naturaleza fue el medio que Jesucristo usó tan efectivamente para enseñar verdades espirituales: la parábola del sembrador, la fe como un grano de mostaza, flores del campo, la vid, las ovejas. Para la mayoría de personas la naturaleza es desconocida.

### **Reflexionar y evaluar**

“Una vida no examinada pierde propósito.” Muchas veces la sociedad, la escuela en particular, no enseña al joven ni al niño a pensar, analizar y evaluar lo que hace. Los momentos de paz y serenidad en medio de la creación, te conducen fácilmente a meditar sobre las cosas de Dios. En el campamento es posible hacer cada día una pequeña evaluación sobre lo que más les gustó o no les gustó a los camperos. Sirve para reflexionar sobre los eventos del día, y también se pueden hacer ajustes durante el transcurso del campamento.

### **Buscar lo novedoso o diferente de lo cotidiano**

El ser humano es curioso por naturaleza, ¿por qué no aprovechar esta característica para motivar a los jugadores a participar? Casi siempre la gente va a estar interesada en jugar algo nuevo y que , además, tiene un nombre llamativo. Con pocas excepciones se vuelve a usar los mismos juegos.

Como regla, debemos utilizar actividades en el campamento y en las reuniones que, por lo general, no se practican en la escuela, la iglesia o la vida diaria. Para la hora de juegos, no usar películas y deportes tradicionales. Y si en algún momento hay que emplear los deportes tradicionales, buscar la forma de modificar o añadirle elementos novedosos. Por ejemplo: juegas voleibol con globos llenos de agua, o fútbol con más de una pelota. Esto crea una expectativa para participar; si un niño ya conoce de antemano la actividad, puede aburrirse o, no estar muy dispuesto a

participar. El nombre en sí debe llamar la atención, por ejemplo: “Espaldas Mojadas”. Nadie sabe qué es, y quedan todos picados y deseosos de participar; ¡nada más con tal de ver de qué se trata!

El uso de los deportes tradicionales es más adecuado para desarrollar habilidades. Para la hora de recreo organizado por el campamento es más recomendable usar otro tipo de juegos. Ahora bien, durante su tiempo libre deben poder organizar las actividades que quieran, usualmente los muchachos juegan fútbol, y a veces es las muchachas organizan un partido de voleibol.

### **Estimular la creatividad e imaginación**

Una de las cosas que nos maravilla de los niños es su imaginación. Dios le dio a cada uno “alas” con las cuales podría volar y crear escenas en sus mentes imaginándose ser un astronauta o vaquero. A lo largo de su vida parece ser que la sociedad se propone cortarles sus alitas y ya cuando es adulto . . . pues, hay escasez de adultos que aun tienen alas para volar y ser creativos.

*...y dijo: De cierto os digo, que si no os volvéis y os hacéis como niños, no entraréis en el reino de los cielos. Mat. 18:3.*

Es en el juego que más se nos presenta la oportunidad de volver a nuestra niñez y participar en las actividades con el mismo abandono y entrega de un niño. Lejos de actuar infantilmente, permitimos que el gozo del Señor nos rebose tal como vemos tan frecuentemente en los niños. Una forma de “cortarle las alas” a alguien es darle todo “masticado”, o sea saturarle con respuestas de tal forma que él no tenga que esforzarse a buscar la solución. La creatividad en el juego se estimula cuando uno tiene que generar sus propias ideas. Por ejemplo: se busca la forma en que los jugadores inventan sus propios cuadros, dramas, juegos y canciones. El juego “escultura humana” (donde el grupo tiene que formar una escultura usando únicamente sus cuerpos) te pica la imaginación así como “charadas”.

Otra forma de “cortarle las alas” a alguien es cuando los líderes hacen por los jugadores lo que ellos pueden hacer por sí mismos. Una cama mal arreglada por el campero cuando él verdaderamente ha hecho lo mejor posible, es mucho mejor que una cama nítida hecha por el confidente. (Naturalmente la cama del confidente será un ejemplo para todos.) Un rótulo mal reparado por un campero, pero que muestre su personalidad y entusiasmo, refleja que un buen confidente le permitió usar su propia creatividad. Por supuesto, no vamos a tolerar malos trabajos si es capaz de hacer algo mejor. Debemos enseñarle a tener ideales y normas lo más altas posibles y este ejercicio se presta para algo muy importante. Los camperos deben escribir sus

propios dramas, artículos para el periódico, cantar sus propios números especiales, todo esto refleja la preparación de líderes. La capacidad es el resultado de práctica bajo buena dirección. Hay que mostrarles cómo hacerlo bien, cómo mejorar, pero no hacerlo por ellos, cuando pueden hacerlo ellos mismos. El fracasar puede enseñarles mucho, tanto como la práctica, cuando es bien guiada; con el tiempo produce buenos resultados. Por ejemplo, si tú le das al grupo un problema de “rompecabezas humano”, (en que piezas son seres humanos y hay que ponerlas en orden) ¡haz que sus alas crezcan al no darles la solución!

### **Desarrollar habilidades**

Todo niño y joven aprecia la oportunidad de experimentar algo nuevo. Estamos abogando para que un programa tenga en cuenta la necesidad de incluir la enseñanza de destrezas. Por ejemplo, todos los días un campero puede aprender a nadar o puede trabajar en arcilla hasta crear algo propio, o tomar un curso en producción de títeres. Es decir, “ya sé nadar”. Jay B. Nash ha demostrado por medio de encuestas que el 90% de las destrezas que nosotros usamos como adultos son adquiridas antes de la edad de 14 años.

Sin el cúmulo de experiencias físicas y culturales durante la niñez y la adolescencia, la elección de actividades recreativas como adultos sería sumamente limitada. La persona adulta no tiende a probar o practicar destrezas nuevas, ya que no quiere parecer ridículo o bien, porque ya la aventura no le llama la atención.

El fin de la educación para el ocio es formar una persona capaz de usar su tiempo libre en forma participativa y creativa. En esta era de la televisión, a los niños les falta la experiencia del aprendizaje activo. A nosotros, los líderes de campamentos os corresponde la tarea de abrir el apetito por el descubrimiento, encaminar al niño o joven a una integración de sus experiencias y fomentar la creatividad.

### **Campamentos en España**

#### **Legislación de Tiempo Libre**

#### **Normativas sobre actividades de tiempo libre y otras relacionadas**

(Curso intensivo de ocio y tiempo libre ☑ el director y su equipo: organización y gestión

1. Notificación a la Dirección General de la Juventud...
2. Titulaciones de los miembros del equipo, directores y monitores

3. Contrataciones de seguros de accidentes y de responsabilidad civil
4. Lugar de actividad = alojarse en instalaciones autorizadas
5. Responsabilidades del director y su equipo
6. Documentación

Notificación

programa detallado

autorización de participación

ficha medica

lista de personas asistentes

copia de tarjeta de identificación sanitaria

comprobantes de las coberturas de seguro

comprobantes de la titulación del equipo.