# **CAPACITACIÓN PARA MINISTERIO DE NIÑOS 101**

### Sección 1: ABOGAR A FAVOR DE LOS NIÑOS

- 1. Las encuestas nos dicen que 80% de los cristianos aceptaron a Cristo antes de los 14 años de edad.
- 2. Los investigadores dicen que los valores y principios morales que se aprenden desde los 4 a los 14 años de edad, quedan marcados en el ADN e impulsan las decisiones que se tomarán como adulto.
- 3. Más de 40% de la población mundial tiene menos de 18 años de edad, y en algunos países, la juventud compone más de 50% de la población.
- 4. En muchos países en vía de desarrollo, por lo menos 1 de cada 4 personas tiene 10 años o menos.

#### Sección 2: CONOCIÉNDOSE A SÍ MISMO COMO MAESTRO

El maestro debería idealmente representar lo que es importante para el ADN de One-Hope.

Orientado hacia transformación

**N**oble trabajador

**E**mprendedor

**H**onorable

Orientado por el Espíritu

**P**uro

**E**ficiente

#### **REQUISITOS:**

- 1. Cristiano
- 2. Cristiano con cobertura espiritual

#### **ALTAMENTE RECOMENDADO:**

- 3. Experiencia previa de capacitación, enseñanza o ministerio directo con jóvenes
- 4. Buen comunicador y buen trato con la gente
- 5. Habilidad de pensar con creatividad
- 6. Habilidad para resolver problemas
- 7. Acceso a teléfono, email y cuenta de email

#### Características/Cualidades:

Por favor marque en orden de importancia con una escala de 1-5 (1 siendo lo más importante y 5 siendo lo menos importante) las siguientes opciones de características/cualidades. Si alguna de estas necesitan ser atendidas con capacitación, *marque la caja*.

•	=	-		
Característica	Capacitación Característica		Capacitación	
Confiado		Organizado		
Entusiasta		Experiencia previa		
Potencial de liderazgo		Creativo		
Buen comunicador / buen trato con otros		Hábil en resolver probler	mas 🗌	
Sección 3: CARACTERISTICAS DE UN NIÑO	Aprendizaje pasivo  Aprendizaje activo  Leyen  Escucha palabr	ando G	"Yo veo y me olvido. Yo oigo y	
El cono de apre	endizaje  Viendo un Mirando una Observando una Observando	a película a exhibición a demostración 50% de lo que	recuerdo. Yo hago y entiendo."	
	Participando en u Presentando u		- Confucius	
	Participando en una pres Simulación de una si Haciendo algo	tuación verídica 90% de lo que		

Fuente: Edgar Dale (1969)

# Sección 4: HABILIDADES DE UN MAESTRO Esté preparado

Una de sus principales responsabilidades como maestro es estar preparado. Esto fortalece su efectividad e incrementa lo que los alumnos aprenden. Aquí presentamos consejos prácticos para ayudarle comenzar.

- Mantenga a los alumnos ocupados desde el momento que llegan hasta que se despiden.
- · Mantenga sus mentes, cuerpos, personalidades y corazones, ocupados.
- Planifique un horario fijo que se adapte a sus alumnos.
- Planifique cómo guiar a los alumnos de una actividad a otra.
- · Considere el área de enseñanza:
  - Manténgala segura para los niños
  - Manténgala adecuada para los niños
  - Manténgala práctica
  - Manténgala flexible
- · Conozca bien la lección:
  - Tenga preparado los materiales de apoyo a la lección
  - Planifique sorpresas para los alumnos
  - Asegúrese que la lección fluya bien

## Disciplina en el aula

¿Cómo manejar situaciones que interrumpen la clase?

- Mire más allá de la actitud del niño para descubrir la verdadera razón de su mala conducta, tal como falta de atención, necesidad de afecto, hambre, etc.
- · Recuerde:

Probar las reglas y hacer preguntas es normal para los niños.

- · Algunos niños necesitan más atención que otros, o que se le dé alguna responsabilidad.
- · Algunos niños necesitan aprender cómo tratar a otros niños que los distraen.
- Atienda los problemas disciplinarios con rapidez y en privado (cuando sea posible).

#### Aprendizaie activo

El aprendizaje activo ocurre cuando se le permite al niño moverse y hablar. Al igual que en el Cono de aprendizaje, los niños aprenden más eficientemente cuando están activos y participando. Vamos a enfocarnos en tres diferentes maneras de mantener su clase activa:

- Lecciones de objeto.
   Dígalo, encuentre algo, presentación, verdad bíblica, aplicación
- 2. Drama ¡Entre más dramático, mejor!
- 3. Juegos ¡Movimiento, diversión, aprendizaje!

APUNTES:			