



PRERREQUISITOS

1. Tener 20 años cumplidos para ingresar al programa.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

2. Ser Guía Mayor Avanzado investido y hacer completado 2 años de servicio en los Clubes J.A.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

3. Tener una recomendación por escrito de la junta directiva de la iglesia local para la investidura.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

4. Solicitar y tener autorización del director de la Asociación/Misión para iniciar este programa.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____



Sección I Entrenamiento para el Servicio

1. Tener una responsabilidad como directivo de un club de Conquistadores o Aventureros por lo menos durante un año, y en ese período asistir como mínimo al 75% de las reuniones administrativas del Club.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

Sección II Desarrollo de nuevas Habilidades



Requisito Nº 1

El candidato desarrollará nuevas habilidades en el área del ministerio de los Conquistadores, asistiendo a los seminarios dirigidos por personal de la Misión/Asociación. Los mismos, deberán tratar sobre los siguientes temas:

1. Completar un mínimo de 3 horas de crecimiento en liderazgo mediante estos seminarios:

- Capacitación para instructores.
- Estudio de las actitudes.
- El poder de la influencia.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

2. Completar 10 horas de seminarios sobre instrucción de G.M. I. y abarcar los siguientes tópicos:

- Habilidades en administración
 - Métodos didácticos de enseñanza.
 - Conducción de reuniones efectivas.
 - Estudio de los temperamentos.
- Habilidades de entrenamiento
 - Métodos efectivos de entrenamiento.
- Habilidades en presentaciones audio visuales
 - Organización de tu presentación.
 - Ayudas visuales
 - Técnicas para el expositor

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

3. Preparar un escrito con un mínimo de 20 referencias bibliográficas, ayudas visuales y material para el participante en la presentación de una de las siguientes opciones:

- Un mínimo de 3 horas sobre cualquier seminario escogido por el aplicante en el curso de 10 horas de entrenamiento básico que correspondan a 10 horas de Conquistadores o Aventureros.
- Tomar uno de los seminarios sobre desarrollo de nuevas habilidades para el currículo de Guía Mayor o Guía Mayor Avanzado

Entregar el material preparado al director de Ministerio Juvenil de la Asociación/Misión para su revisión y aprobación.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

4. Durante el tiempo de aspirante a G.M.I. participar como ponente de un seminario de entrenamiento en liderazgo auspiciado por la Asociación/Misión.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

5. Completar los siguientes requisitos para el crecimiento personal:

a. Leer la serie Encuentro III "Cristo, Nuestra Redención"

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

b. Leer un libro sobre liderazgo, que no se haya leído anteriormente.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

c. Preparar un artículo para publicarse sobre tema de los Conquistadores.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

Requisito Nº 2

Completar los requisitos de 3 de las siguientes áreas:



I. Administración

1. Participar en un seminario de 10 horas organizado por el Ministerio Juvenil de la Asociación/Misión en el que desarrolle los siguientes temas: Administración, Comunicación y Dones Espirituales.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

2. Asesorar a un Club en los procesos administrativos, fortaleciendo y atendiendo aspectos positivos y negativos.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

3. Desarrollar un "código de disciplina" para su club.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

4. Escribir, por lo menos 6 páginas, sobre uno de los siguientes asuntos:

- Una modalidad nueva o especial en la administración del club que contribuya a su operación eficaz.
- Liderazgo Cristiano.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____



II. Campamento

1. Organizar y dirigir una expedición de acampantes en 2 de las siguientes modalidades, y presentar una evaluación escrita sobre la actividad:

- Invierno.
- Mochila.
- En el Agua.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

2. Completar 2 especialidades que traten sobre el "Arte de Acampar" no obtenidas anteriormente.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

3. Presentar un estudio en el que se trate el lugar que ocupa el campismo en las actividades del Club de Conquistadores y:

- Construir 4 muebles para acampar, y que cada uno tenga 6 nudos o amarres diferentes.
- Diseñar 2 circuitos (carruseles o series de eventos), describir su propósito y que cada uno de ellos contenga 10 actividades diferentes.
- Diseñar y construir un puente de por lo menos 2 metros de largo.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____



III. Evangelismo

1. Asistir y participar en un seminario sobre evangelismo infantil.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

2. Completar 2 de los siguientes requisitos:

- Desarrollar un proyecto de testificación para un año, y que pueda realizarlo la unidad de un club.
- Teniendo en cuenta los dones espirituales de un grupo de Conquistadores, planificar un programa de testificación que se adapte a cada uno de ellos
- Preparar un escrito sobre Evangelismo, con un mínimo de 1000 palabras

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____



IV. Creatividad

1. Proponer y presentar una especialidad usando su propia creatividad.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

2. Demostrar su propia creatividad en un culto divino, en una reunión del club o campamento, utilizando 3 métodos diferentes e integrando al mayor número de conquistadores posible.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

3. Completar una de las siguientes maestrías de especialidades no realizadas anteriormente:

- a. ___ Maestría en Artes Acuáticas
- b. ___ Maestría en Artesanía.
- c. ___ Maestría en Conservación.
- d. ___ Maestría en Agroindustrias.
- e. ___ Maestría en Salud.
- f. ___ Maestría en Artes Domésticas.
- g. ___ Maestría en Naturaleza.
- h. ___ Maestría en Recreación.
- i. ___ Maestría en Deportes.
- j. ___ Maestría en Técnico.
- k. ___ Maestría en Vida Primitiva.
- l. ___ Maestría en Actividades Misioneras.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

4. Enseñar 2 artes manuales a un grupo de conquistadores.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

5. Presentar a su club una expresión personal de sus habilidades desarrolladas.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

V. Ejercicios y Marchas

1. Completar las especialidades de ejercicios y marchas I y II.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

2. Organizar y conducir, en 3 diversas ocasiones, la presentación de ejercicios, marchas y ceremonias con el Club, cuya duración sea no menos de 10 minutos cada una.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

3. Planear, organizar y dirigir una demostración especial de formaciones de un evento de la Asociación/Misión, cuya duración sea de 3 a 5 minutos.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

4. Hacer un estudio sobre el estilo de música adecuada para marchas y conocer los procedimientos y protocolos especiales en el uso de las banderas en una ceremonia cívica.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

5. Preparar a su Club para un desfile cívico, bajo la supervisión del director del Club o del coordinador regional.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

VI. Educación Campestre

1. Con el apoyo del Ministerio Juvenil de la Asociación/Misión, desarrollar y demostrar sus habilidades al completar los requisitos a y b y elegir uno o más entre el c y d:

- a. ___ Naturaleza y conservación.
- b. ___ Expedición.
- c. ___ Orientación.
- d. ___ Rescate.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

VII. Recreación

1. Asistir y participar en un seminario sobre recreación.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

2. Preparar un programa de recreación para su Club, y que se desarrolle durante un año. Además, preparar una carpeta o un libro con un mínimo de 50 sugerencias de juegos apropiados para el Club o campamento.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

3. Enseñar 3 actividades recreativas a un grupo de conquistadores que ayuden a completar los requisitos de alguna clase J.A.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

4. Crear 3 actividades recreativas útiles para el sábado, y dirigir a un grupo de conquistadores en la realización de ellas.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

5. Escribir un artículo para su publicación, en el que se enfoque la perspectiva cristiana de 5 áreas problemáticas de recreación.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

6. Completar 2 especialidades del área de "Actividades recreativas" no realizadas.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

7. Redactar un informe sobre la evaluación del equipo recreativo disponible de un Club con las recomendaciones e ideas para la formación de su propio equipo.

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

INVESTIDURA

Fecha de examen: ____/____/____

Director Club: _____ Código: _____

Encargado de tarjeta: _____ Código: _____

Evaluador de Asoc.: _____ Código: _____

Fecha de Investidura: ____/____/____

Departamental J.A.: _____ Código: _____



Requisitos para la clase progresiva

Guía Mayor Instructor

Nombre: _____

Dirección: _____

Teléfono: _____ **Edad:** _____

Iglesia: _____

Código de Guía Mayor: _____

**Departamento de Jóvenes
Asociación Central-Sur de Costa Rica**

