



**EMPRENDIMIENTO
& FINANZAS**®

La manera divertida de emprender



Programa de Emprendimiento y Finanzas diseñado para desarrollar la inteligencia financiera y el carácter emprendedor, así como para enseñar los fundamentos básicos para iniciar y administrar una empresa.

NOVIEMBRE 2021



ANTECEDENTES

LA SEGURIDAD LABORAL HA TERMINADO

Vivimos en un contexto de crisis económica, falta de empleo, pocos negocios y emprendimiento que fracasan con rapidez.

Iniciar un negocio propio requiere algo más que creer tener las habilidades para hacerlo. Es necesaria una verdadera formación y que las instituciones educativas sean capaces de formar emprendedores exitosos.

En América Latina, las habilidades de emprendimiento son deficientes y no se enseñan en la escuela, lo que sí sucede en regiones con economía desarrollada.

Por ello es necesario llevar a los colegios una educación que permita a los niños y jóvenes descubrir sus talentos, desarrollar su inteligencia financiera, resolver problemas y tomar decisiones para administrar, invertir y dar un buen uso al dinero.

Aunque existen programas educativos que abordan el emprendimiento, la mayoría presenta el inconveniente de que los alumnos no llevan a la práctica los conocimientos adquiridos; las lecciones solo se quedan en la teoría y esto impide el aprendizaje.



¿QUÉ ES EL PROGRAMA DE EMPRENDIMIENTO Y FINANZAS?

El **Programa de Emprendimiento y Finanzas (PEF)** está diseñado para desarrollar la inteligencia financiera y el carácter emprendedor, así como para enseñar los fundamentos básicos para iniciar y administrar una empresa.

PEF representa una solución pedagógica que utiliza una metodología de aprender haciendo, con la cual los alumnos descubren, asumen y ponen en práctica sus talentos.

VENTAJAS COMPETITIVAS

A diferencia de otros programas para el desarrollo de la inteligencia financiera y el emprendimiento, PEF es el único que:

- Tiene una metodología formal y probada.
- Desarrolla el carácter emprendedor y no solo el aprendizaje de contenidos empresariales o financieros.
- Tiene un enfoque totalmente práctico (aprender haciendo).
- Los alumnos forman una empresa real y ponen en acción todos los conocimientos adquiridos.
- Es de fácil implementación y no requiere de profesores expertos en materia financiera.



METODOLOGÍA PEF

Una metodología es un conjunto de pasos ordenados y secuenciados para cumplir un objetivo.

PEF consta de dos metodologías:

Programa Emprendimiento y Finanzas en clase

1. Contextualizar el tema con la información de casos o situaciones.
2. Analizar los casos con el material proporcionado.
3. Trabajar en equipo, comparar definiciones y proponer soluciones.
4. Evaluar las soluciones y tomar una decisión.
5. Comparar soluciones con los compañeros y el profesor.

Proyecto empresa

1. Búsqueda de la idea.
2. Descripción de la empresa y del producto o servicio.
3. Estudio de mercado.
4. Plan de marketing y ventas.
5. Definición de los medios técnicos y conseguir financiamiento.
6. Organización y capital humano.
7. Administración.
8. Participación en la Feria del Emprendimiento.
9. Disolución de la empresa.



ÁREAS DE CONTENIDO

Un área de contenido es un campo de formación académica que abarca conceptos, habilidades y actitudes susceptibles de ser aprendidos y aplicados en diferentes contextos. PEF abarca 3 áreas de contenido:



INTELIGENCIA FINANCIERA

Habilidades para resolver problemas y tomar decisiones adecuadas respecto a la generación, administración, inversión y protección del dinero.



CARÁCTER EMPRENDEDOR

Habilidades para desarrollar las creencias, pensamientos, actitudes y valores positivos que permitan afrontar retos, ser creativos, solucionar problemas y trabajar en equipo con liderazgo.



EMPREDIMIENTO Y NEGOCIOS

Habilidades para la creación y administración de un pequeño proyecto de negocios.



ESTÁNDARES Y COMPETENCIAS

PEF está alineado a los estándares de inteligencia financiera de *Jump\$tart Financial Smart for Students - National Standards in K-12 Personal Finance Education* y la prueba PISA (Programa Internacional para la Evaluación de los Estudiantes, por su traducción del inglés), así como los estándares de carácter emprendedor de *The National Consortium Entrepreneurship Education (Entre Ed)*.

ESTÁNDARES

INTELIGENCIA FINANCIERA



National Standards
in K-12 Personal
Finance Education



COMPETENCIAS

Dinero y operaciones

- Competencias que permiten identificar y comprender el valor y los usos del dinero; y las diferencias entre productos financieros como tarjetas y cuentas bancarias, cheques y tipos de cambio.

Planeación y manejo de finanzas

- Competencias que permiten aplicar información confiable en la toma de decisiones relativas a las finanzas personales: organizar finanzas, utilizar presupuestos, mantener solvencia, manejar deudas y planear ingresos y patrimonio a corto, mediano y largo plazos.

Riesgos y recompensas

- Competencias para emplear estrategias adecuadas para la administración de riesgos y la diversificación; identificar métodos de ahorro o inversión con más y menos riesgos y limitar el riesgo al capital personal.

Panorama financiero

- Competencias para ejercer los derechos y responsabilidades de los consumidores en el mercado financiero, así como las implicaciones de los contratos.

CARÁCTER EMPREENDEDOR



EntreEd

The National Consortium For
Entrepreneurship Education

The National Consortium
For Entrepreneurship
Education

Administración del tiempo

- Competencias que permiten aplicar el proceso de administración del tiempo, enfrentar con estrategias precisas las dificultades que se presenten, y reconocer su importancia en un proceso de emprendimiento.

Creatividad

- Competencias que hacen posible plantear alternativas en el emprendimiento y que no se asemejen a lo común; es decir, originales, flexibles y con fluidez de pensamiento.

Resolución de problemas

- Competencias que permiten identificar el origen de un problema y sus variables, evaluar las distintas maneras de resolverlo y cancelar prejuicios que pueden influir en la toma de decisiones objetivas y pertinentes en un proceso de emprendimiento.

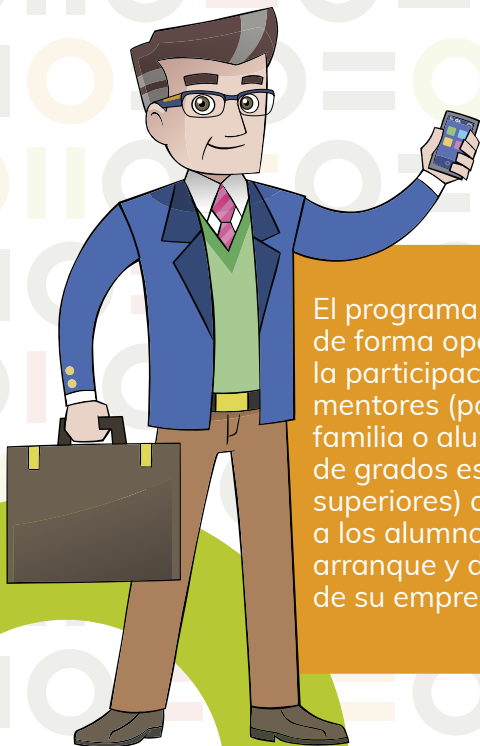
Habilidades socioemocionales

- Competencias que permiten comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales propios y derivados de una convivencia social, fundamentales en el carácter emprendedor.



¿CÓMO SE IMPLEMENTA?

- Cada libro cuenta con alrededor de 16 a 20 sesiones que pueden extenderse hasta 40 con el Proyecto empresa.
- Cada sesión semanal tiene una duración de entre 45 y 50 minutos.



El programa contempla de forma opcional la participación de mentores (padres de familia o alumnos de grados escolares superiores) que ayudan a los alumnos en el arranque y desarrollo de su empresa juvenil.



Para demostrar las competencias adquiridas por profesores, mentores y alumnos, el colegio organiza la Feria del Emprendimiento. El objetivo es que los alumnos muestren los productos y servicios de sus empresas, vendan y pongan en práctica los conocimientos adquiridos.

PROYECTO EMPRESA



1° de primaria
Venta de juguetes (proyecto social)

Este proyecto consiste en la creación de una empresa que decora y vende juguetes a muy bajo precio. Los alumnos aprenden a recolectar juguetes propios y de familiares, decorarlos con creatividad y venderlos. Al final donan lo obtenido a una organización social que el equipo decide.



2° de primaria
Slimes (proyecto social)

Este proyecto consiste en crear una empresa que fabrica, empaqueta y vende slimes. Los alumnos aprenden a fabricar y mejorar el método de producción de los slimes para hacerlos más atractivos y divertidos. Empaquetan y venden el producto para donar lo obtenido a una organización social que el equipo decide.



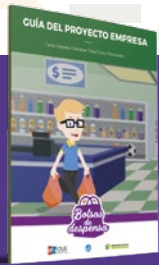
3° de primaria
Fun Candy Factory (proyecto lucrativo)

Este proyecto consiste en crear una empresa que hace y vende arreglos de dulces que puede venderse para muchas ocasiones especiales y además a bajo precio. Los alumnos aprenden a diseñar arreglos originales, buscar dónde comprar la materia prima a un mejor precio, fabricar los arreglos según su diseño, vender, y administrar el dinero obtenido. Al final recuperan el dinero usado en la compra, pagan sueldos, cubren gastos y reparten las ganancias entre los miembros del equipo.



4° de primaria Estuches de PET (proyecto social)

Este proyecto consiste en crear una empresa que fabrica estuches y monederos con material reciclado (PET), obtiene recursos económicos para ayudar a causas sociales, y cuida el medioambiente. Con este proyecto los alumnos aprenden a diseñar originales modelos de estuches y monederos de PET, buscar lugares donde consigan los materiales a mejor precio, fabricar los estuches con la mejor calidad posible, vender y donar lo obtenido a una organización social que el equipo decide.



5° de primaria Bolsas de despensa (proyecto social)

Este proyecto consiste en la creación de una empresa que fabrica, decora y vende bolsas de despensa a partir de ropa que ya no usa y con ello ayudar al medio ambiente. Con este proyecto los alumnos aprenden a diseñar bolsas de tela, originales y resistentes; buscar lugares donde consigan los materiales a mejor precio; fabricar las bolsas con la mejor calidad posible; vender al precio que el equipo decida y donar el dinero obtenido a una organización social que elijan.



6° de primaria Huertos (proyecto lucrativo)

Este proyecto consiste en la creación de una empresa que fabrica, decora y vende macetas con plantas de consumo u ornamento. Los alumnos aprenden a diseñar originales y ecológicas macetas, buscar lugares donde consigan los materiales a un mejor precio, dar los cuidados necesarios a las plantas para que se conserven en buen estado y convencer a los clientes de comprar las macetas al precio que el equipo decida previamente.



1° de secundaria The Cupcake Factory (proyecto lucrativo)

Este proyecto consiste en la creación de una empresa que produce y vende deliciosos cupcakes libres de azúcar y gluten. Los alumnos aprenden a diseñar pasteles miniatura y cupcakes originales, buscar dónde conseguir las materias primas a mejor precio, preparar los productos según diseño, venderlos a un precio superior a lo que les costó hacerlos y administrar el dinero obtenido. Al final deben recuperar lo que gastaron en los materiales, pagar sueldos, cubrir costos y repartir las ganancias entre los miembros del equipo.



2° y 3° de secundaria Mi empresa juvenil (proyecto lucrativo o social)

Este proyecto es libre y consiste en la creación de una empresa juvenil (lucrativa o social) desde la generación de la idea, puesta en marcha y disolución. Los alumnos aplican todos los pasos aprendidos en los proyectos pasados, pero ahora con una idea propia. Algunos ejemplos de proyectos juveniles son: fábrica de juguetes para mascotas, tarjetas para ocasiones especiales, pulseras con distintos materiales, página de internet para intercambiar servicios, o recolección de computadoras en buen estado para abrir laboratorios informáticos en zonas marginadas.

CAPACITACIÓN EN LÍNEA



Carreras de Facilitador

Formación profesional y permanente en la Facultad de Profesores, donde se desarrollan habilidades blandas, competencias de formador y de docente en el programa que imparte. Cursar la carrera da derecho a obtener un diploma y la oportunidad de certificarse por Didaktic GED, la universidad en línea de Educare Innovación, organismo educativo de prestigio.

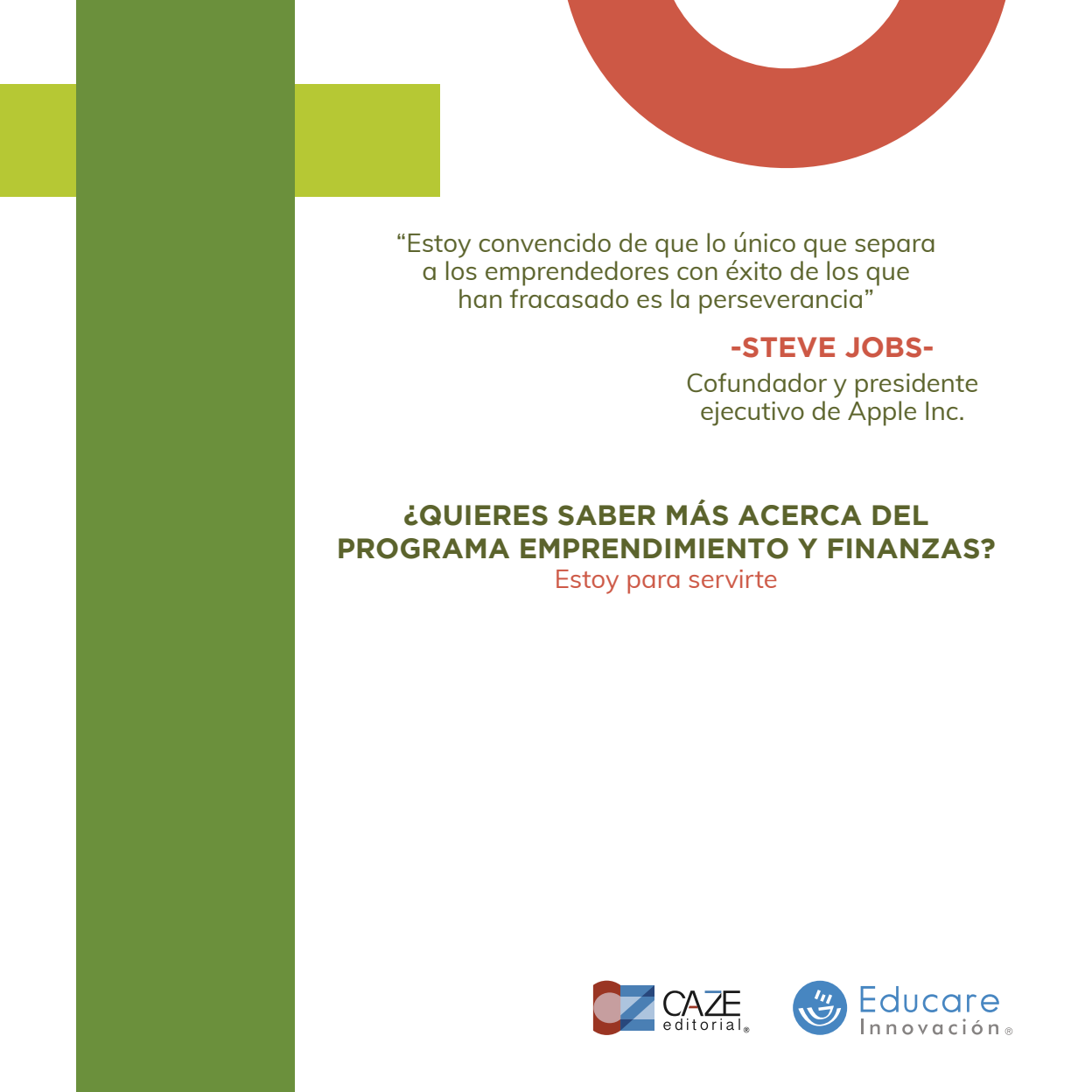
SOPORTE PRESENCIAL

Nuestra red de aliados comerciales puede brindar el servicio de capacitación, asesoría y soporte presencial en los colegios. Este servicio puede representar un costo extra, consulte términos y condiciones con su distribuidor autorizado.



ASESORÍA Y SOPORTE EN LÍNEA

En apoyo a la labor docente y con el objetivo de brindar una atención especializada y personalizada, brindamos asesoría a través de tutores remotos en temas relacionados con la impartición de sus clases, resolvemos dudas referentes a actividades, evaluaciones o lecciones contenidas en los libros.



“Estoy convencido de que lo único que separa a los emprendedores con éxito de los que han fracasado es la perseverancia”

-STEVE JOBS-

Cofundador y presidente ejecutivo de Apple Inc.

**¿QUIERES SABER MÁS ACERCA DEL
PROGRAMA EMPRENDIMIENTO Y FINANZAS?**

Estoy para servirte

