



Programa de Emprendimiento y finanzas para el CLUB EMPRESARIAL TRES MARÍAS. Dirigido a niños y adolescentes en edades de 6 a 15 años, el programa PROTOTYP ExO para jóvenes de nivel superior que deseen emprender.

Introducción

El Programa de Emprendimiento y Finanzas (PEF), es un programa educativo diseñado para desarrollar la inteligencia financiera y el carácter emprendedor en la era de la Innovación Disruptiva o la industria 4.0, así como para enseñar los fundamentos básicos para iniciar y administrar una empresa.

Emprendimiento y Finanzas desarrolla el carácter emprendedor, y no solo el aprendizaje de contenidos empresariales o financieros. Con el programa se enseñan y se llevan a la práctica los fundamentos básicos para comenzar y administrar una empresa.

Además, a lo largo de las sesiones se manejan los diferentes usos del dinero como ahorrar, cooperar, donar e invertir, lo cual brinda a los participantes la oportunidad de analizar, evaluar y elegir las mejores opciones para el manejo de su dinero; dotándolos con las competencias necesarias para ser exitosos en un mundo cada vez más competitivo y con la tecnología creciendo de manera Exponencial.



El Programa de Emprendimiento y Finanzas aborda los contenidos a través de situaciones de la vida cotidiana, de modo sencillo, ágil e interactivo. Además, que, preocupados por el desarrollo integral de los alumnos, el Programa de Emprendimiento y Finanzas incluye los valores como parte esencial del programa, con la finalidad de formar personas capaces de ver y usar el dinero como un medio y no sólo como un fin en sí mismo. Además de que en esta era de la Industria 4.0 se reflexiona nuevamente la disrupción del dinero y se plantean nuevas relaciones en él.



Ejes temáticos Fundamentales en el primer año 1.-

Desarrollo de la inteligencia financiera



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

1.1.- Las cinco (5) cosas que se pueden hacer con el dinero

- a) Ahorrar
- b) Invertir
- c) Cooperar
- d) Gastar
- e) Donar

1.2.- Las cuatro (4) cosas que debo aprender relacionadas al dinero.

- a) Aprender a generarlo
- b) Aprender a administrarlo
- c) Aprender a hacerlo crecer
- d) Aprender a protegerlo



2.- Emprendimiento y negocios



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

2.1.- ¿Cómo hacer un plan de negocio?

2.2.- Ética empresarial

2.3.- Técnicas de venta

2.4.- Técnicas de negociación



3.- 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.

3.1.- Desarrollo de la creatividad y la empatía

3.2.- Aprender a resolver problema

3.4.- Desarrollar virtudes empresariales



4.- Proyecto empresa integrador 4.0



Proyecto integrador que guía a los estudiantes en la creación de una empresa juvenil y que cumple los estándares internacionales de la Enseñanza Basada en Proyectos (EBP) y los requisitos de la Nueva Escuela Mexicana.

- 4.1.- Guía de proyecto empresa para el Coach (Profesor) una por cada proyecto empresa
- 4.2.- Block con formas de apoyo para el Coach
- 4.3.- Manual de la feria de emprendimiento
- 4.4.- Manuales del mentor
- 4.5.- Lienzos de negocios
- 4.6.- Diapositivas para el profesor



Para el desarrollo de las habilidades iniciales del programa de emprendimiento se desarrollan o eligen los siguientes proyectos empresas para niños de 6 a 15 años:



Venta de juguetes

Consiste en la creación de una empresa que decora y vende juguetes. Los alumnos aprenden a recolectar juguetes propios y de familiares, decorarlos con creatividad y venderlos. Este proyecto es social, en el que las ganancias obtenidas se donan a una organización que el equipo decide.



Slimes

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



Fun Candy Factory

Consiste en crear una empresa que hace y vende arreglos de dulces para muchas ocasiones especiales. Los alumnos aprenden a diseñar y fabricar los arreglos originales, a 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.



Estuches de PET

Consiste en crear una empresa que fabrica estuches y monederos con material reciclado (PET), obteniendo recursos económicos para ayudar a causas sociales y cuidar el medioambiente. Con este proyecto los alumnos aprenden a diseñar y fabricar originales modelos de estuches y monederos de PET, a vender y a donar lo obtenido a una organización social que el equipo decide.



Bolsas de despensa

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, y a venderlas, para al final donar el dinero obtenido a una organización social que elijan.



Huertos

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, a dar los cuidados necesarios a las plantas para que se conserven en buen estado y a hacer labor de convencimiento de clientes.



The Cupcake Factory

Consiste en la creación de una empresa que produce y vende deliciosos cupcakes libres de azúcar y gluten. Los alumnos aprenden a diseñar y preparar originales cupcakes, a venderlos y a administrar el dinero obtenido, para recuperar lo que gastaron en los materiales, pagar sueldos, cubrir costos y repartir las ganancias entre los miembros del equipo.



Mi empresa juvenil

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.

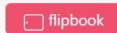


Se cuenta con los libros impresos e interactivos digitales.

Libros impresos y disponibles en interactivos



Alfa, Venta de juguetes



ISBN-978-607-8536-83-2



Beta, Slimes

ISBN-1978-607-8536-84-9



Gamma, Fun candy factory

ISBN-978-607-8536-85-6



Delta, Estuches de PET



Epsilon, Bolsas de despensa



Zeta, Huertos

Ejemplo del temario del libro Alfa en la primera etapa:

Programa de Emprendimiento y Finanzas Alfa
TEMARIO Y CONTROL

SESIÓN Y TÍTULO	OBJETIVO	CONTENIDOS	EJE TEMÁTICO
Sesión 1 Creatividad. Lluvia de ideas.	Familiarizar al alumno con la "lluvia de ideas" como una técnica de generar alternativas para solucionar problemas, ponerse de acuerdo y tomar decisiones.	Lluvia de ideas.	CARÁCTER EMPRENDEDOR
Sesión 2 Creatividad. Visualización.	Utilizar una técnica de creatividad para fomentar la generación de ideas, mediante la capacidad de ver más allá de lo evidente.	Pensamiento lateral.	CARÁCTER EMPRENDEDOR
Sesión 3 Compras impulsivas.	Identificar ideas que ayuden a los niños a comprender y evitar compras impulsivas, a través del análisis de casos.	Cómo comprar sin impulsividad.	CARÁCTER EMPRENDEDOR
Sesión 4 Toma de decisiones.	Aplicar la técnica de toma de decisiones en situaciones cotidianas.	Toma de decisiones.	CARÁCTER EMPRENDEDOR
Sesión 5 Diversidad en los puntos de vista.	Establecer las diferencias entre describir e interpretar, comprendiendo la importancia de tolerar los distintos puntos de vista de los demás.	Cancelación de juicios.	CARÁCTER EMPRENDEDOR
Sesión 6 Historia del dinero.	Explicar la historia del dinero y su necesidad.	Historia del dinero.	INTELIGENCIA FINANCIERA



5.- Emprendimiento Exponencial (Segundo año)



Basado en la Metodología Moonshot Thinking y ExO del programa Prototyp ExO. Desarrollando emprendimientos que cambien el mundo a uno mejor....

5.1.- La era de las Organizaciones Exponenciales

5.2.- El Propósito masivo y transformador MTP

5.3.- Despertar

5.4.- Alineación

5.5.- Explorando

5.6.- Idear

5.7.- Compartir

5.8.- Seleccionar

5.9.- Prototipar

5.10.- Testear

5.11.- Mejorar



Feria del emprendimiento:

Se realiza una feria del emprendimiento anual para que los niños den a conocer sus desarrollos y habilidades.

