



**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.

2020



# 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\$ Start 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 EMPRENDEDOR



# 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.



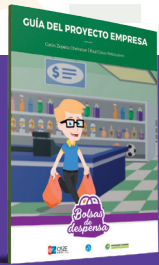
3° de primaria  
Fun Candy Factory (proyecto lucrativo)

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.

“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?

<b>Contacto</b> Coordinación CIE	
<a href="mailto:cie@csags.com.mx">cie@csags.com.mx</a>	
<a href="http://www.csags.com.mx">www.csags.com.mx</a>	
<b>449 978.30.38</b> Ext. 242	
<b>449 481.15.08</b>	

Síguenos en  
nuestras redes

