



Programa Escolar

Emprendedores Junior



Historia de Emprendedores Junior



En el año 2000 nace el programa Jóvenes Empresarios, a partir de la necesidad de crear emprendedores en nuestra localidad aportando a nuestro país un plan de mejora en la etapa escolar. A partir del 2005 nuestro programa empieza a consolidarse en las instituciones educativas como parte de la jornada escolar con la finalidad de incentivar a los alumnos a dejar fluir su creatividad y verlo reflejada a través de proyectos emprendedores: hoy llamado "Programa de Emprendedores Junior", siendo reconocidos como un programa innovador y con espíritu emprendedor en las instituciones educativas de mayor prestigio.

Programa de educación socio emocional, financiera y emprendedora.

Propuesta

Nuestra propuesta se fundamenta en el ABP - Aprendizaje Basado en Proyectos y busca que el estudiante gestione proyectos de emprendimiento económico o social de manera ética, que le permitan articularse con el mundo del trabajo y en el desarrollo social, económico y ambiental del entorno; dándoles la posibilidad de involucrarse, junto a sus familias, en su aprendizaje y ser ellos los verdaderos protagonistas, activando el aprendizaje de habilidades y contenidos a través de una enseñanza socializada.



Desafío Emprendedor



Concurso a nivel nacional. Los tres primeros puestos serán reconocidos como instituciones emprendedoras y serán acreedoras de premios y sorpresas por parte de la Universidad César Vallejo.

Objetivos del programa

- Desarrollar el espíritu emprendedor en los estudiantes y los padres de familia mediante la aplicación de conocimientos y herramientas para proyectos innovadores que impacten a la comunidad.
- Vincular a los padres de familia en el proceso de emprendimiento de sus hijos.



I

Dinámicas grupales

Método de enseñanza basado en actividades estructuradas, con propósitos y formas variables en la que los estudiantes aprenden dinámica y colaborativamente.

II

Juego de roles

Aprende de forma significativa y trascendente adoptando roles y representando historias.

III

Pedagogía lúdica financiera

Entiende los conceptos financieros, más importantes, de manera divertida y aprende cómo aplicarlos para crear soluciones innovadoras.

IV

Design thinking

Metodología para desarrollar proyectos en cinco pasos (empatiza, define, idea, prototipa y testea) que permiten generar soluciones innovadoras para la problemática.

V

Lean Canvas

Con este lienzo aprenderás a articular todos los elementos de una idea de negocio de forma clara e integral.

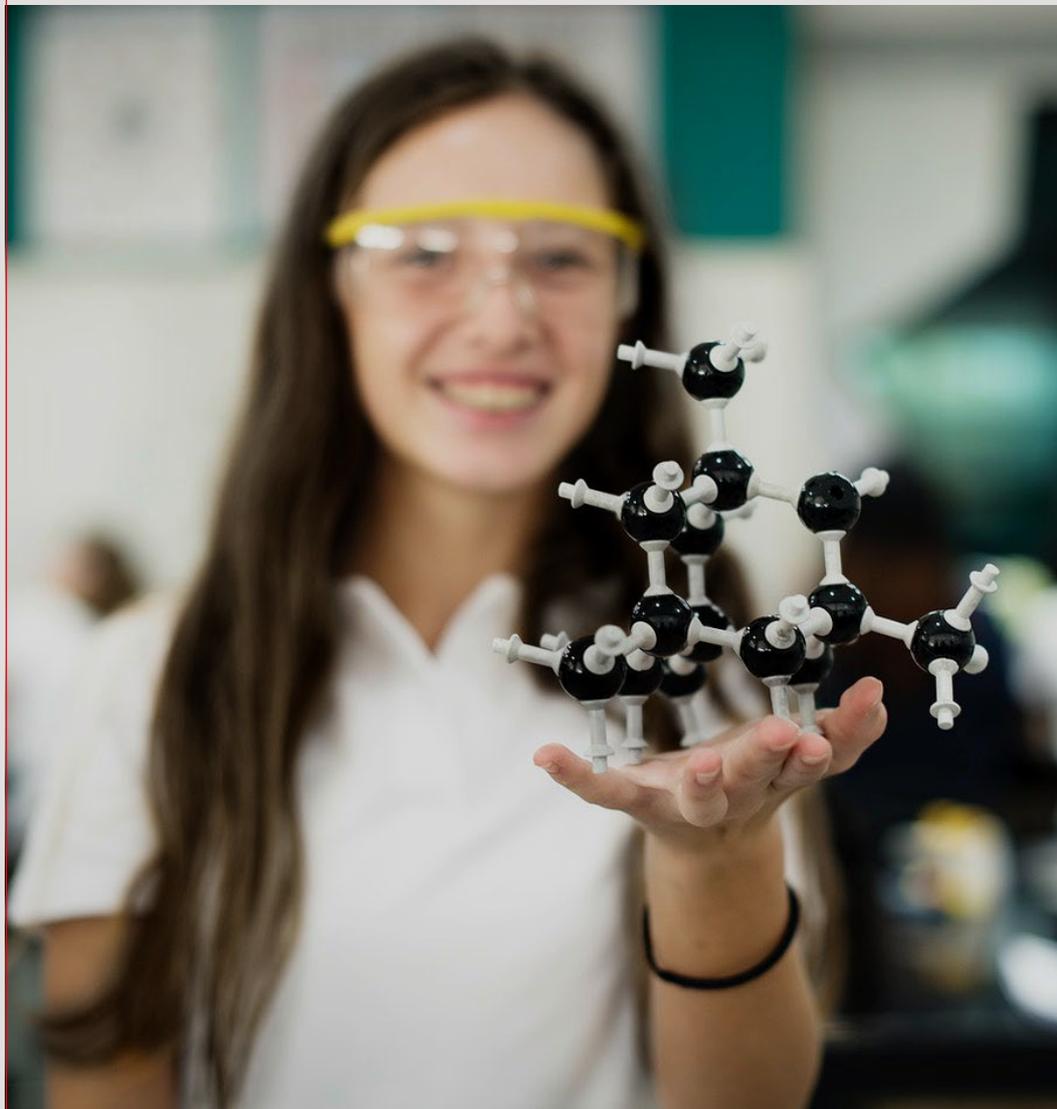
VI

Storytelling

Aprenderás el arte de contar una historia mediante la creación y aprovechamiento de una atmósfera mágica a través del relato, ya sea a viva voz, por escrito o a través de una historia con su personaje y su trama.

Usarás las siguientes herramientas TICs:

- Entornos de trabajo:
Google Classroom
- Plataforma de videoconferencias:
Zoom
- Recursos y herramientas digitales:
Padlet, Mindmeister, Canva, Classtools, Quizizz, Quizlet, Storyboardthat y Animoto.



Proyectos y retos con propósito.

Los proyectos de emprendimiento comprenden las alternativas de solución pertinentes y con alto potencial de transformación. Pueden orientarse a soluciones desde lo social, ambiental, económico y cultural, buscando la transformación de su entorno. Este programa aporta al desarrollo de las siguientes competencias del Currículo Nacional de la Educación Básica en el estudiante:

Competencia 1:

Construye su identidad (capacidades: se valora a sí mismo, autorregula sus emociones, reflexiona y argumenta éticamente).

Competencia 19:

Gestiona responsablemente los recursos económicos (capacidades: comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero y toma decisiones).

Competencia 27:

Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social (capacidades: crea propuestas de valor, trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, aplica habilidades técnicas y evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento).

Competencia, campo temático y contenido por sesión

1. Módulo de educación socio-emocional

Competencia

Gestiona habilidades socio-emocionales para la toma de decisiones con autoconocimiento y empatía.

Campo temático

- Autoconocimiento, autoconfianza y autoestima
- Comunicación asertiva
- Negociación y persuasión
- Liderazgo y trabajo en equipo

N.º de sesiones:

8 sesiones

Horas:

16 horas
lectivas

Contenido por sesión

Autoconocimiento, autoconfianza y autoestima

Sesión 1: Monitoreando nuestras emociones

Sesión 2: Manejando situaciones estresantes

Sesión 3: Autoevaluación

Comunicación asertiva

Sesión 4: Comunicándome asertivamente

Sesión 5: Empatía

Negociación y persuasión

Sesión 6: Toma de decisiones

Sesión 7: Solución de problemas

Liderazgo y trabajo en equipo

Sesión 8: Trabajo en equipo

Competencia, campo temático y contenido por sesión

2. Módulo de educación financiera

Competencia

Aplica conocimiento financiero para tomar decisiones en bienestar de las personas y de la sociedad con responsabilidad social.

Campo temático

- Ahorro
- Formas de ahorrar
- Gustos–sociedad de consumo
- Inversión y crédito
- Presupuesto
- Sistema financiero

N.º de sesiones:

12 sesiones

Horas:

16 horas lectivas

Contenido por sesión

Ahorro

Sesión 1: Conociendo el ahorro

Sesión 2: Metas financieras

Formas de ahorrar

Sesión 3: Exposición y presentación de las metas financieras personales y familiares

Gustos-sociedad de consumo

Sesión 4: beneficios del ahorro, lugares y formas de ahorrar

Inversión y crédito

Sesión 5: Exposición de lugares y formas de ahorrar personales y familiares

Sesión 6: El consumo y el dinero en los adolescentes

Sesión 7: Exposición y presentación de la información familiar

Sistema financiero

Sesión 8: Qué es la deuda, conociendo el préstamo y crédito

Sesión 9: Conociendo el presupuesto y sus beneficios

Sesión 10: Pasos para realizar un presupuesto

Sesión 11: Exposición y presentación del presupuesto personal y familiar

Sesión 12: Conociendo las entidades

financieras-servicios y productos financieros

Competencia, campo temático y contenido por sesión

3. Módulo educación para el emprendimiento

Competencia

Implementa proyectos empresariales o sociales para impulsar el crecimiento de su comunidad.

Campo temático

- Design thinking: emprendimiento económico o social
- Lean Canvas
- Desarrollo y validación del producto mínimo viable

N.º de sesiones:

12 sesiones

Horas:

12 horas
lectivas

Contenido por sesión

Design thinking: emprendimiento económico o social

Sesión 1: Introducción al desing thinking

Sesión 2: Empatizar-definir

Sesión 3: Idear - de la idea al negocio

Lean Canvas

Sesión 4: ¿Qué valoran los usuarios?-conectar con los usuarios

Sesión 5: ¿Cómo conseguir ingresos?

Sesión 6: ¿Qué recursos voy a necesitar?

Sesión 7: Storytelling-prototipar

Sesión 8: Presentación de ideas de negocio

Desarrollo y validación del producto mínimo viable

Sesión 9: Testear

Sesión 10: Asesorías especializadas

Sesión 11: Asesorías especializadas

Sesión 12: Asesorías especializadas

30

años

Licenciada para que puedas salir adelante

12 Campus
descetralizados a
nivel nacional



LOS OLIVOS

Av Alfredo Mendiola 6232
Panamericana Norte
T.: (01) 202 4342 ANX.: 2000 | 2046

CALLAO

Av Argentina 1795
T.: (01) 202 4342 ANX 2000

PIURA

Prolongación Av Chulucanas s/n
T.: (073) 285 900 ANX.: 5531 | 5535

CHIMBOTE

Av Central Mz H Lt 1
Urb Buenos Aires, Nuevo Chimbote
Of. Informes
Av Francisco Bolognesi 485
T.: (043) 483 030 ANX.: 4410 | 4320 | 4414

SAN JUAN DE LURIGANCHO

Av Del Parque 640, Urb Canto Rey
T.: (01) 200 9030 ANX.: 8181

TRUJILLO

Av Larco 1770
T.: (044) 485 000 - (044) 286 246
ANX.: 7120 | 7403

CHICLAYO

Carretera Pimentel Km 3.5
T.: (074) 480 210 ANX.: 6500 | 6514

MOYOBAMBA

Jr Dos de Mayo 400, Barrio Zaragoza
Jr 25 de Mayo 158, Barrio Lluyllucucha
Jr José de San Matín 511-513-515
T.: (042) 582 200 ANX.: 3502

ATE

Carretera Central km 8.2
T.: (01) 200 9030 ANX.: 8613 | 8617

TARAPOTO

Carretera Marginal Norte
Fernando Belaúnde km 8.5
Cacatachi, San Martín
T.: (042) 582 200 ANX.: 3100 | 3134

CHEPÉN

Carretera Panamericana Km 695
T.: (044) 566 108

HUARAZ

Av Independencia 1488
Urb Palmira Baja
T.: (043) 483 030 ANX.: 4453

* La Universidad otorga beneficios y fraccionamientos en el pago de cuotas estudiantiles; sin embargo, los pagos por Examen de Admisión, inscripción a programas o matrícula son gastos de carácter administrativo no reembolsables en caso de desistimiento del postulante. Los beneficios se otorgarán y mantendrán siempre que se cumplan los requisitos establecidos en los reglamentos de la Universidad. La apertura de aulas por carrera y turno está sujeta al número mínimo de estudiantes admitidos (40). El postulante tiene la opción de elegir hasta dos carreras al momento de su inscripción en el proceso de admisión. La Universidad se reserva el derecho de asignación de turnos y aulas en sus distintos locales y campus según su disponibilidad. El incumplimiento o interrupción de los procesos de matrícula acarrea la pérdida de la vacante. Los costos de los programas y servicios están sujetos a variaciones, previa comunicación a los interesados. Las comisiones bancarias no están incluidas en los montos cobrados por la Universidad. Los planes de estudios de pregrado establecen niveles de conocimiento de computación e inglés, los que pueden estudiarse en centros de nivel superior o universitario; la Universidad presta estos servicios a través de su Centro de Informática y Sistemas y de su Centro de Idiomas, respectivamente, o los reconoce mediante un examen de suficiencia. Las certificaciones internacionales de inglés y computación están supeditadas a la disponibilidad de cada campus. La inscripción en el proceso de admisión implica la aceptación de los términos y condiciones establecidos por la Universidad. Mayor información sobre sus servicios se encuentra en www.ucv.edu.pe/guiaalestudiante/miobjetivo-saliradelante.pdf