

INTRODUCCIÓN AL EMPRENDEDURISMO

11 A 16 AÑOS

MENTOR FACILITADOR

Baltasar Martínez Rodera

MODALIDAD

Presencial



FUNDACIÓN APRENDER
CON NATIVOS
DIGITALES

Objetivos

- Fomentar la creatividad y el pensamiento emprendedor a través del juego, utilizando dinámicas lúdicas que permitan a los jóvenes experimentar el proceso de creación y gestión de un negocio de manera práctica y divertida.
- Desarrollar habilidades de toma de decisiones, trabajo en equipo y resolución de problemas, aplicando conceptos clave del emprendedurismo en desafíos interactivos que simulan situaciones reales del mundo empresarial.

Temario y dinámicas

- ❖ ¿Qué es ser emprendedor?
- Desafío: "Crear un emprendimiento en 30 minutos" (cada equipo recibe un producto y debe pensar cómo venderlo).
- Juego de Roles: "El Shark Tank Junior" (simulan ser emprendedores y presentan su idea a un jurado de "inversores").
- Simulación: "Emprendiendo con Minecraft" (versión educativa para armar negocios virtuales).
- ❖ Business model canvas simplificado.
- Resolver tres preguntas clave: ¿Qué vendés? ¿A quién se lo vendés? ¿Cómo ganás dinero?
- Desafío: creación de un mini pitch de negocio con cartulinas o apps como Canva.
- ❖ Marketing y ventas para chicos
- Juego: "Publicidad creativa" (creación de anuncios para productos con TikToks o carteles).
- Dinámica: "El cliente misterioso" (un grupo es la empresa y otro grupo son clientes con perfiles diferentes; deben venderles un producto).

Competencias y habilidades

- ❖ Competencias

Pensamiento creativo e innovación. Resolución de problemas y toma de decisiones. Comunicación efectiva y presentación de ideas. Estrategias de venta y persuasión.

INTRODUCCIÓN AL EMPRENDEDURISMO

12 a 16 años

Gestión financiera básica. Trabajo en equipo y liderazgo. Adaptabilidad y pensamiento estratégico.

❖ Habilidades

Creación y validación de ideas de negocio. Diseño de estrategias de marketing y ventas. Manejo básico de finanzas y administración de recursos. Desarrollo de habilidades de negociación y persuasión. Aplicación de herramientas digitales para emprender. Capacidad de trabajar en equipo y tomar decisiones bajo presión.

