



JOVEM
EMPREENDEADOR

Transforme sua Escola
com nosso Programa





O PROGRAMA

O Programa JOVEM EMPREENDEDOR foi testado por seis anos na Escola Siena no Espírito Santo, reestruturado de acordo com as diretrizes da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), tendo como premissa a formação dos jovens para o Projeto de Vida desse jovem, seja como futuro funcionário de empresas públicas ou privadas, como também para aqueles jovens que querem abrir o próprio negócio.

Formatado com aulas semanais, abordando conteúdos de valores empreendedores e características empreendedoras, utilizando aulas práticas e dinâmicas, com jogos de tabuleiro, contação de histórias e palestras na linguagem do aluno, além de encontros com empresários mentores, culminando com a Feira de Empreendedorismo ao término de cada etapa da educação básica.



O PROGRAMA

Estruturado com 40 encontros anuais (um encontro/semana), com atividades sobre valores empreendedores e características empreendedoras. Ao término de cada ano letivo o aluno apresenta o produto e faz a venda desse produto em evento anual para a comunidade, denominado Feira de Jovens Empreendedores. A cada ano o aluno desenvolve um Plano de Negócios para uma área distinta do ano anterior, e assim, ao passar por todos os níveis do programa o aluno terá desenvolvido e aplicado nove áreas de negócios, com produtos diferentes.

Nos encontros são inseridos: fundamentação teórica e prática (com jogos de tabuleiro, brincadeiras e atividades individuais e em grupo), com avaliações ao término de cada módulo.

Atendimento à BNCC: ...“proporcionar uma cultura favorável ao desenvolvimento de atitudes, capacidades e valores que promovam o empreendedorismo (criatividade, inovação, organização, planejamento, responsabilidade, liderança, colaboração, visão de futuro, assunção de riscos, resiliência e curiosidade científica, entre outros), entendido como competência essencial ao desenvolvimento pessoal, à cidadania ativa, à inclusão social e à empregabilidade”. (BNCC, p.466)





Atualmente contamos com 12 Jogos próprios e exclusivos, criados para atender o Programa, além de atividades com labirintos lúdicos, jogo dos erros, atividades para colorir, adesivos, atividades de pesquisa e prática do dia a dia de empresas reais. Para o ano de 2022 serão criados mais 20 jogos personalizados.

ESTRUTURA DO PROGRAMA

SÉRIE/TURMA	VALORES EMPREENDEDORES
1º ano	afetividade, autonomia
2º ano	atitude, esforço
3º ano	inclusão, parceria
4º ano	persistência, sustentabilidade, curiosidade
5º ano	habilidade, sonho, diálogo
6º ano	liderança, criatividade, cooperação
7º ano	desafio, sabedoria, honestidade
8º ano	otimismo, confiança, eficiência
9º ano	relacionamento, alegria, gratidão

CARACTERÍSTICAS EMPREENDEDORAS

1	Busca de Oportunidades e Iniciativa
2	Correr Riscos Calculados
3	Exigência de Qualidade e Eficiência
4	Busca de Informações
5	Estabelecimento de Metas
6	Planejamento e Monitoramento Sistemáticos
7	Persuasão e Rede de Contatos
8	Independência e Autoconfiança

PALESTRAS

CORES E MARCAS

TÉCNICAS DE VENDAS


PRECIFICAÇÃO

AMBIENTAÇÃO


1º ENCONTRO COM EMPRESÁRIO MENTOR

2º ENCONTRO COM EMPRESÁRIO MENTOR


ALGUNS JOGOS DO PROGRAMA




CAÇA VALORES - NÍVEL 1




H E T O D L A I T T Y R G H L R T L W O R V
M U L N L E N I E S R M R W H O M L S R O B
I S S N O T U O H T N D O E T F O I T F O K




CAÇA VALORES - NÍVEL 2





P E C S A I D E O O Y T W O M W A I C F I R
C N E D P I O S C A H P K N F O T N I R S P
I B A N Á T N S C V O A T K T S B I E T W E
A C T L E I T C P T E H A E E I T S E E T R




CAÇA VALORES - NÍVEL 3





D O E N B E R D L O E D A D I L I B A H E A
T B A I A R E E A T C O N F I A N Ç A O E O
Y E N A I S M M L E T N O I A S R B E R I I
H L E M A P B O D A R S T T R Y T O I S T E
R I R F A O ã S U L C N I A I R O D E B A S
A W I T N P O G O L Â I D O E E A F T L S F
I O I C O O P E R A Ç ã O F C O P M X O A C
M A L E S F O R Ç O E E I N R T S S N S I H
O A Ç N A R E D I L R C N O A I N H E L R T
N G R A T I D ã O O I V U N P M O S S R G D
O E L L T N G G J Ê E I S C R I V E B C L E R
T O S A F R D A N E D A D I T S E N O H L T
U T D E F E B C A V S E I R E M T T T F A A
A U H B A T I T U D E M S W N O R A A O C R
K I W G N A L T N D C R I A T I V I D A D E
T D H T Y A I C N Ê T S I S R E P E E A L I









CARTAS















CARTAS







CARTAS



JOGO DA MEMÓRIA





QUEBRA-CABEÇA



PERSONAGENS

São 10 personagens animais e 5 personagens crianças. Foi feito um estudo sobre personalidade dos animais para que, a cada valor empreendedor trabalhado os alunos os alunos possam relacionar com os animais, tornando o aprendizado mais lúdico e divertido. O Programa conta com bichos de pelúcia e fantoches para serem utilizados com técnicas de storytelling e atividades práticas.



QUER CONHECER MAIS SOBRE O PROGRAMA? ENTRE EM CONTATO CONOSCO



Endereço:

Avenida José Moreira Martins Rato, 561, B. Fátima, Serra/ES - Brasil

CEP: 29.160-790

www.sienaeducacional.com.br

www.empreendedorjovem.com.br