

Escolares aprenden sobre emprendimiento e innovación con lúdico torneo en la PUCV

VALPARAÍSO. Final regional de "El Plan" tuvo ganadores de Quilpué y Concón, que se medirán con pares de Chile y Uruguay.

Cristián Rojas M.
cristian.rojas@mercuriovalpo.cl

La Facultad de Ingeniería de la PUCV reunió a 70 estudiantes seleccionados de distintos colegios de la región, quienes se enfrentaron en la Final Regional del Torneo de Emprendimiento Escolar "El Plan: la aventura de emprender". En la ocasión se buscó a los tres jóvenes con ideas más innovadoras, para representar a la región en las próximas Olimpiadas de Emprendimiento Escolar, final nacional que se llevará a cabo por primera vez en Valparaíso.

El juego de tablero "El Plan: la aventura de emprender" es una herramienta lúdico-educativa, basada en la metodología Aprender Jugando, diseñada para desarrollar habilidades y competencias para el siglo XXI. El propósito de esta actividad es fomentar el espíritu emprendedor desde edades tempranas para transformar a Chile en un país donde, poco a poco, se adquiera la cultura del emprendimiento y sus valores, como el trabajo en equipo, la superación de las dificultades y la visualización de oportunidades.

SITUACIONES INESPERADAS Mediante la utilización de un tablero de juego, los alumnos de educación media se enfrentan a situaciones propias del proceso de emprender: deben optar por tomar oportunidades excluyentes entre sí, que les generan distintos beneficios, invertir en el proceso de desarrollo de su emprendimiento, contar con recursos humanos capacitados, determinar y utilizar los recursos necesarios para su objetivo y enfrentarse a distintas situaciones inesperadas que les pueden resultar beneficiosas o per-



SETENTA ESCOLARES SE MIDIERON EN LA FINAL REGIONAL DEL TORNEO "EL PLAN: LA AVENTURA DE EMPRENDER", QUE SE LLEVÓ A CABO EN LA PUCV.

judiciales.

El torneo es una iniciativa de la Facultad de Ingeniería de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (FIN-PUCV), en conjunto con la consultora Momento Cero, que lleva 12 años desarrollando estrategias de enseñanza-aprendizaje activo, dentro de las cuales está el juego El Plan, "que ayuda a conocer cuáles son las habilidades que se requieren para poder emprender", explicó el encargado de Vinculación con el Medio de la FIN-PUCV, Diego Núñez.

El torneo, agregó Núñez, se enmarca en el proyecto Ingeniería 2030 de la PUCV, que busca incentivar y potenciar "la cultura emprendedora, ya que la innovación y emprendimiento son las armas que co-



"Al seleccionar una carrera ellos ya van a llevar esta caja de herramientas del emprendimiento y la innovación"

Diego Núñez
Encargado de Vinculación con el Medio, FIN-PUCV

mo país tenemos que utilizar para pasar a la última etapa que nos falta en el desarrollo, entonces, fomentar esta cultura de emprendimiento entre los escolares en una actividad en la que ellos empiezan a ver también cuáles son las áreas académicas que van a postular cuando quieran llegar a la universidad, es fundamental, porque ellos van a saber cuál es la importancia de la innovación y al seleccionar una carrera ellos ya van a llevar esta caja de herramientas del emprendimiento y la innovación".

ACTIVIDADES CLAVES

Dentro de la dinámica del juego se incluyen "actividades que son claves para cualquier emprendedor, y dentro de ellas están, por ejemplo, conseguir re-

ursos, generar una buena estrategia de financiamiento, contar con buenos recursos humanos, buenos equipos de trabajo, y eso se refleja en diferentes tarjetas que van saliendo durante el juego, que van haciendo una metáfora de lo que le pasa en realidad a un emprendedor", precisó Núñez.

Por otro lado, añadió, "también hay eventos que complican o son alguna barrera para seguir emprendiendo y ellos los van a tener que sortear. También hay otro tipo de tarjetas que son nuevos recursos, nuevos laboratorios, nuevas ideas de emprendimiento, y así van pasando etapa a etapa hasta que tengan la mayor cantidad de ideas innovadoras y ahí es cuando se ve el que gana el juego".

Núñez destacó que "estas herramientas les van a servir para emprender en un futuro o empezar a emprender inclusive ahora, ellos van a tener esas capacidades para iniciar su negocio con muchas más probabilidades de éxito, debido a las habilidades que aprendieron acá".

LOS GANADORES

El Torneo El Plan comenzó con la participación de cerca de 200 jóvenes de distintos colegios de la Región de Valparaíso y la Final Regional efectuada ayer reunió a los 70 mejores participantes, eligiendo de entre ellos a un selecto grupo

Quienes ganaron ayer pasarán a las Olimpiadas de Emprendimiento Escolar, final nacional que se va a realizar también en la PUCV, el 17 de noviembre, instancia en la que incluso vendrá a competir un equipo uruguayo, también de escolares, los que se medirán con los ganadores de cada región.

Los estudiantes que obtuvieron los tres primeros lugares en la Final Regional del Torneo de Emprendimiento, y que integran el grupo de 36 alumnos seleccionados que pasan a la etapa de Olimpiadas, son: primer lugar, Claudio Astudillo, del Colegio Esperanza de Quilpué; segundo lugar, Nivia Castro, del Colegio Esperanza de Quilpué; y tercer lugar, Gabriel Lagos, del Colegio Alborada del Mar de Concón.

Tras la contienda, el coordinador del Proyecto Ingeniería 2030 de la Facultad de Ingeniería de la PUCV, Jean Paul Tondreau, felicitó "a los colegios y a los profesores que se han sumado a acompañar a sus alumnos, pues encontramos en ellos aliados de una visión compartida en términos de educación en emprendimiento".

Estudio: 4 horas de educación física son vitales en escolares

SEDENTARISMO. Investigación arrojó que dos horas más hacen diferencia.

Un estudio realizado sobre 67 escolares de 11 años de edad de escuelas municipalizadas determinó que las actuales dos horas de Educación Física que contempla el currículo educativo son insuficientes si se comparan con cuatro horas de la misma actividad, pues los alumnos que aumentaron sus horas en dicha asignatura mostraron notorias diferencias con los que las mantuvieron.

El estudio fue efectuado por la académica de la Facultad de Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Playa Ancha, y doctora en Nutrición y Alimento, Johana Soto, quien detalló que los niños que realizaron 4 horas de Educación Física a la semana presentaron mejor estado nutricional, reflejado en un peso más adecuado para la edad, menor perímetro de cintura, y menor adiposidad cutánea,



EL ESTUDIO SE REALIZÓ SOBRE 67 ESCOLARES DE 11 AÑOS.

mientras que el número de factores de riesgo para desarrollar síndrome metabólico también fue menor.

"Se detectó una mayor sensibilidad a la insulina y menor glicemia en ayuno. En suma, los que realizaron 4 horas semanales de educación

física registraron un mayor nivel de condición física", subrayó.

Las conclusiones cobran relevancia si se considera que los resultados del último SIMCE de Educación Física arrojaron 50% de escolares con sobrepeso u obesidad.

MOP coordina solución por hundimiento de vía de bajada en Santos Ossa

VALPARAÍSO. No tiene relación con falla similar en vía de subida, ya superada.

El Ministerio de Obras Públicas está coordinando un trabajo integral en el sector de Santos Ossa con diferentes servicios para determinar las causas del hundimiento registrado en la pista izquierda de la vía de bajada.

El seremi de Obras Públicas, Miguel Saavedra, informó que se ha trabajado en terreno con la Dirección de Vialidad, Obras Hidráulicas y Municipalidad de Valparaíso

en topografía y también se hizo una deflectometría de impacto, es decir, determinar la capacidad de soporte del pavimento. A su vez, se están revisando los colectores que se ubican debajo de la vía.

La autoridad regional explicó que se resolvió con Carabineros restringir el tránsito a una pista de bajada y llamó a los usuarios de la carretera preferir rutas alternativas durante este tiempo, ya sea por La Pólvora o Rodelillo.