

# Torneo EL PLAN



**COLONIA**  
**2016**

# Promoviendo *cultura emprendedora* en los jóvenes uruguayos

¿Por qué es importante para su organización promover cultura de emprendimiento en los jóvenes?



**ALEJANDRA GONZÁLEZ**

Responsable de Formación de Capacidades

Uruguay Mas Cerca - Oficina de Planeamiento y Presupuesto



**PABLO LECOR**

Dirección de Promoción y Desarrollo

Intendencia de Colonia



**ROXANA TAÑO**

Analista Universitaria en Administración y Contabilidad

Directora Escuela Técnica de Rosario  
Coordinadora Regional de Jóvenes Emprendedores de UTU



**MARIANA MORALES**

Coordinadora Red Espacio Emprendedor

Asesora Técnica en Unidad Pymes - Intendencia de Colonia

Desde nuestro Programa incentivamos y acompañamos procesos de desarrollo territorial, contribuyendo al fortalecimiento de capacidades y a la generación de oportunidades económicas con equidad, haciendo énfasis en las poblaciones con mayores dificultades de acceso, entre ellos, los jóvenes.

Partiendo de esta base, entendimos más que pertinente apoyar la implementación de “El Plan la aventura de emprender”, un juego de estrategia emprendedora que contempla la necesidad de generar ideas innovadoras en los jóvenes.

Para Uruguay Mas Cerca la generación de nuevos emprendimientos, la innovación y el conocimiento, son clave para el desarrollo territorial, no solo por su efecto multiplicador en la economía al generarse nuevos empleos, sino también por la posibilidad que otorga a los jóvenes de poder desarrollarse en sus localidades.

La intendencia de Colonia, a través de su Dirección de Promoción y Desarrollo, tiene como cometido generar las condiciones y brindar las herramientas adecuadas para el desarrollo socio cultural y económico de los territorios de nuestro departamento.

En tal sentido, intervenir en nuestra comunidad y en una franja etaria joven, en el momento donde se están formando sus capacidades lo vemos como algo muy relevante.

A través de la educación en el emprendimiento, apostamos a una comunidad, la cual, ella misma generará un análisis crítico de sus restricciones para el crecimiento y apoyados en la investigación y la innovación encontrará el camino hacia el ansiado desarrollo de los territorios.

Como país pequeño que somos, debemos apostar a la generación de conocimiento genuino y de calidad; la promoción de emprendimiento en nuestros jóvenes brindará valor agregado y diversificación a nuestra producción.

La experiencia vivida en el departamento con la implementación de esta herramienta lúdico educativa, “El Plan, la aventura de emprender”, ha demostrado que estamos en el camino indicado.”

Para la Institución educativa del siglo XXI, es fundamental e imprescindible promover la cultura del emprendimiento en los jóvenes para mejorar la calidad de sus aprendizajes, posibilitar su inclusión real y fortalecer el vínculo, potenciando a la escuela como un espacio de convivencia que promueve y consolida lazos saludables con la comunidad toda, en el entendido de que el eje del acto educativo es el alumno y es este quien construye sus propios saberes, para transformar su realidad y la de su contexto.

El impulso de la cultura emprendedora contribuye al desarrollo integral del estudiante y posibilita en el mismo el aprender a ser, aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a convivir, así como a favorecer el desarrollo sustentable y equitativo de su comunidad local y de la sociedad en general.

Su cabal desarrollo viabiliza el egreso de estudiantes con actitud proactiva y transformadora, sujetos contruidos, constructores y transformadores de su propia realidad, la de su entorno y la del mundo del trabajo.

La Red Espacio Emprendedor de Colonia decidió apostar a los jóvenes, entendiendo que estimular la actitud emprendedora en edades tempranas ayudará a promover el crecimiento económico y la creación de fuentes de trabajo para el departamento, en un futuro de mediano-largo plazo. Queremos empoderar a los jóvenes para que puedan construir su propio futuro, autoaprender y desarrollar sus habilidades en forma autónoma, ya que mucho dependerá principalmente, de las decisiones que ellos tomen. Este tipo de habilidades, no las están desarrollando hoy en día a través de su educación formal. No solo queremos crear empresarios, sino agentes de cambio, buenas personas, líderes positivos, con valores sociales, de convivencia y tolerancia, que puedan sobreponerse a cualquier dificultad que encuentren en su camino. Creemos en el emprendimiento como actitud de vida, como motor de desarrollo y junto a la educación, son herramientas muy poderosas para trabajar el desarrollo local. El torneo “El Plan, la aventura de emprender” nos ha permitido no solo impactar en los jóvenes, sino también en sus comunidades, logrando compromiso de diversidad de actores públicos y privados que quieren aportar su granito de arena para generar más y mejores oportunidades para los jóvenes de sus localidades



Ganamos y nos fuimos a *Chile*



VIAJEROS

MARTÍN MASSIOTTI



LICEO 2  
CARMELO

FACUNDO MAFFONI



LICEO 2  
CARMELO

DHARMA NERODA



ESCUELA TÉCNICA  
DE COLONIA

FINALISTAS LOCALIDADES

MARTÍN MASSIOTTI



GANADOR DE  
CARMELO

SANTIAGO BON



GANADOR DE  
ROSARIO

MATÍAS PAGALDAY



GANADOR DE  
COLONIA

INSTITUCIONES EDUCATIVAS PARTICIPANTES

- Liceo Rosario
- UTU Rosario
- Liceo 1 Colonia del Sacramento
- Liceo 2 Colonia del Sacramento
- UTU Colonia del Sacramento
- ERCNA Carmelo
- UTU Carmelo
- Liceo 1 Carmelo
- Liceo 2 Carmelo
- Escuela Agraria de Rosario

# Datos de impacto

## PLAN PILOTO

En esta primera edición del torneo, como plan piloto, solo participaron las localidades de Rosario, Carmelo y Colonia del Sacramento



**230** alumnos participaron del torneo

>

**90** en las clasificatorias

>

**50** en la final

**10** instituciones educativas públicas

>

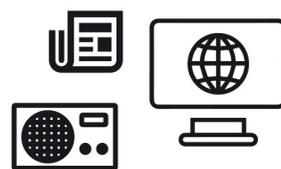
**3** localidades diferentes (Escuelas Técnicas y Liceos)

**30** Monitores formados

**Más de 15** instituciones público/privadas de desarrollo local involucradas directamente

## ¿Por qué y para qué hacemos este torneo?

Es sabido que en Uruguay, actualmente solo un 40% de los estudiantes terminan su educación media. Aun para los que finalizan sus estudios, el nivel de educación en Uruguay sigue siendo inferior al regional, por lo que finalizar sus estudios tampoco los prepara principalmente para su futuro, para poder seguir desarrollándose por sus propios medios. En un contexto donde la economía de nuestra región se ha desacelerado fuertemente, los jóvenes uruguayos de todas partes del país deben ser llamados a la acción. Ayudar a los jóvenes y en especial, a las mujeres a realizar su potencial, es la mejor inversión para el futuro del país. El "Torneo El Plan" ha demostrado ser una forma de detectar talento joven, desarrollando habilidades para la vida, generándoles más confianza en sí mismos y acercándoles herramientas para tomar mejores decisiones para su futuro y lo mejor, aprendiendo de forma entretenida. Creemos que intervenir y complementar la educación formal actual con la metodología "Aprender Jugando", es un gran acierto, por lo que buscamos grandes aliados y socios comprometidos con el desarrollo del país, que crean, al igual que nosotros, en los jóvenes.



## APARICIONES EN MEDIOS LOCALES E INTERNACIONALES

- El Observador Digital
- Diario Noticias
- Radio del Oeste
- Canal 3 de Colonia
- Carmelo Portal
- Colonia Noticias
- Coloniaya.com
- Prensa Rosarina
- Elecodigital.com.uy
- Diario Helvecia

# Aprender Jugando



## VENTAJAS



### EL JUEGO MOTIVA:

El juego aporta sentido de la autonomía, competencia y relación, piedras angulares de la motivación intrínseca necesaria para aprender.



### JUGAR AUMENTA CAPACIDADES:

El juego funciona mediante la retroalimentación del progreso inmediato a quien juega.



### JUEGA, FALLA Y APRENDE:

El juego permite equivocarse rápido y aprender del fracaso, sin que ello implique consecuencias negativas en el proceso de aprendizaje.



### EL JUEGO EMOCIONA:

El juego proporciona componentes emocionales, de desafío e interacción personal.



### TEORÍAS DEL APRENDIZAJE:

El juego logra aprendizajes basados en las teorías del Constructivismo y Aprendizaje Situacional.



### EVIDENCIA CIENTÍFICA:

La neurociencia resalta los beneficios que proporcionan los juegos.



Durante el mes de mayo la empresa Momento Cero viajó hasta Colonia - Uruguay para formar a un equipo de 30 monitores en la metodología Aprender Jugando.

El proceso de formación consideró 3 días de trabajo completo con los monitores, quienes quedaron certificados para replicar experiencias de juego con la herramienta lúdico educativa "El Plan: la aventura de emprender"

La edición 2016 del torneo "El Plan, la aventura de emprender" fue organizada por el Espacio Emprendedor de Colonia (red de 24 instituciones público/privadas que fomentan el desarrollo económico del departamento) e impulsada por Uruguay Mas Cerca, programa que trabaja para el desarrollo territorial en la Dirección de Descentralización e Inversión Pública de la Oficina de Planeamiento y Presupuesto.