

Torneo
EL PLAN

*República
Dominicana*



2018



2DA EDICIÓN TORNEO EL PLAN

Por segundo año consecutivo jóvenes dominicanos, estudiantes de educación media entre 15 y 17 años, de distintos centros educativos del país, vivieron la experiencia del emprendimiento a través de El Plan, la aventura de emprender.

Un torneo que permite, a través de un juego, reconocer las cualidades de un emprendedor y aprender a desarrollar habilidades para la toma de decisiones, visualizar oportunidades, creatividad, estrategia, motivación al logro, iniciativa, planificación y organización.





ROSARIO ARÓSTEGUI

Apasionada del trabajo con los jóvenes para apoyarlos en crear un plan de acción para el empoderamiento de su futuro.

Coordinadora del Torneo EL PLAN para República Dominicana. Certificada por Momento Cero en la metodología de Aprender Jugando para el desarrollo de competencias emprendedoras.

Certificada del Test de la Pasión y como facilitadora de emprendimiento para jóvenes y niños. Certificada como facilitadora de Dinámicas por Gerza y junto a Teams.

Ha desarrollado dos programas especializados para los jóvenes como es “Técnicas de Aprendizaje Acelerado”, para enseñar a aprender con mayor capacidad de retención y el taller “Diseña tu Futuro” como herramienta de orientación vocacional. Además trabaja programas como Verano Emprendedor y i-Lider juvenil.

Facilitadora y consultora empresarial con maestría en Programación Neurolingüística. Certificada como Coach con metodología Colinde. Certificación en Esquemas Mentales.

Facilitadora en temas de comunicación, liderazgo y servicio. Especial enfoque en los temas relacionados a la PNL en los procesos de aprendizaje y programas para desarrollo del liderazgo en los jóvenes.

Graduada como Ingeniera Industrial de la Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra, con Maestría

en Administración de Empresas en la misma Universidad. Formación en procesos gerenciales y consultoría del Desempeño.

Posee amplia experiencia en el diseño de programas de desarrollo gerencial así como en el ámbito de consultoría de transformación empresarial, como consultora y líder de proyectos. Ha desarrollado programas y procesos de mejora en campos tales como: sistemas de calidad y mejoramiento continuo, análisis y detección de necesidades de entrenamiento, programas integrados de desarrollo gerencial, y mejora de procesos de producción y gestión de negocios.

¿Cómo evaluó el Segundo Torneo?

Una experiencia muy satisfactoria cuando vemos que cada vez más jóvenes quieren participar. Una vez que tienen la oportunidad de jugar quieren seguir participando y motivan a otros. Además descubrir que los jóvenes quieren volver a participar o seguir vinculados a nosotros como monitores es muy significativo.

Nos llenó de emoción ver las presentaciones que hicieron los equipos contando sus aprendizajes con el PLAN y cómo les ha impactado para su vida. Descubrir la importancia de tener un plan para lograr los objetivos y saber manejar los sucesos por muy negativos que parezcan.

Durante la ronda final pudimos ver cómo se integraban los jóvenes intercambiando aprendizajes, ideas y estableciendo contacto para continuar su amistad. Son espacios de crecimiento y compartir que van más allá de los conocimientos adquiridos en el proceso.

La cara de emoción ante cada ronda, la forma de asumir los retos y ver cada jugada como una oportunidad para dar lo mejor son los detalles que nos motivan a seguir creando oportunidades para los jóvenes.

Y en el 2019 vamos por más jóvenes!

ETAPAS DEL TORNEO



1.

FORMACIÓN DE MONITORES.

Transferencia metodológica con el objetivo de apoyar la preparación de los estudiantes en los centros educativos y supervisar proceso en el Torneo.



2.

CHARLAS Y PREPARATORIAS

Charlas:

Se imparte una charla para todos los estudiantes para compartir conceptos de emprendimiento y sensibilizar sobre él.

Preparatorias:

- Enseñar el juego a los estudiantes que participarán.
- Los escuelas y colegios inscritos serán convocados para ir todos a un mismo lugar o sede de torneo. Allí le prepararemos para jugar y compartir conceptos básico de negocio.

3.

CLASIFICATORIAS



- Los estudiantes regresan tres semanas después para competir.
- Los estudiantes inscritos que asistieron a la preparatoria vuelven a las clasificatorias.

4.

RONDA FINAL

El gran día se juegan dos rondas y considerando los resultados del día se determinan los estudiantes de mejor desempeño y se determina los 6 mejores emprendedores de la jornada.

IMPACTO EN REPÚBLICA DOMINICANA

AÑO	2017	2018
 Centros Educativos	15	19
 Estudiantes ronda final	90	115
 Monitores formados	22	22

CENTROS PARTICIPANTES

1. CENTRO DE EXCELENCIA
MODALIDAD EN ARTES
REPÚBLICA DE ARGENTINA

2. CENTRO EN ARTES FABIO
A. MOTA (CEAFAM)

3. CENTRO CEMEP

4. COLEGIO ST. PATRICK
SCHOOL

5. COLEGIO TRIUMPHARE

6. COMUNIDAD EDUCATIVA
CONEXUS

7. COMUNIDAD EDUCATIVA
LUX MUNDI

8. LICEO ESTADOS UNIDOS
DE AMÉRICA

9. LICEO SABANA JAPÓN

10. LICEO TÉCNICO MANUEL
DEL CABRAL FE Y ALEGRÍA

11. PEDRO MIR

12. POLITÉCNICO ÁNGELES
CUSTODIOS

13. POLITÉCNICO MARÍA
DE LA ALTAGRACIA

14. POLITÉCNICO NUESTRA
SEÑORA DEL CARMEN

15. POLITÉCNICO VIRGEN DE
LA ALTAGRACIA

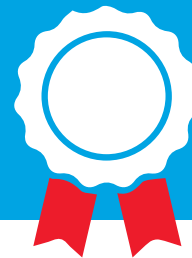
16. INSTITUTO POLITÉCNICO
CARDENAL SANCHA

17. INSTITUTO PADRE
BARTOLOMÉ VEGH

18. INSTITUTO POLITÉCNICO
VÍCTOR ESTRELLA LIZ

19. INSTITUTO TECNOLÓGICO
FABIO MOTA (ITFAM)

GANADORES



**PAMELA NATALI
HERNÁNDEZ
TORRES**

Instituto Politécnico
Víctor Estrella Liz

Un viaje a Chile; un juego El Plan; una medalla y placa de reconocimiento; El libro "Plan de planes".



**RAÚL ANTONIO
LLUBERES**

Comunidad
Educativa Lux
Mundi

Un viaje a Chile; un juego El Plan; una medalla y placa de reconocimiento; El libro "Plan de planes".



**TOMMY
LOMBERT**

Centro de Excelencia
Modalidad en Artes
República
de Argentina

Un juego El Plan; una medalla y placa de reconocimiento; El libro "Plan de planes".



**HAMLET
JIMÉNEZ**

Colegio Triumphare

Un juego El Plan; una medalla y placa de reconocimiento; El libro "Plan de planes".



**PAOLA
HILARIO**

Instituto Politécnico
Víctor Estrella Liz

Un juego El Plan; una medalla y placa de reconocimiento; El libro "Plan de planes".



**AXEL
REYES**

Comunidad
Educativa Conexus

Un juego El Plan; una medalla y placa de reconocimiento; El libro "Plan de planes".



**JUNIOR
DECENA**

Instituto Padre
Bartolomé

Un juego El Plan; una medalla y placa de reconocimiento; El libro "Plan de planes".

EMPRENDEDORES DEL AÑO



PAMELA HERNÁNDEZ TORRES **INSTITUTO POLITÉCNICO VÍCTOR ESTRELLA LIZ**

“Para mí fue una gran experiencia porque a pesar de que conocí nuevas estrategias, conocí nuevas personas, conocí nuevas formas de emprender. Conocí nuevas estrategias y pude desarrollar un nivel de mi capacidad que no pensé poder desarrollar nunca.

En Chile espero seguir aprendiendo y adentrarme en este mundo del emprendurismo.”

RAÚL ANTONIO LLUBERES **COMUNIDAD EDUCATIVA LUX MUNDI**



“Fue una muy buena experiencia, yo aprendí mucho porque aprendí que uno no debe rendirse y que por más malo que uno este en la situación del juego uno debe de seguir adelante porque uno siempre puede dar mejor. Y también aprendí mucho de los sucesos que había en el juego porque uno necesita estar preparado porque tú no sabes cuándo te puede tocar algo malo inesperadamente y fue una muy buena experiencia.

Del viaje a Chile yo espero conocer nuevos amigos, como conocí en el plan, porque conocí muchas personas y me siento que en el viaje a Chile como se juega en un nuevo nivel, me siento que es otro reto y yo espero que la pasemos muy bien allá”

EXPERIENCIA DE LA COMUNIDAD ESCOLAR



MIGUEL SOSA

Comunidad
Educativa
Lux Mundi

Yo he aprendido a emprender y en el cual me gustaría ganarme el premio del viaje a Chile para abundar mis conocimientos.

PAOLA HILARIO

Colegio
St. Patrick School

Realmente ese juego me ha enseñado a tomar riesgos, a no ser tan precavida con los recursos que tengo y me ha enseñado a manejar antes las situaciones que se me presenten. Realmente es una experiencia única y me gustaría mucho ir a Chile.



YURISELYS MEDINA ALCANTARA

Politécnico Virgen de la
Altagracia

Hasta ahora mi experiencia en el juego ha sido muy gratificante. He podido aprender muchas cosas hasta ahora de emprendurismo, innovación entre otras cosas. Y espero que hoy pueda seguir aprendiendo mas y na`nos vamos pa`Chile.





**JEAN ANTONIO
OLIVARES**

Colegio Triumphare

Mi experiencia en el plan ha sido muy buena debido a que hemos podido afianzar muchos conocimientos y aprender cosas nuevas. Realmente ha sido muy chulo porque hemos estado con muchos colegios y hemos podido practicar con ellos y participar en las charlas. Realmente a mi me gustaría ganar un premio, el cual es ir a Chile.

**ELIAN CANELA
RAMÍREZ**

Instituto Tecnológico
Fabio Mota

Mi experiencias han sido en serio muchas, ese juego me ha ayudado mucho con el emprendurismo y con la innovación. Porque antes uno se perdía mucho con conceptos así. Cada vez que llega innovación yo soy el primero que aplaude cada vez que hay una idea innovadora. Y lo único que yo espero es irnos para Chile. En realidad esa es una experiencia demasiado cool.





PATROCINADORES




Torneo EL PLAN República Dominicana






Torneo EL PLAN República Dominicana

 www.torneoelplan.rosarioarostegui.com
 torneoelplan@gmail.com  [torneoelplanrd](https://www.instagram.com/torneoelplanrd)
 www.rosarioarostegui.com  [rosarioarostegui](https://www.instagram.com/rosarioarostegui)

**¡VEN Y PARTICIPA EN
EL TORNEO EL PLAN 2019,
CONTÁCTANOS!**



 (809) 549-4619



 (809) 683-7033