

4ta Edición

Torneo EL PLAN 2022



4ta Edición
Torneo EL PLAN 2022

4ta Edición

que representa el mundo, el
EG BGM

4ta edición

TORNEO EL PLAN

Luego de casi 3 años de ausencia vuelve, en su Cuarta edición, El Torneo que reúne a jóvenes estudiantes de educación media entre 15 a 18 años de diversos Centros Educativos de todo el país, para aprender sobre emprendimiento con el Juego El Plan, la aventura de emprender.

Este torneo está diseñado para que, a través del juego, los jóvenes reconozcan las cualidades de un emprendedor y aprendan a desarrollar habilidades para la toma de decisiones, aprovechar 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-Líder 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.

Esta cuarta edición fue muy especial para mí, considerando que teníamos dos años ausentes. Aunque ahora tenemos también la opción de jugar en plataforma virtual, me encanta estar cerca de los jóvenes y contagiarnos con las emociones propias del evento.

La modalidad presencial tiene su riqueza y encanto, favoreciendo la posibilidad de más contacto, hacer nuevos amigos y aprender cosas nuevas.

Estoy muy contenta ya que logramos volver a reunir instituciones participantes de los años anteriores y nuevas que conocieron e hicieron suya la metodología.

Este año formamos 35 monitores que podrán apoyar a más jóvenes en el proceso de aprender a emprender mientras juegan, también nos reencontramos con 3 jóvenes que fueron participantes ganadores en ediciones anteriores y ahora participaron como monitores con el entusiasmo de compartir sus aprendizajes.

Escuchar a los jóvenes explicando sus estrategias y compartiendo sus aprendizajes es el mejor regalo que me llevo de esta ocasión.

Torneo
EL PLAN

*República
Dominicana*

¿En qué consiste el Torneo EL PLAN?

Es una experiencia vivencial basada en la metodología Aprender Jugando y diseñada para desarrollar habilidades y competencias del siglo XXI a partir de la herramienta lúdico – educativa **“El Plan, la aventura de emprender”**.

El énfasis está en desarrollar y fortalecer los componentes socio-emocionales fundamentales de la iniciativa emprendedora. Representan una manera entretenida, efectiva y eficiente de generar aprendizajes significativos y fomentar la mentalidad lúdica por medio de herramientas activas de aprendizaje en contextos diversos.

La propuesta de valor de los Torneos radica en que se llevan a cabo a partir de una metodología 100% transferible, replicable, escalable e internacionalizable, de alto contenido motivacional y lúdico.

¿Qué se aprende?

- Capacidad de detectar oportunidades.
- Capacidad de administrar recursos.
- Tolerancia a la incertidumbre.
- Adimistración de recursos.
- Disposición a correr riesgos.
- Capacidad de aprendizaje.
- Enfoque en el objetivo.
- Poder de decisión.
- Perseverancia.
- Planificación.



Juego El Plan

La aventura de emprender

¿Para quién es el juego?

- Estudiantes de educación básica y media
- Profesores
- Profesionales ligados a educación laboral



Tiempo de Juego
75min



Bilingüe
Español - Inglés



A partir de
+12



Jugadores
3 a 6

Curva de aprendizaje



Reconocimientos

- Capital Semilla 2008
- Premio Avoni 2008
- Finalistas 2010
- Premio Pyme 2012
- Asexma, Desarrollo Tecnológico 2013
- Juego oficial Olimpiadas de Emprendimiento
- Juego oficial Torneo El Plan

Desarrollado por



1

ETAPAS DEL TORNEO

Formación de Monitores

Transferencia metodológica para que los profesores apoyen a sus estudiantes en los desafíos del proceso de preparación y estrategias.



Preparatorias

Se convoca a todos los estudiantes de cada centro inscrito a participar en un mismo lugar o sede de torneo. Allí les enseñaremos a jugar EL PLAN, la aventura de emprender, al igual que compartir conceptos básicos para emprender.

Inscripciones Centros Educativos

Los centros educativos pueden inscribirse a través de la página del Torneo o en contacto directo con la coordinación. La participación de los centros educativos se conforma por equipos de 6 estudiantes, entre las edades de 12 a 18 años, cada centro puede inscribir cuantos equipos desee.

Ronda Final

En el transcurso de la Ronda Final se juegan dos rondas acumulativas, tomando en cuenta los resultados de ambas rondas para determinar los estudiantes de mejor desempeño.



Ludutech es una plataforma educativa que tiene un módulo Académico, diseñado por Momento Cero con material educativo para apoyar la educación en emprendimiento y educación financiera. Esta misma plataforma en su módulo de Administración nos apoya en la organización del torneo.

Allí se registran los estudiantes y obtenemos la distribución de las mesas para el juego. Al finalizar el torneo, cada centro educativo tendrá acceso a ver los puntajes obtenidos.

Lanzamiento

5 de Octubre 2022

Presentación de La 4ta Edición del Torneo el Plan ante directores y profesores para dar formal inicio a etapa de inscripciones.

Fue realizado en Agora Mall, que se nos unió este año como patrocinador y contamos con la presencia del Ministro de la Juventud Rafael J. Feliz García, Representantes del Banco Popular, Ministerio de Industria Comercio y Mipymes y demás patrocinadores.



Presencia en medios



Taller de Formación de Monitores

6, 7 y 8 de Octubre

Profesores, profesionales, entusiastas del emprendimiento y jóvenes de participantes de ediciones anteriores, se formaron a través de la Metodología del juego El Plan, para aprender jugando y apoyar al desarrollo de los jóvenes participantes de esta edición.



Preparatorias

21 de Octubre



Convocamos a todos los estudiantes de cada Centro Educativo inscrito para enseñarles a jugar EL PLAN, la aventura de emprender, también compartimos conceptos básicos de negocio y dinámicas de aprendizajes.



Ronda Final

12 Noviembre

3er Lugar

G Brown Gervil

Centro Educativo
Quisqueya de Santiago

1er Lugar

Fausto Ramírez

Centro Educativo
Quisqueya de Santiago

2do Lugar

Isaac Hernández

T-Eco Group

4to Lugar

José Cabrera

Lux Mundi



Charlas

**Giancarlo
Jiménez**

Asesor financiero
BANCO POPULAR



Karina Alvarez

Fundadora de
Academia Vial



**Juan Pablo
Casimiro**

CEO de
BIZNOVATOR



Impacto



15 Centros
Educativos



90 Estudiantes
Ronda Final



34 Monitores
Formados

Centros participantes 2022

Politecnico Parroquial
Betania

Lux Mundi

Instituto Fabio Amable Mota

Colegio San Pio X

T-Eco Academy

Centro Educativo Quisqueya
de Santiago

Politécnico Fray Balbino

Liceo Experimental Altagracia
Amelia Ricart Calventi

Saint Lawrence School

Instituto Politécnico Padre
Bartolomé Vegh

Colegio Los Milagros

Politécnico Nuestra Señora
del Perpetuo Socorro, FARD

Colegio CEMEP

Centro en Artes Dr. Fabio
Amable Mota

Santo Hermano Miguel de la Salle



Hola, mi nombre es **Fausto Daniel Ramírez Rodríguez**, soy del Centro Educativo Quisqueya. Me siento súper bien, no pensaba que iba a ganar. Es un juego muy divertido, de emprendimiento, que se basa en decisiones, es muy bueno y entretenido, sé que lo seguiré jugando y en el futuro pienso ser monitor. **¡Me encanta este juego!**

Ganadores



Fausto Daniel Ramirez Rodriguez
Centro Educativo Quisqueya de Santiago



Isaac Hernandez
T-Eco Group



G Brown Gervil
Centro Educativo Quisqueya de Santiago



José Alejandro Cabrera Grullón
Lux Mundi



José Manuel Núñez Concepción
Saint Lawrence School



Jean Carlos Frías Toribio
Colegio Los Milagros

Experiencias



Fiona Bastardo: Para mí la experiencia de este juego ha sido muy buena. Yo creo hemos podido aprender a como crear un plan, a poder emprender, a poder invertir, a saber como crear nuestra propia empresa. Y creo que al haber jugado con personas de otros colegios fue una buena experiencia porque podemos ver las ideas de los otros y aprender cómo utilizarlas para poder ganar.

Héctor Bretón: Bueno, esta primera ronda fue bastante emocionante, a mi no me fue tan bien, sin embargo ya tengo otra estrategia, que eso se aplica en la vida real también, porque a veces tú tienes un plan y por algún suceso tienes que cambiarlo y si no te adaptas no triunfas.



Gabriel Méndez: La experiencia de El Plan ha sido muy divertida e igual he aprendido sobre finanzas y durante este primer round pude tener un mal inicio, pero recordé varios consejos y pude mejorar.

Dinanyelis Mejía: En mi caso mi experiencia con el plan fue maravillosa porque adquirí nuevas experiencias en el mundo de las finanzas y los negocios y en esta primera ronda cometí los errores necesarios para aprender y mejorar en la siguiente.



Ismairy Peralta: Me pareció un juego muy entretenido y es una forma muy interesante de cómo saber llevar tu empresa. A mi me fue muy bien en la primera ronda, solamente cambiaría que tengo que crear más recursos.

Anyi Ventura: Muy interesante el juego, yo exhorto que lo jueguen ya que es una manera súper divertida de aprender nos motiva a emprender y a pesar de que estaba nerviosa la primera ronda logré hacer todo lo que quería.



Soledad Villarreal: Represento al Colegio CEMEP, donde ya tenemos varios años implementando el juego del Torneo El Plan y esta experiencia ha sido realmente maravillosa para nuestros alumnos, y para este grupo que este año está participando, porque les ha aportado nuevas habilidades y destrezas que le permiten aplicarlas, no solamente en una partida del juego, sino también para la vida: tener un plan, tomar riesgos decidir, todo eso es muy importante para los nuevos tiempos, para las nuevas habilidades y destrezas que necesitan en este futuro que está ya aquí para ellos. Los animo a que lleven este juego a sus centros educativos, a las aulas, porque realmente conecta con muchas habilidades que son necesarias para nuestros estudiantes pero sobre todo para ciudadanos que pronto van a estar insertos en la sociedad.

Patrocinadores

Invita



¡Gracias por ser parte de esta aventura!

4ta Edición

Torneo

EL PLAN

2022

¡Nos encontraremos en la 5ta Edición!