

5ta edición

Torneo EL PLAN

República
Dominicana



5ta edición TORNEO EL PLAN

¡Desde que comenzamos en 2017, el Torneo ha sido un punto de encuentro donde jóvenes, profesores, patrocinadores y colaboradores se reúnen en torno al emprendimiento, liderazgo y la educación. En nuestra quinta edición de este año, estamos emocionados por la participación de 25 centros educativos, la incorporación de 16 nuevos monitores y, lo más emocionante de todo, ¡168 jóvenes increíbles en la ronda final!

¡El Torneo El Plan sigue siendo la mejor manera de vivir una aventura emprendedora con el juego 'El Plan, la aventura de emprender'!



5

Ediciones del Torneo

62

Centros Educativos

119

Monitores formados

550

Estudiantes participantes



DETRÁS DEL TORNEO

Rosario Aróstegui, coordinadora del Torneo EL PLAN en República Dominicana.

Certificada en la metodología de Aprender Jugando por Momento Cero, también cuenta con certificaciones en el Test de la Pasión y como facilitadora de emprendimiento para jóvenes con la Universidad de Tampere de Finlandia

Ha desarrollado programas como "Técnicas de Aprendizaje Acelerado" y "Diseña tu Futuro" y "Walk Your Way Now". Con una maestría en Programación Neurolingüística, certificación en Coaching Colinde y especialización en comunicación, liderazgo y servicio, destaca en el uso de la PNL en procesos de aprendizaje y programas para el desarrollo del liderazgo juvenil.

Hasta ahora, el torneo ha llegado a más de 50 centros educativos en total, con 60 monitores formados, incluyendo algunos profesores que aplican la metodología en sus aulas. Viendo el impacto positivo en los jóvenes y escuchando los testimonios que nos han compartido, creo que es el momento perfecto para enfocarnos en la formación de más profesores y entusiastas del emprendimiento, quiero que nuestra metodología llegue a más centros educativos y no se quede solo en eventos de un día.

Es hora de que el torneo sea más que un evento, sea el cierre de un proceso de aprendizaje vivido en las aulas. Enfocarnos en la formación de los profesores en esta metodología de aprendizaje para que aprovechen esta valiosa herramienta como eje transversal en la educación de nuestro país. Para lograrlo, extendiendo una invitación especial a empresas y organizaciones para que se sumen a este esfuerzo. Juntos, podemos seguir transformando la educación y preparar a nuestros jóvenes para una más efectiva inserción en el mundo laboral..





Torneo EL PLAN República Dominicana



¿En qué consiste?



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..
- Disposición a correr riesgos.
- Análisis costo -beneficio
- Desarrollo Pensamiento analítico.
- Enfoque en resultados
- Toma de decisión.
- Perseverancia.
- Planificación.



MÁS DEL JUEGO

¿Para quién es el juego? Curva de aprendizaje

- Estudiantes de educación básica y media
- Profesores
- Educadores y profesionales interesados en aportar a la educación



Tiempo de Juego
75min



A partir de
+12

Reconocimientos En CHILE

- 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



LANZAMIENTO

6 de Septiembre 2023

El lanzamiento es el evento en el que, junto a patrocinadores, dejamos formalmente abiertas las inscripciones y damos inicio al Torneo. Marca el comienzo de esta emocionante experiencia educativa y emprendedora de la quinta edición del Torneo El Plan.

En esta oportunidad, fue realizado en Ágora Mall, nuestro gran aliado y se suman como patrocinadores principales Industrias San Miguel y sus marcas Kola Real, Cool Heaven, Generade y Frutop.

Contamos con palabras de apertura de Rosanna Espinal Gerente de Mercadeo de Grupo ISM, Martha Nuñez Aingo Encargada de Relaciones públicas, Rocío Sánchez Gerente de Mercadeo de Ágora Mall y Rosario Aróstegui, Coordinadora del Torneo. Además, contamos con mesas de juego para que jóvenes estudiantes, directivos, invitados y curiosos conocieran e interactuaran con el juego.



ETAPAS DEL TORNEO

1

Formación de monitores

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



Inscripciones de Centros Educativos

Los centros educativos pueden inscribirse en la página del Torneo o contactar directamente con la coordinación. Cada participación consta de equipos de 6 estudiantes, con edades entre 14 y 18 años, y los centros pueden registrar tantos equipos como deseen.

2

3

Preparatorias

Los estudiantes inscritos vienen a aprender la metodología y conocer conceptos básicos para emprender.

Allí les enseñaremos a jugar EL PLAN, la aventura de emprender, al igual que compartir conceptos básicos y habilidades emprendedoras.



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.

4



Ludutech, es la Plataforma educativa creada por Momento Cero para compartir contenidos educativos que apoyen el proceso de aprendizaje en el aula. El módulo de Administración facilita el registro de estudiantes, asignación de mesas y proporciona acceso a los puntajes finales para cada centro educativo después del torneo.

FORMACIÓN DE MONITORES

22 y 23 de septiembre

Profesores, profesionales, entusiastas del emprendimiento y jóvenes 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.



MONITORES 2023



PREPARATORIAS



Convocamos a todos los estudiantes de cada Centro Educativo inscrito, patrocinadores, profesores y nuevos monitores formados, para enseñarles a jugar EL PLAN, la aventura de emprender.

Este año contamos con las palabras del Dr. Jorge Morales Paulino, Viceministro de Fomento a las Micro, Pequeñas y Medianas Empresas, por parte del Ministerio de Industria, Comercio y Mipymes.



RONDA FINAL



MOMENTOS

De la Ronda Final

Luis Conejo Fernández

Compartiendo su charla sobre historias de éxito de jóvenes que han hecho de sus hobbies, su forma de vida



Dinámica

Con los jóvenes compartiendo sus hobbies y dando ideas para convertirlos en emprendimientos



5ta edición
torneo EL PLAN
República Dominicana



Moderación

De parte de Laura Encarnación de Cuál es la Carrera Podcast



Premio especial

Reconocimiento a la labor de los profesores y centros educativos. Este año fue para la docente Raysa Arelis Reyes, por su destacada participación y acompañamiento.



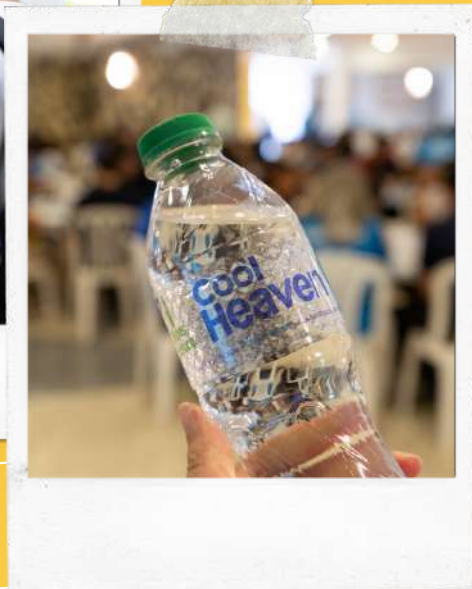
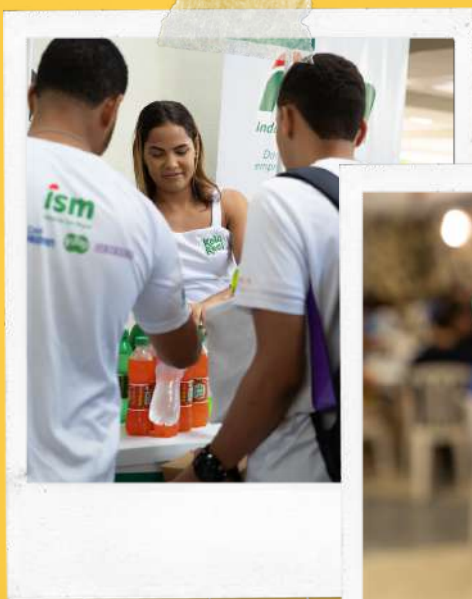
Palabras de Motivación

De Lorena Gutiérrez, Gerente de Marketing de Industrias San Miguel. Destacando el impacto de los aprendizajes que adquieren los jóvenes en el Torneo.



Snacks y Meriendas

De ISM y sus marcas, patrocinadores oficiales de esta edición.



PREMIACIÓN



PREMIOS

FONDESA aportó con el premio del segundo lugar con una computadora.



Krismelis Ureña, representando a Industrias San Miguel.



Asia Fernández, de parte del MINERD patrocinador de varios Centros educativos participantes.



TOP 30

De estudiantes participantes con mejores puntuaciones en el Torneo



La Ronda Final, es donde los jóvenes, después de semanas de práctica demuestran sus habilidades emprendedoras. Cada uno de ellos compiten aplicando las estrategias aprendidas en el juego El Plan, la aventura de emprender“

¡Es un enfrentamiento lleno de creatividad, decisiones estratégicas, aprendizaje y diversión!

GANADORES

1er Lugar

Derek Concepción Mojica
Politécnico Emma
Balaguer

3er Lugar

Julio César García
Colegio Dominicano

2do Lugar

Fausto Daniel Ramírez
Quisqueya de Santiago
(CEQUISA)



IMPACTO 2023

26

Centros
Educativos

168

Estudiantes
Ronda Final

16

Monitores
Formados

Centros Educativos Participantes 2023

Politécnico María de la Altagracia	Politécnico Las Américas	Politécnico Juan Bosch	Politécnico Rosario Torres Fe y Alegría
Politécnico Emma Balaguer	Colegio Santa Ana	Centro Educativo Juana Saltitopa	Politécnico San José Fe y Alegría
Rigoberto de Fresni	Politécnico Cristo Obrero	Politécnico Hermanas Mirabal	Politécnico Yoryi Morel
Colegio Los Milagros	Centro Educativo Quisqueya de Santiago (CEQUISA)	Instituto Politécnico Pedro Feliciano Martínez	Instituto Tecnológico Fabio A. Mota (ITFAM)
Centro en Artes Dr. Fabio Amable Mota	Instituto Tecnológico Cardenal Sancha	Colegio Internacional SEK Las Américas	Colegio CEMEP
Colegio Dominicano	Colegio Lux Mundi	Colegio Calasanz	Liceo Experimental Altagracia Amelia Ricart Calventi
Fray Balbino Pineda Gálvez		Saint Lawrence International School	

TOP 30

1. DEREK CONCEPCIÓN MOJICA Politécnico Emma Balaguer
2. FAUSTO DANIEL RAMÍREZ RODRÍGUEZ Quisqueya de Santiago (CEQUISA)
3. JULIO CÉSAR GARCÍA CURIEL Colegio Dominicano
4. YARETZI REINOSO Politécnico Emma Balaguer
5. HÉCTOR BRETON Comunidad educativa Lux Mundi
6. RAY OSWALD NOVA DE LA ROSA Liceo Hermana Rosario Torres Fe y Alegría
7. DEYSI DJARAI DJALO MARTINES Politécnico San José Fe y Alegría
8. ISMAIRY PERALTA RODRÍGUEZ Quisqueya de Santiago (CEQUISA)
9. ESCARLEN FRANCEZCA GERMAN CONSE Politécnico Emma Balaguer
10. ESTEBAN JUNIOR RODRIGUEZ ARIAS Politécnico Emma Balaguer
11. ARIADNA AYELEN UREÑA RIVERA Quisqueya de Santiago (CEQUISA)
12. DAFNE MABEL OVALLES DURÁN Colegio Dominicano
13. ROANGELO RODRÍGUEZ Colegio Los Milagros
14. DAIBEL GREGORY DE OLEO MÉNDEZ Instituto Politécnico Profesor Juan Bosch
15. CLAUDIO JOSÉ CRUZ DE LEÓN Colegio Calasanz
16. ALLYSON FARIAS VELOZ Colegio Los Milagros
17. IAN MARTE Colegio CEMEP
18. ELÍAS PABLO Comunidad educativa Lux Mundi
19. STANLEY JOSUÉ ALMENGOT MEJÍA Instituto Politécnico María de la Altagracia
20. JOSÉ DAVID LÓPEZ ROBLES Instituto Politécnico María de la Altagracia
21. HEIDRISI NICOLE MERCEDES LARA Centro en Artes Dr. Fabio Amable Mota
22. ROUSSINNY TEJADA RODRÍGUEZ Politécnico San José Fe y Alegría
23. MARIEL SÁNCHEZ LEBRÓN Colegio Dominicano
24. WESTINFER DAYAN OZORIA RODRÍGUEZ Instituto Tecnológico Fabio A. Mota
25. YOLMY CAMILLE RODRIGUEZ MARTE Instituto Politécnico Pedro Feliciano Martínez
26. JEAN CARLOS FRÍAS TORIBIO Quisqueya de Santiago (CEQUISA)
27. LÍA VARGAS Comunidad educativa Lux Mundi
28. RAYLIS MIGUEL LAPAIX PERALTA Instituto Tecnológico Fabio A. Mota
29. JOSÉ CABRERA Comunidad educativa Lux Mundi
30. CRISTAL CARRERAS ROSARIO Liceo Rigoberto de Fresni

LOS PARTICIPANTES DICEN:



Derek Concepción: Mi experiencia fue muy grata, ya que pude participar con mis amigos, conocer gente y pude aprender varias estrategias para conseguir, inversiones y emprender. El juego ya no lo veo como un juego nada más, si uno se va más allá y lo aplica al sentido de la vida, es algo que uno se llevará si queremos o no ser emprendedores. Y es una experiencia que recomiendo muchísimo al que tenga la posibilidad de hacerla, porque no se van a arrepentir se los prometo. Es una experiencia que te ayuda a no rendirte.

Ganador - Politécnico Emma Balaguer

Camila Guzmán: Mi experiencia fue muy divertida, es un juego que es dinámico, no aburre y nos ayuda a saber emprender, y para hacerlo solo necesitamos saber cómo y querer, no hay que ser erudito, simplemente podemos aprender jugando y eso es lo que el juego nos enseña.

Jorge Montilla: Esta experiencia del juego a pesar de ser una actividad lúdica, la realidad es que es un juego que sirve, tanto para la vida como para el ocio, el nivel de competitividad es bueno y eso me gustó mucho.



Colegio Calasanz



Antonella Rivadeneira: El juego me ha parecido muy útil y muy divertido, porque he aprendido sobre negocios, bienes y muchas cosas que sé que me van a ayudar en un futuro a progresar.

Nicole Padrón: Sinceramente he aprendido mucho en la primera ronda, aprendí a cómo moverme y siento que en un futuro me va a ayudar mucho en mis negocios, y en muchas cosas que quiero hacer.

Colegio Internacional SEK Las Américas

José David López: Esta experiencia se puede aplicar en la vida diaria con un negocio que decidas emprender e igual es un juego bastante entretenido que te enseña a tomar buenas decisiones y adaptarse a pesar de los riesgos que te pasen en la vida.

Stanley Almengot: Algo que nos enseña el juego es que aunque plantees una estrategia al inicio llega un momento en que por un suceso vas a tener que desbaratarla completamente, por lo tanto siempre vas a tener que estar reinventándote, salir y sacar desde abajo.

Instituto Politécnico María de la Altagracia



LOS PROFESORES DICEN:



Rosanny Dumay: Esta es mi primera experiencia como monitora, gracias a todos los patrocinadores que me dieron la oportunidad de estar aquí, disfruté muchísimo, tanto las tres semanas que duré con el equipo practicando como el día de hoy, de la competencia final con cada uno de los chicos y las mesas que me tocaron. Realmente es una gran oportunidad para ver cómo los chicos toman decisiones rápidas, invierten y cuando pasa un suceso saben que hacer, esto fue muy muy satisfactorio.

Saint Lawrence International School

Maverick Adame: Durante toda la formación que he estado teniendo para ser monitor he pasado unos momentos muy felices junto a muchos compañeros maestros y me ha servido para ayudar a llevar este juego se mesa a grandes lugares, como por ejemplo, a las manos de nuestros estudiantes. Ha sido una experiencia gratificante y muy constructiva para mi y siento que esto puede impactar de manera muy positiva a muchos más estudiantes, no solo a los que están aquí.

Instituto Politécnico María de la Altagracia



Giovanny Meléndez : Soy monitor desde el inicio del plan en 2017. Ha sido una experiencia increíble ver cómo los jóvenes aprenden a emprender jugando, superando el miedo y avanzando en la vida.

El juego ha marcado un antes y un después para mí, aplicando sus enseñanzas en mis negocios y creciendo en mi vida empresarial. Invito a jóvenes, profesores y colegios a unirse al Torneo del Plan, una oportunidad grandiosa para nuestro país que debemos apoyar.

Monitor desde 2017



PATROCINADORES 2023



Con su aporte están inspirando a esta nueva generación a ir tras sus sueños y enfrentando con seguridad los desafíos .

Gracias por ser parte de esta aventura transformadora, por creer al máximo en el potencial ilimitado de nuestros jóvenes y apostar por un futuro emprendedor.

5ta edición

Torneo
EL PLAN
República
Dominicana