

EL JUEGO PARA SER EMPRENDEDOR Y CONVERTIRSE EN EMPRESARIO

RICARDO PAZ¹

En nuestros procesos de aprendizaje muchas veces cometemos errores debido a malas decisiones, actitudes incorrectas o modelos teóricos no acordes a la realidad que nos llevan a que los objetivos propuestos nunca se logren, los cuales nos cuestan mucho dinero. La simulación es un esfuerzo importante para mejorar los modelos de aprendizaje siendo muy recomendable ya que su costo beneficio es siempre favorable al garantizar la minimización de los errores a futuro en entornos reales.

El juego fue diseñado para que un emprendedor pueda experimentar en 3 horas lo que en la vida real puede suceder en el término de 15 años, convirtiéndose en una herramienta muy útil para vivenciar y desarrollar las características emprendedoras y empresariales.

METODOLOGÍA.

“Si queremos que las personas tengan un nuevo modo de pensar y actuar, no debemos molestarnos en enseñarles. Mejor démosles herramientas cuyo uso provoque nuevos modos de pensamiento y actuación”

Existen dos caminos fundamentales para la adquisición de conocimientos: El aprendizaje teórico y el aprendizaje por medio de la experiencia vivencial.

Los dos son importantes, por un lado la adquisición de conocimientos centra su atención en el aprendizaje de conceptos teóricos y permite que los emprendedores modifiquen sus creencias y paradigmas. Sin embargo, esta técnica didáctica no tiene mayor influencia sobre las habilidades, actitudes, valores, principios y motivación de las personas.

Por otro lado, la metodología didáctica experiencial permite el desarrollo de habilidades y se centra en el desarrollo de una actitud y motivación positiva. En nuestro Juego del Club

1. RICARDO PAZ ; Club de Emprendedores

de Emprendedores basado en la metodología Emprender para aprender imprime todo un desarrollo experiencial hacia la formación de emprendedores y futuros empresarios.

DESCRIPCIÓN.

El juego del Club de Emprendedores es una vivencia real del juego de la vida, de la empresa, del compartir, reconocer y aprender, permitiendo potenciar las habilidades, actitudes, valores y principios del emprendedor en el marco de la cultura empresarial.

En el Juego encontramos un modelo de mercado, donde se encuentran los sectores de Industria, Comercio y Servicios, también simula el manejo de capitales e inversiones desarrollando la eficiencia en el manejo de los recursos.

Cada jugador cuenta con un plan de inversión o emprendimiento el cual deberá llevar a cabo en el transcurso del juego, ganará el primero que logre cumplir con su objetivo.

Un emprendedor inicia su camino en el juego sin tener ninguna propiedad de negocio siendo esta una etapa de desespero, angustia y ansiedad al ver a otros jugadores que si lo logran. Pero a medida que avanza empieza a cambiar su panorama al ver que le llegan oportunidades de adquirir empresas y posteriormente llegar a tener un monopolio empresarial. Mas sin embargo deberá tener en cuenta el mercado, su plan de inversión y una estrategia definida para poder ser el ganador del juego.

En cada etapa del juego y su avance se pueden vivenciar hechos y circunstancias que pone al jugador en situaciones de riesgo en las cuales una mala decisión lo alejará de su objetivo teniendo que comenzar de nuevo con una nueva estrategia.

PARTICIPANTES

De 2 a 6 Jugadores / Edad: de 10 años en adelante.

RESULTADOS:

- Saber planificar en términos de tiempo, recursos, responsabilidades, método y técnica.
- Toma de mejores decisiones, más rápidas y económicas.
- Desarrollo de pensamiento estratégico de corto, mediano y largo plazo.
- Tomar riesgos calculados.

- Saber buscar oportunidades y tener iniciativa.
- Total compromiso, determinación y perseverancia.
- Capacidad para fijar y alcanzar metas.
- Mejor conciencia del entorno y análisis de la competencia.
- Tolerancia al fracaso.
- Anticipación a los resultados propios y ajenos.

El ser humano es una unidad compleja de la naturaleza la cual se perfecciona a sí misma, en la medida que avanza en medio de la adversidad.

Duración.

Tres horas. Puede ser ajustable a 1 hora y 30 minutos.

Incluye.

El tablero de juego, 6 juegos de capitales, Baraja de 46 cartas de principios del Emprendedor, Baraja de 16 cartas de plan de inversión, Baraja de 34 cartas de Mercado y tres dados.