



Pizarra de creatividad

La temática principal de este evento «colaborativo e innovador», como lo definen sus creadores, es abordar la creatividad en las aulas. Desde hace un mes, en www.foroticedu.es, se ha abierto una «pizarra» para que todos los docentes y personas que lo deseen puedan aportar sus impresiones, experiencias o reflexiones. Con el centenar de comentarios que ya se han recabado, en el salón Interdidac-Recursos de la Educación, se celebrará un debate de expertos que valorarán las mejores aportaciones y discutirán sobre ellas.



Espacio Social Green

Esta actividad del Foro de Postgrado busca abrir un espacio dedicado a los proyectos de economía verde y economía social. Para ello, se celebrarán mesas redondas con emprendedores del ámbito del medioambiente y también con expertos en proyectos colaborativos. La propuesta principal es transmitir a jóvenes y profesionales consolidados los valores de emprender con criterios de sostenibilidad y responsabilidad social, ayudando a generar nuevos modelos de negocio que aporten valor añadido a la sociedad y al medio ambiente.

cursos educativos a los profesores y centros que los utilizan, a través de experiencias compartidas.

Expoelearning

Este área dedicada a la formación online se celebra los días 3 y 4 de marzo y es el mayor evento dirigido al sector de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y Recursos Humanos 2.0 en España e Iberoamérica.

Entre las novedades de este año estarán la presentación de «15 talentos del e-learning» y de las 15 medidas para promover una mayor formación online que se presentarán al nuevo Gobierno. Cuando lo haya.

En Expoelearning participan grandes empresas como Santander, BBVA, Endesa, El Corte Inglés, Repsol, Orange, Indra Adecco o Microsoft, y también otras más pequeñas como AlumnElearning, Companygame o Homuork, especializadas en contenidos educativos, «gamificación» o cursos masivos abiertos online (MOOC).

Datos útiles

Dónde: Recinto ferial Ifema. Pabellones 12 y 14. Dirección: Avda, del Partenón, 5. **Cuándo:** Del 1 al 6 de marzo. www.ifema.es

Fomento del emprendimiento

Aprender a montar una empresa con un simulador de negocio

A. CARRA MADRID

Fomentar el emprendimiento es clave para impulsar el empleo. Y nada mejor que despertar cuanto antes en los estudiantes las habilidades necesarias para ser capaces de poner en marcha un proyecto.

CompanyGame es una empresa que lleva dos décadas desarrollando simuladores de negocio en diferentes áreas temáticas y para distintos niveles educativos, que van desde el Bachillerato a los cursos de posgrado; y estará presente en la Semana de la Educación.

«Los diseñamos como un juego virtual en el que los alumnos tienen que asumir el rol de director general, tomar decisiones para gestionar su empresa y hacerla competitiva frente a las del resto de compañeros de clase.

La idea es que los alumnos vayan aprendiendo desde los niveles más sencillos las competencias básicas de un emprendedor con la dinámica de ensayo-error», explica a ABC

Clara Castanys, gerente comercial de la compañía.

Además de ir introduciendo al estudiante en la adquisición de habilidades para la búsqueda de financiación, toma de decisiones sobre inversiones, elaboración de planes de negocio, localización de potenciales clientes e incluso elección del mejor lugar para colocar un posible negocio, los simuladores de negocios rea-

Descubrir a los mejores
«Estos juegos son una herramienta fabulosa para captar jóvenes talentos»

Sentirse empresarios
La idea es que los estudiantes adquieran las competencias básicas para un emprendedor

lizan otra función esencial. «Son una herramienta fabulosa para captar jóvenes talentos, localizarles, motivarles e incitarles a que vayan a estudiar a las universidades», asegura Castanys, que adelanta cómo ahora mismo están desarrollando en Galicia un desafío competitivo para el Centro Superior de Hostelería de Galicia.

«La idea es descubrir entre los alumnos de Bachillerato a los que tienen las mejores cualidades para desarrollar un negocio en ese sector y que se animen a desarrollar ese potencial formándose mejor», afirma.

El docente como guía

Los simuladores de negocio no sustituyen en absoluto al docente. «El profesor sirve de guía al alumno. De hecho, primero se les enseña a ellos cómo funciona el programa para que puedan ir acompañando al alumno en la toma de las decisiones más adecuadas», puntualiza Castanys.

El simulador puede durar desde un día y medio a todo el semestre. Tiempo en el que los alumnos van trabajando online y realizando sesiones de evaluación con el profesor en las que analizan los resultados que han obtenido ellos... y sus competidores. «Aquí se trata de aprender de tus aciertos y errores, y de los de los otros», concluye Clara Castanys.