|  |  |
| --- | --- |
| Nº participantes: Máximo 30  Duración:  60 min | Competencias Clave   * Competencia digital * Aprender a aprender * Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor * Comunicación lingüística |
| Espacios (Aulas o salas a utilizar)  Aula de clase + página web |
| Objetivos (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)   * Analizar el flujo de información y la tipología y finalidad de los documentos o * comunicaciones que se utilizan en la empresa, para tramitarlos. * Analizar los documentos o comunicaciones que se utilizan en la empresa, * reconociendo su estructura, elementos y características para elaborarlos. * Analizar las posibilidades de las aplicaciones y equipos informáticos, * relacionándolas con su empleo más eficaz en el tratamiento de la información para elaborar documentos y comunicaciones. | Contenidos (Contenidos a trabajar con la experiencia)  Libro de texto: Comunicación Empresarial y Atención al Cliente  Editorial PARANINFO.  Primer trimestre.  Unidad 1: La comunicación empresarial (6 horas).  Unidad 2: Medios y equipos ofimáticos y telemáticos. El correo electrónico (6 horas).  Unidad 3: Organización de la empresa (12 horas).  Unidad 4: La comunicación escrita en la empresa. las comunicaciones breves (14 horas).  Unidad 5: La comunicación escrita en la empresa. la carta comercial (21 horas). |



Narrativa (Contexto en el que se enmarca el juego. Temática que motive al alumnado)

Agrupamientos/organización

Pruebas/retos (Hiladas entre sí y con la narrativa)

Instrucciones (Reglas del juego)

Concursantes del programa de televisión “¿Quieres ser millonario?” se presentan para superar el reto de responder a 10 preguntas de repaso para alcanzar el bote. Por cada pregunta acertada podrán abrir una caja con instrucciones la llave y pregunta de la siguiente. Si contesta con error se reestablecen las preguntas y tendrán que volver a comenzar hasta conseguir 10 preguntas correctas seguidas.

Los grupos responden por turnos y se cuenta el tiempo que tardan en completar el BREAKOUT. Gana el que utilice menos tiempo para completar todas la preguntas.

OBJETIVO: Repasar los contenidos de las unidades incluidas en el primer trimestre de Comunicación Empresarial y Atención al Cliente resolviendo correctamente preguntas para poder avanzar hasta un total de 10.

INSTRUCCIONES:

1. Todos los equipos parten con 200 Euros.
2. Un miembro del equipo lee la primera pregunta y tiene 20 segundos para responder.
3. Si la respuesta es correcta obtendrá una cantidad de dinero con la que podrá comprar una llave para poder abrir la siguiente caja con la siguiente pregunta.
4. Si la llave que ha comprado no es la correcta deberá contestar a otra pregunta para poder descambiarla y así llegar a conseguir la llave correcta.
5. Cuando responda de forma incorrecta sin llegar a la décima caja se restablece el juego desde el principio y debe cambiar el miembro que responde las preguntas.
6. Al restablecer el juego algunas preguntas serán nuevas y el orden será distinto de forma aleatoria.
7. Gana el equipo del miembro que consigue responder a las 10 preguntas seguidas abriendo las cajas correspondientes.

Preguntas de repaso.

Una pregunta de repaso por cada prueba / caja.

6 equipos con un máximo de 5 alumnos por equipo.

 Componentes (Elementos y recursos del juego).

 Herramientas (Apps/páginas web)

* Llaves
* Llavero
* Cajas
* Candados
* Códigos QR
* Lector de QR (móvil)
* Flashcards con instrucciones
* Preguntas de repaso

Diseño gráfico: Canva

Página web para gestionar el Breakout: Google Sites

Generador de códigos QR: [www.unitag.io/es/qrcode](http://www.unitag.io/es/qrcode)

Herramientas EduEscapeRoom

Contador digital cuenta atrás

# Prueba nº: Materiales:



Procedimiento:

Se entrega la primera pregunta de forma digital, si la acierta el primer miembro gana una opción de recibir una llave para poder abrir la siguiente, si la llave no es correcta tiene que contestar otra pregunta.

Prueba nº:  Materiales:



Procedimiento:

Prueba nº:  Materiales:



Procedimiento: