

ESCAPEROOM DESAFÍO

EMPRENDEDOR



OBJETIVOS

Los objetivos a alcanzar con esta actividad son

- Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en los participantes.
- Desarrollar habilidades emprendedoras en los participantes.
- Promover el trabajo en equipo y la colaboración.
- Ayudar a los participantes a entender las fases del proceso emprendedor.



DESCRIPCIÓN

El Escape Room es una actividad educativa que combina la emoción de un juego con la oportunidad de explorar habilidades empresariales clave. Los estudiantes tendrán la oportunidad de trabajar en equipo, resolver problemas y tomar decisiones críticas mientras aprenden sobre el emprendimiento y los negocios.

En este proyecto, los estudiantes tendrán que trabajar juntos para resolver acertijos y desafíos, con el objetivo final de crear su propia empresa. Los estudiantes tendrán que aplicar sus conocimientos sobre finanzas, marketing, gestión de recursos humanos y estrategias empresariales para superar los obstáculos y tener éxito en su misión. Este reto está diseñado para ser una experiencia emocionante y desafiante que fomente el pensamiento crítico y la creatividad. Además de ser divertido, el Escape Room también es una forma efectiva de enseñar a los estudiantes habilidades empresariales que serán valiosas en el futuro.

Estamos seguros de que esta actividad educativa será una experiencia memorable e inspiradora para sus estudiantes.



DIRIGIDO A

- Alumnado FP
- Secundaria
- Bachiller





METODOLOGÍA

La metodología utilizada será el aprendizaje basado en problemas y el trabajo colaborativo. Los participantes se dividirán en equipos y se les presentará una situación problemática relacionada con el emprendimiento. A partir de esa situación, deberán trabajar en equipo para resolver los desafíos planteados en cada fase del proceso emprendedor.

Trabajaremos las diferentes fases de la metodología Lean Startup a través de distintas salas dentro de la dinámica del Escape Room. El objetivo de este proceso es que los equipos vayan obteniendo información acerca del proceso de creación de la empresa original y que determinen los factores que le han llevado hasta su estado actual.

Al completar todas las etapas del Escape Room, los participantes habrán experimentado de manera práctica los diferentes aspectos del proceso emprendedor, desde la generación de ideas hasta la financiación. Podrán tener una comprensión más profunda de los desafíos y las oportunidades asociadas con la creación de una empresa, así como haber desarrollado habilidades clave en áreas como la generación de ideas, la comunicación efectiva, la identificación del cliente ideal, la definición de un Producto Mínimo Viable, el prototipado y la búsqueda de financiación.



DURACIÓN Y SESIONES

Duración: 2-3 horas



TECNOLOGÍAS Y MATERIALES A UTILIZAR

- Un espacio adecuado para el escape room
- Pistas y enigmas relacionados con el emprendimiento
- Material didáctico sobre las fases del proceso emprendedor y el plan de negocios
- Papelería y material de escritura Aula con pizarra digital + conexión internet WIFI
- 1. Al menos un equipo informático por cada equipo



OTROS DATOS DE INTERES

Número recomendado de alumnos: 12
Número máximo de alumnos: 24 (con ayuda de su profesor)
Instalación y material necesario para impartir el taller por parte del centro educativo:
WIFI y Equipos informáticos
Fechas y horario: a determinar



911697706



www.techmakers.es



info@techmakers.es

