

# 1. Mapa de Empatía

## ¿Quién va a jugar?

### 1. ¿Qué piensan y sienten?

- Sueños, aspiraciones, prioridades y deseos
- Opiniones sobre el tema/tema
- Expectativas respecto al aprendizaje.
- Principales preocupaciones y ansiedades

### 2. ¿Qué ven?

- ¿Cómo ven los estudiantes el proceso de aprendizaje?
- Entorno educativo
- Aplicación de conocimientos en situaciones prácticas.
- Los tipos de contenido con los que están familiarizados.

### 3. ¿Qué dicen y hacen?

- Expresar verbalmente experiencias de aprendizaje pasadas y temas.
- Acciones tomadas para el aprendizaje.
- Preparación de exámenes/proyectos

### 4. ¿Qué escuchan?

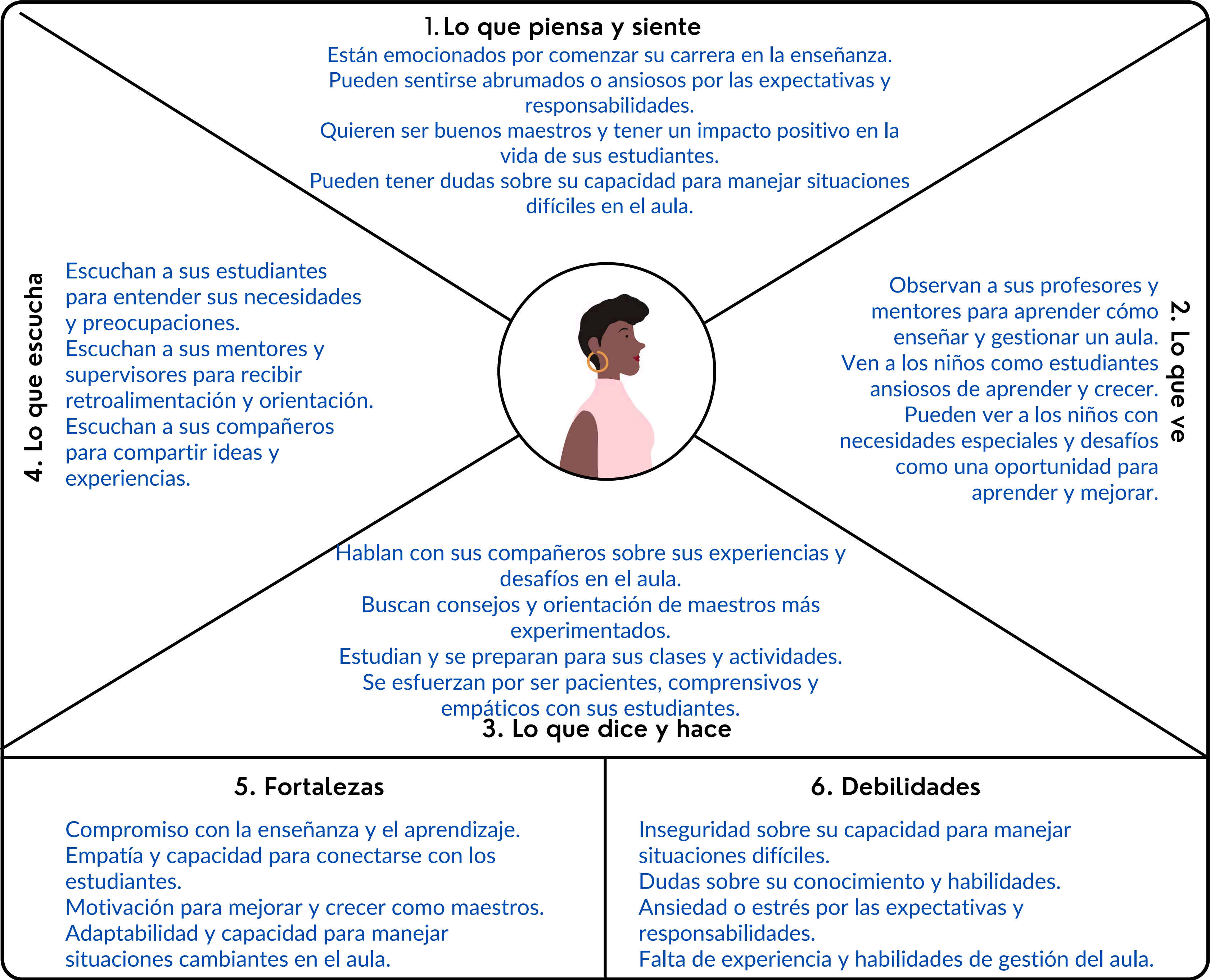
- ¿Qué comentarios o críticas han escuchado los estudiantes?
- Comunicación entre compañeros y profesores.
- ¿Qué tipo de comentarios les gustaría recibir?

### 5. Fortalezas

- Se siente seguro de...
- Habilidades o talentos.
- Logros o realizaciones.

### 6. Debilidades

- Desafiante o menos cómodo con...
- Necesidad de fortalecer o desarrollar más.
- Brechas en su comprensión de..



Fomentar la colaboración, el trabajo en equipo, y ayudar a desarrollar habilidades de gestión del aula y manejo del estrés.

Practicar sus habilidades de enseñanza, recibir retroalimentación constructiva, y explorar diferentes enfoques pedagógicos y técnicas de enseñanza.



Herramientas para crear un Escape Game Educativo © 2024 by Paulina Robalino Guerra, Paloma Valdivia-Vizarreta, Carla Quesada-Pallarès, Helena Roig Ester, Núria Codern Bové, Anna Ciraso Calli y Mariona Portell Vidal is licensed under CC BY 4.0

# 1. Mapa de Empatía

## ¿Quién va a jugar?

### 1. ¿Qué piensan y sienten?

- Sueños, aspiraciones, prioridades y deseos
- Opiniones sobre el tema/tema
- Expectativas respecto al aprendizaje.
- Principales preocupaciones y ansiedades

### 2. ¿Qué ven?

- ¿Cómo ven los estudiantes el proceso de aprendizaje?
- Entorno educativo
- Aplicación de conocimientos en situaciones prácticas.
- Los tipos de contenido con los que están familiarizados.

### 3. ¿Qué dicen y hacen?

- Expresar verbalmente experiencias de aprendizaje pasadas y temas.
- Acciones tomadas para el aprendizaje.
- Preparación de exámenes/proyectos

### 4. ¿Qué escuchan?

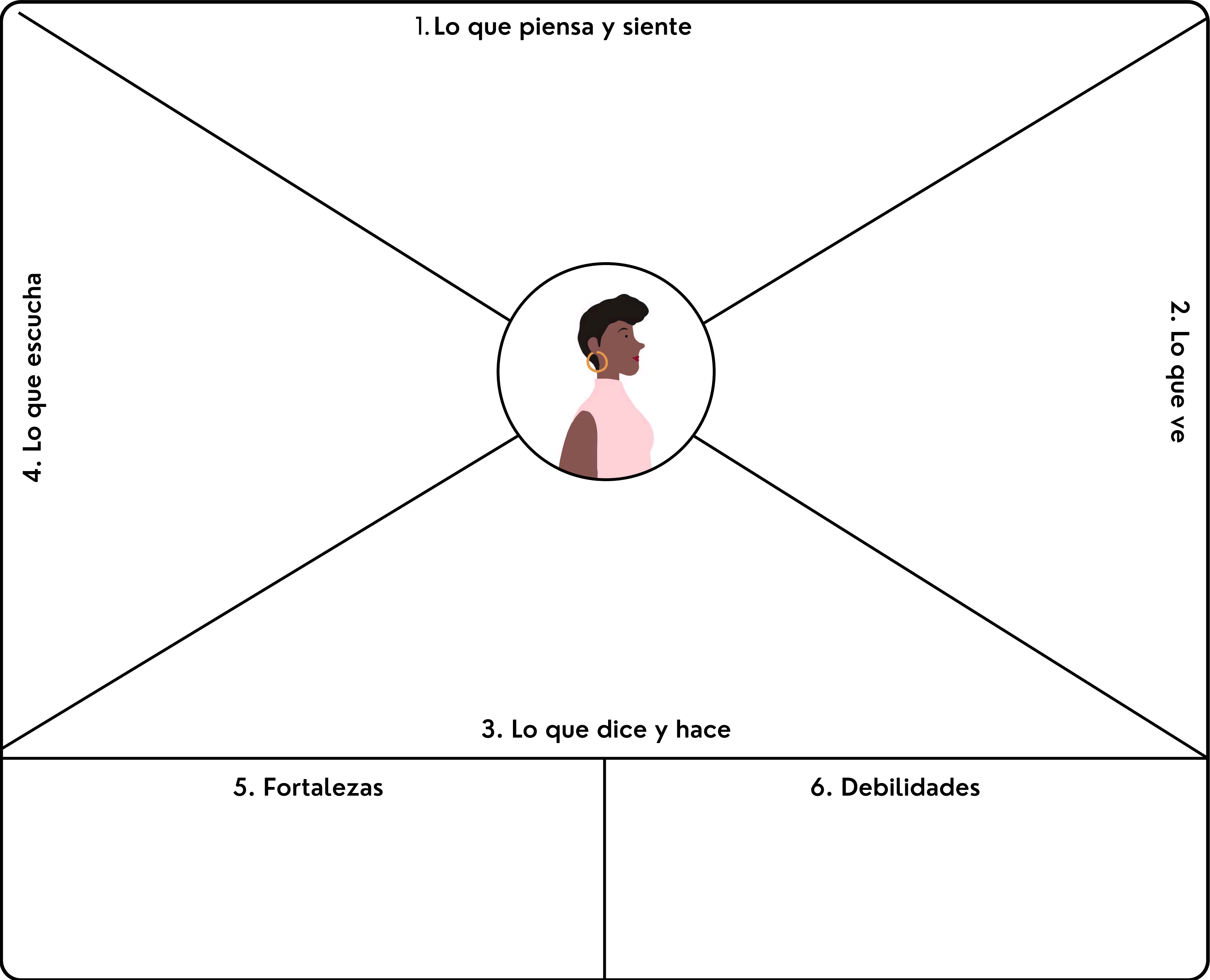
- ¿Qué comentarios o críticas han escuchado los estudiantes?
- Comunicación entre compañeros y profesores.
- ¿Qué tipo de comentarios les gustaría recibir?

### 5. Fortalezas

- Se siente seguro de...
- Habilidades o talentos.
- Logros o realizaciones.

### 6. Debilidades

- Desafiante o menos cómodo con...
- Necesidad de fortalecer o desarrollar más.
- Brechas en su comprensión de..



Herramientas para crear un Escape Game Educativo © 2024 by Paulina Robalino Guerra, Paloma Valdivia-Vizarreta, Carla Quesada-Pallarès, Helena Roig Ester, Núria Codern Bové, Anna Ciraso Calli y Mariona Portell Vidal is licensed under CC BY 4.0