

a. Mapa de Empatía

Personajes de la Historia

1. ¿Qué piensan y sienten?

- Sueños, aspiraciones, prioridades y deseos
- Principales preocupaciones y ansiedades
- Emociones

2. ¿Qué ven?

- Ambiente inmediato
- Comunidad
- Otros cercanos

3. ¿Qué dicen y hacen?

- ¿Cómo se comunican?
- Interacciones con otros
- ¿Cómo se comportan?

4. ¿Qué escuchan?

- Lo que dicen los demás (familiares, amigos, médico, etc.)
- Comentarios positivos y negativos.

5. Gains

- Logros
- Recursos y soporte

6. Pains

- Obstáculos
- Frustraciones

 Herramientas para crear un Escape Game Educativo © 2024 by Paulina Robalino Guerra, Paloma Valdivia-Vizcarreta, Carla Quesada-Pallares, Helena Roig Ester, Nuria Codera Bové, Anna Ciraso Calí y Mariona Portell Vidal is licensed under CC BY 4.0

1. ¿Qué piensan y sienten?

- Preocupación por el futuro de la escuela y los estudiantes.
- Confianza en la capacidad de la comunidad para resolver problemas.
- Determinación para encontrar una solución al desafío que enfrenta la escuela.

4. ¿Qué escuchan?

- Escucha las preocupaciones y sugerencias de los docentes, estudiantes y padres.
- Escucha a los expertos y líderes de la comunidad para obtener ideas y orientación.
- Escucha las historias y experiencias de éxito de otras escuelas y comunidades.

**ROSA
DIRECTORA**

- Ve a los docentes y estudiantes trabajando duro y demostrando su dedicación a la escuela.
- Ve la escuela como un lugar de aprendizaje y crecimiento para todos.
- Ve la importancia de la comunidad y la colaboración para superar desafíos.

3. ¿Qué dicen y hacen?

5. Gains

- Liderazgo fuerte y capacidad para inspirar y motivar a otros.
- Habilidad para comunicarse de manera efectiva y construir relaciones sólidas con la comunidad.
- Habilidad para tomar decisiones difíciles y actuar con determinación y confianza.

6. Pains

- Posible falta de experiencia en la resolución de problemas financieros y de gestión de la escuela.
- Posible falta de recursos y apoyo de la comunidad.
- Posible falta de conocimiento sobre cómo abordar el desafío específico que enfrenta la escuela.

a. Mapa de Empatía

Personajes de la Historia

1. ¿Qué piensan y sienten?

- Sueños, aspiraciones, prioridades y deseos
- Principales preocupaciones y ansiedades
- Emociones

2. ¿Qué ven?

- Ambiente inmediato
- Comunidad
- Otros cercanos

3. ¿Qué dicen y hacen?

- ¿Cómo se comunican?
- Interacciones con otros
- ¿Cómo se comportan?

4. ¿Qué escuchan?

- Lo que dicen los demás (familiares, amigos, médico, etc.)
- Comentarios positivos y negativos.

5. Gains

- Logros
- Recursos y soporte

6. Pains

- Obstáculos
- Frustraciones

1. ¿Qué piensan y sienten?

4. ¿Qué escuchan?

3. ¿Qué dicen y hacen?

5. Gains

6. Pains

2. ¿Qué ven?



Herramientas para crear un Escape Game Educativo © 2024 by Paulina Robalino Guerra, Paloma Valdivia-Vizcarreta, Carla Quesada-Pallares, Helena Roig Ester, Nuria Codera Bové, Anna Ciraso Calí y Mariona Portell Vidal is licensed under CC BY 4.0