

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE LA EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE
ACERTIJOS DIGITALES DE SCAPE ROOM EN ESTUDIANTES DE GRADO
DECIMO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA OFICIAL DEL MUNICIPIO DEL
PEÑOL ANTIOQUIA

Lic. Alejandra Mercedes Sandoval Araque

Tesis de maestría presentada para optar al título de Magíster en Informática para la
Educación.

DIRECTOR:

Dr. Juan Diego Villamizar Escobar

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
ESCUELA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA
ESCUELA DE EDUCACION
INSTITUTO DE PROYECCION REGIONAL Y EDUCACION A DISTANCIA
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN
BUCARAMANGA

DEDICATORIA

Esta culminación es un testimonio de que la dedicación y la perseverancia pueden superar cualquier obstáculo. Cada página escrita representa una búsqueda constante de reflexión. Este compromiso simboliza el impulso necesario en este momento de cualificación académica y el valor inquebrantable para enfrentar el desafío de crear conocimiento. A Andrés, mi compañero de camino académico.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi agradecimiento al director de este proyecto por acercarme al tema de la empatía escolar mediada por TIC. Gracias a esta guía, aprendí a reflexionar en mi trabajo académico. Sus orientaciones pertinentes me mantuvieron en el camino correcto. Aprecio enormemente la calidez humana demostrada al responder entusiastamente y dar forma a este trabajo que presento hoy.

Enuncio mi gratitud a quienes brindaron apoyo incondicional, que me impulsaron a seguir adelante y a ser constante. Llegar a este punto de logros académicos se debe a la formación recibida, llena de respaldo y presencia constante.

Agradezco a los estudiantes que colaboraron en la recolección de información. Este trabajo es para ustedes. Espero haber logrado encontrar un enfoque analítico e interpretativo a sus voces. Agradezco el tiempo que dedicaron y espero que esto sea el comienzo para fortalecer acciones de ambientes escolares adecuados promovidos por prácticas educativas con TIC.

A todas las personas de la MIE que desempeñaron un papel fundamental en este desafío educativo, aunque no pueda mencionarlas todas, les doy un sincero agradecimiento. Su contribución ha sido invaluable.

Título: Desarrollo de la competencia de la empatía escolar a través de acertijos digitales de scape room en estudiantes de grado decimo de una institución educativa oficial del municipio del peñol Antioquia

Autor: Facultad de Educación. Escuela de Ingeniería de sistemas e informática. Maestría en Informática para la educación. Director: Juan Diego Villamizar Escobar. Doctor. Alejandra Mercedes Sandoval Araque. Licenciada.

Palabras Clave: Adolescentes, aprendizaje activo, desarrollo socioemocional, educación rural, empatía escolar, escape room digital, pedagogía activa, tecnología educativa.

Descripción:

Esta investigación aborda la problemática del desarrollo socioemocional en 17 estudiantes de grado 10° (14-19 años) de una institución educativa rural en El Peñol, Antioquia, Colombia. Provenientes de estratos 1 y 2, con familias dedicadas a labores agrícolas que limitan la atención parental, estos jóvenes se enfrentan a un uso excesivo y sin control de internet y dispositivos electrónicos, situación agravada por el confinamiento durante la pandemia del COVID-19. Esto se traduce en actitudes hostiles, individualistas y falta de empatía en el aula. Para contrarrestar esta situación, se propone el proyecto "Desarrollo de la competencia de la empatía escolar a través de acertijos digitales de escape room...". Fundamentado en la importancia de la empatía para la convivencia social, busca superar las limitaciones de las metodologías tradicionales integrando tecnología de forma crítica y razonada a través del escape room. Este enfoque, implementado en las asignaturas de ética y valores, promueve un aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, fomentando la empatía y la responsabilidad ciudadana. La investigación se guio por la pregunta: ¿Cómo evaluar la efectividad de los acertijos digitales de escape room en la promoción de la competencia de empatía escolar entre los estudiantes...? Para ello, se aplicó un cuestionario diagnóstico de 27 ítems que mide habilidades

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

empáticas en diversas dimensiones. Este instrumento permite identificar las necesidades específicas de los estudiantes y evaluar la efectividad de la intervención, contribuyendo al diseño de estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo integral de la empatía

Title: Development of the competence of school empathy through digital escape room puzzles in tenth grade students of an official educational institution in the municipality of El Peñol, Antioquia

Author: Faculty of Education. School of Systems Engineering and Informatics. Master's in Informatics for Education. Director: Juan Diego Villamizar Escobar. PhD. Alejandra Mercedes Sandoval Araque.

Keywords: Adolescents, active learning, socio-emotional development, rural education, school empathy, digital escape room, active pedagogy, educational technology.

Abstract:

This research addresses the issue of social-emotional development in 17 10th-grade students (ages 14-19) from a rural educational institution in El Peñol, Antioquia, Colombia. Coming from low socioeconomic backgrounds (strata 1 and 2), with families engaged in agricultural work that limits parental attention, these young people face excessive and uncontrolled use of the internet and electronic devices, a situation aggravated by confinement during the COVID-19 pandemic. This translates into hostile, individualistic attitudes and a lack of empathy in the classroom. To counteract this situation, the project "Development of school empathy competence through digital escape room puzzles..." is proposed. Based on the importance of empathy for social coexistence, it seeks to overcome the limitations of traditional methodologies by integrating technology in a critical and reasoned way through escape rooms. This approach, implemented in ethics and values courses, promotes collaborative learning and the development of cognitive and emotional skills, such as critical thinking and problem-solving, fostering empathy and civic responsibility. The research was guided by the question: How to evaluate the effectiveness of digital escape room puzzles in promoting school empathy competence among students...? For this purpose, a 27-item diagnostic questionnaire was applied that measures empathic skills in various dimensions. This instrument allows for the

identification of the specific needs of the students and the evaluation of the intervention's effectiveness, contributing to the design of pedagogical strategies that promote the comprehensive development of empathy.

Contenido

1.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	7
2. JUSTIFICACION	10
3. OBJETIVOS	20
3.1 OBJETIVO GENERAL	20
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
4. ESTADO DEL ARTE	21
5. Marco conceptual	30
6.DISEÑO METODOLOGICO	35
6.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	35
6.2 POBLACIÓN O MUESTRA A ESTUDIAR	35
6.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	36
6.4 INSTRUMENTO DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA	37
6.5 ESTRUCTURA POR CICLOS DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN	38
7. RESULTADOS	47
8. DISCUSIONES	94
10. BIBLIOGRAFÍA	109
11. ANEXO	111

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La pandemia de COVID-19 transformó relaciones sociales en estudiantes. En el caso de zonas rurales es aislamiento y la individualidad se vivenció en una institución educativa rural del municipio del Peñol en Antioquia. En esta se observó que los estudiantes de grado décimo, con edades entre 15 y 19 años, que cursaron su último año de primaria y primer año de secundaria bajo la modalidad de escuela en casa, presentan dificultades en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Entre estas dificultades se encuentran el egoísmo, desunión y falta de solidaridad, en el que se vio comprometida el valor de la empatía, materializada en la incapacidad de relacionamientos armónicos de los discentes con sus pares y su entorno cercano.

Para el caso específico de estudiantes que experimentaron el aislamiento obligatorio por causa de la pandemia del COVID-19 se exagera la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas y recursos educativos para garantizar el desarrollo integral del ser humano. Esta situación ha puesto de relieve el papel fundamental de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el aprendizaje de los jóvenes, al mismo tiempo que ha planteado el desafío de gestionar adecuadamente las emociones. En el escenario postpandemia para la institución a la que se va a hacer la intervención demanda la reducción de la interacción social, intensificada por el uso excesivo de dispositivos electrónicos, que ha propiciado la exposición a contenidos que fomentan el individualismo, en el que ha debilitado el valor de la empatía entre los estudiantes. Como bien señala Bejarano, "la empatía es esencial para fomentar la solidaridad y la reflexión en las acciones dentro de las comunidades educativas" (Bejarano, 2022, p. 13).

Las instituciones educativas y la familia fomentan la construcción de habilidades sociales en los estudiantes y propician que busquen relaciones interpersonales armónicas. Sin embargo, la globalización y la pandemia han transformado la influencia del entorno escolar,

se privilegia el uso de dispositivos electrónicos y conexión a las redes sociales, pero las relaciones interpersonales se tornan individualistas y hostiles. Sobre todo, en los jóvenes se ha disminuido una cultura escolar de reconocimiento como compañeros y como pares. En este contexto, Bejarano afirma que "la implementación de herramientas tecnológicas en el aprendizaje facilita, en ciertos contextos, la solución a problemas sociales escolares, en el que promueve la visibilidad de relaciones interpersonales y la prevención de situaciones de riesgo como el acoso" (2022, p. 12). Se trata de una alfabetización tecnológica y mediática soportada en la exposición de contenidos positivos que promueven la formación en valores a la par que entretienen. A comparación de la época de aislamiento en el que el estudiante tenía un acceso abierto y permisivo a tecnologías y contenidos. Esto evidencia la necesidad de adoptar prácticas pedagógicas y tecnológicas que no solo impulsen el autoconocimiento y el desarrollo de actitudes empáticas, sino que también promuevan la integración de los estudiantes en entornos diversos.

Tradicionalmente, la evaluación de competencias educativas se ha centrado más en los conocimientos teóricos que en actitudes o valores como la empatía. Hay una ausencia de herramientas para evaluar la emocionalidad en el estudiante y que a la par se promoció formas de pedagogía activa en el que se incorpore de manera creativa, persuasiva e interactiva emociones en la práctica educativa. Para el caso de estudio, hay ausencias de proyectos de aula que incorporen la ludificación para el aprendizaje de emociones en la interacción humana.

Esto subraya explorar estrategias gamificadas que mejoren las interacciones entre compañeros. En la literatura se encuentra una apuesta reciente en generar acertijos digitales de escape room, que prometen concientizar relaciones solidarias entre los estudiantes. Bejarano sugiere que "propuestas que integran la tecnología y la educación emocional contribuyen a la mejora de programas o proyectos educativos" (2020, p. 10). Este argumento viabiliza proyectos de ludificar el aprendizaje de emociones para mejorar el relacionamiento entre compañeros.

Este escenario subraya la importancia de prácticas pedagógicas que, más allá del aprendizaje académico, promuevan el manejo emocional y el reconocimiento mutuo, aspectos cruciales para el desarrollo de una sociedad más inclusiva. Bejarano enfatiza que "la educación juega un papel crucial en fomentar la empatía, en el que aprovecha el juego

como medio para el aprendizaje" (2020, p. 80). Para el caso de esta intervención se va a trabajar con un juego afectivo de la tipología de juego serio. Esto resalta la relevancia de crear prácticas educativas en el que estimule la integración de la empatía en el currículo escolar de manera práctica y lúdica. La promoción de la empatía como una apuesta de manejo emocional a través de la estrategia de acertijos digitales de escape room, brinda oportunidades a los estudiantes en la promoción de mejores características de relacionamiento socioemocional entre pares.

Esta apuesta, también reforzaría la comunicación interpersonal. Este enfoque de experimentación educativa para crear roles de estudiantes conscientes y responsables. La educación emocional y social, así como estrategias efectivas para gestionar y aprovechar los beneficios de la ludificación en el entorno educativo, permite la evaluación de la efectividad de estas prácticas educativas. La finalidad es el desarrollo emocional y social de los estudiantes con estrategias lúdicas para preparar estudiantes que no solo sean académicamente competentes, sino también emocionalmente inteligentes y socialmente responsables. Esto debe contribuir a tener comunidades estudiantiles más empáticas y cohesionadas.

2. JUSTIFICACION

La propuesta abordó la problemática de la ausencia de un desarrollo emocional y social de los estudiantes del grado 10º de una institución educativa rural del Municipio del Peñol, Antioquia. Esta población, compuesta por 17 jóvenes con edades que oscilaron entre los 14 y 19 años, pertenecientes a estratos socioeconómicos 1 y 2, presentó desafíos para equilibrar las competencias académicas con las de la inteligencia emocional y de responsabilidad social. El contexto en el que se desarrollaron estos estudiantes sirvió para comprender la dificultad que atravesaron. La economía de sus familias se soportó en el trabajo en fincas de recreo, agricultura y silvicultura. Fueron ocupaciones de amplias jornadas de trabajo que ocasionaron que durante el día no se les pudiera dar atención a los hijos. Estos jóvenes quedaron expuestos al constante uso de internet y de dispositivos electrónicos como formas de entretenimiento sin control parental. Además, la situación de confinamiento por la pandemia del COVID-19 aumentó el uso sin filtros de tecnologías y contenidos. Esta situación generó en los estudiantes un desarrollo socioemocional negativo, que se evidenció en el salón de clase con actitudes hostiles, individualistas y poco solidarias. Esto se materializó en una reducción del valor de la empatía hacia los demás. Hubo una desconexión emocional en los discentes en cuanto a crecimiento personal e integración en la comunidad escolar.

La propuesta de investigación "Desarrollo de la competencia de la empatía escolar a través de acertijos digitales de escape room para estudiantes de décimo grado de una institución educativa oficial en el municipio de El Peñol, Antioquia" enfrentó los retos presentes en el ámbito educativo y social del contexto educativo. Esta iniciativa, que se fundamentó en la importancia de la empatía para una convivencia social armónica y responsable, pretendió abordar tanto la brecha existente en el desarrollo socioemocional dentro del contexto educativo como superar los desafíos planteados por las metodologías

educativas tradicionales. Para ello, se propuso la adopción de tecnología vinculada a una práctica pedagógica disruptiva como lo fue el escape room, en el que el uso crítico y razonado de este recurso lúdico tecnológico hizo la diferencia con respecto al uso de tecnologías de manera descontrolada y sin filtros que no propiciaron la educación emocional del valor de la empatía y que solo se redujo a entretener.

Con un enfoque centrado en la integración de acertijos digitales, el proyecto enfatizó la necesidad de ajustar el proceso educativo a los intereses de los estudiantes. Esto facilitó un entorno propicio para el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales. Este esfuerzo reflejó el compromiso con la creación de un espacio de aprendizaje dinámico que promovió tanto la inteligencia emocional y la colaboración como el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas, indispensables para el éxito de disminuir hostilidades en comportamientos interpersonales en el aula.

La práctica pedagógica se implementó en las asignaturas de ética y valores, lo que demostró un esfuerzo consciente por integrar un problema de comportamiento vinculado a la formación socioemocional en el currículo escolar. Así, la empatía mediada por la tecnología se convirtió en un componente de apoyo en la educación de los estudiantes. Este enfoque aspiró a mejorar las relaciones interpersonales que promovieron la empatía.

Sustentada en antecedentes que dieron cuenta de experiencias previas exitosas en la implementación de escape room para la interacción interpersonal armónica, la propuesta sugirió un uso consciente y efectivo de esa herramienta digital. Fue una apuesta para promover un aprendizaje colaborativo con un enfoque soportado en la pedagogía activa, orientada al desarrollo completo de competencias educativas. Esta propuesta promovió la empatía en pro de incidir en la configuración de una sociedad justa, inclusiva y comprensiva. Esto se conectó con las habilidades de la educación del siglo XXI que apostó a una responsabilidad ciudadana como competencia blanda para la inteligencia emocional en la que los estudiantes fueran conscientes de las emociones y las regularan.

Desde estas consideraciones, la pregunta de investigación para trabajar fue: ¿Cómo evaluar la efectividad de los acertijos digitales de escape room en la promoción de la competencia de empatía escolar entre los estudiantes de décimo grado de una institución educativa rural en el municipio de El Peñol?

A continuación, se presentó un cuestionario diagnóstico diseñado para evaluar la empatía en la población objetivo. Compuesto por 27 ítems, este instrumento midió habilidades empáticas en varias dimensiones, como la capacidad de comprender y compartir emociones, la perspectiva social, la sensibilidad ante el sufrimiento ajeno y la capacidad de actuar en sociedad. Este cuestionario fue importante porque permitió identificar las necesidades específicas de los estudiantes en el desarrollo de la empatía. Esto facilitó el diseño de estrategias pedagógicas adaptadas a su contexto. Además, el cuestionario pudo evaluar la efectividad de las intervenciones educativas, en las que se mejoraron continuamente los procesos de enseñanza y aprendizaje. Aplicar este cuestionario diagnóstico ayudó a comprender el desarrollo de la empatía en los estudiantes adolescentes en un contexto educativo específico. Proporcionó información valiosa para diseñar estrategias pedagógicas que promovieran el desarrollo integral de estas habilidades, esenciales para su bienestar individual y social.

Se presentó el cuestionario de diagnóstico de la situación a intervenir:

1. Frecuentemente tengo sentimientos afectivos en el que me preocupo por compañeros menos afortunados que yo.
 - A. No me describe bien
 - B. No me describe completamente, pero me describe algo
 - C. Me he es indiferente
 - D. Me describe bastante
 - E. Me describe completamente

2. A veces me resulta difícil ver las cosas desde el punto de vista del "otro"(de mis compañeros).
 - A. No me describe bien
 - B. No me describe completamente, pero me describe algo
 - C. Me he es indiferente
 - D. Me describe bastante

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

E. Me describe completamente

3. A veces no siento que me conmuevo por otros compañeros cuando tienen problemas.

A. No me describe bien

B. No me describe completamente, pero me describe algo

C. Me he es indiferente

D. Me describe bastante

E. Me describe completamente

4. Realmente me involucro con los sentimientos de mis compañeros.

A. No me describe bien

B. No me describe completamente, pero me describe algo

C. Me he es indiferente

D. Me describe bastante

E. Me describe completamente

5. En situaciones de emergencia, me siento preocupado y nervioso.

A. No me describe bien

B. No me describe completamente, pero me describe algo

C. Me he es indiferente

D. Me describe bastante

E. Me describe completamente

6. Generalmente soy objetivo cuando veo situaciones con emociones negativas de compañeros y no suelo quedar completamente atrapado en ella.

A. No me describe bien

B. No me describe completamente, pero me describe algo

C. Me he es indiferente

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

7. Intento mirar diferentes posturas en un desacuerdo entre compañeros antes de tomar una decisión.

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me he es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

8. Cuando veo a un compañero que está siendo vulnerado e irrespetado, siento una especie de protección hacia ellos.

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me he es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

9. A veces me siento impotente cuando estoy en medio de una situación muy emocional entre compañeros.

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me he es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

10. A veces trato de entender mejor a mis compañeros imaginando cómo ven las cosas desde sus perspectivas.

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me he es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

11. Cuando veo a un compañero lastimarse emocionalmente, permanezco tranquilo.

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me he es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

12. Las situaciones negativas que le pasan a compañeros normalmente no me perturban mucho.

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me he es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

13. Si estoy seguro de que tengo razón sobre algo, no pierdo mucho tiempo escuchando los argumentos de otras personas.

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me he es indiferente

- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

14. Estar en una situación emocional tensa entre compañeros me asusta.

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me he es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

15. Cuando veo a alguien siendo tratado injustamente entre compañeros, a veces no siento mucha compasión por ellos.

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me he es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

16. A menudo me siento bastante conmovido por cosas injustas que veo suceder entre compañeros

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me he es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

17. Creo que hay dos lados en cada situación injusta que le ocurre a un compañero e intento mirar ambos.

- A. No me describe bien

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me he es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

18. Me describiría como una persona bastante compasiva.

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me he es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

19. Cuando estoy molesto con un compañero, usualmente trato de "ponerme en sus zapatos" por un rato.

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me he es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

20. Cuando veo que un compañero necesita ayuda porque recibe un mal trato de otro compañero, me desmorono.

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me he es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

21. Antes de criticar a alguien, trato de imaginar cómo me sentiría si estuviera en su lugar.

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

- C. Me he es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

22. Cuando estoy viendo que están tratando mal a un compañero, imagino cómo me sentiría si ese evento me estuviera sucediendo a mí.

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me he es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

23. Al enfrentar retos en una práctica educativa de escape room digital, ¿sientes que explorar diferentes estrategias para resolver problemas te ayuda a entender mejor a tus compañeros que piensan diferente a ti?

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

24. ¿Participar activamente en un escape room digital te podría motivar a colaborar más estrechamente con tus compañeros, aumentando tu interés en sus perspectivas y bienestar?

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

25. Cuando utilizas herramientas digitales en el escape room para superar desafíos, ¿te sientes más capacitado para apoyar a tus compañeros que encuentran dificultades?

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

26. En la experiencia del escape room, donde te sumerges completamente en el rol de tu personaje, ¿esto te ayuda a comprender mejor los sentimientos y reacciones de tus compañeros en situaciones difíciles?

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

27. Si llegas a participar en un escape room, ¿reflexionas sobre cómo tus acciones pueden afectar emocionalmente a tus compañeros y aplicas este conocimiento en situaciones reales?

- A. No me describe bien
- B. No me describe completamente, pero me describe algo
- C. Me es indiferente
- D. Me describe bastante
- E. Me describe completamente

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar acertijos digitales de escape room como herramienta pedagógica para promover la competencia de la empatía escolar entre los estudiantes de décimo grado de una institución educativa rural, en el municipio de El Peñol.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Crear materiales y actividades de acertijos digitales de escape room con narrativas interactivas enfocados al desarrollo de la competencia de la empatía.
2. Implementar acertijos digitales de escape room en el aula en el que se emplee una plataforma digital para el trabajo colaborativo en el que se aumente la motivación y fomente la empatía entre los estudiantes.
3. Evaluar las implicaciones de los acertijos digitales de escape room en su proceso de aprendizaje mediante información recolectada de la práctica educativa implementada para identificar elementos que promueven el desarrollo de la competencia de la empatía y reflexionar sobre el exceso de uso de juegos digitales, con miras a la mejora educativa.

4. ESTADO DEL ARTE

Se llevó a cabo una revisión de la literatura en la que se presentaron antecedentes que abordaron los siguientes temas: Integración de tecnologías en educación; Escape rooms; Mejorar la educación con uso pertinente de las TIC; Impacto de la ludificación en el pensamiento crítico y metacognición; Balance entre entretenimiento y seriedad académica en metodologías educativas; Uso de escape rooms para el desarrollo de habilidades comunicativas y colaborativas; Metodologías activas en la formación docente; Innovaciones en educación; Impacto emocional de las metodologías de aprendizaje en los estudiantes; Adopción de estrategias pedagógicas colaborativas y dinámicas en la educación. Las referencias que se presentaron fueron estudios internacionales que se relacionaron con la integración de tecnologías en prácticas educativas para crear experiencias educativas interactivas y envolventes. También mostraron cómo se desarrollaron habilidades tecnológicas propias de los desafíos del entorno digital, en el que se reflexionó sobre el propio aprendizaje y se equilibró el aspecto lúdico con los objetivos de aula. En la tabla 1, se presentaron los estudios seleccionados.

Tabla 1. Cuadro comparativo de antecedentes. *Elaboración propia.*

No	Nombre de investigación	Autor Principal	Año	País	Tendencia Temática	Punto de debate
1	Creating Engaging Escape Rooms for the Classroom	Nicholson	2018	Estados Unidos	Integración de escape rooms en el ámbito educativo, en el que se centra en la creación de experiencias inmersivas y narrativas para mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes.	La validez del aprendizaje a través de juegos de escape en entornos educativos formales.
2	O LÚDICO E O ESCAPE ROOM - CAMINHOS PARA APRENDIZAGEM	Dos Santos	2019	Brasil	Innovación educativa a través de la implementación de estrategias como el uso del escape room y metodologías activas para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.	La sustentabilidad y la profundidad del aprendizaje mediante metodologías activas como los juegos de escape en la educación convencional.
3	Outros modos de ensinar a aprender no 1.º Ciclo do Ensino Básico: Escape Room	Pereira, Sampaio, Quadro & Mascarenhas	2019	Portugal	Innovación educativa a través de la metodología Escape Room en el contexto del 1.º ciclo de enseñanza básica,	Desafíos en la adaptación de los juegos de escape para evaluaciones formativas y

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

					centrándose en la motivación, el compromiso y el desarrollo de competencias de los estudiantes.	sumativas en la educación básica y secundaria.
4	How to implement active methodologies in Physical Education: Escape Room	Segura y Parra	2019	España	Implementación de metodologías activas, específicamente en el uso del Escape Room en el contexto de la educación de la Física para promover un aprendizaje significativo y colaborativo.	Evaluación de la efectividad del aprendizaje mediante juegos de escape en contextos educativos específicos.
5	La escape room como propuesta de gamificación en educación	Làzaro	2019	España	Gamificación en educación, con un enfoque específico en el uso del Escape Room como estrategia pedagógica innovadora.	Crítica sobre la capacidad de los juegos de escape para desarrollar habilidades prácticas y teóricas simultáneamente.
6	Escape room pedagógico com uma estratégia de aprendizagem para desenvolvimento das competências educacionais e desencadeamento do flow	Pscheidt & das Graças	2021	Brasil	El uso del Escape Room pedagógico como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de competencias educativas para el desencadenamiento del flow en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y la promoción de habilidades como la creatividad, la comunicación, la colaboración y el pensamiento crítico en el contexto educativo.	Cuestionamientos sobre la integración de juegos de escape en currículos estandarizados y su adaptación a diferentes estilos de aprendizaje.
7	Proceedings of the 1st Interdisciplinary Conference on Gamification & Entrepreneurship	Koblenz	2022	Alemania	Diseño de conceptos motivacionales basados en juegos, con un enfoque en la gamificación y el emprendimiento interdisciplinario.	Desafíos en la implementación de juegos de escape room en entornos educativos con recursos limitados.
8	The digital competence in the initial training. Escape rooms: gamified activities for the training of	Agreda, Ortiz y Rodríguez	2022	España	Implementación de salas de escape como actividades gamificadas en la formación de profesionales de la educación, en el que se destaca la innovación	Debates sobre la efectividad de los juegos de escape para mejorar las competencias digitales en la educación superior.

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

	education professionals				educativa, el uso de tecnologías en la enseñanza, el desarrollo de competencias y habilidades metacognitivas, así como la integración de metodologías creativas y el impacto en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.	
9	Understanding design-based learning context and the associated emotional experience	Zhang, Markopoulos, Bekker, Paule & Schüll	20 22	Países Bajos	Estudio de las emociones en el contexto del Aprendizaje Basado en el Diseño (DBL), centrándose en la relación entre las actividades de aprendizaje específicas y las experiencias emocionales de los estudiantes.	Discusión sobre la sostenibilidad y la escalabilidad de los juegos de escape como herramientas pedagógicas.
10	Redesign of a Service-Learning Social Entrepreneurship Program for High School Students Part II: Prototyping a Hybrid Expeditionary Service-Learning Model	Udoewa	20 23	Estados Unidos	Evaluación de la efectividad de los artículos digitales de escape room en el desarrollo de la competencia ciudadana de la empatía en estudiantes.	Evaluación crítica de la aplicación de juegos de escape en la educación para adultos y su impacto en la capacitación profesional.

La investigación de Agreda, Ortiz y Rodríguez (2022) sobre la aplicación de escape rooms gamificadas en la Universidad de Jaén representó un avance hacia la integración de tecnologías de innovación en la educación. Este estudio, enfocado en las áreas de educación social y educación infantil, demostró la eficacia de dichas herramientas en la mejora de competencias digitales, pensamiento crítico y metacognición, lo que se tradujo en un aumento en el rendimiento académico y en las habilidades de resolución de problemas de los estudiantes. Además, se reportó un incremento en la motivación, creatividad e imaginación, con una valoración positiva de más del 95% de los participantes. No obstante, se plantearon

interrogantes sobre la sostenibilidad de esta metodología a largo plazo, el equilibrio entre entretenimiento y seriedad académica, y su integración en el sistema educativo universitario. Agreda (2022) subrayó la necesidad de una implementación reflexiva de estas innovaciones pedagógicas, considerando la diversidad estudiantil como un elemento clave para el éxito de la ludificación en contextos educativos.

La investigación de Dos Santos (2019) titulada "O lúdico e o escape room - caminhos para aprendizagem" examinó la implementación de estrategias pedagógicas activas, en las que se destacó el uso de escape rooms como herramienta para enriquecer el aprendizaje. Este estudio enfatizó la necesidad de adoptar metodologías activas, como el aprendizaje basado en problemas, para facilitar una experiencia educativa estimulante. Enfatizó el papel crucial del profesorado en la creación de entornos de aprendizaje para la motivación estudiantil, que se ajustaran a las exigencias del siglo XXI. Así mismo, Dos Santos (2019) resaltó la importancia de transformar las instituciones educativas en comunidades de aprendizaje colaborativas y dinámicas. Entendió que la cooperación, el trabajo en equipo y la solución de problemas tenían que ser fundamentales en las prácticas académicas. Se destacó la relevancia de incorporar elementos lúdicos en la formación integral de los estudiantes, lo cual mejoró las habilidades de comunicación, colaboración y enfrentamiento de desafíos. Se incidió en la importancia de fomentar una participación de los estudiantes, así como el desarrollo de su pensamiento crítico y la capacidad de autoevaluación. Dos Santos (2019) instó a una actualización de las metodologías docentes para responder a las necesidades de la sociedad del conocimiento, en las que se promoviera un enfoque educativo que fuera a la vez dinámico y enriquecedor, en el que se preparara a los estudiantes para los retos futuros.

El estudio de Pscheidt & das Graças (2021) sobre el "EscapeCie", un escape room creado con fines educativos, destacó su efecto positivo en el fomento de habilidades fundamentales para el entorno escolar, como la creatividad, la comunicación, la colaboración y el pensamiento crítico. Además, reveló cómo este enfoque pudo aumentar el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje, demostrando que las metodologías lúdicas tenían el potencial de mejorar la práctica educativa. Pscheidt & das Graças (2021) exploraron una amplia gama de aspectos relacionados con la implementación de escape rooms digitales en la educación, abarcando desde el diseño de enigmas educativos y la integración de diversas

áreas de conocimiento en el proceso educativo, hasta la aplicación de la teoría del flujo en ambientes de aprendizaje y la evaluación de su impacto en proyectos pedagógicos. Este análisis enfatizó la capacidad de los escape rooms para revitalizar el ambiente de aprendizaje, alentando un enfoque más activo y motivador para los estudiantes. Se denotó la versatilidad de estos entornos para adaptarse a las necesidades del contexto educativo contemporáneo, ofreciendo una ruta hacia una experiencia de aprendizaje más enriquecedora y efectiva. La investigación de Pscheidt & das Graças (2021) sugirió que esta metodología preparaba a los estudiantes no solo académicamente, sino también para la solución de problemas y el manejo de desafíos reales, abogando por una educación que fuera flexible.

La investigación de Frentz, Tuchscherer & Wiepcke (2022) se centró en el análisis de las metodologías utilizadas para desarrollar conceptos motivacionales mediante la ludificación. Esta exploración abarcó desde la definición de un marco teórico hasta la integración de componentes cruciales de diseño de juegos y su eficacia. El estudio se adentró en la aplicación de principios de diseño de juegos en diferentes contextos, la etapa de ideación para el desarrollo de conceptos motivacionales, la superación de enfoques superficiales, el uso de patrones de diseño de juegos consolidados y la extensión de su uso a diferentes ámbitos. Igualmente, Frentz, Tuchscherer & Wiepcke (2022) examinaron el uso de metáforas de juego en la elaboración de estos conceptos y cómo la ludificación pudo fusionarse con el emprendimiento. Adicionalmente, Frentz, Tuchscherer & Wiepcke (2022) destacaron la necesidad de un enfoque ordenado y reflexivo para crear conceptos motivacionales efectivos, resaltando la importancia de identificar y corregir incongruencias en el diseño. Alentaron a que se seleccionaran elementos que cumplieran con las necesidades motivacionales de los usuarios y se adoptaran soluciones disruptivas, como el uso de algoritmos de aprendizaje automático y kits de herramientas de diseño de juegos. Se puso énfasis en la evaluación iterativa de aspectos como el contexto, la audiencia y su comportamiento, con el objetivo de buscar enfoques sostenibles en la creación de conceptos motivacionales. Fue una apuesta a que desde la ludificación se generara motivación duradera y significativa.

En el trabajo "La escape room como propuesta de ludificación en educación", publicado por Lázaro (2019) en la Revista Educativa Hekademos, se analizó profundamente el papel de la ludificación en la educación. En este trabajo se subrayó su efectividad para

incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes en su aprendizaje. Lázaro (2019) propuso una actualización de las estrategias pedagógicas para responder a las expectativas y características de las nuevas generaciones de estudiantes. En el texto invitó a fomentar el desarrollo de competencias como la creatividad, el trabajo colaborativo y la capacidad para resolver problemas. La ludificación se introdujo como un recurso pedagógico neurálgico, concebido para satisfacer las demandas educativas actuales, motivando a los estudiantes a comprometerse de manera más profunda con su formación. Esto se logró a través de enfoques que facilitaran y enriquecieran su proceso de adquisición de conocimientos. Dentro de este marco, el Escape Room se destacó como una estrategia diferente que promovió una participación estudiantil activa, situando a los discentes en el centro de su proceso educativo y mejorando su comprensión de los contenidos académicos. Contrario a las voces críticas, Lázaro (2019) refutó la percepción de que el juego y el aprendizaje son conceptos mutuamente excluyentes. Enfatizó la importancia de la tecnología en la educación y la urgencia de continuar en la exploración y desarrollo de nuevas metodologías educativas. Este enfoque buscó optimizar la experiencia de aprendizaje y propiciar un conocimiento significativo entre los estudiantes.

Nicholson (2018) resaltó la implementación de escape rooms en el ámbito educativo como una metodología asertiva, que superó el simple acto de resolver acertijos para centrarse en el desarrollo de narrativas envolventes. Esta estrategia transformó dichos espacios en herramientas pedagógicas que fomentaron el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la toma de decisiones significativas. Destacó el papel activo de los estudiantes en la creación de la historia y cómo la integración de las tareas educativas con relatos contribuyó a crear experiencias de aprendizaje que fueron tanto motivadoras como duraderas. Asimismo, apuntó a la eficacia de estos entornos para desarrollar habilidades esenciales en el manejo de desafíos complejos. Nicholson (2018) promovió una pedagogía que estimuló el análisis y la solución creativa de problemas, con el objetivo de inspirar una motivación intrínseca y alentar la investigación independiente entre los estudiantes. Propuso la creación de escape rooms educativos como un medio para sumergir a los alumnos en desafíos que profundizaran su comprensión y engagement, integrando la ludificación en la enseñanza para aumentar la participación estudiantil y generar experiencias de aprendizaje memorables. Argumentó a favor de utilizar dinámicas de juego que generaran conexiones emocionales con el material

de estudio, posicionando la ludificación como una estrategia didáctica efectiva que mejoró significativamente la experiencia educativa al promover la participación activa, el análisis crítico, la colaboración y la autonomía de los estudiantes.

La investigación de Pereira, Sampaio, Quadro & Mascarenhas (2019) analizó la aplicación de escape rooms en el primer ciclo de enseñanza básica, evidenciando su efectividad para incrementar la motivación, el compromiso y el desarrollo de competencias fundamentales en los estudiantes. Este enfoque facilitó una participación más activa de los alumnos, potenciando habilidades cruciales como la cooperación, la autonomía y la resolución de problemas, lo que favoreció una disposición más activa frente a los retos académicos como el de evaluar el aprendizaje de manera lúdica y colaborativa.

En "How to implement active methodologies in Physical Education: Escape Room", Segura y Parra (2019) exploraron el uso de escape rooms como estrategia pedagógica en Educación Física, resaltando su contribución a la activación del aprendizaje mediante metodologías activas y la ludificación. El estudio destacó la necesidad de crear desafíos y enigmas alineados con objetivos educativos que promovieran un aprendizaje significativo. Además, consideraron fundamental la evaluación formativa, la adaptabilidad a diferentes niveles de habilidad y la inclusión para asegurar el éxito de este enfoque didáctico. Segura y Parra (2019) también profundizaron en la innovación pedagógica, la incorporación de tecnologías emergentes, la organización de actividades educativas y el papel del educador en la implementación de metodologías activas. Entendieron los escape rooms como una estrategia pedagógica efectiva para promover la colaboración, el análisis crítico, la solución de problemas y el trabajo en equipo. Esta visión integral subrayó la complejidad y el amplio potencial de adoptar escape rooms en Educación Física, posicionándolos no solo como un medio para elevar la motivación estudiantil sino también como una vía para fomentar un aprendizaje cooperativo, interactivo y relevante en el contexto educativo.

En el estudio de Udoewa (2023), se abordó la transición hacia el modelo Hybrid Expeditionary Service-Learning, que fusionó el aprendizaje basado en la experiencia y expediciones para aumentar la efectividad y participación estudiantil en programas de aprendizaje-servicio. Esta metodología surgió como respuesta a la necesidad de cerrar la brecha entre la experiencia vivencial de los estudiantes y su implementación en proyectos de

servicio internacional. Enfatizaron la importancia de actualizar las estrategias pedagógicas para optimizar los resultados educativos. Este enriquecimiento de estas experiencias incluyó el intercambio de correspondencia con estudiantes de otros países para desarrollar habilidades lingüísticas y fortalecer las relaciones interpersonales en el contexto del desarrollo de actividades de escape room (Udoewa, 2023). En la práctica educativa, ofrecieron guías para los educadores sobre cómo implementar de manera efectiva estas metodologías activas y proyectos, resaltando la importancia de un enfoque multidisciplinario que mejorara tanto la calidad educativa como el impacto social en las comunidades locales. Este modelo pretendió armonizar las experiencias educativas con los objetivos del servicio comunitario, promoviendo una educación relevante y aplicable en contextos prácticos.

La investigación de Zhang, Markopoulos, Bekker, Paule & Schüll (2022) profundizó en cómo las emociones interactuaron con el aprendizaje basado en el diseño (DBL), mostrando cómo las experiencias emocionales de los estudiantes se entrelazaron con sus actividades de aprendizaje. A través de un análisis de datos, se puso de manifiesto el papel esencial de las emociones en la regulación de la atención, el compromiso y las estrategias de aprendizaje de los estudiantes. Aunque se reconoció el impacto significativo de las emociones en el DBL, se destacó la falta de investigación específica sobre las reacciones emocionales de los estudiantes más jóvenes a estas metodologías pedagógicas. Se señaló una brecha que requirió una exploración más detallada de la relación entre emociones y actividades de DBL. Utilizando un enfoque metodológico mixto que incluyó el muestreo de experiencias, observaciones en clase y entrevistas, Zhang, Markopoulos, Bekker, Paule & Schüll (2022) ofrecieron una visión sobre las diversas tareas que realizaron los estudiantes, sus estrategias para manejar y adaptarse a dichas tareas. A partir de estos hallazgos, propusieron un modelo exhaustivo de actividad y emoción en el DBL, que planteó la necesidad de integrar aspectos emocionales en la concepción y ejecución de actividades de aprendizaje. Se destacó la complejidad y la importancia crítica de considerar las dimensiones emocionales en la educación.

La divergencia principal entre estos autores radicó en el enfoque y la aplicación específica en las prácticas educativas de los escape rooms. Mientras Nicholson (2018) se centró en la interactividad y el trabajo en equipo como componentes cruciales del aprendizaje

lúdico en ambientes educativos, Agreda, Ortiz y Rodríguez (2022) exploraron su uso en la mejora de competencias digitales específicas dentro de la educación universitaria. En contraste, Dos Santos (2019) abogó por una reformulación completa del proceso educativo mediante la integración de los escape rooms, enfocándose en el empoderamiento del estudiante y la reconceptualización del rol del educador. Extendiendo esta discusión, Pereira, Sampaio, Quadro & Mascarenhas (2019) enunciaron que había una concentración en los beneficios pedagógicos directos en el desarrollo infantil y juvenil, subrayando cómo estos juegos de escape room pudieron ser usados eficazmente desde las primeras etapas educativas. Por otro lado, Zhang, Markopoulos, Bekker, Paule & Schüll (2022) destacaron la utilidad de los escape rooms para enseñar habilidades prácticas aplicables en campos como la ciencia y la tecnología, mientras que Udoewa (2023) amplió aún más el alcance de estos juegos para incluir aspectos culturales y sociales, permitiendo una plataforma para la educación intercultural y la sensibilidad social.

Además, la diferencia en los enfoques disciplinarios de otros autores ofreció una perspectiva sobre cómo los escape rooms pudieron adaptarse para lograr diversos objetivos educativos. Frentz, Tuchscherer, & Wiepcke (2022) se enfocaron en la adquisición de idiomas, utilizando los escape rooms para sumergir a los estudiantes en contextos lingüísticos desafiantes y prácticos. En paralelo, García (2019) exploró cómo estos juegos pudieron facilitar la enseñanza de la matemática de manera más interactiva y atractiva, mientras que Pscheidt & das Graças (2021) y Segura y Parra (2019) examinaron sus aplicaciones en las ciencias y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, respectivamente. Esta variedad en la aplicación de los escape rooms demostró su capacidad para abordar desde el desarrollo académico hasta el crecimiento personal y social.

5. MARCO CONCEPTUAL

En el panorama de la educación contemporánea, los escape rooms se consolidaron como una metodología pedagógica innovadora y de considerable impacto en el fomento de la educación emocional, tal y como se desprende del análisis realizado por Barriandos (2022). Esta estrategia pedagógica desafió a los participantes a resolver complejos enigmas en espacios limitados, ya sean virtuales o físicos, con el fin último de recrear soluciones a problemas fabricados. Estas dinámicas superaron el propósito de entretenimiento para convertirse en herramientas educativas fundamentadas en principios pedagógicos, que promovieron un aprendizaje activo basado en la solución de problemas. Además, estimularon el desarrollo de habilidades para el siglo XXI, como la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

La integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la educación escolar revolucionó la concepción y el alcance de los escape rooms digitales. Los transformó en valiosos recursos didácticos que trascendieron el espacio físico del aula. Blecourt (2022) enfatizó la relevancia de la comunicación efectiva en estos contextos interactivos, señalando que "Si las personas no logran comunicarse de manera eficaz, la colaboración entre ellas se verá mermada" (p. 1). Este enfoque destacó la eficacia de los escape rooms no solo en facilitar el aprendizaje, sino también en fomentar las relaciones interpersonales armónicas.

Asimismo, la incorporación de la digitalización de los escape rooms añadió una dimensión diferente al aprendizaje colaborativo y a la resolución de problemas dentro de estos entornos. Blecourt (2022) indicó que "Lo digital influye en la comunicación entre jugadores en distintos niveles, en el que optimiza los beneficios inherentes a esta tecnología" (Blecourt, 2022, p. 48). En este contexto, los escape rooms digitales, enriquecidos por el uso estratégico de las TIC, se presentaron como estrategias educativas vanguardistas con un notable potencial transformador que era "la inclusión de elementos interactivos y digitales en los retos propuestos" (Barriandos, 2022, p. 15), en el que se equipó a los estudiantes para un futuro digital e interconectado.

Los escape rooms digitales se posicionaron, así, como una metodología educativa puntera que, a través del empleo estratégico de las TIC y las narrativas digitales, no solo enriqueció el proceso de enseñanza-aprendizaje sino que también promovió el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Esta modalidad pedagógica ofreció una experiencia educativa estimulante y efectiva, que preparó a los estudiantes para un desempeño significativo en la sociedad digital emergente.

La promoción de la empatía, como lo indicó Blecourt (2022), fue fundamental para la formación de sociedades más equitativas y compasivas. Estas capacidades, esenciales para una participación proactiva en la sociedad, encontraron un espacio propicio para su cultivo en entornos colaborativos, como los escape rooms. La empatía, particularmente, fue resaltada por Barriendos (2022) como "un pilar esencial en el cultivo de la competencia ciudadana, implican la comprensión y el respeto por las emociones, necesidades y perspectivas ajenas" (p,12). La ludificación en el ámbito educativo no solo representó un cambio en la pedagogía actual, sino que también marcó un acercamiento a integrar elementos lúdicos que fomentaron un proceso de aprendizaje activo y colaborativo. Según Barriendos (2022), la implementación de técnicas de ludificación, en particular a través del uso de escape rooms, fue más allá del simple estímulo del interés estudiantil. Esta metodología promovió una experiencia educativa profundamente enriquecedora, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la sociedad actual de manera eficaz.

El valor de la ludificación en la educación se extendió al fomento de la formación de individuos empáticos y comprometidos con el bienestar comunitario, al redefinir el enfoque tradicional hacia el aprendizaje. La adopción de estas estrategias pedagógicas no solo enriqueció la experiencia educativa mediante la promoción de un aprendizaje significativo y la participación de los estudiantes, sino que también fue crucial para el fortalecimiento de la empatía. A continuación, se definieron los conceptos que plantearon el andamio conceptual de este estudio:

Escape room: Método educativo soportado en una actividad lúdica y colaborativa donde los participantes, usualmente estudiantes, se enfrentaron al desafío de escapar de un espacio físico o virtual mediante la resolución de enigmas y acertijos (Blecourt, 2022). Esta actividad se caracterizó por un fuerte componente de trabajo en equipo y pensamiento crítico, en un ambiente que simuló situaciones reales o ficticias muy variadas. Los desafíos

estuvieron diseñados para promover habilidades como la creatividad, la gestión del tiempo y la resolución de problemas bajo presión. Los educadores utilizaron esta herramienta para fomentar una serie de competencias educativas esenciales, incluidas la colaboración, la comunicación efectiva y el liderazgo. Además, proporcionó una oportunidad para integrar conocimientos multidisciplinarios en una experiencia de aprendizaje activa y emocionante.

Ludificación: Es una técnica pedagógica que trasladó los elementos y principios del diseño de juegos al ámbito del aprendizaje. Este método buscó aumentar la participación y la motivación de los estudiantes mediante el uso de elementos de juego como puntos, niveles, medallas o tablas de clasificación. La ludificación se aplicó para hacer el aprendizaje más atractivo y para fomentar una mayor interacción con el contenido educativo (Blecourt, 2022). Además, permitió la personalización de la experiencia de aprendizaje y promovió la competencia sana entre estudiantes. También ayudó a los educadores a diseñar experiencias de aprendizaje más efectivas, que pueden mejorar la comprensión de conocimiento y desarrollar habilidades como el pensamiento complejo y la toma de decisiones.

Metodologías de aprendizaje: Metodologías diseñadas para adaptar el proceso de enseñanza a las necesidades cambiantes de los estudiantes y los entornos educativos. El objetivo fue hacer el aprendizaje más relevante, efectivo y aplicable, fomentando la autonomía del estudiante en el proceso de aprendizaje (Linhares & Moraes, 2023). Métodos como el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en juegos también formaron parte de estas metodologías, cada uno con el potencial de mejorar la motivación del estudiante y facilitar la adquisición del pensamiento complejo a través de la práctica y la experiencia directa.

Innovación educativa y tecnológica: Son prácticas y herramientas educativas centradas en mejorar la calidad y eficacia del aprendizaje mediante la integración de tecnologías avanzadas como plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones móviles educativas y recursos digitales interactivos. La innovación tecnológica en educación también incluyó el desarrollo de métodos pedagógicos que aprovecharon estas herramientas para crear experiencias de aprendizaje más personalizadas, escalables y accesibles (Linhares & Moraes, 2023). Esta tendencia transformó la educación, permitiendo respuestas más adaptativas a las necesidades individuales de aprendizaje y facilitando un acceso más amplio a recursos educativos de calidad, mostrando una tendencia a la institucionalización de la práctica.

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): Comprendieron un conjunto amplio de herramientas tecnológicas y recursos utilizados para comunicar, crear, disseminar, almacenar y gestionar información. En el ámbito educativo, las TIC incluyeron software educativo, plataformas de aprendizaje en línea, herramientas de colaboración digital y dispositivos multimedia que facilitaron tanto la enseñanza como el aprendizaje. Estas tecnologías tuvieron un impacto significativo en los métodos pedagógicos que permitieron enfoques más dinámicos y flexibles que apoyaron el aprendizaje autónomo y colaborativo (Blecourt, 2022). Además, las TIC pudieron ayudar a superar barreras geográficas y socioeconómicas, proporcionando acceso equitativo a recursos educativos de calidad y fomentando una educación inclusiva.

Perspectiva emocional en el aprendizaje: Esta se centró en la comprensión y el manejo de las emociones dentro del proceso educativo. Fue una aproximación para reconocer la importancia de las emociones en el aprendizaje y cómo estas pudieron influir en la motivación, la atención y la aprehensión de información. Integrar la inteligencia emocional en la educación ayudó a los estudiantes a gestionar sus propias emociones y a entender las de los demás, lo cual fue crucial para el desarrollo personal y social (Bejarano, 2022). Los educadores que adoptaron este enfoque trabajaron para crear un ambiente de aprendizaje seguro y de apoyo que considerara las necesidades emocionales de los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje más efectivo y significativo. Se relacionaron con las competencias ciudadanas entendidas como las capacidades que permitieron a los individuos participar de forma activa y constructiva en la sociedad. Englobaron el entendimiento de los principios democráticos, la participación en procesos de decisión y el compromiso con el bienestar colectivo.

Empatía escolar: Es una habilidad interpersonal que permite a los individuos comprender y compartir las emociones de otros, observando situaciones desde la perspectiva ajena. En el ámbito educativo, la empatía fue fundamental para desarrollar un ambiente de respeto, inclusión y colaboración. Al fomentar esta capacidad en los estudiantes, se enriqueció el proceso de aprendizaje y la convivencia social, creando comunidades educativas más armónicas y productivas (Bejarano, 2022). Además, la empatía contribuyó a la resolución de conflictos en el aula, pues al entender y valorar los sentimientos y puntos de vista de los demás, los estudiantes pudieron negociar y llegar a acuerdos de manera más

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

efectiva y pacífica. Esta habilidad también fue crucial para el desarrollo de competencias sociales y emocionales, que son tan importantes como las académicas en el mundo actual. En la práctica, promover la empatía en las instituciones educativas implicó integrar actividades y proyectos que requirieron trabajo en equipo, diálogo abierto y reflexión sobre cómo las acciones afectan a otros.

6.DISEÑO METODOLOGICO

6.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación utilizó la metodología de investigación-acción (Elliot, 2005) para generar y evaluar prácticas educativas. Esta metodología observó el desarrollo de la empatía entre estudiantes de décimo grado mediante acertijos digitales de escape room. Se eligió esta perspectiva para estudiar un fenómeno educativo y estimular la participación de los estudiantes en la solución del problema (Kemmis & McTaggart, 1988). Carrillo, García y Guillamón (2021) destacaron la colaboración de los participantes durante todo el proceso, mejorando la práctica educativa con un enfoque reflexivo y participativo.

La investigación-acción proporcionó un marco para implementar, observar y ajustar intervenciones educativas en tiempo real, facilitando la cooperación y transformación de la realidad mediante ciclos continuos: planificación, acción, observación y reflexión (Kemmis & McTaggart, 1988). Este enfoque identificó problemas, tomó decisiones pertinentes y evaluó los resultados de las intervenciones. Carrillo, García y Guillamón (2021) destacaron su capacidad para inducir cambios y mejoras en contextos educativos específicos.

6.2 POBLACIÓN O MUESTRA A ESTUDIAR

La población de la investigación estuvo constituida por el curso de décimo grado de una institución educativa rural ubicada en el municipio de El Peñol, en el departamento de Antioquia. Este grupo estuvo compuesto por 17 jóvenes discentes, todos ellos provenientes de estratos socioeconómicos bajos. Durante el periodo de pandemia, estos estudiantes estuvieron confinados y se vieron obligados a adoptar la modalidad de estudio en casa. En este contexto, se observó un notable aumento en las horas dedicadas al uso de tecnologías y a la navegación en la web, lo que generó un impacto significativo en la tenencia de habilidades sociales y emocionales. Los estudiantes participaron en la ejecución de la práctica educativa y en la evaluación de esta.

6.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para evaluar la efectividad de la práctica educativa en la construcción de la competencia de la empatía escolar, se emplearon las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de información:

1. Diagnóstico (Elliot, 2005): Se utilizó un cuestionario con preguntas cerradas y escala Likert para medir la empatía entre compañeros de clase. Este cuestionario se basó en el modelo teórico de la empatía de Davis y colaboradores (1980), que definió la empatía como una respuesta afectiva y cognitiva compleja que involucró la capacidad de:

- Percibir las emociones de los demás: Reconocer e identificar las emociones expresadas por otras personas.

- Comprender las emociones de los demás: Interpretar el significado de las emociones ajenas, considerando el contexto y las características del individuo.

- Sentir las emociones de los demás: Experimentar una resonancia emocional con las emociones de los demás, como si fueran propias.

- Responder a las emociones de los demás: Actuar de manera prosocial para ayudar a los demás o aliviar su sufrimiento.

El cuestionario utilizó una escala tipo Likert de cinco opciones, que permitió a los estudiantes expresar su nivel de acuerdo con cada afirmación. Las respuestas se analizaron para obtener un perfil individual y grupal de las habilidades empáticas de los estudiantes, identificando áreas de fortaleza y las que requirieron mayor atención.

2. Entrevistas semiestructuradas (Latorre, 2003): Se seleccionó la entrevista semiestructurada como técnica de recolección de información para explorar cómo la práctica educativa de escape room pudo fomentar la empatía y contribuir a la resolución de conflictos en el aula. La entrevista se centró en las percepciones de los estudiantes sobre su participación en actividades de escape room diseñadas para desarrollar la empatía escolar. Las preguntas formuladas durante la entrevista buscaron comprender cómo estas actividades influyeron en

la comprensión emocional, la capacidad de manejar situaciones tensas, la conexión emocional con los compañeros y la aplicación de la empatía en contextos escolares. Las respuestas obtenidas proporcionaron una visión detallada de cómo esta metodología pudo ser una herramienta efectiva para promover un ambiente más justo y compasivo dentro de la institución educativa.

3. Relato diario (Latorre, 2003): Se utilizó el instrumento del relato diario para captar las reflexiones de los estudiantes sobre el exceso de uso de juegos digitales, con el objetivo de mejorar la práctica educativa mediante la implementación de escape rooms digitales. Este método permitió a los estudiantes expresar sus opiniones emergentes y deliberar constructos de sentido sobre el tema en discusión. A través del relato oral, los estudiantes materializaron su intención comunicativa, en el que proporcionaron una visión profunda de sus experiencias y concepciones adquiridas o transformadas en el contexto escolar. Las respuestas obtenidas reflejaron cómo sus prácticas particulares influenciaron su percepción del uso de tecnologías y su impacto en el aprendizaje.

Los instrumentos: el cuestionario, entrevistas semiestructuradas y el relato diario permitieron recoger percepciones, experiencias y testimonios directos sobre la práctica educativa y su impacto en el desarrollo de la empatía.

6.4 INSTRUMENTO DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

1. ¿Cómo crees que la práctica educativa de escape room pudo fomentar la empatía entre compañeros que no fueron tratados de una manera adecuada y contribuyeron a la justicia en conflictos en el aula?

2. ¿De qué manera el escape room sobre empatía escolar te ayudó a comprender mejor las perspectivas de tus compañeros y a manejar situaciones emocionales tensas?

3. ¿Puedes describir cómo participar en actividades de escape room sobre empatía escolar te ayudó a involucrarte emocionalmente con tus compañeros y cómo te preparaste para actuar en situaciones de emergencia?

4. En tu experiencia, ¿la práctica educativa te permitió conectarte emocionalmente con tus compañeros cuando enfrentaron problemas y cómo te ayudaron a mantener una postura objetiva frente a sus emociones?

5. ¿Cómo utilizaste la empatía imaginativa para entender mejor a tus compañeros en la institución educativa y cómo te afectaron emocionalmente las prácticas educativas en situaciones donde un compañero necesitó ayuda?

6. ¿De qué maneras la práctica educativa de escape room sobre empatía escolar influyó en tu capacidad para ser una persona compasiva y cómo te prepararon para mitigar la emisión de críticas hacia tus compañeros?

7. ¿Cómo te motivaron las actividades del escape room a colaborar más estrechamente con tus compañeros y a interesarte más en sus perspectivas y bienestar, además de ayudarte a comprender mejor los sentimientos y reacciones en situaciones difíciles?

8. Al utilizar un escape room para superar desafíos, ¿cómo te sentiste más capacitado para apoyar a tus compañeros y cómo aplicaste este conocimiento en situaciones reales después de participar en la actividad?

9. ¿Qué te enseñó el escape room para reaccionar ante las injusticias escolares y analizar ambos lados de una situación injusta entre compañeros?

10. ¿Qué te enseñó el escape room para tener un sentido protector hacia un compañero vulnerable o menos compasivo hacia otro tratado injustamente durante una actividad escolar?

6.5 ESTRUCTURA POR CICLOS DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

La investigación-acción se desarrolló en varios ciclos iterativos que permitieron hacer ajustes a la intervención en función de los resultados que se obtuvieron (Elliot, 2005; Kemmis & McTaggart, 1988). Cada ciclo siguió la siguiente estructura:

Planificación: Se definieron los objetivos específicos del ciclo y se diseñaron acertijos digitales de escape room enfocados en situaciones que promovieran la empatía entre estudiantes, a través de una secuencia didáctica. Esta secuencia tuvo el propósito de evaluar la efectividad de los acertijos como herramienta pedagógica para fomentar la empatía escolar entre los estudiantes de 10º grado en una institución educativa rural del municipio de El Peñol. Esta metodología buscó no solo introducir a los estudiantes en el concepto de empatía, sino también proporcionarles oportunidades para desarrollar y aplicar esta habilidad en diversas situaciones. El ciclo comenzó con la definición clara de los objetivos, seguido del

diseño de los acertijos que abordaron situaciones cotidianas y desafíos que requirieron empatía para su resolución. Los estudiantes participaron activamente en los acertijos, lo que les permitió practicar la empatía en un entorno controlado y reflexionar sobre sus experiencias. Este enfoque práctico y reflexivo facilitó el aprendizaje y la internalización de la empatía como una competencia esencial. A lo largo del ciclo, se realizaron observaciones y se recogieron datos sobre el comportamiento de los estudiantes y su capacidad para mostrar empatía. Estos datos se analizaron para evaluar la efectividad de los acertijos y hacer ajustes necesarios. El objetivo final fue crear un entorno educativo donde la empatía se practicara y valorara, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes y mejorando la convivencia escolar.

Tabla 2. *Secuencia didáctica. Elaboración propia.*

Actividad	Objetivo	Descripción
1. Introducción y contextualización	Introducir a los estudiantes en el concepto de empatía y contextualizar el escape room digital que se desarrollará.	En la primera sesión, los estudiantes fueron introducidos al escape room digital llamado "La Torre de la Empatía: Misión Comprensión". Un facilitador explicó qué era la empatía entre compañeros, por qué era crucial en las interacciones humanas y cómo este concepto. Se utilizó una presentación interactiva para ilustrar situaciones donde la falta o presencia de empatía tuvo un impacto significativo en los resultados de interacciones reales entre compañeros. Además, se discutieron los objetivos específicos del escape room digital, como el desarrollo de habilidades para la empatía, la comunicación asertiva y la resolución de conflictos. Los estudiantes también recibieron una visión general de cómo funcionaría el escape room, incluyendo la mecánica del juego, las expectativas y los roles de los estudiantes durante la actividad.
2. Primer Desafío del Escape Room -	Practicar la identificación y respuesta a emociones	Esta actividad se llevó a cabo en el laboratorio de informática. Los estudiantes, divididos en equipos, usaron

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

<p>"Entendiendo las Emociones"</p>	<p>en un contexto controlado.</p>	<p>el software del escape room para interactuar con varios escenarios donde personajes virtuales enfrentaron dilemas emocionales. Cada equipo debió decidir cómo responder adecuadamente a estas situaciones, basándose en la empatía y la comprensión de las emociones de los personajes. La facilitadora guió a los estudiantes a través de diferentes desafíos que requirieron que identificaran señales emocionales y tomaran decisiones que reflejaran una comprensión empática entre compañeros. Las decisiones de los estudiantes influyeron en el desarrollo de la historia dentro del escape room, proporcionando retroalimentación sobre las consecuencias de sus acciones.</p>
<p>3. Reflexión en equipo y discusión</p>	<p>Reflexionar sobre las experiencias durante el escape room y discutir la aplicación de la empatía en la vida real.</p>	<p>Después de completar la primera parte del escape room, los estudiantes participaron en una sesión de reflexión guiada. Discutieron cómo se sintieron al enfrentar los desafíos, qué aprendieron sobre la empatía entre compañeros y cómo podrían aplicar estos aprendizajes en su vida diaria. Se animó a los estudiantes a compartir experiencias personales donde la empatía entre compañeros jugó un rol crucial y a proponer cómo podrían mejorar su capacidad empática en el futuro. Esta discusión también incluyó preguntas guiadas por la facilitadora para profundizar en la comprensión de la empatía y sus efectos en las relaciones interpersonales.</p>
<p>4. Proyecto de empatía escolar</p>	<p>Aplicar los conocimientos y habilidades de empatía en un proyecto que beneficie a la comunidad escolar.</p>	<p>En la última sesión, los estudiantes aplicaron lo aprendido mediante el diseño y planificación de un proyecto de empatía escolar. Este proyecto debió identificar y abordar una necesidad específica dentro de la comunidad escolar, utilizando estrategias basadas en la empatía para mejorar alguna faceta de la convivencia escolar. Los estudiantes trabajaron en equipos para desarrollar su proyecto, que pudo incluir desde campañas de</p>

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

		<p>concientización sobre bullying hasta iniciativas de inclusión para estudiantes nuevos. Cada equipo presentó su proyecto a la clase, explicando cómo planeaban implementarlo y qué impacto esperaban tener. Esta secuencia didáctica aseguró que los estudiantes no solo aprendieran sobre la empatía en un contexto teórico, sino que también experimentaran y aplicaran estos aprendizajes en situaciones reales, promoviendo un cambio positivo en la relación entre compañeros.</p>
<p>5. Implementación y evaluación del proyecto de empatía escolar</p>	<p>Implementar y evaluar el impacto del proyecto de empatía en la comunidad escolar.</p>	<p>Después de la planificación y presentación de sus proyectos de empatía escolar, los estudiantes pasaron a la fase de implementación. Durante este período, trabajaron activamente para llevar a cabo las actividades que diseñaron, con el apoyo de la facilitadora. Esta etapa les permitió poner en práctica sus habilidades de liderazgo, gestión de proyectos y, por supuesto, empatía. La facilitadora supervisó el progreso de cada equipo, proporcionando asesoramiento y apoyo cuando fue necesario. También se organizaron sesiones periódicas de seguimiento, donde los equipos pudieron compartir sus experiencias, desafíos y éxitos. Estas reuniones fueron esenciales para reflexionar sobre el impacto de las acciones realizadas y aprender de las experiencias de los otros equipos. Al final de la implementación, se llevó a cabo una evaluación formal del proyecto. Los estudiantes recopilaron retroalimentación para medir el efecto de sus esfuerzos.</p>
<p>Presentación de resultados y celebración del aprendizaje</p>	<p>Presentar los resultados de los proyectos y celebrar los aprendizajes y logros obtenidos.</p>	<p>Para concluir la secuencia didáctica, los estudiantes organizaron un evento final donde presentaron los resultados de sus proyectos de empatía escolar. Este evento sirvió no solo para evaluar el trabajo realizado sino también para reconocer y celebrar los esfuerzos y logros de todos los participantes. Finalmente, la</p>

	<p>facilitadora cerró la secuencia didáctica con una reflexión grupal sobre cómo estos proyectos cambiaron la percepción de la empatía entre los estudiantes y en qué medida creyeron que estos aprendizajes influirían en su comportamiento futuro.</p>
--	--



Figura 1. Interfase de la secuencia didáctica «La torre de la empatía»

<https://view.genially.com/65d23d07d25c9c0014c8b7e6/interactive-content-scape-room-empatia>

Acción: Implementación de los acertijos digitales de escape room con los estudiantes de 10º, aplicando la secuencia didáctica diseñada para promover la competencia de la empatía escolar. Este enfoque innovador se centró en crear un entorno de aprendizaje interactivo y reflexivo, donde los estudiantes pudieron explorar y desarrollar habilidades empáticas esenciales.

Observación: De manera paralela a la intervención educativa, se realizó una evaluación continua del impacto de esta intervención en el desarrollo de la competencia de empatía entre compañeros mediante entrevistas semiestructuradas. Esta estrategia se alineó

con el enfoque de la investigación-acción, que se caracterizó por su ciclo iterativo de planificación, acción, observación y reflexión. Las entrevistas semiestructuradas permitieron recoger datos cualitativos profundos sobre las experiencias de los estudiantes, facilitando una comprensión detallada de cómo los cambios en la práctica educativa afectaron la empatía entre compañeros. Este método de recolección de datos se integró en el ciclo de investigación-acción al proporcionar retroalimentación directa de los participantes, lo que permitió a los investigadores y educadores reflexionar sobre la efectividad de la intervención en tiempo real.

Reflexión: Con base en el procesamiento de las entrevistas semiestructuradas mediante un análisis de contenido deductivo (Bardin, 1991), se reflexionó profundamente sobre el proceso de intervención para identificar presencias y ausencias de patrones temáticos, con el fin de obtener un panorama detallado de la mejora educativa lograda. Este enfoque analítico fue fundamental en el marco de la investigación-acción, ya que permitió a los investigadores y educadores obtener una visión clara y matizada de cómo la intervención influyó en el desarrollo de la empatía entre compañeros. El análisis de contenido descompuso y examinó sistemáticamente las respuestas de los participantes, identificando frecuencias en temas recurrentes de patrones de comportamiento. Este enfoque permitió detectar tendencias en los enunciados de los estudiantes para entender mejoras en la construcción de la competencia de la empatía. Integrar este análisis promovió el entendimiento de la mejora de la práctica educativa.

Además, se procesaron los relatos diarios de los estudiantes a través de un enfoque inductivo en el que se empleó rondas de codificación. En la primera ronda, se aplicaron códigos textuales para identificar conceptos emergentes directamente desde los datos. En la segunda ronda, se emplearon códigos abstractos lo que permitió agrupar y relacionar los códigos abiertos en categorías más amplias y coherentes. Finalmente, en la tercera ronda, se utilizaron códigos generales para integrar y refinar las categorías, desarrollando asunciones y una tabla de construcciones conceptuales que explicaron cómo la práctica del escape room digital impactó en la reflexión sobre el exceso de uso de juegos digitales y su influencia en la mejora educativa.

Se presenta el libro de códigos para el análisis de contenido deductivo:

1. Empatía hacia compañeros desfavorecidos: Esta categoría refleja la capacidad y disposición de los estudiantes para identificar, entender y reaccionar a las circunstancias difíciles o desventajosas que enfrentan sus compañeros. Se enfoca en la percepción y reacción emocional hacia aquellos que pueden sentirse marginados o en desventaja dentro del entorno escolar.

Ejemplo: preocupación, apoyo, reconocimiento.

2. Comprensión de perspectivas ajenas: Capacidad de un estudiante para identificar, considerar y valorar las opiniones o emociones de otros estudiantes, especialmente cuando estas son diferentes de las suyas. Esta habilidad es crucial para fomentar un entorno de respeto mutuo y diálogo abierto en la institución educativa.

Ejemplo: debate, consideración, perspectiva.

3. Desconexión emocional con compañeros: Indica una falta notable de respuesta emocional o compromiso hacia los sentimientos o situaciones de otros estudiantes. Esta desconexión puede manifestarse como indiferencia o desinterés ante las dificultades o emociones de otros.

Ejemplo: indiferencia, falta de reacción, desinterés.

4. Empatía activa con compañeros: Refleja un esfuerzo consciente y deliberado por parte de un estudiante para entender, involucrarse y responder de manera constructiva a las emociones o situaciones de sus compañeros. Esta categoría destaca acciones proactivas que demuestran empatía y soporte directo.

Ejemplo: ayuda activa, intervención, soporte.

5. Reacción ante emergencias escolares: Describe cómo los estudiantes responden de manera inmediata y eficaz ante eventos inesperados o situaciones de crisis dentro del entorno escolar. Esta categoría evalúa tanto la rapidez como la adecuación de las respuestas ante emergencias.

Ejemplo: respuesta rápida, organización, emergencia.

6. Objetividad ante emociones de compañeros: Capacidad de mantenerse ecuánime y justo, para evaluar situaciones emocionales sin dejarse llevar por las emociones personales o colectivas. Esta habilidad es crucial para la resolución imparcial de conflictos y la toma de decisiones equilibrada.

Ejemplo: análisis, ecuanimidad, imparcialidad.

7. Justicia en conflictos escolares: Esta noción se enfoca en la búsqueda y aplicación de soluciones justas y equitativas en situaciones de conflicto. Se valoran las acciones y decisiones que promueven la equidad y el respeto por todos los involucrados.

Ejemplo: mediación, equidad, solución justa.

8. Defensa de compañeros vulnerados: Acciones y comportamientos que demuestran un compromiso con la protección y el apoyo a compañeros que están siendo maltratados o están en una posición de vulnerabilidad. Esta categoría valora la iniciativa y el coraje para actuar en defensa de otros.

Ejemplo: intervención, protección, apoyo.

9. Sentimiento de impotencia en conflictos escolares: Se define como la captura la percepción de ineficacia personal que un estudiante puede experimentar frente a conflictos o problemas escolares. Incluye situaciones en las que los estudiantes sienten que carecen de los recursos, apoyo o autoridad necesarios para influir en el resultado.

Ejemplo: ineficacia, frustración, resignación.

10. Empatía imaginativa en la institución educativa: Refiere a la capacidad de los estudiantes para ponerse en el lugar de otros mediante el uso de la imaginación, consideran situaciones y sentimientos que no han experimentado personalmente. Esta habilidad fomenta una comprensión profunda y empática hacia situaciones ajenas.

Ejemplo: imaginación, perspectiva alternativa, comprensión profunda.

11. Mantener la calma en situaciones emocionales escolares: Capacidad de un estudiante para permanecer tranquilo y controlado en situaciones de alta carga emocional, evitan reacciones impulsivas y mantienen un enfoque lógico y sereno.

Ejemplo: tranquilidad, control, estabilidad emocional.

12. Indiferencia ante problemas de compañeros: Se presenta una falta de preocupación, atención o respuesta emocional hacia los problemas o dificultades que enfrentan otros estudiantes. Esta categoría evalúa la ausencia de empatía o compromiso visible.

Ejemplo: desatención, apatía, desconexión.

13. Resistencia a opiniones opuestas: Descripción de la tendencia de un estudiante a rechazar o no aceptar puntos de vista o ideas que difieren de las propias. Esta categoría evalúa la flexibilidad cognitiva y la apertura al diálogo y al cambio de perspectiva.

Ejemplo: rechazo, inflexibilidad, cerrazón.

14. Ansiedad en situaciones tensas escolares: Captura las reacciones de nerviosismo, preocupación o miedo que un estudiante puede experimentar en situaciones de presión o tensión dentro del entorno escolar. Incluye tanto respuestas emocionales como físicas.

Ejemplo: nerviosismo, tensión, preocupación.

15. Compasión hacia compañeros: Variabilidad en la manifestación de la compasión hacia los compañeros, dependen de las circunstancias específicas o de la relación con las personas involucradas. Esta categoría reconoce que la empatía y la compasión no son constantes y pueden fluctuar.

Ejemplo: fluctuación, inconsistencia, condicional.

16. Reacción a injusticias escolares: Describe cómo los estudiantes responden a percepciones de injusticia o tratamientos inequitativos dentro de la institución educativa. Puede incluir tanto respuestas personales como acciones colectivas.

Ejemplo: protesta, defensa, activismo.

17. Análisis de situaciones injustas en la institución educativa: Capacidad para identificar, evaluar y comprender situaciones de injusticia dentro del contexto escolar, consideran sus causas, sus implicaciones y las posibles soluciones.

Ejemplo: evaluación crítica, discernimiento, comprensión de causas.

18. Autodescripción como persona compasiva: Indica cómo un estudiante se percibe a sí mismo en términos de empatía y compasión hacia los demás, lo cual puede influir en su comportamiento y en la percepción de sus compañeros y maestros.

Ejemplo: autopercepción, identidad empática, autoevaluación.

19. Empatía durante conflictos con compañeros: Habilidad para mantener una perspectiva empática y comprensiva incluso en medio de conflictos personales o disputas con otros estudiantes, buscan entender y aliviar las tensiones en lugar de exacerbarlas.

Ejemplo: comprensión en conflicto, mitigación, diálogo.

20. Vulnerabilidad emocional en ayuda a compañeros: Disposición de un estudiante para exponer sus propias emociones o vulnerabilidades mientras asiste o apoya a un compañero, lo que puede fortalecer la conexión y el entendimiento mutuo.

Ejemplo: apertura emocional, conexión, soporte vulnerable.

21. Preparación empática antes de criticar: Práctica de considerar las emociones y perspectivas de otra persona antes de emitir críticas o comentarios potencialmente hirientes, buscan una comunicación constructiva y respetuosa.

Ejemplo: consideración previa, crítica constructiva, sensibilidad.

22. Empatía ante el maltrato de compañeros: Reacciones y respuestas empáticas hacia compañeros que han sido maltratados o están sufriendo abuso por parte de otros, enfocándose en el soporte y la intervención adecuada.

Ejemplo: soporte a víctimas, intervención, protección.

23. Estrategias colaborativas en escape room: Uso de tácticas y métodos cooperativos en situaciones que requieren trabajo en equipo, como actividades de escape room, donde la colaboración es esencial para resolver desafíos y alcanzar objetivos comunes.

Ejemplo: cooperación, tácticas de equipo, resolución conjunta.

24. Motivación colaborativa en escape room: Impulso y entusiasmo compartido entre estudiantes para lograr un objetivo común en actividades de grupo como el escape room, donde la motivación de cada participante contribuye al éxito del equipo.

Ejemplo: entusiasmo grupal, inspiración mutua, impulso colectivo.

25. Apoyo con herramientas digitales en escape room: Uso efectivo y estratégico de herramientas tecnológicas o digitales para facilitar la colaboración y la resolución de problemas en actividades de escape room, maximizan los recursos disponibles para alcanzar los objetivos.

Ejemplo: tecnología aplicada, uso de herramientas, eficiencia digital.

26. Comprensión emocional mediante roles en escape room: Desarrollo de la empatía y la comprensión emocional a través de la asunción de diferentes roles durante actividades de escape room, permiten a los estudiantes experimentar y entender diversas perspectivas emocionales.

Ejemplo: roles emocionales, empatía de rol, comprensión diversa.

27. Reflexión emocional y aplicación en escape room: Proceso de análisis y evaluación de las propias emociones y las de los demás durante y después de participar en un escape room, aplican aprendizajes emocionales a situaciones futuras.

Ejemplo: análisis emocional, aprendizaje de emociones, aplicación práctica.

7. RESULTADOS

DIAGNÓSTICO

El diagnóstico de las prácticas socioemocionales en el entorno escolar se basa en el análisis de datos representados en siete gráficas, cada una aborda un aspecto específico de las relaciones y percepciones entre los estudiantes. La primera gráfica, "Sentimientos afectivos hacia compañeros", muestra una diversidad de sentimientos, con algunos estudiantes identificándose con emociones positivas hacia sus compañeros, mientras que otros se mantienen indiferentes o sienten una desconexión. La segunda gráfica, "Dificultades para ver desde el punto de vista de otros", refleja que la mayoría de los estudiantes se siente indiferente ante esta habilidad, sugieren la necesidad de fortalecer la empatía en el aula. La tercera gráfica, "Implicación emocional con los sentimientos de otros", destaca una baja implicación emocional, lo que puede impactar negativamente en la cohesión grupal. En la cuarta gráfica, "Reflexión y aplicación de conocimientos emocionales", una cantidad significativa de estudiantes se describe con esta práctica, aunque otros permanecen indiferentes. La quinta gráfica, "Sentimientos de conmoción ante los problemas de otros", muestra una desconexión significativa con una mayoría de indiferencia. La sexta gráfica, "Capacidad de involucrarse emocionalmente", divide a los estudiantes entre la indiferencia y una identificación considerable. Finalmente, la séptima gráfica, "Participación en un escape room y reflexión sobre acciones", presenta a algunos estudiantes que se describen con esta actividad, mientras que otros no se identifican. Estas gráficas en conjunto permiten una

comprensión integral de las dinámicas emocionales y sociales entre los estudiantes, proporcionan una base para implementar estrategias educativas que promuevan un ambiente escolar empático y colaborativo, mejoran el desarrollo socioemocional y el rendimiento académico de los estudiantes.

La gráfica 'Sentimientos afectivos hacia compañeros' muestra la distribución de respuestas de los estudiantes. Los porcentajes varían según las opciones. La opción 'Me describe bastante' obtuvo el 36.34%, indican que muchos estudiantes se identifican con esta descripción. La opción 'Me es indiferente' alcanzó un 36.34%, reflejan una postura distinta. La opción 'No me describe bien' representa el 27.27%, añaden otra perspectiva. Estas respuestas muestran la diversidad de experiencias y percepciones entre los estudiantes, subrayan la importancia de abordar estos aspectos en el contexto educativo. Al comprender cómo los estudiantes perciben sus interacciones y emociones, los educadores pueden diseñar estrategias más efectivas para promover un ambiente de aprendizaje positivo. Este enfoque mejora la dinámica en el aula y contribuye al desarrollo socioemocional de los estudiantes, preparándolos para enfrentar desafíos académicos y personales. En resumen, la gráfica de torta para 'Sentimientos afectivos hacia compañeros' ofrece una visión clara y cuantitativa de las respuestas, crucial para la toma de decisiones informadas en la planificación educativa.

Gráfico 1. Sentimientos afectivos hacia compañeros.



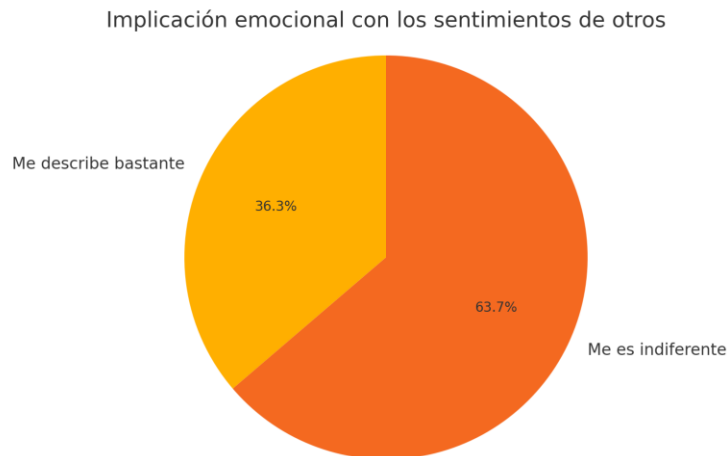
La gráfica 'Dificultades para ver desde el punto de vista de otros' muestra la distribución de respuestas de los estudiantes. Los porcentajes varían según las opciones. La opción 'No me describe completamente' obtuvo el 27.27%, indican que muchos estudiantes se identifican con esta descripción. La opción 'Me describe bastante' alcanzó un 18.18%, reflejan una postura distinta. La opción 'Me es indiferente' representa el 54.55%, añaden otra perspectiva. Estas respuestas muestran la diversidad de experiencias y percepciones entre los estudiantes, subrayan la importancia de abordar estos aspectos en el contexto educativo. Al comprender cómo los estudiantes perciben sus interacciones y emociones, los educadores pueden diseñar estrategias más efectivas para promover un ambiente de aprendizaje positivo. Este enfoque mejora la dinámica en el aula y contribuye al desarrollo socioemocional de los estudiantes, preparándolos para enfrentar desafíos académicos y personales. En resumen, la gráfica de torta para 'Dificultades para ver desde el punto de vista de otros' ofrece una visión clara y cuantitativa de las respuestas, crucial para la toma de decisiones informadas en la planificación educativa.

Gráfico 2. Dificultades para ver desde el punto de vista de otros.



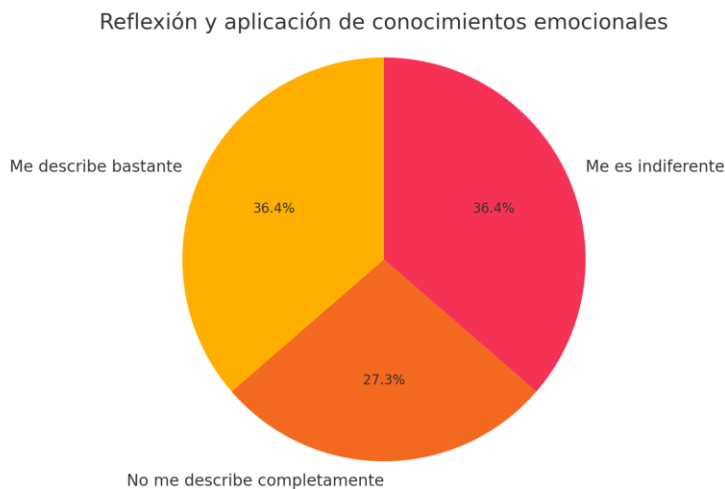
La gráfica 'Implicación emocional con los sentimientos de otros' muestra la distribución de respuestas de los estudiantes. Los porcentajes varían según las opciones. La opción 'Me describe bastante' obtuvo el 36.26%, indican que muchos estudiantes se identifican con esta descripción. La opción 'Me es indiferente' alcanzó un 63.74%, reflejan una postura distinta. Estas respuestas muestran la diversidad de experiencias y percepciones entre los estudiantes, subraya la importancia de abordar estos aspectos en el contexto educativo. Al comprender cómo los estudiantes perciben sus interacciones y emociones, los educadores pueden diseñar estrategias más efectivas para promover un ambiente de aprendizaje positivo. Este enfoque mejora la dinámica en el aula y contribuye al desarrollo socioemocional de los estudiantes, preparándolos para enfrentar desafíos académicos y personales. En resumen, la gráfica de torta para 'Implicación emocional con los sentimientos de otros' ofrece una visión clara y cuantitativa de las respuestas, crucial para la toma de decisiones informadas en la planificación educativa.

Gráfico 3. Implicación emocional con los sentimientos de otros.



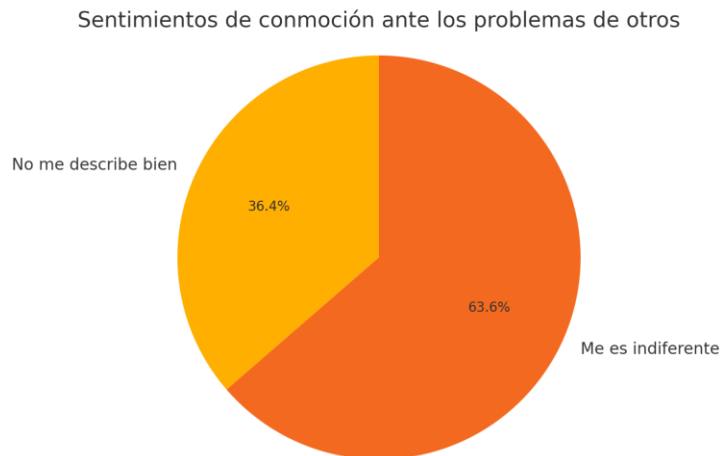
La gráfica para 'Reflexión y aplicación de conocimientos emocionales' muestra la distribución de respuestas de los estudiantes. Los porcentajes varían según las opciones. La opción 'Me describe bastante' obtuvo el 36.36%, indican que muchos estudiantes se identifican con esta descripción. La opción 'No me describe completamente' alcanzó un 27.27%, reflejan una postura distinta. La opción 'Me es indiferente' representa el 36.36%, añaden otra perspectiva. Estas respuestas muestran la diversidad de experiencias y percepciones entre los estudiantes, subrayan la importancia de abordar estos aspectos en el contexto educativo. Al comprender cómo los estudiantes perciben sus interacciones y emociones, los educadores pueden diseñar estrategias más efectivas para promover un ambiente de aprendizaje positivo. Este enfoque mejora la dinámica en el aula y contribuye al desarrollo socioemocional de los estudiantes, preparándolos para enfrentar desafíos académicos y personales. En resumen, la gráfica de torta para 'Reflexión y aplicación de conocimientos emocionales' ofrece una visión clara y cuantitativa de las respuestas, crucial para la toma de decisiones informadas en la planificación educativa.

Gráfico 4. Reflexión y aplicación de conocimientos emocionales.



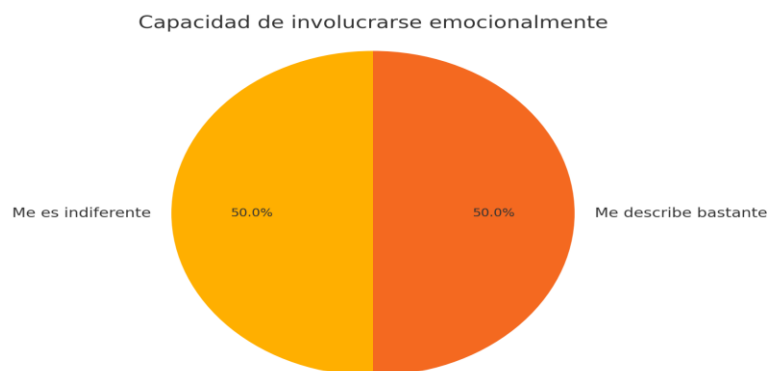
La gráfica 'Sentimientos de conmoción ante los problemas de otros' muestra la distribución de respuestas de los estudiantes. Los porcentajes varían según las opciones. La opción 'No me describe bien' obtuvo el 36.36%, indican que muchos estudiantes se identifican con esta descripción. La opción 'Me es indiferente' alcanzó un 63.64%, reflejan una postura distinta. Estas respuestas muestran la diversidad de experiencias y percepciones entre los estudiantes, subrayan la importancia de abordar estos aspectos en el contexto educativo. Al comprender cómo los estudiantes perciben sus interacciones y emociones, los educadores pueden diseñar estrategias más efectivas para promover un ambiente de aprendizaje positivo. Este enfoque mejora la dinámica en el aula y contribuye al desarrollo socioemocional de los estudiantes, preparándolos para enfrentar desafíos académicos y personales. En resumen, la gráfica de torta para 'Sentimientos de conmoción ante los problemas de otros' ofrece una visión clara y cuantitativa de las respuestas, crucial para la toma de decisiones informadas en la planificación educativa.

Gráfico 5. Sentimientos de conmoción ante los problemas de otros.



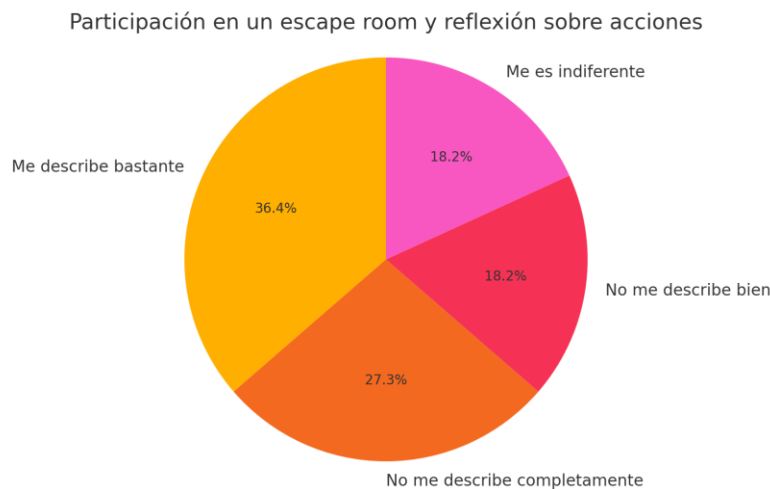
La gráfica 'Capacidad de involucrarse emocionalmente' muestra la distribución de respuestas de los estudiantes. Los porcentajes varían según las opciones. La opción 'Me es indiferente' obtuvo el 50%, indican que muchos estudiantes se identifican con esta descripción. La opción 'Me describe bastante' alcanzó un 50%, reflejan una postura distinta. Estas respuestas muestran la diversidad de experiencias y percepciones entre los estudiantes, subrayan la importancia de abordar estos aspectos en el contexto educativo. Al comprender cómo los estudiantes perciben sus interacciones y emociones, los educadores pueden diseñar estrategias más efectivas para promover un ambiente de aprendizaje positivo. Este enfoque mejora la dinámica en el aula y contribuye al desarrollo socioemocional de los estudiantes, preparándolos para enfrentar desafíos académicos y personales. En resumen, la gráfica de torta para 'Capacidad de involucrarse emocionalmente' ofrece una visión clara y cuantitativa de las respuestas, crucial para la toma de decisiones informadas en la planificación educativa.

Gráfico 6. Capacidad de involucrarse emocionalmente.



La gráfica 'Participación en un escape room y reflexión sobre acciones' muestra la distribución de respuestas de los estudiantes. Los porcentajes varían según las opciones. La opción 'Me describe bastante' obtuvo el 36.36%, indican que muchos estudiantes se identifican con esta descripción. La opción 'No me describe completamente' alcanzó un 27.27%, reflejan una postura distinta. La opción 'No me describe bien' representa el 18.18%, añaden otra perspectiva. Estas respuestas muestran la diversidad de experiencias y percepciones entre los estudiantes, subrayan la importancia de abordar estos aspectos en el contexto educativo. Al comprender cómo los estudiantes perciben sus interacciones y emociones, los educadores pueden diseñar estrategias más efectivas para promover un ambiente de aprendizaje positivo. Este enfoque mejora la dinámica en el aula y contribuye al desarrollo socioemocional de los estudiantes, preparándolos para enfrentar desafíos académicos y personales. En resumen, la gráfica de torta para 'Participación en un escape room y reflexión sobre acciones' ofrece una visión clara y cuantitativa de las respuestas, crucial para la toma de decisiones informadas en la planificación educativa.

Gráfico 7. Participación en un escape room y reflexión sobre acciones.



ANÁLISIS DE DATOS DEDUCTIVO DE CONTENIDO DE PATRONES DE HABILIDADES DE EMPATÍA

En el análisis de contenido en la Institución Educativa Palmira, se procesaron respuestas de estudiantes de décimo grado en las entrevistas semiestructuradas para identificar patrones en habilidades de empatía y resolución de conflictos en el entorno escolar. A partir de la codificación de 170 segmentos, surgieron dos temas: "Empatía y comprensión interpersonal" y "resolución de conflictos y manejo emocional". El análisis identificó 106 menciones sobre la capacidad de los estudiantes para percibir y responder a las necesidades emocionales de sus compañeros, en comparación con 57 menciones sobre la capacidad de gestionar y resolver conflictos emocionales. Estas categorías representan el 65% (Se muestran en tablas) y el 35% (Se muestra en gráfica de barras) de las menciones, respectivamente, reflejan la prevalencia de la empatía y la comprensión interpersonal en las interacciones sociales y emocionales dentro del contexto escolar.

Tabla 3. *Empatía y apoyo emocional. Elaboración propia.*

Tabla 3. Empatía y apoyo emocional	
Códigos	Frecuencias
Empatía hacia compañeros desfavorecidos	11
Vulnerabilidad emocional en ayuda a compañeros	7
Empatía ante el maltrato de compañeros	9
Empatía activa con compañeros	18
Empatía imaginativa escolar	12

La Tabla 3 muestra las formas de "empatía y apoyo emocional" en un contexto educativo, destacan su relevancia según los relatos de los entrevistados. Algunos tipos de empatía se mencionan con frecuencia, reflejan su presencia en la práctica diaria. Los códigos relacionados con la "empatía activa con compañeros" y la "empatía imaginativa escolar" son clave para fortalecer las relaciones. En cambio, otros aspectos como la "vulnerabilidad emocional en ayuda a compañeros" se mencionan menos, lo cual indica que reciben menos atención en el discurso actual.

La tabla 1 sugiere una jerarquía en las preocupaciones sobre empatía y apoyo emocional, comienzan con las manifestaciones más discutidas y termina con las menos mencionadas. La "empatía activa con compañeros" aparece como el código más recurrente, mientras que la "vulnerabilidad emocional en ayuda a compañeros" se menciona con menor frecuencia, indican una percepción diferente en la valoración de estos aspectos:

“yo creo que en mi caso me ayudó a comprender mejor la manera en cómo empatizamos con los demás para saber que la empatía va más allá de ponerse en los zapatos del otro” (P1).

“La práctica educativa nos ayuda con la empatía porque nos guía y nos cuestiona sobre cómo ser empáticos, entonces al responder estas preguntas podemos conocer un poco más sobre el tema, y aplicarlo en la vida” (P2).

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

“Puede fomentar la empatía ya que podemos saber más cómo es, y de qué se trata la empatía y aprender a fomentarla, ya que otras personas ni siquiera saben qué es la empatía y mucho menos cómo desarrollarla, es poderla practicar y ayudar a los demás” (P4).

“Podemos interactuar con los compañeros dialogan con las preguntas del escape room, podemos ser más amigos y llevarnos mucho mejor; ya que así resolvimos de una manera más fácil todos los desafíos y retos del juego” (P6).

“Porque con el juego respondimos todo y entendimos más qué es la empatía y cómo podemos mejorarla” (P8).

“Puede fortalecer la empatía ya que es un juego divertido donde hay varias opciones de respuesta, uno se puede comunicar con el grupo de trabajo para compartir ideas y dar una solución mejor y así contribuimos a la justicia en conflictos porque uno se hace más empáticos con los demás mediante el juego” (P11).

En cuanto a la comprensión mutua, en términos de la interacción social positiva, señalan:

“Para mí me ayuda a entender a los demás y a no criticarlos por su físico y por su forma de ser, tenemos que ser más empáticos y ponernos en los zapatos del otro” (P12).

“Nos puede ayudar a comprender algunos términos y entender mejor de una forma dinámica cómo funciona la empatía y cómo se fomenta” (P14).

“Muy buena porque trabajamos en equipo y de una manera muy adecuada; más amé” (P15).

“Me imagino la situación de la otra persona y pienso en cómo se sentiría esa persona, no juzgándola; tratar de comprenderla, sin juzgar y mirar cómo puedo ayudar con algo” (P2).

“Reconocen que los demás son diferentes a mí; pero también que puedo ser parte de ellos ayudan cuando lo necesiten” (P8).

“Puede ser que sí, pero no me entrometo en ese tipo de cosas ya que no me afecta emocionalmente” (P13).

“Me ayuda en el sentido de ponerme en el lugar del otro... ver las cosas desde otro punto de vista... no me gusta que las personas a mi alrededor se encuentren tristes o cuando lloran. Trato de dar lo mejor de mí en esos casos, me vinculo con los compañeros que están tristes. Eso no es tan bueno, o mejor dicho me hace falta poner límites” (P16).

“La práctica educativa de escape room me ayudó a mi capacidad para ser una persona compasiva porque me preocupó más por las personas y pienso más en cómo se sienten y pensar que si algo así me pasara a mí; como podría solucionarlo” (P5).

“A mí me motivó mucho el escape room porque esta actividad me gustó mucho, me parece bastante creativa y comprendí mejor todo lo que habíamos trabajado antes; la verdad me gustó bastante” (P7).

“Estas prácticas me han preparado de una forma positiva para comprender mejor a mis compañeros, y que no me importen las críticas de los demás” (P13).

“El juego nos lleva a hablar con compañeros con los que casi no hablo. Eso me gustó. Frente al tema de las críticas, uno va disminuyendo la criticadera cuando se acerca a las personas desde otro punto de vista” (P13).

“Para mitigar la comprensión con ellos mismos, y darles a conocer palabras y actitudes discretas y amorosas para que nos podamos formar en ser personas compasivas” (P15).

“Me ha influido mucho mejor para saber comprender y entender las situaciones de los demás y así ayudarlos mejor” (P17).

“Yo utilizo la empatía imaginativa para mejorar la relación con mis compañeros en el que piense cómo se sienten y así tener una solución como si me pasara a mí algo similar” (P3).

“El escape room ha influido en mi capacidad para comprender sobre la empatía, pero lo más importante es para llevarlo a la práctica en el momento en el cual haya que utilizarla” (P7).

“Porque me pongo en los zapatos de aquellas personas y pienso que no me afectarían emocionalmente porque siempre vas a querer ayudar a quien lo necesita brindándole las mejores respuestas” (P11).

“Me motivan estas actividades porque trabajamos en equipo, comparto con compañeros con los que casi no me la llevo y comprender cómo ser una persona empática” (P5).

“Pues así podemos comprender el comportamiento y la actitud que ellos mantienen” (P9).

“Me ayuda a ser una persona más compasiva ya que la práctica de la empatía ayuda a mejorar el ambiente de la convivencia escolar” (P13).

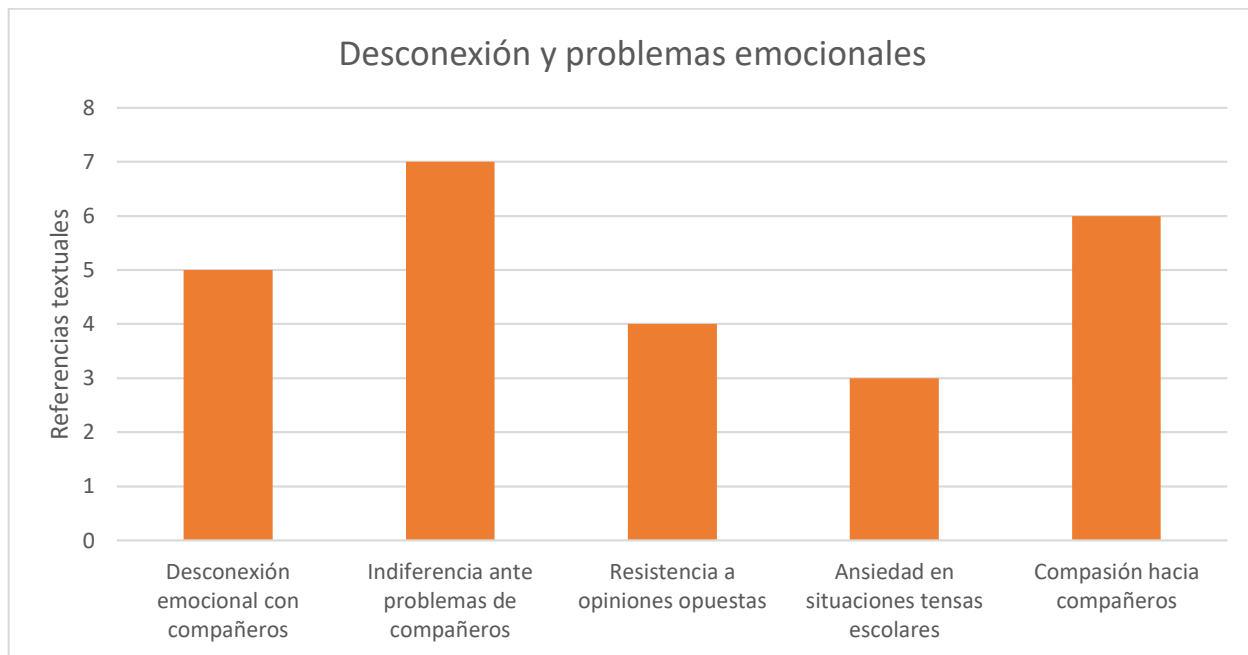
“En la perspectiva de bienestar es interesante escuchar lo que piensa cada uno, porque eso lo ayuda a uno a cuestionarse sobre la temática trabajada. Y también es importante que lo escuchen a uno. Yo me sentí muy bien, creo que frente a una situación difícil ya me siento con más seguridad para afrontarla” (P15).

La empatía y el apoyo emocional en la educación requieren una comprensión que va más allá de la simpatía, involucran la práctica educativa y el entendimiento mutuo. Las referencias citadas indican que la empatía se desarrolla no solo al ponerse en el lugar del otro, sino también a través de actividades como los juegos educativos. Por ejemplo, el "escape room" conecta a los participantes con sus compañeros de manera significativa. Esta práctica permite una inmersión en la experiencia del otro y fomenta una interacción auténtica. Al

dialogar y resolver desafíos en equipo, los estudiantes fortalecen su capacidad para interpretar y responder a las necesidades emocionales de otros. Esto mejora la dinámica grupal y facilita una justicia más profunda en conflictos al abrir la comunicación. La práctica educativa cuestiona y aplica la empatía en la vida diaria, crean un entorno donde la empatía se convierte en un hábito cultivado, más allá de la simple reflexión.

El desarrollo de la empatía en la educación se basa en unir teoría y práctica, promueven una comprensión que supera el simple acto de ponerse en el lugar del otro. Las actividades colaborativas como el "escape room" permiten a los participantes explorar diferentes perspectivas y aplicar la empatía. Las citas sugieren que estas experiencias ayudan a internalizar la empatía, facilitan que las personas se reconozcan en las emociones y situaciones de otros sin emitir juicios, lo que propicia una conexión genuina. La práctica de la empatía se extiende a la capacidad de interactuar de manera efectiva, comparten ideas y buscan soluciones conjuntas a problemas comunes. Esto crea un espacio donde la empatía se ejerce de forma práctica, promueven la colaboración y el entendimiento en la resolución de conflictos. En este proceso, es crucial cuestionar y reflexionar sobre las propias acciones y emociones, lo cual facilita un crecimiento personal y una mejora en las interacciones sociales. La educación en empatía se convierte en una herramienta vital para fortalecer las relaciones, fomentan una cultura de apoyo y comprensión.

Gráfico 8. Desconexión y problemas emocionales.



El Gráfico 8 presenta temas extraídos de entrevistas con estudiantes, centrados en la desconexión emocional y problemas en el entorno escolar. La mayor cantidad de menciones se encuentra en la "indiferencia ante problemas de compañeros," con un impacto notable en la dinámica del aula, reflejado en la cantidad de menciones. El análisis posterior examina cómo la desconexión emocional agrava la resistencia a opiniones contrarias y genera ansiedad en situaciones escolares, afectan la cohesión grupal y el bienestar emocional.

Estos puntos muestran cómo la desconexión emocional incrementa la indiferencia y la variabilidad en la compasión hacia compañeros, refuerzan la falta de cohesión y dificultan la gestión de diferencias en el entorno escolar. El análisis de frecuencias y códigos demuestra cómo la desconexión perpetúa problemas emocionales en lugar de fomentar un ambiente colaborativo y comprensivo, como se evidencia en las declaraciones siguientes.

“Puede fomentar la empatía ya que podemos saber más cómo es, y de qué se trata la empatía y aprender a fomentarla, ya que otras personas ni siquiera saben qué es la empatía y mucho menos cómo desarrollarla. Es poderla practicar y ayudar a los demás.” (P4)

“La verdad, en alguna situación de emergencia, trataría de no involucrarme mucho, pero sí de manera que pueda aportar alguna solución para que empaticen un poco más sobre dicha situación y se solucione de manera adecuada.” (P1)

“Algunas veces, no siempre; porque hay en ocasiones en que tenemos algún choque con otras personas.” (P9)

“Imaginándome siendo otra persona con problemas me hace empatizar y cuestionarme mucho el sufrimiento que puede pasar, y que sería mejor apoyarla.” (P1)

“Puede ser empezando por comprender la situación y recolectar la información necesaria para tener un panorama global de la situación. Después, ‘ponernos en los zapatos del otro’.” (P5)

“Puedo conocerlo, pero a la vez yo me desconozco. La verdad uno no sabría cómo ayudarlo porque uno no conoce en qué estado emocional está esa persona.” (P6)

“La empatía imaginativa me ayuda a comprender mejor la situación por la que están pasando los compañeros. También me ayuda a mejorar la comprensión de mí mismo. Me afecta el ver conflictos entre mis compañeros. No soy capaz de quedarme quieto. Actúo en la búsqueda de solucionar la situación.” (P15)

“Me enseñó que siempre tenemos que escuchar a los demás y no juzgar a las personas, analizar las diferentes versiones, ponerse en los zapatos de cada uno de los integrantes de la situación y discernir la mejor opción.” (P3)

“Debemos ser más sinceros con nosotros mismos, con los compañeros más vulnerados y además también me lleva a pensar que debemos ser mejores personas con las personas que están en una situación de desbalance.” (P6)

“Que ayudar a las otras personas desde la empatía es bien importante. Que debo estar para ellos, en especial en el momento en que lo necesiten.” (P8)

“Un sentido protector como ejercitar la empatía, el amor y el respeto.” (P13)

“Porque al final todos somos personas y nos podemos unir entre nosotros.” (P7)

“Me ayudó de manera positiva para así comprenderlos mejor y así pasar un buen momento con ellos; y ayudarlos más adelante.” (P10)

“Sí me prepararía para situaciones de emergencia porque ya uno conoce qué puede hacer frente a ese tipo de situaciones. Emocionalmente, pues la verdad es que estas actividades le dan paso a uno para hablar de otras cosas con los compañeros y es algo muy valioso.” (P16)

“Podemos ver que en escape room salen preguntas muy interesantes sobre la empatía emocionalmente muy conforme con el juego.” (P13) “Porque me permite saber más sobre , los compañeros. También me ayuda a mejorar la comprensión de mí mismo.” (P15), sugirien que la empatía no sólo facilita la conexión con los demás, sino que también fortalece la auto-comprensión y la autorregulación emocional. La empatía se convierte así en un puente que no sólo une las experiencias humanas, sino que también cataliza un desarrollo emocional más integrado, esencial para superar la desconexión y sus implicaciones en el bienestar.

Tabla 4. Comprensión y perspectiva *a. Elaboración propia.*

Tabla 4. Comprensión y perspectiva	
Códigos	Frecuencias
Comprensión de perspectivas ajenas	20
Objetividad ante emociones de compañeros	10
Análisis de situaciones injustas en el contexto escolar	8
Preparación empática antes de criticar	7
Reflexión emocional y aplicación en escape room	3

La Tabla 4 detalla la "comprensión y perspectiva" en el entorno escolar, identificada como crucial por los participantes. El "código destacado" abarca la comprensión de perspectivas ajenas, considerada un aspecto central en la dinámica escolar. En contraste, el "código menos relevante" trata sobre la reflexión emocional en actividades como escape room, cuya influencia es menor. Otros códigos incluyen la objetividad frente a las emociones de compañeros, el análisis de situaciones injustas, y la preparación antes de criticar, mostrar inquietudes sobre cómo los estudiantes manejan interacciones emocionales y perspectivas diversas. A continuación, se presentan referencias clave sobre este tema.

“Poniendo a trabajar juntos y así conocer los puntos de vista de los compañeros del equipo para asumir mejor los retos y las pruebas propuestas.” (P3)

“Puede fomentar la empatía porque con base en las preguntas de escape room las personas y compañeros de aula pueden conocer al otro y conocer más sobre la empatía y mejorar la comunicación.” (P5)

“Yo creo que sí nos ayuda mucho a fomentar la empatía porque interactuamos con nuestros compañeros desde el respeto, también dialogar bastante para poder avanzar en las pruebas y retos.” (P7)

“El juego nos motiva a hablar y compartir los diferentes puntos de vista, eso nos ayudó a practicar y mejorar la empatía.” (P9)

“Los puedo ayudar de una manera significativa ya que pueden convivir con compañeros de aula, con los compañeros del colegio; y así empezar en el mundo de la empatía.” (P10)

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

“Tenemos que escuchar a nuestros compañeros para entender su punto de vista y para tener mejor amistad y unas relaciones más sanas, que también con estos desafíos nos impulsan a la mejor convivencia entre nosotros.” (P6)

“Pues este juego me ayudó porque con él pensé mucho sobre lo importante que es la empatía y cómo tengo que comprender a los demás. Además, aprendí que a veces hay que desahogarnos con alguien para que nos ayude en nuestras peores situaciones.” (P8)

“En mi opinión, me puede ayudar a mejorar mis emociones y a controlarme a mí misma, siendo muy comprensiva conmigo misma y con los demás. La empatía me ayuda a mejorar mis relaciones con los compañeros.” (P12)

“Nos ayuda a entender que la empatía no es solo una simple palabra, sino que también son hechos; que se pueden manejar en distintas situaciones, nos muestra que las perspectivas también influyen.” (P14)

“Estos ejercicios me ayudan a pensar un poquito más porque puedo aprender a ser más empática, y sobre todo a actuar en una situación de emergencia.” (P2)

“Porque nos ayuda a conocer cómo involucrarnos en sus emociones y ser empáticos, escuchándonos atentamente y poniéndonos en su situación y así cuando nosotros estemos en una situación difícil también nos ayuden.” (P4)

“Porque en base en las preguntas todos respondíamos y ellas nos ayudaban a entender más a nuestros compañeros y para una emergencia tendríamos más la confianza para ayudarnos.” (P5)

“Pues este escape room me involucra emocionalmente con mis compañeros para tomar una decisión más estricta y creo que también nos capacita para una situación de emergencia ayudándonos mutuamente porque tenemos la confianza de compartir nuestras ideas y salir adelante.” (P11)

“Compartir con los compañeros actividades de este tipo es bien interesante; sobre todo para aprender a manejar situaciones complicadas y también para evitar cosas malucas.” (P15)

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

“Me ayudó con la comprensión, porque si tengo eso, considero que puedo ayudarlos en el que analizo muy bien los comportamientos, primero que todo porque ese es el punto de partida de este proceso, para así darle una solución al problema.” (P2)

“A mí me enseñó que la empatía es meterme en los zapatos del otro, sentir sus emociones, que siempre debemos apoyar a los demás a pesar de todo y ayudarlos a salir de eso por lo que están pasando. Esto nos hace tener una mejor relación social con los demás, conocer puntos de vista diferentes y luego si me siento mal también me puedan ayudar y ser una mejor persona.” (P4)

“A mí me enseñó sobre la impulsividad. Uno no puede reaccionar impulsivamente frente a ninguna situación; a veces pasa en relación a las injusticias que vemos en el colegio, pero es importante conocer bien todo lo sucedido.” (P7)

“En mucho porque ya tengo conocimiento para saber en qué momento y cómo actuar y ayudar de la mejor manera.” (P9)

“Me enseña que hay que ser muy tolerantes y empáticos en un problema; no juzgar sin conocer la totalidad de la situación, y poner en práctica la empatía cuando haya situaciones complejas.” (P12)

“Me enseñó también la empatía y sé que si yo fuera esa persona y estuviera pasando por ese momento, me sentiría bien si alguien se acerca con actitudes de escucha, de comprensión, para acompañar.” (P10)

“Nos ayuda a entender el cómo se dan a entender los demás, el cómo se expresan y lo complicado que es ponernos de acuerdo, nos ayuda a fomentar la empatía hacia nuestros compañeros ya que nos hace ponernos en sus zapatos para poder entenderlos y llegar a un punto de vista en común.” (P14)

“Había retos donde nos sentíamos frustrados. Ahí comprendí a los compañeros. En la casa siempre me inculcan terminar lo que inicié; pero comprendo porque los otros se desaniman

cuando no logran conseguir un objetivo de primera vez. Sentirnos seguros y felices nos ayuda a estar bien.” (P16)

“Me motivaron, en el sentido de aceptar la ayuda de otras personas que pueden comprender de una mejor manera los ejercicios, y muchas veces así pasa en la vida; me cuesta aceptar ayuda de los demás.” (P17)

En la exploración de la "comprensión y perspectiva", la empatía se revela como un proceso que facilita la interacción y el entendimiento en contextos colaborativos. La capacidad de empatizar permite captar los puntos de vista de otros, mejora la habilidad para enfrentar retos y pruebas. La cita “Poniendo a trabajar juntos y así conocer los puntos de vista de los compañeros del equipo para asumir mejor los retos y las pruebas propuestas.” (P3) sugiere que la empatía fomenta la colaboración y profundiza en la comprensión mutua. Esta interacción crea un espacio donde el diálogo y la perspectiva compartida permiten avanzar. La empatía actúa como catalizador para que los individuos consideren y respeten las emociones y experiencias de sus compañeros, como se refleja en “Tenemos que escuchar a nuestros compañeros para entender su punto de vista y para tener mejor amistad y unas relaciones más sanas, que también con estos desafíos nos impulsan a la mejor convivencia entre nosotros.” (P6). Este proceso involucra la práctica activa de la escucha y la interpretación de diversas perspectivas, lo que contribuye a un entendimiento más integral y a una convivencia más armoniosa.

La empatía enfatiza que esta debe entenderse no solo como una habilidad, sino como una práctica esencial para la convivencia y la resolución de conflictos. Al aplicar la empatía, se genera una conexión con las experiencias ajenas, lo que ayuda a tomar decisiones informadas. La cita “Pues este juego me ayudó porque con él pensé mucho sobre lo importante que es la empatía y cómo tengo que comprender a los demás.” (P8) muestra que

actividades diseñadas para fomentar la empatía permiten a los participantes reflexionar sobre su importancia, promueven un ambiente de apoyo. Esta práctica fomenta un entorno donde las emociones y perspectivas se validan y respetan, y donde las acciones se alinean con un entendimiento más profundo de las necesidades y experiencias de los demás. La empatía fortalece las relaciones interpersonales y contribuye a integrar los puntos de vista individuales, crean una base para la cooperación y la solidaridad.

Gráfico 9. Reacción ante conflictos y emergencias.



El gráfico 9 explora la reacción ante conflictos y emergencias según los participantes. Los temas incluyen justicia en conflictos escolares, defensa de compañeros, reacción ante emergencias, mantener la calma en situaciones emocionales y respuesta a injusticias. Estos temas muestran cómo los estudiantes enfrentan conflictos y manejan emergencias en la institución, indican la importancia de la equidad y la estabilidad emocional. La justicia en

conflictos y la reacción ante emergencias se mencionan con mayor frecuencia, mientras que mantener la calma y responder a injusticias, aunque menos frecuentes, también resultan relevantes. Se presentan ejemplos relacionados a continuación.

“Con el escape room podemos comprender mejor las cosas para aplicar en caso de alguna situación conflictiva o problema que se nos presente.” (P6)

“Primero porque me da un aprendizaje muy lindo de la empatía y me ayuda a comprender mejor las perspectivas de los demás y uno aprende a controlar nuestras propias emociones.” (P11)

“Me ayudó mejor a entender y perspectivas de mis compañeros y pudimos ver diferentes respuestas.” (P13)

“Me ayudó a comprender y entender que no siempre mi punto de vista es el correcto y que debo escuchar mejor a mis compañeros y me ayuda en el control de las emociones para evitar conflictos.” (P17)

“Me ayudó de manera positiva para así comprenderlos mejor y así pasar un buen momento con ellos; y ayudarlos más adelante.” (P3)

“Al momento de buscar el código nos ayuda a entender lo frustrados que se pueden entender y sentir nuestros compañeros y el cómo actuar ante la desesperación.” (P5)

“Pues este juego me ayudó porque con todas las preguntas que nos dieron de allí podemos comprender mejor a los demás.” (P9)

“Si me preparara para situaciones de emergencia porque ya uno conoce qué puede hacer frente a ese tipo de situaciones. Emocionalmente, pues la verdad es que estas actividades le dan paso a uno para hablar de otras cosas con los compañeros y es algo muy valioso.” (P10)

“La verdad el escape room me deja de enseñanza que siempre hay que tener compañerismo, compartir ideas libremente, apoyarnos en el equipo que estamos, responder de la mejor manera para y tener el juego sano.” (P4)

“El escape room me enseñó que hay que tratar bien a los compañeros, porque todos tenemos el mismo valor; somos seres geniales y sentimos. Por eso es importante la empatía.” (P11)

“Me ayudó porque nos cuestiona sobre cómo ser empáticos, entonces al responder estas preguntas podemos conocer un poco más sobre el tema, y aplicarlo en la vida.” (P2)

“La utiliza para hacer una mejor convivencia entre los compañeros de grado décimo, para no causar daño y mejorar las relaciones de amistad.” (P6)

“En mucho, porque yo así puedo comprender y entender a mis compañeros y mejorar nuestra amistad y la verdad también la convivencia en el grupo.” (P9)

“La empatía ha influido en mi personalidad: soy más tolerante con mis compañeros; ellos también me han ayudado mucho a ser una persona más empática.” (P12)

“El juego es bueno porque todos dan su punto de vista, y así todos ayudan en la solución de los desafíos. En situaciones de conflicto entre mis compañeros, si me afecta; pero busco ser mediador para poder mejorar el conflicto que se presente.” (P16)

“Yo creo que por ejemplo cuando estábamos con dudas nos pedíamos ayuda unas a otras para comprender mejor la actividad; entonces escuchábamos otros puntos de vista y aceptamos la opinión de la otra persona.” (P1)

“Me motivaron a ser más comprensiva y empática, a ser más gentil con mis compañeros, a comprenderlos más, a apoyarlos más, me motivaron por medio del análisis en el que se piense en cómo ser mejor.” (P2)

“Porque en base en las preguntas todos respondíamos y ellas nos ayudaban a entender más a nuestros compañeros y para una emergencia tendríamos más la confianza para ayudarnos.” (P9)

“Porque me enseñó a no juzgar sin conocer cada parte de los implicados en un conflicto. A respirar antes de actuar, y a ponerme en la situación de la otra persona en el momento en que haya conflictos, para mí es difícil, pero ya vi que es importante.” (P4)

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

“Me ayudó de manera positiva para así comprenderlos mejor y así pasar un buen momento con ellos; y ayudarlos más adelante.” (P10)

“Para mí sí me ayuda a comprenderlos mejor y a ayudarlos en un futuro en los momentos en los cuales se sientan mal.” (P15)

“Ayudaría a mis compañeros con algunos conocimientos aprendidos para que ellos también puedan reforzar la información y superarnos más en la parte de convivencia diaria.” (P1)

“Me queda como aprendizaje que siempre debemos apoyar a nuestros compañeros.” (P6)

“Porque si superaba los desafíos podía comprender más la empatía y así aprender a serlo, me siento con la capacidad de apoyar, porque me pongo en la situación de las personas y sé que si yo estuviera ahí me gustaría que me ayudaran.” (P10)

La relación ante conflictos y emergencias en la educación requiere una comprensión que integra empatía y control emocional. Las experiencias en el "escape room" muestran cómo estas actividades preparan a los estudiantes para manejar situaciones difíciles. Según el testimonio, el "escape room" enseña la empatía y permite a los participantes explorar perspectivas y respuestas ante problemas (P6, P13). En estos juegos, los estudiantes aprenden a escuchar y valorar los puntos de vista de sus compañeros, lo que reduce conflictos y mejora el control emocional (P11, P17). Esta dinámica ayuda a comprender que el valor de cada miembro en el equipo es esencial, y que la colaboración y el respeto mutuo son claves para resolver conflictos (P4). La actividad también permite entender la frustración de los compañeros y practicar respuestas empáticas y constructivas (P5). Estos ejercicios desarrollan la capacidad de actuar con calma y consideración en emergencias, mejoran la gestión de emociones y la resolución de conflictos (P10).

La empatía y la relación ante conflictos se tratan en la educación mediante actividades que fomentan una comprensión de las emociones y reacciones humanas. Las citas reflejan

que el "escape room" facilita la empatía y enseña a los estudiantes a aplicar esta comprensión en situaciones reales (P2, P4). Al enfrentar desafíos en equipo, los participantes aprenden a coordinarse y ofrecer apoyo, lo que resulta en un aprendizaje sobre la convivencia y el manejo de emergencias (P9, P16). La interacción en estos escenarios promueve una comunicación abierta y permite a los estudiantes cuestionar sus propios puntos de vista, impulsan una actitud comprensiva y tolerante hacia otros (P12). Estas experiencias preparan a los estudiantes para situaciones conflictivas y fortalecen las relaciones, proporcionan un espacio donde se valoran y respetan las diferencias individuales (P10, P15). Al compartir ideas y soluciones, desarrollan habilidades para manejar conflictos con empatía y colaboración, mejoran la cohesión del grupo y la capacidad de enfrentar emergencias con una perspectiva solidaria (P9, P1).

Tabla 5. *Estrategias colaborativas y digitales. Elaboración propia.*

Tabla 5. Estrategias colaborativas y digitales	
Códigos	Frecuencias
Estrategias colaborativas en escape room	4
Apoyo con herramientas digitales en escape room	2
Comprensión emocional mediante roles en escape room	5
Motivación colaborativa en escape room	2
Reflexión emocional y aplicación en escape room	3

La Tabla 5 muestra códigos sobre estrategias colaborativas y digitales en escape rooms. Los códigos más frecuentes, como la comprensión emocional mediante roles y la justicia en conflictos escolares, con 10 menciones cada uno, destacan la gestión emocional y la equidad en las interacciones grupales. Por otro lado, los códigos menos frecuentes, como

la motivación colaborativa y el uso de herramientas digitales, con 2 menciones cada uno, señalan una menor atención a la integración de tecnologías para mejorar la colaboración. Esta discrepancia sugiere que, aunque se enfatiza la gestión emocional, se pasa por alto el potencial de las herramientas digitales para facilitar la cooperación. La tabla ofrece así una visión que resalta la colaboración emocional, sin integrar plenamente las oportunidades que las herramientas tecnológicas pueden aportar al aprendizaje colaborativo. Para más detalles, se sugieren referencias adicionales.

“Me ayudaría primero escuchar de manera comprensiva a las personas para que se desahoguen y bajar la intensidad de dicha situación.” (P1)

“Pues todos ya sabemos cómo identificar una persona cuando está mal; por tanto, podemos hablar con esa persona; aplican todas las herramientas y elementos que vimos aquí.” (P3)

“Pues a mí me ayudó a comprender mejor la empatía para así ponerla en práctica con mis compañeros.” (P10)

“Me ayudó mejor a entender y perspectivas de mis compañeros y pudimos ver diferentes respuestas.” (P13)

“Me ayudó a comprender y entender que no siempre mi punto de vista es el correcto y que debo escuchar mejor a mis compañeros y me ayuda en el control de las emociones para evitar conflictos.” (P17)

“Podemos hablar con la persona; a veces ni siquiera se necesita hablar con la persona; pero sí hacerle ver con gestos y con actos que estamos apoyándola, que estamos con ella. Pero también si vemos que las cosas necesitan de la ayuda de una persona más especializada solicitar la ayuda.” (P3)

“Podemos practicar de manera creativa, podemos hacer juegos y jugar con los compañeros para entenderlos y compartir más, también nos dan herramientas para saber cómo actuar en una situación de emergencia.” (P6)

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

“Pues este juego me ayudó porque con todas las preguntas que nos dieron de allí podemos comprender mejor a los demás.” (P9)

“Yo digo, que, si me conecto mucho con ellos, emocionalmente unos más que otros, pero siempre manteniendo esa igualdad de emociones.” (P1)

“Si la práctica educativa me permite conectarme emocionalmente ya que me siento en la posición de él y me siento igual que él y comprenderlo mejor sus sentimientos sin juzgarlo y poder lo ayudar para hacer que se sienta mejor y así enfrentar ese problema.” (P4)

“La práctica educativa me permite practicar muchas emociones; como cuando me enfrento a un problema; en la cancha de fútbol o en la vida real; siento que en esos momentos no tengo mucha empatía; entonces recuerdo lo que hacemos aquí; me calmo, respiro, espero un momento y mantengo tranquilidad.” (P12)

“Pues me ayudó a comprender las emociones a las que me enfrento cuando se trata de la frustración y las emociones que nos surgen a todos los del equipo cuando se trata de resolver desafíos y encontrar el código.” (P14)

“Nos conecta, enormemente ya que estamos todos unidos ante las adversidades que se ponen en frente. De esta manera nos ayudamos entre todos teniendo más soluciones frente a los problemas del compañerismo, de la convivencia.” (P17)

“No hablar de una persona sin saber lo que le pasa.” (P3)

“La utiliza para hacer una mejor convivencia entre los compañeros de grado décimo, para no causar daño y mejorar las relaciones de amistad.” (P6)

“Este escape room me ayudó porque sus respuestas tenían mucho que ver con la comprensión, con los demás y enseñándome que la empatía la voy aprendiendo cada día, en el colegio, con los compañeros.” (P8)

“Porque estoy en una edad donde uno madura más y el tema de la empatía es indispensable para tener habilidades, con la sociedad y bienestar. También es importante buscar apoyo en situaciones difíciles, salir adelante y comprender mis emociones.” (P11)

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

“El ver cómo trabajaban en grupo y se experimentan distintas emociones me ayudó a entender cómo se ponen en los zapatos de los demás y cómo somos lo suficientemente empáticos como para lograr entendernos y lograr ponernos de acuerdo. Para mí eso también nos ayuda a entender y reforzar nuestros sentimientos y empatía nuestra empatía.” (P14)

“Porque si superaba los desafíos podía comprender más la empatía y así aprender a serlo, me siento con la capacidad de apoyar, porque me pongo en la situación de las personas y sé que si yo estuviera ahí me gustaría que me ayudaran.” (P10)

“Me siento con más capacidad cuando los compañeros me escuchan, piden mi opinión cuando trabajamos en grupo nos apoyamos unos a otros, eso me hace sentir una persona empática.” (P12)

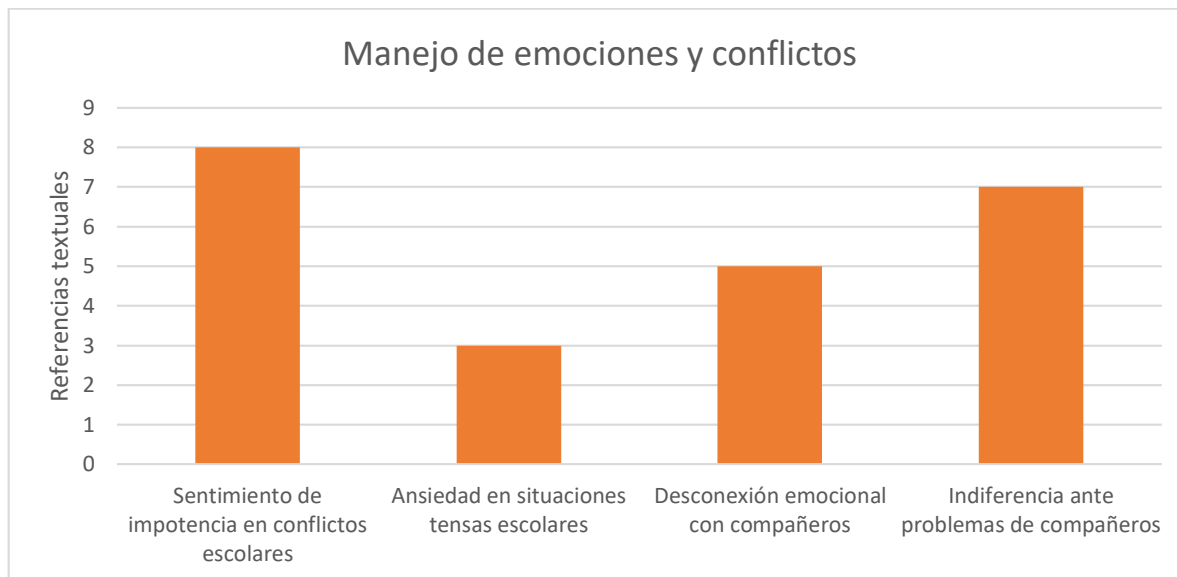
La Tabla 3 muestra códigos sobre estrategias colaborativas y digitales en escape rooms.

En el contexto de las "estrategias colaborativas y digitales", la tecnología actúa como una herramienta que facilita la empatía y el trabajo en equipo sin convertirse en un fin. La cita “Me ayudaría primero escucho de manera comprensiva a las personas para que se desahoguen y bajar la intensidad de dicha situación” (P1) destaca la importancia de la escucha activa en entornos digitales. Las herramientas tecnológicas, como los juegos interactivos, permiten a los participantes entender mejor a sus compañeros, como se refleja en “Pues este juego me ayudó porque con todas las preguntas que nos dieron de allí podemos comprender mejor a los demás” (P9). Estas actividades fomentan la empatía al colocar a las personas en situaciones donde deben colaborar y resolver problemas juntos, en el que usan la tecnología para facilitar la comprensión mutua. La cita “Podemos hablar con la persona; a veces ni siquiera se necesita hablar con la persona; pero sí hacerle ver con gestos y con actos

que estamos apoyándola, que estamos con ella” (P3) resalta cómo la tecnología complementa la comunicación no verbal y el apoyo emocional.

Las estrategias colaborativas digitales permiten practicar la empatía y el control emocional en contextos seguros. La cita “Podemos practicar de manera creativa, podemos hacer juegos y jugar con los compañeros para entenderlos y compartir más, también nos dan herramientas para saber cómo actuar en una situación de emergencia” (P6) sugiere que las plataformas digitales ofrecen un espacio para aprender habilidades emocionales y sociales. Estos entornos permiten a los participantes reflexionar sobre sus emociones y las de sus compañeros, para generar un ambiente de apoyo mutuo. La tecnología mejora la convivencia y la comprensión entre las personas, como se menciona en “La utiliza para hacer una mejor convivencia entre los compañeros de grado décimo, para no causar daño y mejorar las relaciones de amistad” (P6). Así, las estrategias digitales facilitan la resolución de problemas y fortalecen las relaciones al promover la empatía y el entendimiento. La tecnología se convierte en una aliada para el desarrollo de habilidades sociales, sin sustituir la importancia de la interacción humana y el apoyo emocional.

Gráfico 10. Manejo de emociones y conflictos.



Los códigos con mayor frecuencia incluyen el sentimiento de impotencia en conflictos escolares, con 8 menciones, y la indiferencia ante problemas de compañeros, con 7 menciones. Por otro lado, los códigos menos frecuentes, como la desconexión emocional con compañeros, con 5 menciones, y la ansiedad en situaciones tensas escolares, con 3 menciones, muestran menos atención a estos problemas. Esta diferencia resalta una mayor preocupación por la impotencia y la indiferencia en conflictos, mientras que la desconexión emocional y la ansiedad reciben menos enfoque. La grafica 10 proporciona una visión de la gestión de emociones y conflictos, en el que se priorizan distintos aspectos en el entorno escolar. Se ofrecen referencias adicionales para más información.

“Me ayudó mejor a entender y perspectivas de mis compañeros y pudimos ver diferentes respuestas.” (P3)

“Me ayudó porque entendí que tengo que tener empatía con ellos y más en situaciones difíciles y en las situaciones de emergencia, es como pensar en cómo se pueden sentir los demás para actuar correctamente.” (P8)

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

“Nos ayuda a comprender a los demás por medio de las preguntas hechas en el escape room; por las formas en que lo responden y para mejorar las situaciones tensas por medio de la escucha.” (P5)

“Compartir con los compañeros actividades de este tipo es bien interesante; sobre todo para aprender a manejar situaciones complicadas y también para evitar cosas malucas.” (P14)

“Porque con el escape room respondimos todo y entendimos más que es la empatía y cómo podemos mejorarla.” (P1)

“Podemos practicar de manera creativa, podemos hacer juegos y jugar con los compañeros para entenderlos y compartir más, también nos dan herramientas para saber cómo actuar en una situación de emergencia.” (P6)

“Me ayudó a implementarme mucho más en actividades grupales con mis compañeros de equipo y así tener apoyo en situaciones de emergencia y ayudar a mis compañeros.” (P17)

“Este escape room me ayudó porque sus respuestas tenían mucho que ver con la comprensión, con los demás y enseñándome que la empatía la voy aprendiendo cada día, en el colegio, con los compañeros.” (P8)

“El ver cómo trabajaban en grupo y se experimentan distintas emociones me ayudó a entender cómo se ponen en los zapatos de los demás y cómo somos lo suficientemente empáticos como para lograr entendernos y lograr ponernos de acuerdo. Para mí eso también nos ayuda a entender y reforzar nuestros sentimientos y empatía nuestra empatía.” (P14)

“En mucho, porque en el comportamiento de ellos ya lo podemos comprender; entonces es más fácil aconsejarlo y ayudarlo.” (P13)

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

“Porque estoy en una edad donde uno madura más y el tema de la empatía es indispensable para tener habilidades, con la sociedad y bienestar. También es importante buscar apoyo en situaciones difíciles, salir adelante y comprender mis emociones.” (P11)

“Para mitigar la comprensión con ellos mismos, y darles a conocer palabras y actitudes discretas y amorosas para que nos podamos formar en ser personas compasivas.” (P15)

“Me ayudó a comprender y entender que no siempre mi punto de vista es el correcto y que debo escuchar mejor a mis compañeros y me ayuda en el control de las emociones para evitar conflictos.” (P17)

“A no dejar solas a las personas en el momento en el que se estén sintiendo mal, a aportar desde lo que pueda, y si es el caso a buscar ayuda.” (P2)

“Porque al final todos somos personas y nos podemos unir entre nosotros.” (P3)

“A mi me enseñó sobre la impulsividad. Uno no puede reaccionar impulsivamente frente a ninguna situación; a veces pasa en relación a las injusticias que vemos en el colegio, pero es importante conocer bien todo lo sucedido.” (P7)

“Yo sí me siento más capacitado en el sentido en que ya tengo un conocimiento sobre los sentimientos. Una de las cosas muy importantes en momentos de conflicto es que hay que tomar las cosas con tranquilidad y respirar.” (P16)

“Imaginándome siendo otra persona con problemas me hace empatizar y cuestionarme mucho el sufrimiento que puede estar pasando y que sería mejor apoyarla.” (P1)

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

“Debemos ser más sinceros con nosotros mismos, con los compañeros más vulnerados y además también me lleva a pensar que debemos ser mejores personas con las personas que están en una situación de desbalance.” (P6)

“Que ayudar a las otras personas desde la empatía es bien importante. Que debo estar para ellos, en especial en el momento en que lo necesiten.” (P8)

“Me enseña que hay que ser muy tolerantes y empáticos en un problema; no juzgar sin conocer la totalidad de la situación, y poner en práctica la empatía cuando hayan situaciones complejas.” (P12)

“Puede ser empezando por comprender la situación y recolectar la información necesaria para tener un panorama global de la situación. Después ‘ponernos en los zapatos del otro’.” (P3)

“A mi me enseñó a ser más compasivo con mis compañeros; a ser más sencillo, a comunicarme de mejor manera con todos, a no juzgar y a apoyar en las buenas y en las malas a nuestros amigos.” (P7)

“Me ayudó de manera positiva para así comprenderlos mejor y así pasar un buen momento con ellos; y ayudarlos más adelante.” (P10)

En el manejo de emociones y conflictos, la empatía y la comprensión son fundamentales para promover relaciones saludables y resolver tensiones. La cita “Me ayudó mejor a entender y perspectivas de mis compañeros y pudimos ver diferentes respuestas” (P3) muestra cómo la interacción con otros permite ampliar nuestra visión y considerar diversas perspectivas. Actividades como los juegos de escape facilitan el aprendizaje colaborativo y la empatía, ayudan a los participantes a ponerse en el lugar del otro. La práctica de la empatía en situaciones grupales, como se menciona en “Me ayudó porque entendí que

tengo que tener empatía con ellos y más en situaciones difíciles y en las situaciones de emergencia, es como pensar en cómo se pueden sentir los demás para actuar correctamente” (P8), destaca su importancia en momentos críticos. Esta comprensión mutua mejora las relaciones y proporciona una base para manejar conflictos de manera efectiva.

Las estrategias colaborativas permiten desarrollar habilidades emocionales en un entorno seguro. La cita “Nos ayuda a comprender a los demás por medio de las preguntas hechas en el escape room; por las formas en que lo responden y para mejorar las situaciones tensas por medio de la escucha” (P5) resalta cómo estas actividades fomentan la escucha activa y la comprensión de las emociones de los demás. Al participar en estas dinámicas, se aprende a manejar mejor las emociones y a controlar los impulsos, como se menciona en “A mi me enseñó sobre la impulsividad. Uno no puede reaccionar impulsivamente frente a ninguna situación; a veces pasa en relación a las injusticias que vemos en el colegio, pero es importante conocer bien todo lo sucedido” (P7). Esta capacidad de reflexión y autocontrol es crucial para resolver conflictos de manera constructiva y mantener un ambiente de respeto y apoyo mutuo.

La postura no instrumentalista en el uso de estas actividades enfatiza el valor de la empatía y la comprensión como objetivos principales, en lugar de simplemente utilizar la tecnología o las actividades como fines en sí mismos. La cita “Podemos practicar de manera creativa, podemos hacer juegos y jugar con los compañeros para entenderlos y compartir más, también nos dan herramientas para saber cómo actuar en una situación de emergencia” (P6) sugiere que estas actividades proporcionan herramientas valiosas para el desarrollo emocional y social. Al practicar la empatía y la escucha en un contexto lúdico, los participantes aprenden a aplicar estas habilidades en situaciones reales, fortalecen sus

relaciones y mejoran su capacidad para manejar conflictos. Esta práctica constante de la empatía, como se refleja en “Me ayudó a comprender y entender que no siempre mi punto de vista es el correcto y que debo escuchar mejor a mis compañeros y me ayuda en el control de las emociones para evitar conflictos” (P17), subraya la importancia de la humildad y la apertura para lograr una convivencia armoniosa y respetuosa.

Hemos escogido la palabra clave «empatía» para analizar en su contexto, en el que se obtiene el árbol de palabras y frases que se muestra en la figura 1. Este árbol presenta las frases de las diferentes entrevistas donde aparece el término seleccionado. De este árbol se destacan ideas importantes en el análisis del tema, que resumen las preocupaciones de los periodistas sobre el impacto de la empatía en el ámbito social.



Figura 2. Árbol de palabras y frases de la palabra clave «empatía»

Algunas de estas ideas son: «Entendemos más a los demás»; «Mejora nuestras habilidades sociales»; «Ayuda a mejorar la comunicación»; «Nos permite pensar en soluciones y no en problemas»; «Mejora las relaciones y nos ayuda emocionalmente». Estas ideas reflejan cómo la empatía podría utilizarse para mejorar las interacciones sociales y el bienestar emocional.

La figura 2 muestra la complejidad del uso de la empatía en contextos sociales, destacan cómo este fenómeno humano altera la percepción y el comportamiento en las relaciones interpersonales. Los temas emergentes, como la mejora de las relaciones, la comunicación efectiva y el fortalecimiento de las habilidades sociales, reflejan eventos conductuales y percepciones personales que modelan la realidad social y la confianza en las interacciones humanas.

Se observa cómo las descripciones (empatía, habilidades sociales, comunicación) conducen a declaraciones sobre las capacidades de la empatía para mejorar las interacciones humanas. Estas declaraciones se transforman en interpretaciones que sostienen que la empatía puede fomentar un ambiente más colaborativo y comprensivo. Por ejemplo, la capacidad de ponerse en el lugar del otro y entender sus sentimientos revela una habilidad para influir positivamente en las percepciones y comportamientos sociales, muchas veces sin que todos los involucrados lo noten.

En términos de variaciones del fenómeno, se observan diferentes grados de influencia de la empatía, desde la mejora de la comunicación hasta la creación de un ambiente escolar más positivo. Esto sugiere una gama de comportamientos en los sujetos implicados, desde aquellos que practican la empatía plenamente hasta otros que empiezan a reconocer y aplicar

estos conceptos. El fenómeno de la empatía en las interacciones humanas se manifiesta como una interacción entre habilidades sociales y comprensión emocional, donde la empatía actúa como una herramienta y un participante activo que remodela las estructuras de experiencia y acción. Esta interacción puede representarse en eventos como el incremento de la colaboración y el apoyo emocional, o en el aumento de la comprensión y la escucha activa, dependen de cómo los individuos y colectivos experimentan y responden a estas influencias emocionales.

ANÁLISIS CATEGORIAL DE DATOS INDUCTIVO SOBRE EL EXCESO DE USO DE JUEGOS DIGITALES Y SU INFLUENCIA EN LA MEJORA EDUCATIVA.

Impacto de la tecnología en el aprendizaje

El impacto de la tecnología en el aprendizaje muestra patrones como distracción, desarrollo de habilidades, uso adecuado y preocupaciones iniciales. Estos temas aparecen en contextos educativos, donde la tecnología puede ser una herramienta o una distracción. Los códigos reflejan estas dualidades, mostrando cómo la tecnología puede desviar la atención de actividades productivas y, al mismo tiempo, fomentar el aprendizaje activo cuando se usa de manera controlada. Al cotejar estos códigos con las citas, se observa que las premisas sobre los beneficios y riesgos de la tecnología encajan con el fenómeno estudiado, destacando la necesidad de un uso equilibrado y consciente para maximizar los beneficios educativos. Las agrupaciones de ideas encapsulan las dinámicas entre la tecnología y el aprendizaje, ofreciendo una visión integral de su impacto.

El impacto de la tecnología en el aprendizaje es un campo amplio y multifacético que abarca tanto ventajas como desafíos, con características y contextos variados. La tecnología en los juegos digitales, específicamente en el contexto de la distracción y el escapismo, es un área clave para explorar. "La tecnología puede ser una herramienta poderosa, pero también puede distraernos. He visto cómo juegos como Freefire no aportan nada positivo y solo sirven

para escaparnos y gastar dinero innecesariamente" (E1). Esta cita destaca la tensión entre el uso constructivo y recreativo de la tecnología, mostrando cómo ciertas aplicaciones pueden desviar la atención de actividades más productivas. ¿Hasta qué punto este uso recreativo afecta el desarrollo académico y personal? Esto se vincula con los códigos <<Distracción con juegos>>; <<Desarrollo de habilidades>>; y <<Escapismo>>. La tecnología, si no se usa adecuadamente, puede fomentar el escapismo en lugar del desarrollo de habilidades cruciales, afectando así el proceso de aprendizaje. Este hallazgo se enlaza con el código <<Distracción vs. Beneficio>>, donde se destaca la necesidad de equilibrar el uso de la tecnología para evitar que se convierta en una distracción y, en cambio, promover el desarrollo de habilidades esenciales. Reflexionar sobre estos aspectos puede ayudarnos a considerar cómo la tecnología, cuando se usa de manera adecuada, puede transformar significativamente la educación.

La integración de la tecnología en la educación debe enfocarse en su uso adecuado, mostrando un contraste entre aplicaciones distractoras y aquellas que realmente promueven el aprendizaje. "Estos juegos nos alejan de actividades que realmente nos benefician y desarrollan nuestras habilidades. En contraste, el escape room digital fue una experiencia educativa que nos enseñó nuevas habilidades de manera efectiva y divertida" (E1). Aquí, la cita subraya la necesidad de seleccionar aplicaciones tecnológicas que promuevan el aprendizaje activo y el desarrollo de competencias. Esto se vincula con los códigos <<Uso controlado>>; <<Abuso fuera de la escuela>>; y <<Gestión del tiempo>>. Gestionar el tiempo y controlar el uso de la tecnología son habilidades esenciales para maximizar los beneficios educativos y minimizar los efectos negativos. Este hallazgo se enlaza con el código <<Uso Adecuado de la Tecnología>>, que enfatiza la importancia de usar la tecnología de manera controlada y consciente en contextos educativos. Con una gestión adecuada, la tecnología puede ser una herramienta poderosa para el desarrollo de habilidades, conduciendo a oportunidades enriquecedoras para la colaboración y la resolución de problemas.

En el ámbito educativo, la tecnología no solo mejora la individualización del aprendizaje, sino también la colaboración y la resolución de problemas. "Durante la actividad, el uso controlado del celular fomentó la colaboración y la resolución de problemas en equipo" (E2). Esta observación muestra cómo el uso estratégico de dispositivos

tecnológicos puede potenciar habilidades de trabajo en equipo y resolución de problemas. ¿Qué estrategias pueden adoptarse para promover un uso colaborativo de la tecnología en el aula? Esto se vincula con los códigos <<Colaboración>>; <<Resolución de problemas>>; y <<Experiencia educativa>>. Fomentar la colaboración a través de la tecnología puede enriquecer la experiencia educativa y preparar a los estudiantes para desafíos del mundo real. Este hallazgo se enlaza con el código <<Colaboración y Resolución de Problemas>>, que subraya la capacidad de la tecnología para facilitar la cooperación y la solución de problemas complejos en un entorno educativo. Analizando estas dinámicas, podemos abordar las preocupaciones iniciales que surgen con la integración de tecnología en el aula.

Las preocupaciones iniciales sobre el uso de tecnología en el aula son comunes y reflejan una resistencia al cambio, especialmente en contextos educativos. La introducción de nuevas tecnologías puede ser vista con escepticismo y temor a la pérdida de habilidades tradicionales. "Desde el inicio de la actividad del escape room digital, me preocupaba que usar tanta la tecnología pudiera hacernos perder la habilidad de concentrarnos en tareas sin dispositivos. A pesar de estas preocupaciones, la actividad del escape room digital fue muy interesante y diferente para mí" (E3). Esta cita refleja la dualidad de las percepciones sobre la tecnología en el aprendizaje, mostrando tanto inquietudes como descubrimientos positivos. Esto se vincula con los códigos <<Preocupaciones sobre la concentración>>; <<Impacto positivo del escape room>>; y <<Interés en actividades sin dispositivos>>. Superar las preocupaciones iniciales puede abrir camino a nuevas metodologías educativas que integren la tecnología de manera efectiva. Este hallazgo se enlaza con el código <<Preocupaciones Iniciales>>, destacando la importancia de abordar y mitigar las preocupaciones de los estudiantes sobre el uso de tecnología en el aprendizaje. Esta perspectiva nos lleva a explorar cómo la tecnología puede complementar el aprendizaje tradicional, ofreciendo nuevas formas de enseñanza sin reemplazar completamente los métodos existentes.

El impacto de la tecnología en el aprendizaje tradicional es un tema de debate constante, pero su capacidad para complementar los métodos existentes es innegable. Examinar cómo las tecnologías digitales pueden integrarse con las prácticas pedagógicas tradicionales es esencial. "Antes de la actividad del escape room digital, me preocupaba que usar tanta tecnología pudiera hacernos perder interés en formas de aprendizaje más tradicionales. No obstante, encontré que fue una manera tecnológica de aprender muy útil"

(E6). Esta cita pone en evidencia cómo la tecnología puede complementar, en lugar de reemplazar, los métodos tradicionales de aprendizaje, ofreciendo una diversidad de enfoques educativos. ¿Qué métodos pueden integrarse para combinar lo mejor de ambos mundos? Esto se vincula con los códigos <<Desviación de métodos tradicionales>>; <<Tecnología útil>>; y <<Aprendizaje tecnológico>>. La combinación de métodos tradicionales y tecnológicos puede enriquecer el aprendizaje, ofreciendo diversas formas de interactuar con el contenido. Este hallazgo se enlaza con el código <<Impacto en el Aprendizaje Tradicional>>, que enfatiza cómo la tecnología puede ser utilizada para complementar y enriquecer las metodologías de enseñanza tradicionales. Con esto en mente, debemos considerar los aspectos de seguridad y riesgos asociados al uso de la tecnología, asegurando que su integración sea beneficiosa y segura para todos los usuarios.

La seguridad y los riesgos asociados al uso de la tecnología también son preocupaciones significativas que deben ser abordadas para asegurar un entorno de aprendizaje seguro. La omnipresencia de las redes sociales y otras plataformas digitales plantea riesgos específicos que deben ser gestionados. "Sin embargo, debemos tener cuidado con la tecnología porque, a través de las redes sociales, ocurren muchos problemas como robos y desapariciones. No confiemos demasiado en la tecnología" (E7). Esta cita subraya la necesidad de un uso consciente y seguro de la tecnología, reconociendo los peligros de un uso inadecuado. ¿Qué medidas pueden adoptarse para mitigar los riesgos asociados a las redes sociales? Esto se vincula con los códigos <<Problemas de seguridad>>; <<Riesgos en redes sociales>>; y <<Confiabilidad de la tecnología>>. La educación sobre los riesgos y la implementación de prácticas seguras son cruciales para proteger a los usuarios de los peligros. Este hallazgo se enlaza con el código <<Seguridad y Riesgos>>, que resalta la importancia de abordar y mitigar los riesgos asociados con el uso de tecnología, especialmente en contextos educativos. Considerando esto, es fundamental examinar cómo la tecnología afecta el desarrollo de habilidades cognitivas, asegurando que su impacto sea positivo y beneficioso.

El desarrollo de habilidades cognitivas es una preocupación central en el uso de tecnología educativa, resaltando la necesidad de un equilibrio cuidadoso para maximizar sus beneficios. La integración de tecnologías educativas debe diseñarse para potenciar, no reemplazar, las habilidades cognitivas. "Desde el inicio de la actividad del escape room

digital, me preocupaba que usar tanta la tecnología pudiera interferir con nuestro desarrollo de habilidades cognitivas. No obstante, mi experiencia con la tecnología durante el escape room digital fue muy positiva" (E4). Esta cita destaca la importancia de equilibrar el uso de la tecnología para desarrollar habilidades cognitivas sin depender excesivamente de los dispositivos. ¿Cómo podemos diseñar experiencias educativas que fortalezcan las habilidades cognitivas a través de la tecnología? Esto se vincula con los códigos <<Desarrollo de habilidades cognitivas>>; <<Habilidad de concentración>>; y <<Preocupaciones sobre habilidades>>. Las actividades bien diseñadas pueden potenciar el desarrollo cognitivo y mantener el interés de los estudiantes. Este hallazgo se enlaza con el código <<Habilidades Cognitivas>>, que enfatiza la importancia de desarrollar habilidades cognitivas a través del uso equilibrado de tecnología en el aprendizaje. Finalmente, es necesario abordar los efectos negativos de las redes sociales en el contexto educativo para asegurar un entorno de aprendizaje saludable y productivo.

Los efectos negativos de las redes sociales en el aprendizaje son otro aspecto crítico que debe ser considerado, ya que pueden influir negativamente en el rendimiento académico y las habilidades personales. La gestión del tiempo y la concentración son áreas especialmente vulnerables al uso excesivo de redes sociales. "Pasar mucho tiempo en redes sociales puede ser perjudicial, causando distracción, falta de concentración, y deterioro de habilidades críticas" (E2). Esta cita resalta cómo el uso indebido de la tecnología puede impactar negativamente en el rendimiento académico y las habilidades personales. ¿Qué estrategias pueden implementarse para reducir el tiempo improductivo en redes sociales? Esto se vincula con los códigos <<Distracción y falta de concentración>>; <<Impacto en habilidades críticas>>; y <<Efectos negativos>>. Educar sobre el uso responsable de las redes sociales y fomentar actividades productivas puede mitigar estos efectos adversos. Este hallazgo se enlaza con el código <<Efectos Negativos de las Redes Sociales>>, que destaca la necesidad de abordar y mitigar los efectos perjudiciales del uso excesivo de redes sociales en el contexto educativo. Esta comprensión nos lleva a examinar los beneficios y preocupaciones del uso de tecnología en el aprendizaje, asegurando un enfoque equilibrado y efectivo.

Comparar y contrastar las premisas sobre el uso de tecnología en el aprendizaje revela que la tecnología puede ser tanto una aliada en el desarrollo educativo como un obstáculo si

no se maneja adecuadamente. Las relaciones entre los códigos, como el uso adecuado versus el recreativo y el desarrollo de habilidades cognitivas, convergen en significados que subrayan la importancia de un enfoque equilibrado. La evidencia de las citas establece una cadena lógica y teórica que explica cómo y por qué la tecnología puede impactar positivamente el aprendizaje cuando se integra de manera consciente y gestionada. Este análisis resalta que, aunque existen riesgos, la tecnología bien utilizada puede transformar el aprendizaje, promoviendo tanto habilidades cognitivas como colaborativas, y ofreciendo una comprensión profunda de su impacto en los entornos educativos.

Preocupaciones y beneficios del uso de tecnología

Las preocupaciones y beneficios del uso de tecnología en el aprendizaje se manifiestan en temas como el uso adecuado versus el recreativo, desarrollo de habilidades cognitivas y gestión de tiempo. Estos temas reflejan cómo la tecnología puede ser tanto una herramienta educativa como una distracción si no se gestiona adecuadamente. Los códigos destacan la importancia de un enfoque equilibrado y consciente en el uso de la tecnología, garantizando que los estudiantes aprovechen sus beneficios educativos mientras se minimizan los riesgos. Al cotejar estos códigos con las citas, las premisas emergentes indican que la tecnología, cuando se usa adecuadamente, puede mejorar significativamente el proceso educativo. Las agrupaciones de ideas han funcionado como contenedores efectivos, encapsulando las complejas interacciones entre la tecnología y el aprendizaje, y proporcionando una comprensión detallada de sus impactos.

Las preocupaciones sobre el uso de tecnología en el aprendizaje son comunes, pero también lo son sus beneficios potenciales, como se observa en contextos educativos específicos. La utilización de la tecnología debe ser intencionada y orientada hacia objetivos educativos claros. "Primero que todo, hay que saber utilizar la tecnología. No meterse en cosas que no se deben; si usted va a coger el celular es para aprender, buscar diferentes formas de aprender o buscar diferentes formas de enseñar a las demás personas y no coger el celular para bobadas y cosas indebidas" (E8). Esta cita enfatiza la importancia de un uso consciente y educativo de la tecnología, destacando la necesidad de discernir entre el uso productivo y el recreativo. ¿Cómo podemos educar a los estudiantes sobre el uso responsable de la tecnología? Esto se vincula con los códigos <<Uso adecuado>>; <<Uso indebido>>; y

<<Enseñanza y aprendizaje>>. Promover un uso responsable puede maximizar los beneficios educativos y minimizar los riesgos asociados. Este hallazgo se enlaza con el código <<Uso Educativo vs. Recreativo>>, que resalta la necesidad de diferenciar entre el uso educativo y el recreativo de la tecnología para maximizar sus beneficios en el aprendizaje. En este contexto, el desarrollo de habilidades cognitivas a través del uso adecuado de la tecnología es crucial para asegurar un aprendizaje efectivo y equilibrado.

El desarrollo de habilidades cognitivas a través del uso adecuado de la tecnología es crucial, y su impacto puede observarse en diversas experiencias educativas, mostrando beneficios significativos. La incorporación de tecnologías debe ser tal que potencie las habilidades cognitivas y no las disminuya. "Al iniciar la actividad del escape room digital, estaba preocupado por la posibilidad de que usar tanta la tecnología pudiera interferir con nuestro desarrollo de habilidades cognitivas. No obstante, mi experiencia con la tecnología durante el escape room digital fue muy positiva" (E4). Esta cita destaca la necesidad de integrar la tecnología de manera que fortalezca las habilidades cognitivas sin afectar negativamente otras áreas del aprendizaje. ¿Qué metodologías pueden adoptarse para equilibrar la tecnología y el desarrollo cognitivo? Esto se vincula con los códigos <<Desarrollo de habilidades cognitivas>>; <<Habilidad de concentración>>; y <<Preocupaciones sobre habilidades>>. Diseñar actividades que fomenten el desarrollo cognitivo mientras utilizan tecnología puede ofrecer una experiencia de aprendizaje enriquecedora. Este hallazgo se enlaza con el código <<Habilidades Cognitivas>>, que enfatiza la importancia de desarrollar habilidades cognitivas a través del uso equilibrado de la tecnología en el aprendizaje. Junto a esto, los efectos negativos de las redes sociales y la gestión del tiempo son temas recurrentes que requieren atención.

Los efectos negativos de las redes sociales y la gestión del tiempo son temas recurrentes que deben ser abordados para maximizar los beneficios educativos y minimizar las distracciones. El uso excesivo de redes sociales puede ser perjudicial para el enfoque y la eficiencia académica. "Pasar mucho tiempo en redes sociales puede ser perjudicial, causando distracción, falta de concentración, y deterioro de habilidades críticas" (E2). Esta cita ilustra cómo el uso excesivo de redes sociales puede impactar negativamente en las habilidades críticas y el rendimiento académico. ¿Cómo podemos fomentar una gestión del tiempo más efectiva para los estudiantes? Esto se vincula con los códigos <<Distracción y falta de

concentración>>; <<Impacto en habilidades críticas>>; y <<Gestión del tiempo>>. Enseñar técnicas de gestión del tiempo y promover actividades que desarrollen habilidades críticas puede contrarrestar los efectos negativos del uso excesivo de redes sociales. Este hallazgo se enlaza con el código <<Efectos Negativos de las Redes Sociales>>, que destaca la necesidad de abordar y mitigar los efectos perjudiciales del uso excesivo de redes sociales en el contexto educativo. Asimismo, es esencial encontrar un equilibrio entre el uso educativo y recreativo de la tecnología para asegurar un aprendizaje efectivo.

El equilibrio entre el uso educativo y recreativo de la tecnología es esencial para maximizar sus beneficios y minimizar las distracciones, asegurando un aprendizaje efectivo. La utilización equilibrada de la tecnología puede potenciar el aprendizaje y al mismo tiempo mantener el interés y la motivación de los estudiantes. "Antes de participar en la actividad del escape room digital, tenía preocupaciones sobre cómo usar tanta tecnología podría llevarnos a perder habilidades esenciales desarrolladas sin dispositivos. Sin embargo, disfruté mucho la actividad" (E9). Esta cita refleja la necesidad de encontrar un balance entre el uso recreativo y educativo de la tecnología, asegurando que ambas dimensiones se complementen mutuamente. ¿Qué estrategias pueden implementarse para asegurar que la tecnología se utilice de manera equilibrada? Esto se vincula con los códigos <<Uso adecuado>>; <<Uso indebido>>; y <<Enseñanza y aprendizaje>>. Un enfoque equilibrado puede maximizar los beneficios educativos de la tecnología mientras minimiza sus posibles distracciones. Este hallazgo se enlaza con el código <<Uso Educativo vs. Recreativo>>, que resalta la necesidad de diferenciar entre el uso educativo y el recreativo de la tecnología para maximizar sus beneficios en el aprendizaje. Las preocupaciones sobre los efectos negativos de la tecnología en el aprendizaje tradicional también son importantes y requieren una atención adecuada.

Las preocupaciones sobre los efectos negativos de la tecnología en el aprendizaje tradicional también son importantes y deben ser abordadas, asegurando que la tecnología complemente y no reemplace los métodos existentes. Integrar tecnologías digitales en la enseñanza tradicional puede ofrecer oportunidades únicas de aprendizaje si se gestionan adecuadamente. "Antes de la actividad del escape room digital, me preocupaba que usar tanta tecnología pudiera hacernos perder interés en formas de aprendizaje más tradicionales. No obstante, encontré que fue una manera tecnológica de aprender muy útil" (E6). Esta cita pone de manifiesto cómo la tecnología puede complementar los métodos tradicionales en lugar de

reemplazarlos, ofreciendo nuevas oportunidades de interacción con el contenido educativo. Esto se vincula con los códigos <<Desviación de métodos tradicionales>>; <<Tecnología útil>>; y <<Aprendizaje tecnológico>>. Integrar la tecnología en el aprendizaje tradicional puede enriquecer la experiencia educativa y ofrecer nuevas oportunidades de interacción con el contenido. Este hallazgo se enlaza con el código <<Impacto en el Aprendizaje Tradicional>>, que enfatiza cómo la tecnología puede ser utilizada para complementar y enriquecer las metodologías de enseñanza tradicionales. La seguridad y los riesgos asociados al uso de la tecnología también son preocupaciones que no deben subestimarse, asegurando un entorno de aprendizaje seguro y protegido.

La seguridad y los riesgos asociados al uso de la tecnología son preocupaciones que no deben subestimarse, especialmente en contextos educativos donde la protección de los estudiantes es primordial. La implementación de medidas de seguridad es crucial para proteger a los estudiantes de los riesgos asociados con el uso de la tecnología. "Sin embargo, debemos tener cuidado con la tecnología porque, a través de las redes sociales, ocurren muchos problemas como robos y desapariciones. No confiemos demasiado en la tecnología" (E7). Esta cita subraya la importancia de ser conscientes de los riesgos y de implementar medidas de seguridad adecuadas para proteger a los usuarios. ¿Qué pasos podemos tomar para protegernos mejor contra los riesgos tecnológicos? Esto se vincula con los códigos <<Problemas de seguridad>>; <<Riesgos en redes sociales>>; y <<Confiabilidad de la tecnología>>. La educación en seguridad tecnológica y la implementación de prácticas seguras son esenciales para proteger a los usuarios y mitigar los riesgos asociados. Este hallazgo se enlaza con el código <<Seguridad y Riesgos>>, que resalta la importancia de abordar y mitigar los riesgos asociados con el uso de tecnología, especialmente en contextos educativos. Analizando estos aspectos de seguridad, es fundamental reflexionar sobre el desarrollo de habilidades cognitivas en el contexto del uso educativo de la tecnología.

Contrastar y comparar las premisas sobre el uso de tecnología en el aprendizaje revela que la tecnología puede ser tanto una aliada en el desarrollo educativo como un obstáculo si no se maneja adecuadamente. Las relaciones entre los códigos, como el uso adecuado versus el recreativo y el desarrollo de habilidades cognitivas, convergen en significados que subrayan la importancia de un enfoque equilibrado. La evidencia de las citas establece una cadena lógica y teórica que explica cómo y por qué la tecnología puede impactar

positivamente el aprendizaje cuando se integra de manera consciente y gestionada. Este análisis resalta que, aunque existen riesgos, la tecnología bien utilizada puede transformar el aprendizaje, promoviendo tanto habilidades cognitivas como colaborativas, y ofreciendo una comprensión profunda de su impacto en los entornos educativos. A todo el anterior análisis categorial se esquematizó en la siguiente tabla:

Tabla 6. *Análisis categorial.. Elaboración propia.*

Tercera ronda de codificación	Conector	Segunda ronda de codificación	Conector	Primera ronda de codificación
Impacto de la Tecnología en el Aprendizaje	se relaciona con	Distracción vs. Beneficio	se refiere a	Distracción con juegos
		Uso Adecuado de la Tecnología		Desarrollo de habilidades
				Escapismo
			se asocia con	Uso controlado
				Abuso fuera de la escuela
				Gestión del tiempo
		Colaboración y Resolución de Problemas	se conecta con	Colaboración
				Resolución de problemas
				Experiencia educativa
		Preocupaciones Iniciales	se enlaza con	Preocupaciones sobre la concentración
				Impacto positivo del escape room
				Interés en actividades sin dispositivos
		Impacto en el Aprendizaje Tradicional	se relaciona con	Desviación de métodos tradicionales
Tecnología útil				
Aprendizaje tecnológico				
Seguridad y Riesgos	se refiere a	Problemas de seguridad		

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

				Riesgos en redes sociales
				Confiabilidad de la tecnología
Preocupaciones y Beneficios del Uso de Tecnología	se vincula con	Habilidades Cognitivas	se vincula con	Desarrollo de habilidades cognitivas
				Habilidad de concentración
				Preocupaciones sobre habilidades
		Efectos Negativos de las Redes Sociales	se asocia con	Distracción y falta de concentración
				Impacto en habilidades críticas
				Efectos negativos
	Uso Educativo vs. Recreativo	se conecta con	Uso adecuado	
			Uso indebido	
			Enseñanza y aprendizaje	
			Educación vs. recreación	
				Redes sociales perjudiciales
				Gestión del tiempo

8. DISCUSIONES

La empatía y la comprensión interpersonal son componentes en el entorno educativo, especialmente en actividades colaborativas como las "escape rooms". Estas actividades permiten a los estudiantes desarrollar la capacidad de percibir y responder a las necesidades emocionales de sus compañeros, crucial para la cohesión del grupo. "El uso de escape rooms en la educación superior ha mostrado ser una herramienta para desarrollar competencias emocionales y sociales esenciales para la vida profesional" (Agreda, Ortiz y Rodríguez, 2022, p. 11). Este hallazgo coincide con el patrón identificado donde la empatía con compañeros fue mencionada en 18 ocasiones, en el que subraya su importancia en la vida escolar cotidiana. Además de fomentar la empatía, las "escape rooms" promueven la empatía imaginativa, permiten a los estudiantes comprender diferentes perspectivas y ponerse en el lugar de otros. "Las escape rooms permiten a los estudiantes experimentar roles y situaciones que requieren empatía y comprensión, cruciales para el desarrollo de habilidades interpersonales" (Nicholson, 2018, p. 45). Este enfoque se relaciona con el patrón de empatía imaginativa en el contexto escolar, mencionado 12 veces, demuestran su impacto en las relaciones y la resolución de conflictos.

La gamificación, como se observa en las "escape rooms", aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, en el que crea un ambiente de respeto y colaboración donde la empatía se desarrolla de manera natural. "Al involucrar a los estudiantes en actividades lúdicas, se fomenta un ambiente de respeto y colaboración donde la empatía y la comprensión interpersonal se desarrollan de manera natural" (Dos Santos, 2019, p. 62). Este aspecto es relevante para el patrón de empatía hacia compañeros desfavorecidos, mencionado 11 veces, en el que indica cómo estas actividades pueden promover el apoyo mutuo y la cooperación.

En términos de cohesión del grupo, las "escape rooms" tienen un impacto al mejorar la capacidad de los estudiantes para gestionar conflictos y fortalecer la empatía. "La participación en escape rooms mejora la empatía y la capacidad de los estudiantes para gestionar conflictos, para crear un clima escolar más armonioso" (García, 2019, p. 28). Este enfoque se alinea con el patrón de empatía ante el maltrato de compañeros, mencionado 9 veces, sugiriendo que estas actividades pueden ayudar a reducir el bullying y fomentar un ambiente escolar seguro.

El trabajo en equipo y la colaboración son aspectos centrales de las "escape rooms", impulsa un sentido de pertenencia y responsabilidad compartida entre los estudiantes. "Los estudiantes aprenden a valorar las perspectivas de sus compañeros, en el desarrollo de una comprensión de las dinámicas emocionales" (Pscheidt y das Graças, 2021, p. 15). Este hallazgo se relaciona con el patrón de vulnerabilidad emocional en ayuda a compañeros, mencionado 7 veces, en el que destaca la importancia de la empatía en la creación de un entorno de apoyo. La importancia de la comprensión de perspectivas ajenas se hace evidente en los entornos donde las "escape rooms" se utilizan como herramientas educativas. Estas actividades no solo fomentan la empatía, sino también la capacidad de los estudiantes para analizar y entender diferentes puntos de vista. "Las escape rooms facilitan la inmersión en roles que requieren la comprensión de perspectivas ajenas, fortalecen las habilidades interpersonales" (Zhang et al., 2022, p. 36). Este patrón, mencionado 20 veces, resalta la necesidad de integrar tales actividades en la educación para desarrollar una comprensión más amplia y objetiva entre los estudiantes.

La objetividad ante las emociones de los compañeros también es una habilidad que se refuerza mediante las "escape rooms". Al enfrentarse a situaciones desafiantes, los

estudiantes aprenden a manejar sus emociones y a comprender las de los demás de manera equilibrada. "La participación en actividades gamificadas permite a los estudiantes mantener la objetividad y gestionar mejor las emociones en contextos grupales" (Udoewa, 2023, p. 44). Este patrón fue mencionado 10 veces, para indicar la relevancia de estas habilidades para una convivencia escolar efectiva. La capacidad de análisis de situaciones injustas es otra competencia que se desarrolla en los estudiantes a través de las "escape rooms". Estas actividades proporcionan escenarios donde los estudiantes deben evaluar y reaccionar ante situaciones injustas, para generar una mayor conciencia y empatía. "El diseño de escape rooms incluye situaciones que desafían a los estudiantes a analizar y responder a injusticias, en el que mejora su capacidad crítica y empática" (Agreda, Ortiz y Rodríguez, 2022, p. 18). Este patrón, mencionado 8 veces, sugiere que tales actividades son vitales para la formación de ciudadanos justos y empáticos.

La preparación empática antes de criticar es una práctica menos común pero igualmente importante, y las "escape rooms" pueden ayudar a desarrollarla. "Al resolver enigmas y trabajar en equipo, los estudiantes aprenden la importancia de la empatía y la consideración antes de emitir críticas" (Nicholson, 2018, p. 47). Este patrón, mencionado 7 veces, destaca la necesidad de integrar más actividades que promuevan esta habilidad en el currículo escolar. La desconexión emocional con compañeros es un problema que puede mitigarse mediante el uso de "escape rooms". Estas actividades fomentan la interacción y la colaboración, para ayudar a los estudiantes a reconectarse emocionalmente con sus pares. "Las escape rooms ofrecen oportunidades para que los estudiantes se involucren y se reconecten emocionalmente con sus compañeros" (Dos Santos, 2019, p. 65). Este patrón,

mencionado 5 veces, sugiere que estas actividades pueden ser una solución para combatir la desconexión emocional en las instituciones educativas.

La indiferencia ante los problemas de los compañeros es otra área que puede abordarse mediante actividades gamificadas. Las "escape rooms" crean un entorno donde los estudiantes deben trabajar juntos y apoyarse mutuamente, mitigan la indiferencia. "La participación en escape rooms fomenta un sentido de comunidad y apoyo mutuo, reduciendo la indiferencia entre los estudiantes" (García, 2019, p. 30). Este patrón, mencionado 7 veces, resalta la importancia de estas actividades para mejorar la empatía y la solidaridad en el entorno escolar. La resistencia a opiniones opuestas puede ser un obstáculo en la comunicación efectiva, pero las "escape rooms" pueden ayudar a los estudiantes a superar este desafío. "Las actividades de escape room obligan a los estudiantes a considerar y respetar diferentes opiniones y perspectivas para resolver problemas" (Pscheidt y das Graças, 2021, p. 18). Este patrón, mencionado 4 veces, indica que estas actividades son útiles para enseñar a los estudiantes a manejar la diversidad de pensamientos de manera constructiva.

La ansiedad en situaciones tensas escolares es un problema que afecta a muchos estudiantes, y las "escape rooms" pueden ofrecer un entorno seguro para practicar el manejo de la ansiedad. "Al participar en actividades estructuradas y desafiantes como las escape rooms, los estudiantes aprenden a manejar su ansiedad y a trabajar bajo presión" (Udoewa, 2023, p. 47). Este patrón, mencionado 3 veces, sugiere que estas actividades pueden ser beneficiosas para desarrollar habilidades de manejo del estrés. La compasión hacia compañeros es una habilidad que se puede reforzar mediante las "escape rooms". Estas actividades promueven la empatía y la cooperación, en el que alentan a los estudiantes a mostrar compasión y apoyo mutuo. "Las escape rooms proporcionan un entorno donde la

compasión y el apoyo entre compañeros son esenciales para el éxito" (Zhang et al., 2022, p. 40). Este patrón, mencionado 6 veces, subraya la importancia de estas actividades para fomentar un ambiente escolar más humano y solidario.

La justicia en conflictos escolares es una competencia que se desarrolla a través de las "escape rooms", donde los estudiantes aprenden a manejar disputas de manera justa y equitativa. "El diseño de las escape rooms incluye situaciones de conflicto que requieren soluciones justas, para ayudar a los estudiantes a practicar la justicia en sus interacciones" (Agreda, Ortiz y Rodríguez, 2022, p. 23). Este patrón, mencionado 10 veces, destaca la relevancia de estas actividades para promover una cultura de justicia en las instituciones educativas. La defensa de compañeros vulnerados es una habilidad que se puede potenciar mediante las "escape rooms", donde los estudiantes aprenden a proteger y apoyar a los más vulnerables. "Las escape rooms crean escenarios donde los estudiantes deben defender y apoyar a sus compañeros, fortaleciendo así su sentido de justicia y empatía" (Nicholson, 2018, p. 50). Este patrón, mencionado 6 veces, resalta la importancia de estas actividades para desarrollar una cultura de apoyo y defensa de los derechos en el entorno escolar.

La reacción ante emergencias escolares es otra competencia que se puede practicar en las "escape rooms". Estas actividades preparan a los estudiantes para manejar situaciones de emergencia con calma y eficacia. "Las escape rooms simulan situaciones de emergencia que requieren respuestas rápidas y efectivas, en el que contribuye a los estudiantes a desarrollar estas habilidades" (Dos Santos, 2019, p. 68). Este patrón, mencionado 10 veces, sugiere que estas actividades son vitales para la preparación de los estudiantes ante emergencias.

Mantener la calma en situaciones emocionales escolares es una habilidad que se refuerza mediante las "escape rooms". Estas actividades proporcionan un entorno controlado donde los estudiantes pueden practicar el manejo de sus emociones bajo presión. "Participar en escape rooms permite a los estudiantes aprender a mantener la calma y gestionar sus emociones en situaciones tensas" (García, 2019, p. 33). Este patrón, mencionado 9 veces, indica que estas actividades son útiles para desarrollar la resiliencia emocional. La reacción a injusticias escolares es una competencia crucial que se puede practicar en las "escape rooms". Estas actividades crean escenarios donde los estudiantes deben identificar y reaccionar ante situaciones injustas, para generar una mayor conciencia y acción proactiva. "Las escape rooms incluyen desafíos que requieren que los estudiantes identifiquen y respondan a injusticias, para mejorar su capacidad de respuesta ética" (Pscheidt y das Graças, 2021, p. 20). Este patrón, mencionado 5 veces, subraya la importancia de estas actividades para fomentar un sentido de justicia en el entorno escolar.

El sentimiento de impotencia en conflictos escolares es un desafío que puede mitigarse mediante las "escape rooms". Al proporcionar un entorno donde los estudiantes pueden practicar la resolución de conflictos, estas actividades ayudan a reducir la sensación de impotencia. "Las escape rooms permiten a los estudiantes experimentar y superar sentimientos de impotencia al resolver conflictos, consolidar su confianza y habilidades de gestión" (Udoewa, 2023, p. 50). Este patrón, mencionado 8 veces, resalta la relevancia de estas actividades para empoderar a los estudiantes en la resolución de conflictos. La ansiedad en situaciones tensas escolares puede ser un obstáculo significativo para los estudiantes, y las "escape rooms" ofrecen un entorno seguro para practicar el manejo de esta ansiedad. "Al participar en actividades estructuradas y desafiantes como las escape rooms, los estudiantes

aprenden a manejar su ansiedad y a trabajar bajo presión" (Udoewa, 2023, p. 47). Este patrón, mencionado 3 veces, sugiere que estas actividades pueden ser beneficiosas para desarrollar habilidades de manejo del estrés, permiten a los estudiantes enfrentar mejor las situaciones tensas en el entorno escolar.

La desconexión emocional con compañeros es un problema que puede mitigarse mediante el uso de "escape rooms". Estas actividades fomentan la interacción y la colaboración, ayudan a los estudiantes a reconectarse emocionalmente con sus pares. "Las escape rooms ofrecen oportunidades para que los estudiantes se involucren y se reconecten emocionalmente con sus compañeros" (Dos Santos, 2019, p. 65). Este patrón, mencionado 5 veces, sugiere que estas actividades pueden ser una solución efectiva para combatir la desconexión emocional en las instituciones educativas, para generar una mayor cohesión social entre los estudiantes.

La indiferencia ante los problemas de los compañeros es otra área que puede abordarse mediante actividades gamificadas. Las "escape rooms" crean un entorno donde los estudiantes deben trabajar juntos y apoyarse mutuamente, en una apuesta en contra de la indiferencia. "La participación en escape rooms fomenta un sentido de comunidad y apoyo mutuo, reduciendo la indiferencia entre los estudiantes" (García, 2019, p. 30). Este patrón, mencionado 7 veces, resalta la importancia de estas actividades para mejorar la empatía y la solidaridad en el entorno escolar, contribuyen a un ambiente más comprensivo y cooperativo. La resistencia a opiniones opuestas puede ser un obstáculo en la comunicación efectiva, pero las "escape rooms" pueden ayudar a los estudiantes a superar este desafío. "Las actividades de escape room obligan a los estudiantes a considerar y respetar diferentes opiniones y perspectivas para resolver problemas" (Pscheidt y das Graças, 2021, p. 18). Este patrón,

mencionado 4 veces, indica que estas actividades son útiles para enseñar a los estudiantes a manejar la diversidad de pensamientos de manera constructiva, para generar una cultura de diálogo y respeto mutuo.

La compasión hacia compañeros es una habilidad crucial que se puede reforzar mediante las "escape rooms". Estas actividades promueven la empatía y la cooperación, alentan a los estudiantes a mostrar compasión y apoyo mutuo. "Las escape rooms proporcionan un entorno donde la compasión y el apoyo entre compañeros son esenciales para el éxito" (Zhang et al., 2022, p. 40). Este patrón, mencionado 6 veces, subraya la importancia de estas actividades para fomentar un ambiente escolar más humano y solidario, donde los estudiantes se sientan valorados y apoyados. La justicia en conflictos escolares es una competencia que se desarrolla a través de las "escape rooms", donde los estudiantes aprenden a manejar disputas de manera justa y equitativa. "El diseño de las escape rooms incluye situaciones de conflicto que requieren soluciones justas, ayudan a los estudiantes a practicar la justicia en sus interacciones" (Agreda, Ortiz y Rodríguez, 2022, p. 23). Este patrón, mencionado 10 veces, destaca la relevancia de estas actividades para promover una cultura de justicia en las instituciones educativas, fortalece la capacidad de los estudiantes para resolver conflictos de manera imparcial y equitativa.

La defensa de compañeros vulnerados es una habilidad que se puede potenciar mediante las "escape rooms", donde los estudiantes aprenden a proteger y apoyar a los más vulnerables. "Las escape rooms crean escenarios donde los estudiantes deben defender y apoyar a sus compañeros, consolida su sentido de justicia y empatía" (Nicholson, 2018, p. 50). Este patrón, mencionado 6 veces, resalta la importancia de estas actividades para desarrollar una cultura de apoyo y defensa de los derechos en el entorno escolar, aseguran

que todos los estudiantes se sientan seguros y valorados. La reacción ante emergencias escolares es otra competencia que se puede practicar en las "escape rooms". Estas actividades preparan a los estudiantes para manejar situaciones de emergencia con calma y eficacia. "Las escape rooms simulan situaciones de emergencia que requieren respuestas rápidas y efectivas, ayudan a los estudiantes a desarrollar estas habilidades" (Dos Santos, 2019, p. 68). Este patrón, mencionado 10 veces, sugiere que estas actividades son vitales para la preparación de los estudiantes ante emergencias, mejoran su capacidad de respuesta en situaciones críticas.

Mantener la calma en situaciones emocionales escolares es una habilidad que se refuerza mediante las "escape rooms". Estas actividades proporcionan un entorno controlado donde los estudiantes pueden practicar el manejo de sus emociones bajo presión. "Participar en escape rooms permite a los estudiantes aprender a mantener la calma y gestionar sus emociones en situaciones tensas" (García, 2019, p. 33). Este patrón, mencionado 9 veces, indica que estas actividades son útiles para desarrollar la resiliencia emocional, ayudan a los estudiantes a enfrentar mejor las adversidades. La reacción a injusticias escolares es una competencia crucial que se puede practicar en las "escape rooms". Estas actividades crean escenarios donde los estudiantes deben identificar y reaccionar ante situaciones injustas, para una mayor conciencia y acción proactiva. "Las escape rooms incluyen desafíos que requieren que los estudiantes identifiquen y respondan a injusticias, mejoran su capacidad de respuesta ética" (Pscheidt y das Graças, 2021, p. 20). Este patrón, mencionado 5 veces, subraya la importancia de estas actividades para fomentar un sentido de justicia en el entorno escolar, capacitan a los estudiantes para actuar contra las injusticias.

El sentimiento de impotencia en conflictos escolares es un desafío que puede mitigarse mediante las "escape rooms". Al proporcionar un entorno donde los estudiantes pueden practicar la resolución de conflictos, estas actividades ayudan a reducir la sensación de impotencia. "Las escape rooms permiten a los estudiantes experimentar y superar sentimientos de impotencia al resolver conflictos, fortaleciendo su confianza y habilidades de gestión" (Udoewa, 2023, p. 50). Este patrón, mencionado 8 veces, resalta la relevancia de estas actividades para empoderar a los estudiantes en la resolución de conflictos, dándoles herramientas prácticas para enfrentar y superar los desafíos.

La estrategia colaborativa es fundamental en las "escape rooms", y su implementación puede mejorar la dinámica de grupo y la empatía entre los estudiantes. "El trabajo colaborativo en las escape rooms fomenta la cooperación y el apoyo mutuo, esenciales para el éxito de la actividad" (Nicholson, 2018, p. 53). Este patrón, mencionado 4 veces, resalta la importancia de las estrategias colaborativas para fortalecer las relaciones interpersonales y promover un ambiente de trabajo en equipo eficaz. El uso de herramientas digitales en "escape rooms" también puede facilitar la comprensión emocional y la resolución de problemas. "Las herramientas digitales integradas en el escape rooms permiten a los estudiantes desarrollar habilidades tecnológicas y emocionales simultáneamente" (García, 2019, p. 35). Este patrón, mencionado 2 veces, indica que la incorporación de la tecnología en estas actividades no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también mejora la capacidad de los estudiantes para manejar sus emociones y trabajar en equipo.

La motivación colaborativa es un aspecto que se puede fomentar mediante las "escape rooms". Estas actividades no solo motivan a los estudiantes a trabajar juntos, sino que también promueven un sentido de logro compartido. "Las escape rooms inspiran a los

estudiantes a colaborar y a alcanzar objetivos comunes, refuerzan su motivación intrínseca" (Zhang et al., 2022, p. 45). Este patrón, mencionado 2 veces, subraya la importancia de estas actividades para impulsar la colaboración y la motivación entre los estudiantes. Finalmente, la reflexión emocional y su aplicación en actividades como las "escape rooms" puede mejorar la inteligencia emocional de los estudiantes. "Las escape rooms ofrecen un entorno donde los estudiantes pueden reflexionar sobre sus emociones y aprender a aplicarlas en contextos prácticos" (Pscheidt y das Graças, 2021, p. 25). Este patrón, mencionado 3 veces, sugiere que estas actividades son vitales para el desarrollo de la inteligencia emocional, ayudan a los estudiantes a comprender y gestionar mejor sus emociones en diferentes situaciones.

Además, es crucial abordar las preocupaciones iniciales sobre el uso de tecnología en el aula y explorar cómo estas pueden ser superadas para lograr una integración efectiva. Pereira, Sampaio, Quadro y Mascarenhas (2019) destacan la importancia de gestionar de manera intencional y orientada la tecnología hacia objetivos educativos claros, promoviendo un uso equilibrado que maximice los beneficios educativos y minimice las distracciones (p. 63). "La integración de la tecnología debe ser intencional y orientada hacia objetivos educativos claros, asegurando que los estudiantes aprovechen sus beneficios mientras se minimizan las distracciones" (Pereira et al., 2019, p. 65). Este enfoque permite que la tecnología complemente los métodos tradicionales de enseñanza, ofreciendo nuevas oportunidades de aprendizaje y mejorando la experiencia educativa sin reemplazar completamente los métodos existentes.

Por otro lado, Agreda, Ortiz y Rodríguez (2022) sugieren que las actividades gamificadas, como los escape rooms, son particularmente eficaces para superar estas preocupaciones iniciales al crear entornos de aprendizaje dinámicos y colaborativos (p. 12).

Este tipo de actividades no solo ayudan a los estudiantes a desarrollar competencias digitales, sino que también fomentan la creatividad y la imaginación, lo cual es esencial en el contexto educativo moderno. "Más del 95% de los estudiantes consideran que los escape rooms son actividades gamificadas que benefician el proceso de enseñanza-aprendizaje y les permiten aplicar su conocimiento en entornos hipotéticos que podrían encontrar en su futuro profesional" (Agreda et al., 2022, p. 15).

Asimismo, Nicholson (2018) aporta una perspectiva positiva sobre la implementación de actividades tecnológicas en el aula, señalando que los escape rooms pueden proporcionar una plataforma para el aprendizaje activo y colaborativo. "Los escape rooms educativos permiten a los estudiantes aplicar el conocimiento de manera práctica, promoviendo la colaboración y el aprendizaje activo" (Nicholson, 2018, p. 47). Esta metodología no solo mantiene a los estudiantes comprometidos, sino que también les proporciona habilidades prácticas que pueden ser aplicadas en situaciones del mundo real, aumentando así su preparación y competencia.

Dos Santos (2019) sugiere que, aunque la tecnología puede ser una fuente de distracción, su uso adecuado y controlado puede mitigar estos efectos negativos. "Es fundamental educar a los estudiantes sobre el uso responsable de la tecnología para maximizar sus beneficios y minimizar los riesgos asociados" (Dos Santos, 2019, p. 61). Esto implica desarrollar estrategias que promuevan el uso equilibrado de la tecnología, enfocándose en actividades que fomenten el aprendizaje y la colaboración, y evitando aquellas que puedan llevar a la distracción.

CONCLUSIONES

La implementación de acertijos digitales de escape room como herramienta pedagógica para promover la empatía escolar en estudiantes de décimo grado en la Institución Educativa Palmira mostró resultados positivos en diversos aspectos. Durante el proyecto, se observó una mejora en la construcción de habilidades de empatía de los estudiantes, reflejada en su capacidad para comprender y responder a las emociones de sus compañeros. La empatía y la comprensión interpersonal fueron esenciales en las interacciones sociales y emocionales dentro del contexto escolar. Este proyecto destacó su importancia al crear un entorno donde los estudiantes practicaron estas habilidades de manera significativa. Las actividades interactivas con interfaz digital y colaborativas promovieron un ambiente de aprendizaje significativo, que fortaleció las relaciones interpersonales y fomentó un sentido de comunidad y apoyo mutuo.

Los estudiantes percibieron de manera crítica el exceso de uso de juegos digitales, indicando que, aunque estos podían ser entretenidos, también podían generar distracción y escapismo. Esta reflexión subrayó la necesidad de equilibrar el uso de la tecnología en contextos educativos, promoviendo actividades que realmente contribuyeran al desarrollo de habilidades y conocimientos. Las percepciones de los estudiantes sobre los juegos digitales destacaron la importancia de diseñar prácticas educativas que utilizaran la tecnología de manera efectiva, evitando su uso excesivo que pudiera perjudicar el rendimiento académico y el desarrollo personal.

El diseño de acertijos digitales de escape room específicos para la educación en empatía fue un proceso detallado que integró elementos emocionales y cognitivos. Los acertijos se construyeron para que los estudiantes trabajaran juntos y se comunicaran eficazmente. Este enfoque ayudó a que los estudiantes desarrollaran sensibilidad sobre la temática de la empatía, simulando situaciones donde ese valor fuera crucial en las prácticas de relacionarse con los demás. Las formas de empatía activa con compañeros y empatía imaginativa fortalecieron las relaciones interpersonales y fomentaron un ambiente escolar armónico. El diseño cuidadoso y la implementación estructurada aseguraron que los objetivos de la investigación en el componente de la intervención pedagógica se alcanzaran eficazmente, subrayando la importancia de materializar acciones de empatía activa en la práctica diaria de los estudiantes.

En el ciclo de observación, se mostró que los estudiantes eran más propensos a presentar comportamientos empáticos, como el apoyo mutuo y la comprensión emocional. Las actividades de escape room digital proporcionaron un entorno seguro y controlado para practicar la empatía sin temor a juicios negativos. Existió una jerarquía en las preocupaciones sobre empatía y apoyo emocional, donde la empatía activa con compañeros fue la más mencionada, indicando su relevancia en la práctica diaria de los estudiantes. En contraste, la vulnerabilidad emocional en ayuda a compañeros recibió menos atención y posiblemente menos intervención en el discurso educativo actual.

Los estudiantes también compartieron experiencias sobre cómo el uso excesivo de juegos digitales afectó sus habilidades de concentración y rendimiento académico. Este testimonio reforzó la necesidad de una gestión adecuada del tiempo y el uso consciente de la tecnología en la educación. Promover el uso responsable de la tecnología podía maximizar sus beneficios educativos y minimizar los riesgos asociados.

Los estudiantes que participaron en estas actividades reportaron sentirse más conectados emocionalmente con sus compañeros y más apoyados en sus esfuerzos académicos. La mejora en la empatía contribuyó a una disminución de los conflictos interpersonales y a una mayor colaboración en el aula. Además, los estudiantes demostraron una mayor motivación y compromiso con sus estudios, sugiriendo que la empatía y el bienestar emocional estaban intrínsecamente ligados al éxito académico. La comprensión de perspectivas ajenas fue crucial en la dinámica escolar, y los estudiantes que practicaron la empatía tendieron a mejorar en la interacción y entendimiento de sus compañeros, promoviendo un ambiente de respeto y colaboración.

La pregunta de investigación sobre cómo desarrollar y evaluar la efectividad de la implementación de acertijos digitales de escape room para promover la empatía escolar se respondió de manera concluyente. A través de un diseño cuidadoso, implementación efectiva y evaluación rigurosa, se demostró que los acertijos digitales de escape room eran una herramienta valiosa para desarrollar la empatía entre los estudiantes. Las actividades no solo enseñaron a los estudiantes sobre la empatía, sino que también les permitieron practicarla en un entorno seguro y estructurado. Los resultados indicaron que los estudiantes desarrollaron habilidades de empatía que perduraron más allá de las actividades del aula, mejorando su comportamiento y relaciones interpersonales en general. La preparación antes de criticar y la

reflexión emocional, aunque menos comunes, representaron una oportunidad para fortalecer estas habilidades a través de actividades educativas que promovieran la empatía y la objetividad emocional.

En futuras investigaciones, sería valioso explorar cómo diferentes tipos de acertijos digitales podían influir en el desarrollo de otras competencias socioemocionales, como la resiliencia y la resolución de conflictos. Además, investigar la implementación de estas herramientas en diferentes contextos educativos, como en otras edades o en entornos con diferentes necesidades educativas, podría proporcionar una comprensión más amplia de su efectividad. La integración de tecnologías emergentes, como la realidad aumentada o virtual, en el diseño de los acertijos también podría ser un área interesante para explorar, ya que estas tecnologías tenían el potencial de crear experiencias de aprendizaje más inmersivas y efectivas. La desconexión emocional y la indiferencia ante problemas de compañeros reflejaban una falta de cohesión y compasión en el entorno escolar, dificultando la gestión de diferencias y la creación de un ambiente colaborativo.

La posibilidad de personalización de estos acertijos para abordar las necesidades específicas de diferentes grupos de estudiantes aseguraría que cada estudiante tuviera la oportunidad de desarrollar plenamente sus habilidades de empatía y otras competencias socioemocionales. Además, la investigación podría expandirse para incluir un análisis comparativo entre diferentes métodos de enseñanza de la empatía, como programas basados en la lectura y discusión de literatura, juegos de rol y actividades de servicio comunitario.

Esta investigación subrayó la importancia de preparar a los estudiantes para un mundo menos hostil donde la empatía y la comprensión fueran esenciales. Las habilidades de empatía no solo mejoraban las relaciones interpersonales, sino que también eran fundamentales para la colaboración y el éxito en un entorno escolar diverso. Al desarrollar herramientas educativas que promovieran estas habilidades, se podía contribuir significativamente a la formación de ciudadanos capaces de trabajar juntos de manera efectiva y respetuosa. Las estrategias colaborativas y el uso de herramientas digitales en actividades como el escape room facilitaron la comprensión emocional y el trabajo en equipo, sin sustituir la importancia de la interacción humana y el apoyo emocional.

10. BIBLIOGRAFÍA

Agreda, M. A., Ortiz, A. M., & Rodríguez, J. (2020). The Digital Competence in the Initial Training. Escape Rooms: Gamified Activities for the Training of Education Professionals. *International Association for Development of the Information Society*.

Bardin, L. (1991). Análisis de contenido (Vol. 89). Madrid: Ediciones Akal.

Barriendos, I. P., y Campos, D (2022). Incorporación del Escape Room en la escuela rural en Educación Primaria: propuesta de innovación educativa.

Blecourt, M. D. (2022). *The Impact of Virtual Reality on Social Processes in Escape Rooms*.

Dos santos, B. D. (2019) Lúdico e o Escape Room-caminhos para aprendizagem. *UNISANTA Humanitas–p*, 57-66.

Carrillo L., García C. y Guillamón, A. (2021). Escape Room Coronavirus COVID-19 en escolares de Educación Primaria. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 218-238.

Elliot, J. (2005). El cambio educativo desde la investigación acción. (4ta.ed.). España: Ediciones Morata.

Frentz, J., Tuchscherer, M., & Wiepcke, C. (2022). Gamified Sustainable Entrepreneurship Education–A digital Educational Escape Room for economy classes in German High Schools. *STARTPLAY 2022*, 30.

Kemmis, S. y McTaggart, R. (1988). Cómo planificar la investigación acción. España: Laertes.

Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, (27), 71-79.

Nicholson, S. (2018). Creating engaging escape rooms for the classroom. *Childhood Education, 94*(1), 44-49.

Pereira, A. C., Sampaio, E., Quadro-Flores, P., & Mascarenhas, D. (2020). Outros modos de ensinar a aprender no 1.º CEB: Escape Room.

Latorre, A. (2004). La investigación-acción. *Conocer y cambiar la práctica educativa, 4*.

Linhares, K. C., & Moraes, T. D. S. (2023). O uso do escape room como recurso de ensino e aprendizagem de língua portuguesa no ensino médio.

Pscheidt, C. F. D. M., & das Graças Cleophas, M. (2021). Escape Room Pedagógico como uma estratégia de aprendizagem para o desenvolvimento das competências educacionais e desencadeamento do flow. *Revista Eletrônica Ludus Scientiae, 5*.

Segura-Robles, A., y Parra González, M. E. (2019). How to implement active methodologies in Physical Education: Escape Room.

Udoewa, V. (2023). Redesign of a Service-Learning Social Entrepreneurship Program for High School Students Part II:: Prototyping a Hybrid Expeditionary Service-Learning Model. *International Journal for Service Learning in Engineering, Humanitarian Engineering and Social Entrepreneurship, 18*(1), 1-34.

Zhang, F., Markopoulos, P., Bekker, T., Paule-Ruiz, M., & Schüll, M. (2022). Understanding design-based learning context and the associated emotional experience. *International Journal of Technology and Design Education, 32*(2), 845-882.

11. ANEXO

VERBATÍM ENTREVISTA PARTICIPANTE

P1:

Yo creo que en mi caso me ayudó a comprender mejor la manera en como empatizamos con los demás para saber que la empatía va más allá de ponerse en los zapatos del otro.

Me ayudaría primero escuchando de manera compasiva a las personas para que se desahoguen y bajar la intensidad de dicha situación.

La verdad en alguna situación de emergencia trataría de no involucrarme mucho, pero sí de manera que pueda aportar alguna solución para que empaticen un poco más sobre dicha situación y se solucione a lo bien.

Imaginándome siendo otra persona con problemas me hace empatizar y cuestionarme mucho el sufrimiento que puede estar pasando y que sería mejor apoyarla.

Ayudaría a mis compañeros con algunos conocimientos aprendidos para que ellos también puedan reforzar la información y superarnos más en la parte de convivencia diaria.

Porque con el escape room respondimos todo y entendimos más que es la empatía y cómo podemos mejorarla.

P2:

La práctica educativa nos ayuda con la empatía porque nos guía y nos cuestiona sobre cómo ser empáticos, entonces al responder estas preguntas podemos conocer un poco más sobre el tema, y aplicarlo en la vida.

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

Me imagino la situación de la otra persona y pienso en cómo se sentiría esa persona, no juzgándola; tratar de comprenderla, sin juzgar y mirar cómo puedo ayudar con algo.

Estos ejercicios me ayudan a pensar un poquito más porque puedo aprender a ser más empática, y sobre todo a actuar en una situación de emergencia.

Me ayudó porque nos cuestiona sobre cómo ser empáticos, entonces al responder estas preguntas podemos conocer un poco más sobre el tema, y aplicarlo en la vida.

A no dejar solas a las personas en el momento en el que se estén sintiendo mal, a aportar desde lo que pueda, y si es el caso a buscar ayuda.

P3:

Yo utilizo la empatía imaginativa para mejorar mis compañeros imaginando cómo se sienten y así pensar una solución como si me pasara a mí algo similar.

Pues poniendo a trabajar juntos y así conocer los puntos de vista de los compañeros del equipo para asumir mejor los retos y las pruebas propuestas.

Podemos hablar con la persona; a veces ni siquiera se necesita hablar con la persona; pero sí hacerle ver con gestos y con actos que estamos apoyándola, que estamos con ella. Pero también si vemos que las cosas necesitan de la ayuda de una persona más especializada solicitar la ayuda.

Me enseñó que siempre tenemos que escuchar a los demás y no juzgar a las personas, analizar las diferentes versiones, ponerse en los zapatos de cada uno de los integrantes de la situación y discernir la mejor opción.

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

Primero conocer los dos puntos de vista y después si sentimos que no podemos decirle a un adulto a una persona que nos pueda ayudar.

Porque al final todos somos personas y nos podemos unir entre nosotros.

Puede ser empezando por comprender la situación y recolectar la información necesaria para tener un panorama global de la situación. Después “ponernos en los zapatos del otro”.

Me ayudó mejor a entender y perspectivas de mis compañeros y pudimos ver diferentes respuestas.

Me ayudó de manera positiva para así comprenderlos mejor y así pasar un buen momento con ellos; y ayudarlos más adelante.

P4:

Puede fomentar la empatía ya que podemos saber más como es, y de qué se trata la empatía y aprenderá fomentarla ya que otras personas, ni siquiera saben que es la empatía y mucho menos como desarrollarla, es poderla practicar y ayudar a los demás.

Porque nos ayuda a conocer cómo involucrarnos en sus emociones y ser empáticos, escuchándonos atentamente y poniéndonos en su situación y así cuando nosotros estemos en una situación difícil también nos ayuden.

A mí me enseñó que la empatía es meterme en los zapatos del otro, sentir sus emociones, que siempre debemos apoyar a los demás a pesar de todo y ayudarlos a salir de eso por lo que están pasando. Esto nos hace tener una mejor relación social con los demás, conocer puntos

de vista diferentes y luego si me siento mal también me puedan ayudar y ser una mejor persona.

Porque me permite saber más sobre lo que es la empatía y cómo me ayuda emocionalmente ante mis problemas para poder ayudar a los demás a enfrentarlos como yo lo hice o lo haría.

La verdad el escape room me deja de enseñanza que siempre hay que tener compañerismo, compartir ideas libremente, apoyarnos en el equipo que estamos, responder de la mejor manera para y tener el juego sano.

Que no hay que juzgar a una persona sin antes conocerla; sin saber por lo que está pasando.

Que primero debemos saber su situación en conjunto para luego poder ayudarlo, no permitir que otros lo hagan si no pedirle que primero dialoguen y se escuchen para hacerlos reflexionar.

Porque me enseñó a no juzgar sin conocer cada parte de los implicados en un conflicto. A respirar antes de actuar, y a ponerme en la situación de la otra persona en el momento en que haya conflictos, para mí es difícil, pero ya vi que es importante.

P5:

La práctica educativa de escape room me ayudó a mi capacidad para ser una persona compasiva porque me preocupo más por las personas y pienso más en cómo se sienten y pensar que si algo así me pasara a mí; como podría solucionarlo.

Me motivan estas actividades porque trabajamos en equipo, comparto con compañeros con los que casi no me la llevo y comprendo cómo ser una persona empática.

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

Puede fomentar la empatía porque con base en las preguntas de escape room las personas y compañeros de aula pueden conocer al otro y conocer más sobre la empatía y mejorar la comunicación.

Porque en base en las preguntas todos respondíamos y ellas nos ayudaban a entender más a nuestros compañeros y para una emergencia tendríamos más la confianza para ayudarnos.

La empatía imaginativa me ayuda a comprender mejor la situación por la que están pasando los compañeros. También me ayuda a mejorar la comprensión de mí mismo. Me afecta el ver conflictos entre mis compañeros. No soy capaz de quedarme quieto. Actúo buscando solucionar la situación.

Realmente me ayudó a comprender los distintos puntos de vista de los demás y eso ayuda a comprender cómo se sienten los demás y cómo se pueden ayudar al momento de ver situaciones similares.

Me motiva porque me ayuda a saber más sobre los demás, lo que piensan y cómo ayudar en momentos difíciles.

Nos ayuda a comprender a los demás por medio de las preguntas hechas en el escape room; por las formas en que lo responden y para mejorar las situaciones tensas por medio de la escucha.

P6:

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

Podemos interactuar con los compañeros dialogando con las preguntas del escape room, podemos ser más amigos y llevarnos mucho mejor; ya que así resolvimos de una manera más fácil todos los desafíos y retos del juego.

Tenemos que escuchar a nuestros compañeros para entender su punto de vista y para tener mejor amistad y unas relaciones más sanas, que también con estos desafíos nos impulsan a la mejor convivencia entre nosotros.

La utiliza para hacer una mejor convivencia entre los compañeros de grado décimo, para no causar daño y mejorar las relaciones de amistad.

Puedo conocerlo, pero a la vez yo me desconozco. La verdad uno no sabría cómo ayudarlo porque uno no conoce en qué estado emocional está esa persona.

Debemos ser más sinceros con nosotros mismos, con los compañeros más vulnerados y además también me lleva a pensar que debemos ser mejores personas con las personas que están en una situación de desbalance.

Podemos practicar de manera creativa, podemos hacer juegos y jugar con los compañeros para entenderlos y compartir más, también nos dan herramientas para saber cómo actuar en una situación de emergencia.

Me queda como aprendizaje que siempre debemos apoyar a nuestros compañeros.

Con el escape room podemos comprender mejor las cosas para aplicar en caso de alguna situación conflictiva o problema que se nos presente.

P7:

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

A mí me motivó mucho el escape room porque esta actividad me gustó mucho, me parece bastante creativa y comprendí mejor todo lo que habíamos trabajado antes; la verdad me gustó bastante.

El escape room ha influido en mi capacidad para comprender sobre la empatía, pero lo más importante es para llevarlo a la práctica en el momento en el cual haya que utilizarla.

Porque me pongo en los zapatos de aquellas personas y pienso que no me afectarían emocionalmente porque siempre vas a querer ayudar a quien lo necesita brindándole las mejores respuestas.

Yo creo que, si nos ayuda mucho a fomentar la empatía porque interactuamos con nuestros compañeros desde el respeto, también dialogando bastante para poder avanzar en las pruebas y retos.

A mí me enseñó sobre la impulsividad. Uno no puede reaccionar impulsivamente frente a ninguna situación; a veces pasa en relación a las injusticias que vemos en el colegio, pero es importante conocer bien todo lo sucedido.

Me motivó para divertirme más con mis compañeros, para dialogar con más calidad y para reforzar la sana convivencia en el grupo.

A mí me enseñó a ser más compasivo con mis compañeros; a ser más sencillo, a comunicarme de mejor manera con todos, a no juzgar y a apoyar en las buenas y en las malas a nuestros amigos.

Porque al final todos somos personas y nos podemos unir entre nosotros.

P8:

Porque con el juego respondimos todo y entendimos más que es la empatía y cómo podemos mejorarla.

Reconociendo que los demás son diferentes a mí; pero también que puedo ser parte de ellos ayudando cuando lo necesiten.

Pues este juego me ayudó porque con él pensé mucho sobre lo importante que es la empatía y como tengo que comprender a los demás. Además, aprendí que a veces hay que desahogarnos con alguien para que nos ayude en nuestras peores situaciones.

Este escape room me ayudó porque sus respuestas tenían mucho que ver con la comprensión, con los demás y enseñándome que la empatía la voy aprendiendo cada día, en el colegio, con los compañeros.

Me ayudó porque entendí que tengo que tener empatía con ellos y más en situaciones difíciles y en las situaciones de emergencia, es como pensar en cómo se pueden sentir los demás para actuar correctamente.

Que ayudar a las otras personas desde la empatía es bien importante. Que debo estar para ellos, en especial en el momento en que lo necesiten.

P9:

Pues así podemos comprender el comportamiento y la actitud que ellos mantienen.

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

El juego nos motiva a hablar y compartir los diferentes puntos de vista, eso nos ayudó a practicar y mejorar la empatía.

Pues este juego me ayudó porque con todas las preguntas que nos dieron de allí podemos comprender mejor a los demás.

En mucho, porque en el comportamiento de ellos ya lo podemos comprender; entonces es más fácil aconsejarlo y ayudarlo.

Porque en base en las preguntas todos respondíamos y ellas nos ayudaban a entender más a nuestros compañeros y para una emergencia tendríamos más la confianza para ayudarnos.

Algunas veces, no siempre; porque hay en ocasiones en que tenemos algún choque con otras personas.

En mucho, porque yo así puedo comprender y entender a mis compañeros y mejorar nuestra amistad y la verdad también la convivencia en el grupo.

Pues este juego me ayudó porque con todas las preguntas que nos dieron de allí podemos comprender mejor a los demás.

P10:

Estas prácticas me han preparado de una forma positiva para comprender mejor a mis compañeros, y que no me importen las críticas de los demás.

Los puedo ayudar de una manera significativa ya que pueden convivir con compañeros de aula, con los compañeros del colegio; y así empezar en el mundo de la empatía.

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

Me enseñó también la empatía y sé que si yo fuera esa persona y estuviera pasando por ese momento, me sentiría bien si alguien se acerca con actitudes de escucha, de comprensión, para acompañar.

Pues a mí me ayudó a comprender mejor la empatía para así ponerla en práctica con mis compañeros.

Yo sí me siento más capacitado; en el sentido de comunicar: palabras y sentimientos que son buenos y que nos hacen bien al alma. Frente a situaciones difíciles, es bueno dar a conocer todo esto para que mis compañeros no se dejen atrasar de su conocimiento.

Si me preparara para situaciones de emergencia porque ya uno conoce qué puede hacer frente a ese tipo de situaciones. Emocionalmente, pues la verdad es que estas actividades le dan paso a uno para hablar de otras cosas con los compañeros y es algo muy valioso.

Porque si superaba los desafíos podía comprender más la empatía y así aprender a serlo, me siento con la capacidad de apoyar, porque me pongo en la situación de las personas y sé que si yo estuviera ahí me gustaría que me ayudaran.

Me ayudó de manera positiva para así comprenderlos mejor y así pasar un buen momento con ellos; y ayudarlos más adelante.

P11:

Puede fortalecer la empatía ya que es un juego divertido donde hay varias opciones de respuesta uno se puede comunicar con el grupo de trabajo para compartir ideas y dar una

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

solución mejor y así contribuimos a la justicia en conflictos porque uno se hace más empáticos con los demás jugando.

Porque me pongo en los zapatos de aquellas personas y pienso que no me afectarían emocionalmente porque siempre vas a querer ayudar a quien lo necesita brindándole las mejores respuestas.

Pues este escape room me involucra emocionalmente con mis compañeros para tomar una decisión más estricta y creo que también nos capacita para una situación de emergencia ayudándonos mutuamente porque tenemos la confianza de compartir nuestras ideas y salir adelante.

El escape room me enseñó que hay que tratar bien a los compañeros, porque todos tenemos el mismo valor; somos seres geniales y sentimos. Por eso es importante la empatía.

Porque estoy en una edad donde uno madura más y el tema de la empatía es indispensable para tener habilidades, con la sociedad y bienestar. También es importante buscar apoyo en situaciones difíciles, salir adelante y comprender mis emociones.

Primero porque me da un aprendizaje muy lindo de la empatía y me ayuda a comprender mejor las perspectivas de los demás y uno aprende a controlar nuestras propias emociones.

P12:

Para mí me ayuda a entender a los demás y a no criticarlos por su físico y por su forma de ser, tenemos que ser más empáticos y ponernos en los zapatos del otro.

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

En mi opinión, me puede ayudar a mejorar mis emociones y a controlarme a mí misma, siendo muy compasiva conmigo misma y con los demás. La empatía me ayuda a mejorar mis relaciones con los compañeros.

La práctica educativa me permite practicar muchas emociones; como cuando me enfrento a un problema; en la cancha de fútbol o en la vida real; siento que en esos momentos no tengo mucha empatía; entonces recuerdo lo que hacemos aquí; me calmo, respiro, espero un momento y mantengo tranquilidad.

Me enseña que hay que ser muy tolerantes y empáticos en un problema; no juzgar sin conocer la totalidad de la situación, y poner en práctica la empatía cuando hayan situaciones complejas.

La empatía ha influido en mi personalidad: soy más tolerante con mis compañeros; ellos también me han ayudado mucho a ser una persona más empática.

Me siento con más capacidad cuando los compañeros me escuchan, piden mi opinión cuando trabajamos en grupo nos apoyamos unos a otros, eso me hace sentir una persona empática.

Yo sí me siento más capacitado en el sentido en que ya tengo un conocimiento sobre los sentimientos. Una de las cosas muy importantes en momentos de conflicto es que hay que tomar las cosas con tranquilidad, respirando.

P13:

Puede ser que sí, pero no me entrometo en ese tipo de cosas ya que no me afecta emocionalmente.

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

El juego nos lleva a hablar con compañeros con los que casi no hablo. Eso me gustó. Frente al tema de las críticas, uno va disminuyendo la criticadera cuando se acerca a las personas desde otro punto de vista.

Me ayuda a ser una persona más compasiva ya que la práctica de la empatía ayuda a mejorar el ambiente de la convivencia escolar.

Me ayudó mejor a entender y perspectivas de mis compañeros y pudimos ver diferentes respuestas.

Me ayudó a comprender y entender que no siempre mi punto de vista es el correcto y que debo escuchar mejor a mis compañeros y me ayuda en el control de las emociones para evitar conflictos.

Podemos ver que en escape room salen preguntas muy interesantes sobre la empatía emocionalmente muy conforme con el juego.

En mucho, porque en el comportamiento de ellos ya lo podemos comprender; entonces es más fácil aconsejarlo y ayudarlo.

Un sentido protector como ejercitar la empatía, el amor y el respeto.

P14:

Nos puede ayudar a comprender algunos términos y entender mejor de una forma dinámica cómo funciona la empatía y como se fomenta.

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

Nos ayuda a entender que la empatía no es solo una simple palabra, sino que también son hechos; que se pueden manejar en distintas situaciones, nos muestra que las perspectivas también influyen.

Pues me ayudó a comprender las emociones a las que me enfrento cuando se trata de la frustración y las emociones que nos surgen a todos los del equipo cuando se trata de resolver desafíos y encontrar el código.

El ver cómo trabajaban en grupo y se experimentan distintas emociones me ayudó a entender cómo se ponen en los zapatos de los demás y cómo somos lo suficientemente empáticos como para lograr entendernos y lograr ponernos de acuerdo. Para mí eso también nos ayuda a entender y reforzar nuestros sentimientos y empatía nuestra empatía.

Compartir con los compañeros actividades de este tipo es bien interesante; sobre todo para aprender a manejar situaciones complicadas y también para evitar cosas malucas.

P15:

Muy buena porque trabajamos en equipo y de una manera muy adecuada; más ame.

Para mitigar la comprensión con ellos mismos, y darles a conocer palabras y actitudes discretas y amorosas para que nos podamos formar en ser personas compasivas.

En la perspectiva de bienestar es interesante escuchar lo que piensa cada uno, porque eso lo ayuda a uno a cuestionarse sobre la temática trabajada. Y también es importante que lo escuchen a uno. Yo me sentí muy bien, creo que frente a una situación difícil ya me siento con más seguridad para afrontarla.

Compartir con los compañeros actividades de este tipo es bien interesante; sobre todo para aprender a manejar situaciones complicadas y también para evitar cosas malucas.

Para mí sí me ayuda a comprenderlos mejor y a ayudarlos en un futuro en los momentos en los cuales se sientan mal.

P16:

Me ayuda en el sentido de ponerme en el lugar del otro... ver las cosas desde otro punto de vista... no me gusta que las personas a mi alrededor se encuentren tristes o llorando. Trato de dar lo mejor de mí en esos casos, me vinculo con los compañeros que están tristes. Eso no es tan bueno, o mejor dicho me hace falta poner límites.

Había retos donde nos sentíamos frustrados. Ahí comprendí a los compañeros. En la casa siempre me inculcan terminar lo que inicié; pero comprendo porque los otros se desaniman cuando no logran conseguir un objetivo de primera vez. Sentirnos seguros y felices nos ayuda a estar bien.

Si me preparara para situaciones de emergencia porque ya uno conoce qué puede hacer frente a ese tipo de situaciones. Emocionalmente, pues la verdad es que estas actividades le dan paso a uno para hablar de otras cosas con los compañeros y es algo muy valioso.

Yo sí me siento más capacitado en el sentido en que ya tengo un conocimiento sobre los sentimientos. Una de las cosas muy importantes en momentos de conflicto es que hay que tomar las cosas con tranquilidad, respirando.

EMPATÍA ESCOLAR A TRAVÉS DE ACERTIJOS DIGITALES-MIE

El juego es bueno porque todos dan su punto de vista, y así todos ayudan en la solución de los desafíos. En situaciones de conflicto entre mis compañeros, si me afecta; pero busco ser mediador para poder mejorar el conflicto que se presente.

P17:

Me ha influido mucho mejor para saber comprender y entender las situaciones de los demás y así ayudarlos mejor.

Me motivaron, en el sentido de aceptar la ayuda de otras personas que pueden comprender de una mejor manera los ejercicios, y muchas veces así pasa en la vida; me cuesta aceptar ayuda de los demás.

Me ayudó a comprender y entender que no siempre mi punto de vista es el correcto y que debo escuchar mejor a mis compañeros y me ayuda en el control de las emociones para evitar conflictos.

Nos conecta, enormemente ya que estamos todos unidos ante las adversidades que se ponen en frente. De esta manera nos ayudamos entre todos teniendo más soluciones frente a los problemas del compañerismo, de la convivencia.

Me ayudó a implementarme mucho más en actividades grupales con mis compañeros de equipo y así tener apoyo en situaciones de emergencia y ayudar a mis compañeros.

RELATOS-DIARIO ESTUDIANTE

E1

Antes de participar en el escape room digital, me preocupaba que usar tanta tecnología pudiera hacernos olvidar cómo aprender sin ella. Sin embargo, mi experiencia fue muy positiva. Durante la actividad, utilizamos la tecnología de una manera que nos ayudó a desarrollar habilidades importantes como escuchar y trabajar en equipo. Aunque tuvimos que manejar el celular, lo más relevante fue la colaboración con mis compañeros para verificar las respuestas correctas. Este tipo de actividad educativa es genial porque nos enseña habilidades que no siempre practicamos, como la empatía. Recuerdo que había cosas que no sabía al principio, pero que luego entendí y pude relacionar con mis propias experiencias, lo cual fue muy enriquecedor. Sin embargo, hay una crítica que quiero hacer. En general, creo que la tecnología puede ser una herramienta poderosa, pero también puede distraernos. He visto cómo juegos como Freefire no aportan nada positivo y solo sirven para escaparnos y gastar dinero innecesariamente. Estos juegos nos alejan de actividades que realmente nos benefician y desarrollan nuestras habilidades. En contraste, el escape room digital fue una experiencia educativa que nos enseñó nuevas habilidades de manera efectiva y divertida. Me gustó especialmente cómo el trabajo en equipo nos ayudó a fortalecer nuestras relaciones y a entender mejor a nuestros compañeros. Aun así, debemos ser conscientes de no confiar demasiado en la tecnología para aprender. Si bien el escape room fue positivo, es crucial no reemplazar por completo las experiencias de aprendizaje tradicionales, como la lectura y el estudio sin dispositivos electrónicos. Mantener un equilibrio en el uso de la tecnología es vital para evitar problemas como la reducción de la capacidad de memoria y la falta de concentración, que pueden surgir del uso intensivo de juegos digitales.

E2

Al comenzar la actividad del escape room digital, me preguntaba si estar todo el tiempo con tecnología podría hacernos olvidar habilidades importantes que se desarrollan mejor sin dispositivos. Sin embargo, la práctica del escape room digital me pareció una actividad muy educativa y entretenida. Me gustó mucho porque aprendí cosas interesantes para la vida y no sentí que estuviéramos usando la tecnología en exceso. Aunque usamos tecnología, no fue de manera desmedida, y eso me pareció positivo. A pesar de que en mi rutina personal suelo estar muy pendiente de las redes sociales, en esta actividad el uso del celular fue apropiado y necesario para la tarea. Aun así, hay una crítica que debo hacer. Aunque la tecnología fue utilizada adecuadamente durante la actividad, me doy cuenta de que fuera de la escuela, muchas veces abusamos de los dispositivos tecnológicos. Pasar mucho tiempo en redes sociales puede ser perjudicial, causando distracción, falta de concentración, y deterioro de habilidades críticas como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Es importante que aprendamos a gestionar mejor nuestro tiempo frente a las pantallas para evitar estos efectos negativos. Durante la actividad, el uso controlado del celular fomentó la colaboración y la resolución de problemas en equipo. Esto no solo nos enseñó habilidades técnicas, sino también habilidades sociales y de comunicación. Sin embargo, debemos tener cuidado de no volvernos demasiado dependientes de la tecnología para aprender, olvidando la importancia de métodos de estudio más convencionales. Para prevenir problemas como la fatiga mental y la reducción de la capacidad de memoria, es esencial balancear el aprendizaje digital con actividades más tradicionales.

E3

Desde el inicio de la actividad del escape room digital, me preocupaba que usar tanto la tecnología pudiera hacernos perder la habilidad de concentrarnos en tareas sin dispositivos. A pesar de estas preocupaciones, la actividad del escape room digital fue muy interesante y diferente para mí. Me gustó mucho porque me permitió relacionarme mejor con mis compañeros. Me gustaría que se hicieran más actividades de este tipo, ya que ayudan a conocer mejor a los otros y a trabajar en equipo. En cuanto a mejorar la educación en empatía, creo que las preguntas podrían ser más profundas para conocer mejor a las personas. Aunque no vi ningún uso inadecuado de las TIC durante la actividad, creo que es importante seguir haciendo actividades que fomenten la interacción personal y el conocimiento mutuo. La verdad, esa actividad estaba muy interesante, a mí me gustó, me pareció diferente. Lo que me gustó de ese ejercicio fue el relacionarme más con mis compañeros. Me gustaría que se hicieran más actividades de ese tipo. A mí me ayudó a conocer a los otros. Para mejorar, profe, me gustaría que las preguntas fueran más profundas en el sentido de que nos lleven a conocer más a las otras personas. Solo eso. Profe, para mejorar, lo que ya le comenté. De resto, la verdad, me gustó. Mantener un equilibrio entre actividades tecnológicas y métodos de aprendizaje más tradicionales puede ayudarnos a evitar problemas como la reducción de la capacidad de memoria y la falta de concentración, que podrían surgir del uso excesivo de juegos digitales.

E4

Al iniciar la actividad del escape room digital, estaba preocupado por la posibilidad de que usar tanto la tecnología pudiera interferir con nuestro desarrollo de habilidades cognitivas. No obstante, mi experiencia con la tecnología durante el escape room digital fue muy positiva. Utilizamos la tecnología de manera adecuada y aprendimos más sobre la empatía. No creo que sea necesario modificar nada del uso de tecnología en futuras actividades porque no se utilizó para fines indebidos. Todo estuvo alineado con el tema educativo y no tengo críticas sobre el escape room digital. No vi ningún uso inadecuado de las TIC durante la práctica. De hecho, creo que usamos la tecnología para aprender más sobre el tema que estábamos trabajando y todo estuvo muy bien. Me gustó especialmente cómo el trabajo en equipo nos ayudó a fortalecer nuestras relaciones y a entender mejor a nuestros compañeros. Aun así, debemos ser conscientes de no confiar demasiado en la tecnología para aprender. Si bien el escape room fue positivo, es crucial no reemplazar por completo las experiencias de aprendizaje tradicionales, como la lectura y el estudio sin dispositivos electrónicos. Para evitar problemas como la reducción de la capacidad de memoria y la falta de concentración, es importante encontrar un equilibrio adecuado en el uso de la tecnología y los métodos de aprendizaje tradicionales.

E5

Participar en el escape room digital inicialmente me hizo dudar sobre si usar tanto la tecnología podría desviarnos de métodos de aprendizaje más convencionales. Sin embargo, la actividad fue muy buena y me divertí mucho. Compartí más con mis compañeros y, a pesar de que algunos retos eran complejos, me gustó mucho. Para evitar los efectos negativos del uso excesivo de dispositivos tecnológicos, creo que los trabajos deberían basarse más en

libros y menos en inteligencia artificial. Actividades como las que hicimos, recolectando información en grupo, son muy valiosas. No encontré nada inadecuado en el uso del escape room digital. De hecho, trabajar en equipo para resolver las pistas fue muy educativo y divertido. Para mejorar, tal vez las preguntas podrían ser más sobre conocimiento personal para fomentar aún más la interacción y el conocimiento mutuo entre los equipos. Me gustó especialmente cómo el trabajo en equipo nos ayudó a fortalecer nuestras relaciones y a entender mejor a nuestros compañeros. Aun así, debemos ser conscientes de no confiar demasiado en la tecnología para aprender. Si bien el escape room fue positivo, es crucial no reemplazar por completo las experiencias de aprendizaje tradicionales, como la lectura y el estudio sin dispositivos electrónicos. Mantener un equilibrio en el uso de la tecnología es vital para evitar problemas como la reducción de la capacidad de memoria y la falta de concentración, que pueden surgir del uso intensivo de juegos digitales.

E6

Antes de la actividad del escape room digital, me preocupaba que usar tanta tecnología pudiera hacernos perder interés en formas de aprendizaje más tradicionales. No obstante, encontré que fue una manera tecnológica de aprender muy útil. No dependimos de estar pegados al celular todo el tiempo. Estábamos juntos, relacionados con la clase y aprendiendo. No tengo nada que criticar sobre el uso del escape room digital. Sin embargo, veo que algunos compañeros se meten en juegos y sitios que no deberían, viendo cosas inapropiadas en internet. La influencia negativa de las redes es un problema, y no siempre utilizamos la tecnología para aprender. En esta actividad, sin embargo, todo estuvo bien y fue muy educativo. Lo que pasa es que nosotros hicimos otras cosas, que no dependen de estar

pegados todo el tiempo del celular, pues ahí van a estar todos juntos pero en algo relacionado con la clase y con aprender. Nada al respecto. Frente al juego, nada. Pero sí veo que los compañeros se meten en juegos que no deberían, que ven cosas malas en el internet, otras personas pueden hacer cosas malas porque nos dejamos influenciar por las redes, y no la utilizamos para aprender. Para evitar problemas como la reducción de la capacidad de memoria y la falta de concentración, es crucial balancear el uso de la tecnología con métodos de aprendizaje más tradicionales.

E7

Al empezar el escape room digital, me preocupaba que usar tanto la tecnología pudiera hacernos perder la atención en habilidades que se desarrollan mejor sin dispositivos. Sin embargo, me gustó mucho porque aprendí con juegos divertidos y en línea. Creo que no debemos preocuparnos tanto por el uso excesivo de la tecnología cuando se trata de actividades educativas como esta. Juegos así nos divierten y nos enseñan al mismo tiempo. Sin embargo, debemos tener cuidado con la tecnología porque, a través de las redes sociales, ocurren muchos problemas como robos y desapariciones. No confiemos demasiado en la tecnología. En el escape room digital, todo estuvo bien para mí, pero es importante recordar los riesgos que conlleva el uso de dispositivos tecnológicos. A mí me gustó porque podemos aprender con juegos divertidos y que están en línea. Profe, no, con juegos así, nos divertimos más y además la tecnología ahora es lo que más está con el mundo y con los jóvenes, si me entiende, profe, lo que más nos llama la atención. Nada, para mí todo estaba bien. Nos puede hacer mucho daño porque por medio de las redes sociales o cosas así han pasado muchos robos, muchas desapariciones, entonces no confiar mucho en la tecnología, tampoco. Es

esencial encontrar un equilibrio en el uso de la tecnología para evitar problemas como la fatiga mental y la distracción.

E8

Antes de empezar la actividad del escape room digital, me preocupaba que usar tanto la tecnología pudiera interferir con nuestra capacidad de aprender de manera más convencional. Sin embargo, la actividad fue una forma diferente y entretenida de aprender. Me gustó mucho porque es una forma diferente de enseñar y aprender. Sobre el uso de la tecnología, creo que es fundamental saber cómo utilizarla correctamente. No debemos usar el celular para cosas innecesarias. Si lo usamos, debe ser para aprender o enseñar. Creo que toda la tecnología es adecuada, siempre y cuando sepamos cómo utilizarla. En esta actividad, todo estuvo adecuado. Aprendimos mucho y me gustaría seguir practicando de diferentes formas, no solo con el cuaderno. Me gustó la actividad porque es una forma diferente de aprender, es una forma diferente de enseñar y, bueno, sobre la tecnología, hay que saberla utilizar. Primero que todo, hay que saber utilizar la tecnología. No meterse en cosas que no se deben; si usted va a coger el celular es para aprender, buscar diferentes formas de aprender o buscar diferentes formas de enseñar a las demás personas y no coger el celular para bobadas y cosas indebidas. Para mí, todos los elementos son adecuados. Solo hay que saber utilizarlos. Yo digo que toda la tecnología es adecuada, sino que las personas no sabemos utilizarlas. Mantener un equilibrio entre el uso de la tecnología y otros métodos de aprendizaje puede ayudarnos a evitar problemas como la reducción de la capacidad de memoria y la fatiga mental.

E9

Antes de participar en la actividad del escape room digital, tenía preocupaciones sobre cómo usar tanta tecnología podría llevarnos a perder habilidades esenciales desarrolladas sin dispositivos. Sin embargo, disfruté mucho la actividad. Fue creativa y el aprendizaje fue muy bueno. Es importante saber utilizar el celular de manera adecuada, especialmente en actividades como esta. Aprendimos a expresarnos y a utilizar la creatividad. No encontré nada inadecuado en el uso del escape room digital para mejorar la educación en empatía. Todo estuvo bien para mí y me gustó mucho la experiencia de aprender de esta manera. Estuvo bien, buena, porque estuvo creativa y estuvo muy bueno el aprendizaje. Hay que saber utilizar el celular. Así como la forma de expresarnos hacia los demás que fue lo que aprendimos en el ejercicio y saber utilizar la creatividad. Saber cómo utilizar bien los elementos y no dejarnos influenciar por nada. Tener sentido crítico. Para mí todo estuvo bien, me gustó la experiencia de aprender así. Para evitar efectos negativos como la distracción y la falta de concentración, es esencial encontrar un equilibrio adecuado en el uso de la tecnología y los métodos de aprendizaje más tradicionales.

E10

Al comenzar la actividad del escape room digital, me preocupaba que la interacción constante con la tecnología pudiera afectar nuestra capacidad de aprender sin dispositivos. No obstante, la actividad fue muy chévere. No hubo uso excesivo de la tecnología y la actividad fue muy dinámica. Es importante aprender a manejar la conectividad de manera adecuada, que no sea

tan adictiva y que sea un uso intermedio. No encontré nada inadecuado en el uso del escape room digital. Todo fue adecuado y me pareció muy bueno que el profesor estuviera siempre monitoreándonos y resolviendo dudas. Todo estuvo muy bien controlado y estructurado, y creo que fue una excelente manera de aprender y usar la tecnología de manera responsable. A mí me parece que estuvo muy chévere. No hubo uso excesivo de la tecnología. La actividad fue muy dinámica. Aprender a manejar la conectividad, para buenos fines, que no sea tan adictivo, que sea un uso intermedio. Ninguno, todo fue adecuado, a mí me pareció muy bueno, mire que usted siempre estaba monitoreándonos y resolviendo dudas. Todo estuvo muy bien, el espacio estuvo controlado y monitoreado. Mantener un equilibrio en el uso de la tecnología es crucial para evitar problemas como la reducción de la capacidad de memoria y la fatiga mental que pueden surgir del uso intensivo de juegos digitales.