

**ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA
EMPATÍA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMARIA A TRAVÉS DE LA ESTRATEGIA
ESCAPE ROOM, UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA**

Leidy Alejandra Bejarano Moreno, Ángela Viviana Rocha Mora



UNIVERSIDAD
La Gran Colombia

Vigilada MINEDUCACIÓN

Maestría en educación, Facultad de Ciencias de la Educación

Universidad la Gran Colombia

Bogotá, D.C.

2022

Entorno virtual de aprendizaje para el fortalecimiento de la empatía en niños y niñas de primaria a través de la estrategia escape room, una propuesta pedagógica

Leidy Alejandra Bejarano Moreno, Ángela Viviana Rocha Mora

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Magíster en Educación

Diana Marcela Soto Artunduaga, Docente Asesor



UNIVERSIDAD
La Gran Colombia

Vigilada MINEEDUCACIÓN

Maestría en educación, Facultad de Ciencias de la Educación

Universidad la Gran Colombia

Bogotá, D.C.

2022

Tabla de contenido

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
Capítulo I: Justificación	11
Planteamiento del problema	14
<i>Pregunta problema:</i>	17
Objetivos	17
<i>Objetivo General</i>	17
<i>Objetivos específicos</i>	17
Antecedentes	18
Capítulo II: Marco Teórico	24
<i>Tecnologías de la información y la comunicación</i>	24
<i>Entorno virtual de aprendizaje</i>	29
<i>Aprendizaje basado en juegos</i>	31
<i>Escape room</i>	32
<i>Inteligencia emocional</i>	34
<i>Conductas prosociales</i>	37
<i>Empatía</i>	38
Capítulo III: Marco metodológico	41
<i>Investigación basada en el diseño en educación</i>	42
<i>Fases del diseño</i>	43
<i>Enfocar</i>	45
<i>Definir</i>	47
<i>Escape room como estrategia didáctica.</i>	48
<i>Concebir</i>	51
<i>Empautic</i>	51
<i>Construir</i>	54
<i>Classroom</i>	54
<i>Herramientas digitales.</i>	60
<i>Testear</i>	69
<i>Presentar</i>	71
Hallazgos	76
Conclusiones	78
Referencias	81

Lista de figuras

FIGURA 1 CATEGORÍAS TEÓRICAS	41
FIGURA 2 FASES DE LA METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	44
FIGURA 3 ESTRATEGIA ESCAPE ROOM – LLAVES DE ACCESO.	51
FIGURA 4 DETALLES DE LA CLASE EN CLASSROOM	54
FIGURA 5 OPCIONES DE MENÚ EN CLASSROOM	55
FIGURA 6 INVITAR PERSONAS A CLASE EN CLASSROOM	55
FIGURA 7 CREAR ACTIVIDADES EN CLASSROOM	56
FIGURA 8 ALUMNOS DE LA CLASE	56
FIGURA 9 SECUENCIAS DIDÁCTICAS	58
FIGURA 10 SECUENCIA DIDÁCTICA EMPAUTIC	59
FIGURA 11 LOGO VOKI	60
FIGURA 12 LOGO NEARPOD	60
FIGURA 13 LOGO CANVA	61
FIGURA 14 LOGO RTVC	61
FIGURA 15 LOGO PLICKERS	61
FIGURA 16 LOGO CHROME MUSIC LAB	62
FIGURA 17 LOGO WHATSAPP FAKE CHAT	62

Lista de tablas

TABLA 1	DEFINICIONES DE JUEGO	33
TABLA 2	CARACTERÍSTICAS DE LA ESTRATEGIA ESCAPE ROOM	49
TABLA 3	DISEÑO ACTIVIDADES	53
TABLA 4	DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES DE EMPAUTIC – PRIMERA SECUENCIA	63
TABLA 5	TRIANGULACIÓN	75

Resumen

La empatía es una de las cualidades presentes en el desarrollo del ser, una de las habilidades pertinentes para las relaciones interpersonales de los niños y las niñas dentro del contexto educativo, por lo tanto, el objetivo central de esta investigación fue fortalecer dicha cualidad a través de la propuesta didáctica de la creación de un entorno virtual de aprendizaje; para llevar a cabo el diseño de este entorno virtual se desarrolló una caracterización de intereses, la cual ubicó las categorías de investigación: tecnologías de la información y la comunicación e inteligencia emocional.

A partir del constructo teórico, se diseñó el entorno virtual de aprendizaje EMPAUTIC por medio de la metodología de investigación basada en diseño, dentro del cual se propusieron actividades en torno a la estrategia *escape room*, donde se vincularon un sin número de herramientas digitales que, a partir de retos, juegos, pistas, representaciones, entre otros, se debían desarrollar de manera b-learning, es decir mezclando la virtualidad con la presencialidad. En el análisis de las actividades aplicadas desde la prueba piloto se logró evidenciar la participación activa, nuevas relaciones interpersonales, trabajo colaborativo, manejo de emociones y nuevos escenarios de interacción y juego entre el grupo de estudiantes de primaria.

Palabras clave. Inteligencia emocional, empatía, *escape room*, Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), Aprendizaje basado en juegos.

Abstract

Empathy is one of the qualities present in the development of being, one of the relevant skills for interpersonal relationships of children within the educational context, therefore, the main objective of this research was to strengthen this quality through the didactic proposal of the creation of a virtual learning environment. to carry out the design of this virtual environment, a characterization of interests was developed, which located the research categories: information and communication technologies and emotional intelligence.

Based on the theoretical construct, the virtual learning environment EMPAUTIC was designed by means of the design-based research methodology, within which activities were proposed around the *escape room* strategy, where a number of digital tools were linked to challenges, games, clues, representations, among others, to be developed in a b-learning manner, i.e. mixing virtuality with face-to-face. In the analysis of the activities applied from the pilot test, active participation, new interpersonal relationships, collaborative work, management of emotions and new scenarios of interaction and play among the group of elementary school students were evidenced.

Keywords: Emotional intelligence, empathy, *escape room*, Virtual Learning Environment, Game-based Learning.

Introducción

El presente trabajo de grado de maestría, surge a partir del interés por fortalecer las relaciones interpersonales y fomentar la empatía en niños de primaria, por medio de un Entorno Virtual de aprendizaje (EVA) basado en la estrategia *escape room*, teniendo en cuenta que las problemáticas concernientes a los conflictos escolares se relacionan con la baja regulación emocional y dificultad en las relaciones interpersonales, sumado a este propósito, se pretende apoyar el trabajo de los educadores en el aula dando cabida al uso de herramientas tecnológicas y poniendo en práctica actividades que potencien la empatía entre niños y niñas.

Las categorías de investigación de este trabajo se dividen en dos líneas: en primer lugar desde las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y en segundo lugar inteligencia emocional, la primera línea profundiza en entornos virtuales de aprendizaje (EVA), aprendizaje basado en juegos (ABJ) y *escape room* como estrategia didáctica y la teoría de la inteligencia emocional, con una profundización en las conductas prosociales y el concepto de empatía; en ese sentido, el análisis y cruce de estas vertientes teóricas lleva a comprender que el uso de herramientas tecnológicas de aprendizaje permite en algunos contextos la resolución de problemáticas sociales escolares, con el fin de visibilizar las relaciones de los niños y niñas y prevenir situaciones de riesgo relacionadas con el acoso escolar, establecer un punto de partida entre herramientas tecnológicas usadas en la educación y los intereses de los niños y niñas.

A partir de lo anterior, este trabajo opta por una metodología cualitativa de tipo descriptivo basada en diseño (IBD), que busca estudiar sistemática y reflexivamente las fases que se aplican para resolver un problema educativo complejo y poco explorado. Los instrumentos usados en la presente investigación indagan sobre los diferentes intereses que tienen los

estudiantes para aprender y que posibilitan un análisis fruto de estos y de las necesidades que plantea la educación emocional del siglo XXI. Por otro lado, plantea el diseño de escape rooms educativos como estrategia didáctica para mejorar los procesos de aprendizaje.

El pilotaje de esta investigación se llevó a cabo en el Colegio Liceo de Cervantes Norte, con 24 niños y niñas de grado cuarto, en edades comprendidas entre los 9 y 11 años; se aplicaron siete actividades de un total de quince actividades planeadas con la estrategia didáctica escape room bajo la modalidad *b-learning* que permitieron valorar elementos subjetivos para dilucidar, a partir de las experiencias y la construcción personal de los niños y niñas, la concepción que ellos tienen acerca de diversos conflictos que se presentan entre sí. Sumado a esto, se indaga el proceso de la competencia tecnológica de los estudiantes en relación con estas herramientas, sin embargo, es preciso aclarar que por la contingencia por el COVID -19, no fue posible continuar con la aplicación de la totalidad del pilotaje y material creado para fortalecer la empatía entre los niños de este grado, ya que se suspendieron las clases presenciales.

Teniendo en cuenta lo anterior, el equipo investigativo tomó como fundamento las muestras que se alcanzaron a recopilar del pilotaje y resultados del material aplicado con los estudiantes, para analizarlas y cimentar la investigación con el diseño del EVA como modelo que permita orientar a cualquier educador en la creación de un EVA que contribuya al mejoramiento de la empatía entre niños y niñas en edad primaria. El entorno virtual EMPAUTIC incluyó la estrategia de *escape room* como un pretexto para generar motivación en los estudiantes y en este caso, realizar un cruce entre los conflictos que presentan los estudiantes de estas edades a nivel social e interpersonal y la fundamentación teórica. Partiendo de la comprensión de la problemática abordada por las investigadoras, se generó un diálogo permanente que promueve la construcción de una herramienta de aprendizaje y el abordaje de la educación emocional.

Así mismo, a partir de este trabajo de grado se buscó pensar y reflexionar en la infancia, sus conflictos y las formas en las que los educadores pueden ayudar a mediarlos, llevando a que los estudiantes puedan resolverlos por sí mismos. Se considera que propuestas de este tipo mejoran la construcción de programas o proyectos que vinculen el uso de herramientas de tecnología y la educación emocional.

La organización de este proyecto investigativo está dada por capítulos que precisan la información, de la siguiente manera:

Capítulo I: Presenta el propósito de la investigación, en el que se encuentran los objetivos, el planteamiento de la situación problema, la pregunta investigativa y los antecedentes. Seguido de esto se presenta el Capítulo II: Fundamentos teóricos, en el cual se profundizan las categorías que constituyen el marco referencial de la investigación. Estas son: Tecnologías de la información y la comunicación, Entorno Virtual de Aprendizaje, Aprendizaje basado en juegos, *escape room*, Inteligencia emocional, conductas prosociales y empatía. También aparece en este capítulo, como elemento transversal al análisis investigativo, la importancia de la educación emocional, desde una mirada de la prevención y el desarrollo humano.

En el Capítulo III: se menciona la metodología por la cual opta este trabajo, los instrumentos utilizados; además, se explica las fases del diseño del EVA, con la herramienta *Classroom*, finalmente, en las consideraciones finales, se mencionan las conclusiones del ejercicio investigativo, las referencias bibliográficas y se adjuntan una serie de anexos que sustentan el mismo.

Capítulo I: Justificación

¿Por qué es importante potenciar la empatía en los niños y niñas?

La educación se encuentra en constante evolución, esta es entendida como la que involucra todos los aspectos de la sociedad en su proseguir de afrontar los diferentes retos globales, donde se encuentran hallazgos positivos y carencias presentes a resolver, por lo tanto, la educación es una de las condiciones que genera características que hacen civilizadas a nuestras sociedades, esto a partir, del convivir con el otro, de respetar y de conocer sus diferencias.

A su vez, las escuelas se convierten en escenarios de construcción para niños y niñas que buscan crecer tanto intelectualmente, como socialmente dentro de un contexto particular y son estos contextos los que deben adaptar el cambio y trabajar de la mano de las tecnologías de la información y la comunicación, las cuales hoy se ubican en un punto trascendental de la educación siendo capaces de facilitar, mediar y generar conocimiento, sin embargo, dicho conocimiento está sujeto al actuar del ser humano, al sentir, a las expresiones y las emociones.

Por lo anterior, los niños y niñas tienen distintas formas y maneras de relacionarse y este, es un aspecto puntual que se buscó analizar en esta investigación, pues las relaciones interpersonales adecuadas permiten que el proceso de aprendizaje dentro del aula sea eficaz, eficiente y efectivo. Bajo esta premisa, se entiende que existen diferentes contextos y dificultades en los niños y las niñas desde la toma de decisiones o en el actuar de sus acciones, no obstante, dichas situaciones no son ajenas a los estilos de aprendizaje y los procesos cognitivos dentro del aula.

Por consiguiente, el propósito de esta investigación fue contribuir al fortalecimiento de la educación socioemocional desde la empatía en estudiantes de primaria, a través de la tecnología como pretexto de interacción dentro y fuera del aula. A su vez buscó, a partir de la estrategia de

escape room, utilizar los retos, los juegos y las dinámicas actuales de las TIC para mejorar las relaciones interpersonales de los mismos, ya que en esta etapa es propicio profundizar en la enseñanza de las relaciones con los demás y el reconocimiento de las emociones de los otros. Así mismo, se evidencia desde la observación en la experiencia pedagógica un interés natural en el uso de tecnologías por parte de los estudiantes. Partiendo de esta realidad se plantea el diseño de un entorno virtual de aprendizaje mediado desde el aprendizaje *b-learning*, donde se hace necesaria e indispensable la interacción presencial y virtual.

Es importante aclarar que la aplicación de este diseño de EVA, denominado EMPAUTIC, se puede llevar a cabo desde cualquier asignatura que contemple dentro de sus aprendizajes, el desarrollo de competencias tecnológicas o educación socioemocional, sin embargo, el equipo investigador sugiere por la raíz conceptual que aborda este trabajo, que su aplicación se haga desde asignaturas como ética y valores, ética para la paz, tecnología e informática, entre otras similares, ya que EMPAUTIC se fundamenta principalmente en los abordajes teóricos de estas asignaturas.

Este tipo de propuestas aportaría en gran medida a que se reconozcan los EVA como una herramienta valiosa para el desarrollo educativo, personal y social de los estudiantes; por tal motivo es importante que aprendan a dominar herramientas tecnológicas de manera precisa para la libre expresión de ideas, sentimientos y emociones. Por otro lado, se sugiere que los educadores trabajen en equipo con las tendencias que se desarrollan constantemente, tanto en el ámbito escolar como en el social, con el objetivo que los estudiantes comprendan que las relaciones interpersonales son la base para el desarrollo humano en todas sus dimensiones y que el uso adecuado de las herramientas tecnológicas contribuye y aporta a que estas relaciones se potencien y no se distancien.

Por lo anterior, este trabajo de grado presenta impacto investigativo, debido a que fomenta el uso de herramientas tecnológicas con aprendizajes no convencionales relacionados con el desarrollo humano, plantea un derrotero a abordar en el campo pedagógico, teniendo como indicio que es posible abordar la inteligencia emocional al tiempo con el uso de tecnologías, con los niños y niñas como actores sociales en espacios reales y concretos, comprendiendo que estos contextos son susceptibles de ser profundizados en investigación social y que contribuyen a la construcción de subjetividades propias de cada estudiante y favorecen la creación de herramientas de aprendizaje basadas en el juego.

A partir de lo anterior, es pertinente comprender que no hay una definición única de infancia, teniendo en cuenta que las condiciones varían de acuerdo con el contexto social, sin embargo, la escuela es un lugar en el que los seres humanos se enfrentan a diversas experiencias, que los llevan a expresar por medio de acciones sus conductas sociales e individuales. Es ahí, donde tiene cabida situar procesos de investigación en la educación socioemocional, la empatía, como aspecto fundamental para que los miembros de las comunidades educativas sean cada vez más solidarios y reflexivos ante sus acciones.

Por otro lado, las entidades de educación superior encargadas de la formación de educadores a través de este tipo de proyectos permiten dar visibilidad a la realidad social, ya que proporcionan múltiples miradas desde el campo investigativo y guían así los procesos académicos, experienciales y de intereses. Desde la maestría en educación de la universidad La Gran Colombia se encuentra la línea de *investigación en sociedades del conocimiento, TIC y procesos educativos inclusivos*, en la cual se encuentra circunscrito este ejercicio investigativo, a partir de las mediaciones tecnológicas y tiene en cuenta las relaciones entre los actores del aprendizaje.

Planteamiento del problema

El desarrollo de los seres humanos está ligado a múltiples factores relacionados con el desarrollo biológico, psicológico, emocional, familiar, espiritual, sexual y social. Dentro de estos factores fundamentalmente surge el interés por conocer los procesos de socialización de los niños y niñas, que tienen como escenario inicial la familia y continúan con el desarrollo de habilidades sociales que se aprenden en etapa inicial del ciclo vital y se complementan en las instituciones educativas; es allí, donde los niños y niñas adquieren un código social para ser con el otro, mediar sus relaciones interpersonales y conocer de sí mismos.

Estas relaciones sociales e interpersonales, tienen como base la interacción que se da primordialmente en escenarios escolares durante los primeros años de vida, sin embargo, en este sistema de relaciones sociales, se han evidenciado algunas dificultades conexas con la adquisición de límites sociales, el reconocimiento propio y el de los pares, la falta de empatía, la comprensión y aceptación de la diferencia, además de la constante influencia que ejerce el entorno familiar y social externo a la escuela.

Teniendo en cuenta lo anterior, las dificultades existentes en las relaciones interpersonales de los niños y niñas son una realidad palpable que se presenta en los contextos escolares, para la presente investigación, de acuerdo a las comisiones de evaluación y promoción se identificaron situaciones de algunos estudiantes en los cuales se evidenciaron conductas disruptivas, conflictos entre pares, dificultades en la comunicación, entre otras (ver Anexo, Figura A1)), dichas dificultades se derivan de los cambios sociales ligados a factores como la globalización, el desarraigo social, las distancias y brechas económicas en cada contexto, ya que, en la escuela, confluyen múltiples situaciones exógenas a ella, pero de las cuales la escuela debe encargarse.

Específicamente Colombia, Según RCN radio (Herrera, 2022) en el reporte de la ONG *Bullying* sin fronteras, es reconocido como un país que presenta los más altos casos sobre acoso escolar en todo el mundo, incluyendo alrededor de 8.981 casos de índole grave acerca del *bullying* los cuales fueron censados en el rango de fecha del día 2 de enero del año 2020 hasta el día 20 de diciembre del año 2021 de acuerdo con los datos arrojados en Colombia, este panorama plantea un reto en los entornos y comunidades educativas, en algunos espacios propios de la de interacción social de los estudiantes, se han observado dificultades en el manejo de procesos de autorregulación, conductas inadecuadas y disruptivas, evidenciadas en sus actitudes con los miembros de la comunidad educativa, principalmente se han visto afectadas las relaciones entre compañeros (ver Anexo, Figura A1).

Este panorama de dificultad se ve reforzado por la incidencia del aislamiento de los últimos dos años producto de la pandemia y propagación del virus SARSCOV-2, esta situación afectó las dinámicas sociales en general, obligando a millones de personas a modificar la estructura de su vida; produjo incertidumbre en los escenarios escolares, ya que rápidamente la escuela tuvo que adaptarse a atender las nuevas necesidades de los educadores y de los estudiantes. Las prácticas educativas migraron a llevar a cabo dinámicas virtuales para llevar los conocimientos por medio de plataformas y herramientas virtuales; este contexto inicialmente apago la emergencia al atender a la población estudiantil que se encontraba en casa aislada, pese a esto, las relaciones sociales de los niños y las interacciones quedaron soslayadas.

Adicional a esto en la actualidad, los niños y niñas están inmersos en una era completamente diferente a la que se tenía hace algunos años, la cual se fundamenta en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, volviéndose indispensables en cada actividad que los estudiantes realizan ya sea a nivel académico o social.

Debido al uso constante que se hace de teléfonos celulares, tablets, computadores y demás medios audiovisuales por parte de los niños y niñas, se hace necesario replantear la forma en la que un maestro debe llamar su atención y desarrollar el reconocimiento de las emociones propias y de las emociones de sus compañeros, por ende, es necesario seguir el ritmo de estos avances en el ámbito educativo. Como lo sugiere Fernández et al. (2008)

La escuela debe integrar también la nueva cultura: alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo. Obviamente la escuela debe acercar a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura de ayer (p. 23)

En ese sentido, la escuela se configura como un escenario en el cual convergen diferentes estructuras de pensamiento, ideas, culturas, géneros, razas, conflictos e intereses externos, entre otros; por tanto, es necesario que la escuela no sea ajena a estas realidades y potencie en los niños y niñas la capacidad de generar conciencia para ser mejores seres humanos para sí mismos y para los demás, de acuerdo con las problemáticas presentadas.

Por tal motivo, es importante tomar ventaja de las herramientas que cuentan con el interés de la población de los niños y niñas de primaria y crear estrategias que basadas en ellas logren aportar al mejoramiento de sus relaciones interpersonales, generando así un futuro de jóvenes y adolescentes empáticos con la capacidad de tomar decisiones asertivas y tener relaciones interpersonales sanas.

Así mismo, la comunicación e interacción entre ellos hace que se establezcan intereses particulares, gustos, amistades y actividades en común que los identifican frente a los demás; entonces, surgen las posturas y opiniones frente a la convivencia, el aceptar a otros y construir su subjetividad.

En ese sentido, este proyecto de grado a partir del diseño de un entorno virtual de aprendizaje EVA basado en la estrategia de *escape room* buscó disminuir las dificultades en las relaciones interpersonales entre estudiantes de primaria, ya que es un hecho problemático que un estudiante esté inmerso en una dificultad con otro, afecta su desarrollo psicológico, emocional, social, convivencial y los procesos de aprendizaje. Adicionalmente esta investigación, pretende también persuadir a los estudiantes que no presentan dificultades en sus relaciones interpersonales por medio del EVA ya que, si bien, tienen buenas relaciones con los demás este entorno los ayude a ser más empáticos, asertivos y mejorar su toma de decisiones.

Pregunta problema:

¿Cómo contribuir al fortalecimiento de la empatía en niños y niñas de educación primaria por medio del diseño de un entorno virtual de aprendizaje a partir de la estrategia *escape room* ?

Objetivos

Objetivo General

Contribuir a partir del diseño de un EVA mediado por la estrategia didáctica *escape room* al fortalecimiento de la empatía de los niños y niñas de educación primaria.

Objetivos específicos

Caracterizar las relaciones interpersonales y los intereses de aprendizaje de una muestra de estudiantes de primaria.

Describir las características propias de la estrategia *escape room* que aportan al diseño de las actividades en el EVA EMPAUTIC.

Generar el diseño de un EVA en la plataforma *Classroom*, basado en la estrategia didáctica *escape room* que contribuya al fortalecimiento de la empatía en los niños y niñas de primaria.

Antecedentes

A continuación, se realiza la descripción general y particular de diferentes documentos de orden investigativo, los cuales permiten la elaboración de los antecedentes del presente trabajo de grado. Para la selección de estos se tuvieron en cuenta las categorías de estudio: empatía, aprendizaje mediado por entornos virtuales, inteligencia emocional y metodología *escape room*.

De acuerdo con los trabajos investigativos consultados, se evidencia un proceso de articulación entre las herramientas tecnológicas y los procesos de aprendizaje de diferentes áreas de conocimiento y de diferentes niveles educativos.

En primer lugar, la autora Teresa Pozo Rico (2016) desarrolló el trabajo doctoral titulado “*La inteligencia emocional como clave para el desarrollo de competencias en la Educación Superior un enfoque transcultural*”, en él se describe la creación de un programa para aplicar competencias socioemocionales y crear herramientas para mejorar las habilidades en el trabajo cooperativo, se desarrolló en universidades públicas y privadas de varios países (Moldavia, Rumania, Ucrania, Argentina, España y Finlandia) y su objetivo apuntó a identificar por medio de la exploración de la inteligencia emocional su desarrollo en un entorno virtual de aprendizaje.

Las fases de la investigación comprenden examinar el papel de la IE como ese factor determinante en el éxito de profesional y académico de los estudiantes, en segundo lugar, implementar un programa avanzado en competencia socioemocional por medio de aprendizaje *b-learning* y finalmente, lograr mostrar la efectividad del entorno virtual en los estudiantes de educación superior de las universidades seleccionadas.

El proceso metodológico que llevó a cabo la investigación, inició con el modelo lineal de repeticiones, donde las variables dependientes se analizan en diferentes grupos que arrojaron las medidas del atributo y por último, las conclusiones de la autora destacan que desde la formación profesional es importante desarrollar competencias socioemocionales en dichos estudiantes, en ese sentido, las universidades que desarrollaron el entorno virtual a partir de resultados, determinaron que se deben ajustar planes de estudio y programas de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y la importancia de determinar un estudio que de paso a una nueva perspectiva en la enseñanza que valora los estilos de aprendizaje e inserta una nueva modalidad de enseñanza a partir del uso de las TIC.

De acuerdo a los resultados de la anterior investigación se evidencia que el entorno mejoró las destrezas socioemocionales que permiten a los profesionales en formación ampliar las posibles experiencias que surgen en su camino, por esta razón, ella concluyó que su interés radica en mejorar los currículos para adaptarlos a los contextos particulares donde los cambios son frecuentes y la adaptación se hace necesaria en los diferentes entornos educativos y profesionales con el fin de promover el trabajo autónomo y el uso de entornos virtuales de aprendizaje para cambiar el modo de las clases convencionales de muchas universidades, esto mencionado por los participantes de la investigación.

En ese sentido, el uso de las TIC, el diseño y la implementación de un entorno virtual, converge con la propuesta de investigación que se quiere realizar, teniendo en cuenta que dentro de la investigación se quiere fortalecer las competencias emocionales de estudiantes en formación superior con el fin de mejorar sus proyectos de vida como profesionales, en nuestro caso, el interés se acerca a la primera infancia en el desarrollo de un efectivo manejo de las emociones para las relaciones interpersonales.

En segundo lugar, los autores Hernández et al. (2018) desarrollaron la investigación titulada “*Desarrollo de la empatía para mejorar el ambiente escolar*”. dicha investigación tiene como finalidad determinar la predominancia de la empatía para construir un ambiente escolar adecuado, además de implementar estrategias didácticas para evitar la violencia en las aulas de clase.

La metodología es cualitativa y se desarrolló desde el método investigación acción participativa, dentro de los resultados se evidenció disminución en la agresión verbal en los estudiantes y las fases de la metodología comprendieron.

- a) Observación del grupo de estudio entre los años 2016 y 2017, registros en el observador de los estudiantes, incluyendo los datos básicos de cada estudiante, el incumplimiento de normas a partir del manual de convivencia
- b) Entrevistas a estudiantes indagando por las principales problemáticas, así mismo se aplicaron encuestas y se tabularon desde un test sobre inteligencia emocional (Shapiro) y a través de una escala para medir la empatía desde lo interpersonal.
- c) Diarios de campo de las actividades que explican la estructura de cada actividad.

Los investigadores abordaron fundamentos en el marco legal colombiano, basados en la Ley de convivencia escolar, la cátedra para la paz, así como fundamentos de la teoría de la inteligencia emocional y las conclusiones de la investigación, los autores identifican que la empatía es inherente al ser humano, que permite que los NN identifiquen los estados emocionales de los demás, lo cual les permite tener un ambiente de clase con comprensión; así mismo, se aduce a la necesidad de implementar en los currículos contenidos a favor de la inteligencia emocional.

Teniendo en cuenta lo anterior, el uso de la tecnología es uno de los factores determinantes para esta propuesta de investigación, sin embargo, aquí convergen con la intención de analizar el sujeto desde el comportamiento de los estudiantes y situando la disminución de la violencia a partir de reconocer los estados emocionales y la inteligencia emocional como la conclusión de la investigación.

En tercer lugar, la autora Nuria Andreu Ato (2017) desarrolló el trabajo doctoral sobre: *“La influencia de la competencia emocional y digital en el aprendizaje : estudio psicométrico y descriptivo”*, con el objetivo de verificar la pertinencia de competencia emocional y la competencia digital en el sentido que se puede convertir en un ente que diferencia los diferentes aprendizajes de los estudiantes, a partir de las etapas educativas que cursan, para su ejecución se analizó el proceso de aprendizaje de los educadores y demostrar que la existe una comunicación a través de un ordenador la cual menciona como (CMO), esto pretende que se pueda integrar tanto la comunicación desde verbal, como también, lo genera el lenguaje de los emojis, que por medio de iconos representa las emociones de manera gráfica.

La investigación se desarrolló con niños de educación infantil y educación primaria, el objetivo consistió en vincular las competencias de manera transversal en todos los procesos formativos, analizar la influencia de la competencia emocional en el aprendizaje, el uso de nuevas tecnologías de la información y la comunicación, el método de trabajo se basó en validación experimental de los instrumentos elaborados y confirmación de las hipótesis planteadas a una muestra de 115 estudiantes de Grado en Educación Primaria y se realizaron cuatro estudios empíricos ligados a los instrumentos.

Como conclusiones de la autora, resalta el uso de dispositivos móviles por parte de los estudiantes para el acceso a la información, los estudiantes manifiestan interés y se sienten

motivados al aprender por medio de las TIC que usan sus educadores, sin embargo, un porcentaje de estudiantes se distrae con facilidad, los estudiantes consideraron los EVA como un escenario para hacer buenas amistades, teniendo en cuenta que prevalece la importancia de las amistades presenciales sobre las digitales y por último manifiesta que la web no es un sitio seguro, pues piensan que las personas allí no son honestas cuando están dentro de un chat.

De acuerdo con lo anterior, es pertinente mencionar que el interés de la investigación toma como referente lo menciona por la autora de esta investigación, y es la necesidad de fortalecer las relaciones interpersonales desde el contacto físico y presencial, dando protagonismo a las TIC como las herramientas y el escenario en que él se busca favorecer dichas relaciones.

En cuarto lugar, las autoras Lina Marcela Ramírez Cruz y María del Carmen Ruiz Obando (2022) desarrollaron la investigación de maestría titulada el “*Fortalecimiento de la empatía y la tolerancia a través del cuento en un entorno virtual con estudiantes del grado primero de primaria en La Institución Educativa Integrado Sede Atanasio Girardot de San Martín, Meta*” dicha investigación consistió en la realización de un EVA para integrar la lectura desde el formato de cuentos, a través de la interacción para fomentar la vinculación de las habilidades sociales y los valores se realizó por medio de una investigación cualitativa de paradigma interpretativo con diseño exploratorio y la recolección de datos fue por medio de técnicas de observación.

La investigación permitió a las autoras desarrollar un EVA que demostró que las TIC, son un escenario adecuado para la formación en valores que se puede realizar desde la didáctica convirtiendo dicho entorno en una experiencia interactiva. Las autoras concluyen que inicialmente se percibieron las dificultades convivenciales donde las situaciones necesitaban del

uso de la tolerancia y la empatía, para ello utilizaron la imaginación, la creatividad y el uso de una herramienta virtual convirtiendo el escenario en una oportunidad para compartir con sus compañeros.

Por lo tanto, las actividades fueron el reflejo de un cambio en las emociones de los estudiantes, creando nuevas relaciones a partir del diálogo, el juego y la sensibilidad en reflexiones críticas, el trabajo cooperativo y las actitudes hacia fortalecer la tolerancia y la empatía demostrando interés por el otro, comprendiendo sus emociones y se acercaron a las historias de cada personaje que planeaban los cuentos, lo que demuestra que se pueden fortalecer valores por medio de las TIC.

Teniendo en cuenta lo planteado por las autoras, es pertinente mencionar que la edad propicia para fortalecer valores es en etapas iniciales, donde los niños pueden encontrar afinidad con el otro y corregir hábitos inadecuados a la hora de relacionarse y esto se potencia a incluir lecturas, juegos y herramientas digitales.

Capítulo II: Marco Teórico

Tecnologías de la información y la comunicación

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), se configuran como el escenario de interacción principal para la presente investigación, si bien, el uso de las herramientas digitales hace parte del contexto educativo es necesario situar su explicación desde lo planteado en el Plan Nacional de TIC (Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones, 2008), se reconocen como un conjunto de diversos equipos, un conjunto de herramientas, de softwares informáticos, o desde el uso de diferentes aplicaciones y de la utilización de las diferentes redes sociales, que dan cabida a que la información pueda ser procesada, compilada, guardada o transmitida en forma de texto, de voz, de imágenes o video.

A partir de la anterior definición, las TIC deben ser el medio que permita a la sociedad traspasar factores productivos como efecto de una economía globalizada, como lo menciona el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones (2008) el cual plantea la necesidad de crear dentro de la sociedad usuarios TIC, que a través del uso cotidiano de las tecnologías apropian y transforman los niveles económicos y sociales que mitigan la desigualdad y la pobreza.

Sin embargo, dichos usuarios deben ser formados en TIC y es ahí donde la escuela toma valor e importancia en la transformación de la sociedad; no obstante, como lo señala:

Aguaded (2012),

aunque es cierto que los jóvenes universitarios actuales conviven con las TIC y hacen un uso cotidiano de las mismas, no son los expertos que muchos imaginamos ni son conscientes de los graves problemas que una mala utilización de las mismas puede conllevar (como se cita en Fernández., et al., 2016, p. 24).

Por lo tanto, en este escenario no es la edad o el nivel educativo lo que garantiza el uso adecuado de las TIC, es la formación en competencias tecnológicas lo que forma a los usuarios en su uso adecuado, según el Ministerio de Educación Nacional (2013), la competencia tecnológica: es reconocida como la capacidad para entender el uso, los principios que las administran, las licencias, la responsabilidad, la libre selección y la forma pertinente de utilizar las herramientas tecnológicas.

De este modo, actualmente el sector educativo procede con cambios globalizados en todas las categorías social, económica y tecnológica, entre otras, Montero et al. (2012) hablan sobre: el papel de los educadores se instituye a través de un papel reflexivo e innovador que permita ajustarse a las necesidades de los estudiantes, pues son las TIC las que han adquirido un valor sustancial en los entornos sociales y laborales, y es allí, donde los niños, niñas y adolescentes de las actuales instituciones educativas utilizan con naturalidad diversos instrumentos tecnológicos, lo que demanda a los educadores actualizar sus prácticas pedagógicas involucrando lo tecnológico como una necesidad de aprender más.

Por otra parte, las TIC son herramientas necesarias en la educación, ya que, al ser usadas en los diferentes procesos que surgen a partir de enseñanza y aprendizaje y no sólo en ámbitos educativos en modalidad virtual, sino de espacios presenciales donde se permite realizar un acompañamiento forma uni o bidireccional, se integran actividades sincrónicas y asincrónicas que propician el intercambio de roles mejorando la comunicación entre estudiantes – educadores y estudiantes - estudiantes, modificando y almacenando la información utilizada en tiempo real o cuando se requiera, asimismo se incrementan las posibilidades de tener acceso a la educación en términos de tiempo, espacio y asequibilidad. Castro et al. (2007).

Por consiguiente, es necesario intervenir en la escuela y generar el cambio desde el aula

de la clase, desde la relación de las competencias pedagógicas de los educadores con las competencias tecnológicas y las competencias comunicativas, esto se puede constatar como dice el Ministerio de Educación Nacional (2013):

La competencia pedagógica se puede definir como la capacidad de utilizar las TIC para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo alcances y limitaciones de la incorporación de estas tecnologías en la formación integral de los estudiantes y en su propio desarrollo profesional (p. 32).

En ese sentido, es necesario evaluar el proceso de desarrollo de las competencias el cual ocurre a partir de diferentes niveles, el primer nivel permite explorar y crea una cercanía hacia el conjunto de conocimientos, el segundo nivel integra los conocimientos por medio de su uso en la resolución de problemas y el tercer nivel realiza el proceso de innovación donde es posible crear e ir más allá del conocimiento previo y así vincular dichas competencias en las prácticas educativas, que si bien, integran las TIC utilicen dichas herramientas desde la ética y el uso adecuado de la información.

Por consiguiente, el cambio actual que enfrenta la educación consiste en modificar la estructura educativa en la cual el educador es el portador de la información y se desempeña como el único poseedor del saber, a un proceso de enseñanza en el que se dé una comunicación más cercana y democrática con el estudiante vinculando recursos visuales, fijos o móviles con el fin de dar a conocer la información un poco o más clara. Es aquí, pertinente asignar responsabilidades en el aula, donde la búsqueda y la sistematización de la información esté a cargo de los estudiantes y sean ellos quienes se encargan de mediar su proceso de aprendizaje aun así conlleven errores.

De ahí, la importancia de promover una educación que propicie el trabajo por medio de

los intereses de los estudiantes, lo que significa realizar cambios radicales en la organización y didáctica de la clase, reconociendo esto como un panorama difícil de afrontar como: controlar el quehacer del estudiante, trabajar temáticas en un orden determinado, controlar la atención y el silencio; esto va más allá, tiene la intención de abrir la brecha hacia el uso de la tecnología en la educación, abrir las posibilidades al mundo real y a la necesidad de formar sujetos capaces de lograr su propio aprendizaje desde los conocimientos previos o los posibles problemas que enfrenta en su contexto (Díaz, 2013).

Sin embargo, las TIC no consideran la desaparición del educador en los procesos de enseñanza, invitan a crear un equilibrio entre su quehacer, pues es ahí, donde el educador debe mediar en su función de emitir información y lograr el aprendizaje dado que son prácticas que por medio de los modelos educativos como el constructivismo han perdido vigencia en el aula, por tanto, hoy son guías o tutores del proceso de aprendizaje donde se debe trabajar en una mayor competencia pedagógica que permita captar la atención de los estudiantes con un alto grado de motivación (Castro et al., 2007).

Es ahora, donde el educador debe trabajar de la mano con las herramientas, las habilidades y el material didáctico, para dotar espacios de interés para los estudiantes, donde se oriente en el buen manejo de las TIC y no se fomente la prohibición de su uso, si el estudiante reconoce la importancia de las TIC en la aula, el valor agregado hacia el desarrollo de su deberes académicos y la herramientas como medio de comunicación entre pares, es ahí donde la competencia tecnológica y la formación de usuarios TIC que anhela el país será una realidad que permitirá superar la brecha digital, la pobreza actual y la desigualdad persistente.

En otras palabras, la educación debe reconocer un nuevo modelo de aprendizaje que involucre los dos estados de interacción, la virtualidad y la presencialidad, tal como lo

menciona Pérez (2017), concebir la educación del futuro deber ser parte de los procesos que se plantean desde el Plan *eEurope* una sociedad de información para todos, que planteó el Plan e-Learning en el año 2002, con el fin de tener una línea de actuación basada en el uso de las nuevas tecnologías multimedia y el uso del internet, herramientas que facilitarían a los educadores la creación de contenidos, servicios y entornos de aprendizaje pertinentes para los espacios pedagógicos, integrando de manera efectiva las TIC y la comunicación con los sistemas educativos que permiten dar paso a los procesos de alfabetización digital.

Así, la alfabetización digital y el aprendizaje *eLearning*, se consolidan como procesos de innovación en diferentes instituciones educativas, sin embargo, esta aproximación abrió espacios para nuevos aprendizajes en la web como el *blended learning (b-learning)* el aprendizaje combinado el cual utiliza los escenarios presenciales y virtuales para su ejecución, existen varias combinaciones según lo mencionado por:

Singh y Reed (2001), han propuesto seis combinaciones de instrucciones combinadas con respecto a patrones específicos de tipologías de aprendizaje combinado: (a) aprendizaje fuera de línea y en línea, (b) autodidacta, en vivo y colaborativo aprendizaje, (c) aprendizaje estructurado y no estructurado, (d) contenido personalizado con contenido comercial, (e) trabajo y aprendizaje, y (f) ingredientes que combinan formatos físicos sincrónicos, formatos en línea sincrónicos y formatos asíncronos a su propio ritmo. Las razones para usar la instrucción combinada incluyen: pedagogía mejorada, fácil acceso al conocimiento, más interacción entre los alumnos, presencia personal, rentabilidad y facilidad de revisión del contenido de aprendizaje (como se cita en Lim, et al., 2007. p. 28).

En consecuencia, el aprendizaje b-learning da la posibilidad a educadores de realizar un

trabajo sincrónico desde las aulas y un trabajo asincrónico a través de plataformas que integren el uso de las TIC, vinculando y dando importancia al trabajo desde la presencialidad y el contacto directo entre los estudiantes, en ese sentido, el presente trabajo incluye como propuesta didáctica el desarrollo de un entorno virtual de aprendizaje.

Entorno virtual de aprendizaje

Un entorno virtual de aprendizaje (EVA), definido por Silva (2011) es: “una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes de un proceso educativo sea éste completamente a distancia, presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones” (p. 4)

Es allí, donde se crea la combinación entre las herramientas para comunicarse de manera sincrónica y asincrónica, Silva (2011), afirma que es el ambiente tecnológico donde se desenvuelve y se desarrolla el proceso de enseñanza – aprendizaje y en el cual se establecen las metodologías planteadas por el educador para ser guía en el aprendizaje del estudiante, es en el cual se enfoca hacia una organización de la información, fácil y práctica para resolver actividades y construir el conocimiento por medio de un lenguaje de comunicación tecnológico.

En ese sentido, al hablar de EVA se reconoce que la interacción en ellos parte del uso que quiere darle el educador, se puede constatar que: “El aprendizaje combinado es simple y complejo. En su forma más simple, el aprendizaje combinado es la reflexión e integración de experiencias del aprendizaje presencial en el aula con experiencias de aprendizaje en línea” (Garrison & Kanuka, 2004, p. 96) sin embargo, el uso de los EVA deben ir más allá de la creación de contenidos académicos y estructuras evaluativas, si bien, es un apoyo didáctico es necesario reevaluar al usuario de este entorno que es el estudiante, al dar la posibilidad de generar una interacción social sin desvincular la interacción presencial.

De este modo, es viable evaluar el estudio sobre entornos de aprendizaje innovadores el cual fue liderado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), (2020), y define que los entornos de aprendizaje deben dar la máxima importancia al aprendizaje y a su implicación, es decir, entender que el aprendizaje es social y a que con frecuencia se evidencia un mejor trabajo al realizarlo de manera colaborativa, pues deben estar adaptados a las emociones que de las estudiantes, deben ser muy reflexivos y reflejar las diferencias de cada uno de los estudiantes y así promover una adecuada interconexión.

Así pues, los EVA según lo planteado en el Manual para entornos de aprendizaje innovadores producto del estudio anteriormente mencionado por la OCDE (2020), se pueden desarrollar a través de siete principios de aprendizaje, cada uno de ellos aporta de manera conjunta a un esquema único, que no debe ser ejecutado desde principios particulares, su funcionamiento debe ser sistemático y se debe seguir el hilo conductor de cada uno de los siguientes principios:

1. El entorno de aprendizaje se debe establecer con la claridad suficiente de que los estudiantes que están aprendiendo son los integrantes centrales.
2. El entorno de aprendizaje se debe fundamentar en las relaciones sociales del aprendizaje para estimular el trabajo colaborativo y el aprendizaje organizado efectivamente.
3. Los profesionales del aprendizaje en entornos de aprendizaje deben ser personas muy receptivas a las motivaciones presentes de los estudiantes y a las emociones que genera su progreso efectivo.
4. El entorno de aprendizaje debe incluir conocimientos previos y debe permanecer abierto a las diferencias individuales de los estudiantes que están aprendiendo.
5. El entorno de aprendizaje debe crear actividades que requieran retos y esfuerzo para los

estudiantes sin generar una carga mayor.

6. El entorno de aprendizaje debe tener procesos claros de evaluación que permitan a los estudiantes mantener su motivación frente a sus expectativas.
7. El entorno de aprendizaje debe realizar trabajos de manera interdisciplinar con otras asignaturas que requieran de la comunidad y del contexto particular.

Teniendo en cuenta lo anterior, los EVA deben garantizar un espacio adecuado para el aprendizaje que permita cumplir retos, que sea clara su ejecución, que involucre procesos evaluativos y permita que el estudiante se divierta en su proceso y para ello es importante encontrar un equilibrio entre el contenido y el juego.

Aprendizaje basado en juegos

Para hablar del juego en el contexto educativo, inicialmente se debe contextualizar qué es el juego y para ello existen diferentes miradas y autores que respaldan su significado, en esta oportunidad se relaciona desde lo planteado por Huizinga (1939) quien menciona el juego como una acción libre con unos límites temporales y espaciales concretos, que a su vez cuentan con reglas obligatorias pero aceptadas libremente, dichas acciones están acompañadas de sentimientos de tensión, alegría y la sensación de pertenecer a una realidad ajena a su comunidad.

Tabla 1

Definiciones de juego

El juego	Autor
Preparación: Actividad inconsciente que permite el desarrollo mental y social.	John Dewey (1997)
Sensorial: Actividad sensorial utilizando elementos de la cotidianidad del estudiante	Montessori (1964)

Terapia: Actividad de compulsión donde se requiere repetir una experiencia	Sigmund Freud (1969)
Ensayo: Actividad en escenarios de la vida real que permite ensayar acciones de manera segura, evitando situaciones de estrés en momentos difíciles.	Bruner (1978)
Desarrollo social: Actividad que permite transformar el significado de los objetos por medio de la imaginación logrando una relación e interacción social.	Vygotsky (1978)

Nota: Posición sobre el juego por varios autores. Elaboración propia

De acuerdo con las anteriores afirmaciones es pertinente mencionar que el juego asume una relación con el aprendizaje teniendo como relación la interacción social, el desarrollo social, el desarrollo mental y la experiencia aplicada en diferentes escenarios, dichas relaciones permiten involucrar el juego más allá de una actividad lúdica y a partir de una estructura se puede considerar una metodología con finalidad de aprehensión.

En ese sentido, el juego se convierte en un vehículo para realizar el proceso de aprendizaje de algún concepto o interés determinado y es ahí donde el educador es el encargado de supervisar, analizar, ajustar y cambiar las reglas para obtener resultados exitosos, entre ellas se encuentran: ser un héroe, lograr coleccionar elementos, encontrar tesoros, contar historias, competir, ser villano, dominar habilidades, adquirir competencias, explorar el mundo, reír, divertirse, entre otras.

Escape room

Por consiguiente, en los últimos años se ha utilizado en diferentes partes del mundo la estrategia *escape room* los cuales consisten en resolver enigmas o rompecabezas con el fin de alcanzar el objetivo propuesto, en general se han utilizado en cuartos cerrados donde deben resolver para poder escapar, sin embargo, en particular esta estrategia ha sido utilizada en actividades de aprendizaje donde se busca que los estudiantes durante el proceso según Sanchez (2018), primero, busca que todos se puedan divertir, segundo son adaptables a cualquier

contenido curricular, tercero promueve el trabajo colaborativo, cuarto permite resolver problemas y desarrolla el pensamiento crítico, quinto mejoran la competencia de comunicación, sexto invita a los participantes a perseverar, séptimo el pensamiento deductivo es de trabajo constante, octavo se logra manejar de manera asertiva el trabajo bajo presión, noveno todo su desarrollo está centrado y enfocado en el estudiante y décimo la investigación se promueve como un conjunto grande de acciones.

El *escape room* tiene como característica en su diseño:

- Sistema de juego, teniendo en cuenta la interacción de los participantes con la herramienta.
- Tiempos de aplicación, los jugadores deben conocer los tiempos determinados para desarrollar el *escape room*
- Niveles de dificultad, teniendo en cuenta la población de aplicación se sugiere verificar los niveles de dificultad y los retos que plantea el juego.
- Objetivos de aprendizaje, se deben trazar objetivos concretos que apunten a garantizar aprendizajes en los jugadores.
- Uso de recursos tecnológicos
- Tema para tratar y espacios a usar
- Debe contener enigmas o cajas misteriosas para resolver y avanzar

De acuerdo con lo anterior, la palabra gamificación se reconoció como el término en el cual los elementos o técnicas del juego son aplicados en contenidos ajenos al juego, su objetivo es incidir en la motivación de los jugadores para que logren alcanzar el objetivo planteado, por lo tanto, debe ser el centro del pensamiento de quien va a diseñar el juego teniendo en cuenta que su fin es hacer vivir experiencias de juego en ambientes no lúdicos.(Sanchez, 2018)

Sin embargo, el aprendizaje basado en juegos y la gamificación difieren en la realización del proceso de juego, el ABJ tiene una dirección guiada en la mayoría por el educador y la gamificación pretende lograr que el jugador avance a su ritmo y con los elementos de juego que le permitan alcanzar el logro, no obstante la gamificación ha sido aplicada a la docencia y es así donde se reconoce el Escape room como estrategia de gamificación en el educación, de esta manera las experiencias vividas por los estudiantes serán vividas como un juego, donde la cooperación y el trabajo colaborativo se potencia como una gran competencias.

Del mismo modo, los educadores al realizar una experiencia gamificada con un objetivo de aprendizaje deben incluir como base de su propuesta aspectos como:

Diversión – Motivación – Narrativa – Emociones – Progreso – Diversidad - Tecnología

Los cuales son necesarios para dar un equilibrio al jugador y deberá estar basado en actividades divertidas, que permitan alcanzar logros, cumplir metas o recolectar elementos motivantes para la ejecución, deben tener un secuencia narrativa de juego, llevar al jugador en este caso el estudiante a un nivel de reconocimiento y exploración de las emociones, las cuales se potencian en el progreso del juego, del mismo modo es importante la diversidad donde se alcancen logros pero al mismo tiempo permita la exploración y en las diferentes propuestas se encuentra el uso de la tecnología, si bien, como herramienta llamativa existe escenarios donde no es el foco principal de las actividades. (Sanchez, 2022)

Inteligencia emocional

La inteligencia emocional (IE) es uno de los conceptos que sustentan el marco de este trabajo de grado, por tal motivo es necesario realizar un recorrido que señale la evolución del mismo, es así como debe trazarse una línea que en primer lugar ubique el concepto de

inteligencia, así mismo, se abordará el concepto de conducta prosocial y finalmente el de empatía.

El concepto de inteligencia se ha construido de los postulados teóricos de diversos investigadores principalmente de la psicología, que han dado preponderancia a la inteligencia como una cualidad netamente cognoscitiva que en principio era medible, innata y cuantificable, a partir de la búsqueda y el estatuto de la inteligencia se realizaron las primeras pruebas aplicadas en psicología, dichas pruebas realizadas a modo de escalas para medirla.

Sin embargo, el origen del concepto se da con Thorndike (1920), psicólogo y pedagogo norteamericano, publica un artículo denominado "*La inteligencia y sus usos*", este documento describe e introduce tres tipos de inteligencias, inteligencia abstracta, mecánica y finalmente la inteligencia social, esta última descrita como la capacidad de interactuar con los demás, las primeras aproximaciones realizadas al concepto de IE fueron representadas en el término de inteligencia social (como se cita en Molero & Saiz, 1998, p.15)

Posteriormente, Gardner (1990) publica sus estudios respecto al estudio de la Teoría de las inteligencias múltiples y abre un panorama en el estudio del tema debido a que plantea que el cerebro posee diversas capacidades agrupadas en inteligencias, dentro de las que plantea el autor se menciona la inteligencia intrapersonal e interpersonal, dichas anotaciones teóricas sustentan que el ser humano tiene la capacidad de generar biológicamente competencias sociales que favorecen las relaciones con los demás.(como se cita en Molero & Saiz, 1998, p.24)

Mayer & Salovey (1990), acuñan el concepto de Inteligencia Emocional (IE) ambos psicólogos e investigadores, proponen que el cerebro humano tiene la capacidad de reconocer las emociones y sentimientos propios y los de las demás personas, sumado a ese componente plantean que además de reconocer las emociones, las pueden comprender y generar regulación

de las mismas, en (1997) Baron, postula el término *coeficiente emocional*, ya que considera que la IE, tiene algunos componentes que derivan en habilidades, que ayudan a la autorrealización, la responsabilidad social y el control de los impulsos entre otros. (como se cita en Molero et al., 1998, p. 15-17).

Paralelamente a Mayer y Salovey, el psicólogo Goleman (1993), postula la IE como habilidades, proceso en el cual los seres humanos, tienen conciencia de sus emociones y manejo de las emociones propias, el concepto entendido como habilidad desde Goleman plantea diversos factores que inciden en la IE, tales como la automotivación, las relaciones con los demás y la empatía, esta última es de interés particular en esta investigación ya que se pretende desde los fundamentos de la IE, profundizar en la capacidad empática de los estudiantes.

Ahora bien, con el fin de ubicar teóricamente la inteligencia emocional, en primer lugar el término utilizado fue *inteligencia social*, fueron Peter Salovey y John Mayer (1990), quienes definieron la inteligencia emocional, de la siguiente forma: “la inteligencia emocional consiste en la habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones” (p. 10) sin embargo, fue Daniel Goleman en 1996, en el libro *La inteligencia emocional*, quien da potencia e importancia al concepto y lo define como:

La capacidad de motivarnos a nosotros mismos, de perseverar en el empeño a pesar de las posibles frustraciones, de controlar los impulsos, de diferir las gratificaciones, de regular nuestros propios estados de ánimo, de evitar que la angustia interfiera con nuestras facultades racionales y, por último —pero no por ello menos importante— la capacidad de empatizar y confiar en los demás. (p. 65)

A partir de esta definición dada por Goleman, se puede reconocer que la inteligencia emocional determina nuestras potencialidades para ser con y para el otro, dando un buen manejo y ejerciendo control sobre nuestras emociones. Ahora bien, las aptitudes de la inteligencia emocional se aprenden, teniendo en cuenta lo anterior Goleman, (1996, p.44) describe diversas dimensiones que componen la inteligencia emocional, basado en el conocimiento de uno mismo, la motivación, la autorregulación, la empatía y la destreza para el desarrollo de emociones.

Conductas prosociales

La base teórica del concepto de conductas prosociales, está mediada por estudios realizados al cerebro desde la psicología, en numerosas investigaciones se sustenta que la capacidad para relacionarse con otros, tiene como principio el componente biológico, entendiendo que los seres humanos y primates dan uso a múltiples conexiones cerebrales encargadas del análisis de los estímulos externos, dichas estructuras como la corteza prefrontal, temporal, la amígdala, las neuronas en espejo, entre otras, serían las encargadas de dar la respuesta empática.

Por lo anterior, estas estructuras ayudan a identificar las formas de representación y acción de los demás, así como la comprensión de los estados emocionales, inhibiendo la agresividad, la ira o violencia, derivando en acciones (conductas) que se relacionan con la comprensión de emociones y sensaciones de otros sujetos y la capacidad para interactuar de una manera efectiva en un ambiente social.

Las conductas prosociales tienen relación con la empatía, según Greco e Ison (2011) comprendidas como unas conductas positivas que benefician y ayudan a otros y al tiempo mejora en la solución de problemas, a su vez permiten el bienestar de las comunidades, propiciando

pensamientos creativos para asumir situaciones de conflicto, sin olvidar que las conductas prosociales, hacen parte de la IE (citado por Fernández, López y Márquez, 2008, p. 286)

Empatía

El concepto de empatía ha sido motivo de estudio de diversas disciplinas, tales como la sociología, la filosofía, la antropología, la psicología del desarrollo, las neurociencias entre otras, para dar inicio al análisis de este concepto se tiene como punto de partida que el ser humano es social según su naturaleza, es un principio inherente a la condición de los seres humanos.

Según Eisenberg (2000), la empatía es una réplica emocional que parte de la comprensión del estado o situaciones de otras personas y es similar a lo que la otra persona está sintiendo, en este sentido la empatía tiene que ver con la capacidad de distinguir entre los estados afectivos de los otros y la destreza para tomar una perspectiva tanto cognitiva como afectiva, esta capacidad supone sentir con el otro, comprender el estado emocional de otra persona que puede ser similar a la propia.

Para entrar en detalle sobre el concepto de empatía se hace un recorrido histórico, desde la aparición del término, se usó por primera vez en el siglo XVIII por Vischer, con la palabra alemana “*Einfühlung*” que traduce “*sentirse dentro de*”, así mismo dentro de este rastreo autores como Rousseau planteaba la necesidad de ponerse en el lugar de los demás para ser buenos ciudadanos, sin embargo, fue en 1909 cuando se planteó la palabra empatía tal como se conoce en la actualidad, entendida como la cualidad de sentirse dentro del otro.

Lipps (1986), postula que la empatía nace en el ser humano por la imitación interna que tiene lugar desde una proyección de uno mismo basado en el auto reconocimiento de las experiencias propias y en la conciencia de los objetos percibidos y relacionados con el otro, así mismo, Hogan (1969), describe la empatía como un esfuerzo de las personas por comprender lo

que pasa por la mente, esta visión comprende la empatía desde un factor cognitivo que supone que las personas, pueden considerar lo que otros piensan, no obstante, desde finales de los años 60, aparece una visión distinta de la empatía, que asigna más valor a lo emocional y afectivo que a lo cognitivo.

Stotland (1969), es uno de los primeros autores en ubicar el término de empatía desde las reacciones emocionales, que percibe una persona de otra y lo lleva a experimentar una emoción similar, Hofman (1987) define la empatía como una respuesta emocional relacionada afectivamente con la situación de otra persona, desde esta perspectiva situacional, Batson (1991), define la empatía como una emoción que es congruente con estado emocional de los demás, en la cual se tiene plena conciencia del estado de otro sujeto, acompañado de sentimiento de compasión e interés genuino por las emociones de otro. (citado por Fernández, López y Márquez, 2008, p. 286)

Salovey y Mayer (1990), plantean una postura integradora de la empatía que tiene como punto inicial comprender que este concepto engloba una visión tanto cognitiva como emocional, atendiendo a la adecuada identificación de respuestas emocionales de las personas, a partir de habilidades sociales bien estructuradas y definidas. Desde esta mirada integradora, Davis (1980), establece que la empatía es una construcción multimodal, que incluye factores como la *fantasía* (capacidad de sentirse como personajes de ficción), la *adopción de perspectivas* (capacidad de comprender cómo piensa el otro), la *angustia empática* (capacidad de experimentar sentimientos de interés, preocupación y compasión por el otro) y la *aflicción personal* (referida a la ansiedad que se siente al enfrentarse a una situación desagradable para otro), teniendo en cuenta lo anterior, la empatía es entendida como la capacidad de captar sentimientos, intereses y necesidades ajenas, se relaciona con la inteligencia interpersonal, a partir de la habilidad que

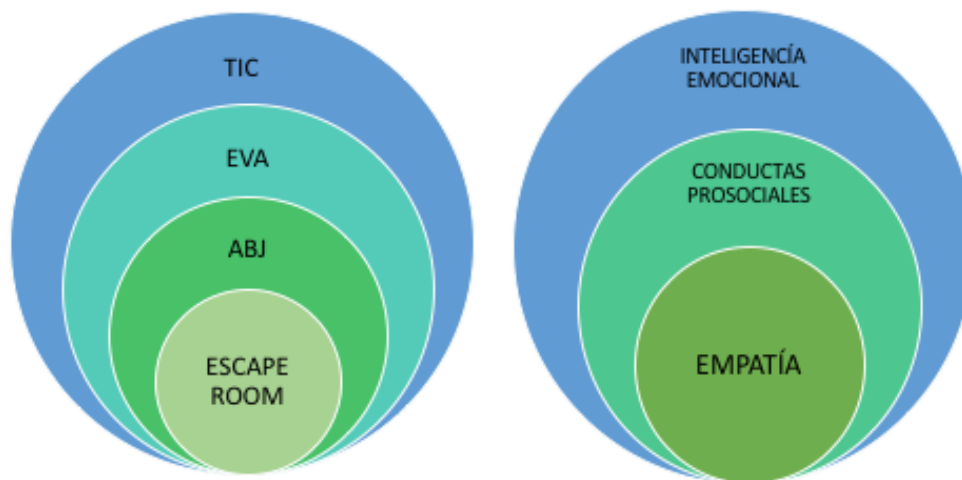
tienen los seres humanos para percibir la subjetividad de otras personas, esta capacidad de ser empáticos es la que permite identificarnos con el otro.

Ahora bien, se introduce el concepto de empatía que es derrotero en este trabajo de grado, La respuesta empática incluye la capacidad para comprender al otro y ponerse en su lugar a partir de lo que se observa, de la información verbal o de la información accesible desde la memoria (toma de perspectiva), y la reacción afectiva de compartir su estado emocional, que puede producir tristeza, malestar o ansiedad. Así, la empatía debe favorecer la percepción tanto de las emociones (alegría, tristeza, sorpresa) como de las sensaciones (tacto, dolor) de otras personas (Moya-Albiol et al., 2010, p. 90).

Las categorías anteriormente descritas, plantean una interrelación entre sí, dando el cuerpo teórico de este ejercicio investigativo y el nacimiento de la idea de EMPAUTIC una estrategia didáctica, basada en *escape room*:

Figura 1

Categorías teóricas



Nota: Explicación de las diferentes categorías teóricas utilizadas en EMPAUTIC. Elaboración propia

Capítulo III: Marco metodológico

Para realizar este trabajo de grado, el equipo investigador comprende que la investigación es un proceso complejo, compuesto por procesos rigurosos interrelacionados entre sí, planteada con el fin de dar solución a una dificultad en un contexto escolar que es vivo, dinámico y susceptible de ser investigado.

Teniendo en cuenta lo anterior, este ejercicio investigativo, opta por un método cualitativo, el cual permite conocer en perspectiva la realidad de los niños y niñas, analizando múltiples variables y no presenta una secuencia lineal dentro del proceso, ya que este modelo de investigación permite que;

Los acercamientos de tipo cualitativo reivindican el abordaje de las realidades subjetiva e intersubjetiva como objetos legítimos de conocimiento científico; el estudio de la vida cotidiana como el escenario básico de construcción, constitución y desarrollo de los distintos planos que configuran e integran las dimensiones específicas del mundo humano. (Sandoval, 2002, p. 16).

Es decir, el enfoque de la investigación cualitativa, busca la comprensión del contexto inmediato que viven los estudiantes, de sus realidades próximas, el investigador no parte de verdades o supuestos, está en constante retroalimentación para acercarse a la realidad, en este caso el investigador docente se empapa de la realidad de los estudiantes, la vive con ellos y se detiene a teorizar algunos elementos que favorezcan y enriquezcan su práctica pedagógica en tanto que también está en formación y supone importancia analizar las situaciones que llegan a la escuela como escenario receptor de las problemáticas externas, se investiga para conocer lo que aún no se conoce, la investigación hace parte del diario vivir del docente, ya que;

No hay enseñanza sin investigación ni investigación sin enseñanza. Estos quehaceres se encuentran cada uno en el cuerpo del otro. Mientras enseño continuo buscando, busco, porque indagué, porque indago y me indago. Investigo para comprobar, comprobando intervengo, interviniendo educo, me educo. Investigo para conocer lo que aún no conozco y comunicar o anunciar la novedad. Hoy se habla con insistencia del profesor investigador. En mi opinión, lo que hay de investigador en el profesor no es una cualidad o una forma de ser o actuar que se agregue a la de enseñar. La indagación, la búsqueda, la investigación forman parte de la naturaleza de la práctica docente. (Freire, 1990).

Ahora bien, según Hernández (2014), dentro de este enfoque el investigador plantea una situación problemática, pero no sigue un proceso lineal determinado, no se prueban hipótesis, la recolección de los datos no se lleva a cabo de forma estandarizada, ni predeterminada de forma totalizada, este paradigma investigativo plantea un modo inductivo e interpretativo de analizar la realidad, recurre a diversas formas de indagación que tienen como principio la flexibilidad, admitiendo la subjetividad de los significados en la población a investigar.

Investigación basada en el diseño en educación

El desarrollo de la metodología de investigación, se fundamenta en los principios cualitativos, los cuales permiten que la investigación sea abierta, comprendiendo a los estudiantes dentro de su realidad inmediata, tiene como fuente las experiencias de niños y niñas en formación en el ciclo de primaria, particularmente el esbozo metodológico de este trabajo se fundamenta desde el planteamiento del problema, que tiene por objetivo el diseño de una estrategia didáctica basada en *escape room* para contribuir al fortalecimiento de la empatía en niños y niñas en primaria. Para realizar esta propuesta se aborda el diseño metodológico IBD (Investigación basada en diseño), un

método novedoso de reciente aplicación en el campo educativo, que tiene como finalidad diseñar experiencias de aprendizaje en contextos escolares.

Este método investigativo plantea la necesidad de responder a mejorar los aprendizajes de los estudiantes, integrando aspectos del diseño desde el planteamiento de un interrogante, análisis de teoría, recolección y análisis de datos, interacción con plataformas de tecnología, que generan interés en los estudiantes.

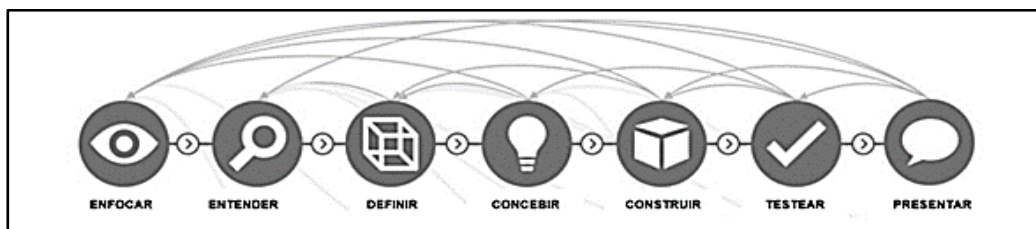
Según Easterday, Lewis y Gerber (2014), la investigación basada en diseño es un proceso que se compone del diseño y de métodos científicos para permitir a los docentes investigadores crear productos útiles y además es una manera eficaz de resolver dificultades individuales y colectivas de la educación, en ese sentido, la IBD tiene por objetivo potenciar la innovación de los procesos investigativos en educación que vinculan el uso de herramientas y la creación de entornos de aprendizaje.

Fases del diseño

De acuerdo con los procesos en metodología de investigación, los autores Easterday, Lewis y Gerber (2018), plantean siete etapas, que se implementan de manera lineal y permiten realizar saltos y repeticiones entre sí, descritas a continuación;

Figura 2

Fases de la metodología de investigación



Nota: Tomado de: Investigación basada en el diseño en educación, Pontificia Universidad Católica de Chile, 2018, Recuperado de:

http://liderazgoescolar.uc.cl/index.php?option=com_content&view=article&id=1057:investigacion-basada-en-el-diseno-en-educacion&catid=13&Itemid=291

En primer lugar, *ENFOCAR* en la cual se definen los alcances y los límites del proyecto investigativo, tiene por objetivo asignar los roles de los actores dentro del proceso, seguido de *ENTENDER* fase en la cual se analiza el contexto de la problemática planteada y las posibles soluciones, dentro de esta etapa se realiza la caracterización, además de la indagación de fuentes secundarias que han abordado dicha problemática, para ayudar a comprender las causas y la naturaleza del problema. La siguiente fase es *DEFINIR*; durante esta fase se debe delimitar el problema, se incluyen durante esta etapa los objetivos y la pregunta orientadora del ejercicio investigativo.

Seguido de esto, se presenta la fase de *CONCEBIR*, esta es una de las fases fundamentales del proceso a desarrollar ya que se plantea en términos de diseño la solución de la problemática, que facilitará el alcance de los objetivos propuestos, al concebir la idea el paso a seguir es *CONSTRUIR* la herramienta que se aplicará en el contexto con los estudiantes y favorecerá los aprendizajes. Seguido a esta se encuentra el *TESTEAR* para evaluar la eficacia del prototipo o modelo planteado y finalmente, *PRESENTAR* corresponde a la fase final en la cual se muestra el diseño del proyecto investigativo.

De este modo, la IBD es una:

“meta-metodología conducida por investigadores educativos para crear intervenciones prácticas y modelos teóricos de diseño a través de un proceso de diseño consistente en enfocar, entender, definir, concebir, construir, testear y presentar, que recursivamente anida otros procesos de investigación, para buscar iterativamente soluciones empíricas a problemas prácticos del aprendizaje humano” (Easterday, Lewis y Gerber, 2018)

Aplicación de etapas metodológicas para el Diseño de EMPAUTIC

Teniendo en cuenta las etapas planteadas, esta investigación se abordó con la siguiente estructura según la metodología de IBD

Enfocar

Dentro de esta fase, se definen los límites que tuvo la propuesta EMPAUTIC, determinando que del ejercicio investigativo se aplicó un pilotaje con la población descrita a continuación:

Colegio: Liceo de Cervantes Norte:

Población: 23 Niños y niñas de grado cuarto

Edades: 9 y 11 años

Dicho pilotaje, se realizó debido al cambio en la enseñanza durante la pandemia en el cual se desarrolló de manera híbrida, por tal motivo, se logró la aplicación de siete de las 15 actividades diseñadas, así mismo, se definieron los roles dentro de la construcción de EMPAUTIC, de acuerdo con las cualidades de las investigadoras, a partir de la experiencia profesional en el campo educativo.

Alejandra (Lic. en Diseño Tecnológico) desarrolló el Entorno virtual e incluyó las diversas herramientas tecnológicas, además se hizo cargo del acompañamiento durante la aplicación de la prueba piloto.

Ángela (Lic. en Psicología y Pedagogía) se encargó de realizar la propuesta pedagógica, el material didáctico basada en el componente emocional y de empatía, así como de las llaves de acceso de la estrategia *escape room*.

Entender

Para esta fase se desarrolló la caracterización de la población descrita en la fase anterior, esta acción sirvió como fundamento para el planteamiento del problema, ya que en él se evidenciaron las dificultades existentes entre las relaciones de los niños, así como sus intereses y gustos en el aprendizaje.

Dentro de las características del grupo se identificaron dificultades relacionadas con la baja resolución de conflictos, en la interacción y relaciones interpersonales, descritas en el planteamiento del problema y la justificación del presente texto (ver Anexo, Figura A1), sumado a esto se destaca el rol del educador como guía del proceso de aprendizaje de los estudiantes, desde la experiencia en la práctica pedagógica.

El instrumento de recolección de información de esta fase fue un formulario de Google, que contenía un listado de preguntas que indagaban sobre aspectos relacionados con la convivencia escolar, la interacción en el aula y los intereses de aprendizaje, (ver Anexo, Figura A2).

Respecto a este último grupo de preguntas, se cuestionó a los niños y niñas acerca de sus pasatiempos, en las respuestas, se pudo evidenciar que un 56,5% del grupo de estudiantes encuestados prefirió el uso de video juegos, por encima de actividades como bailar, ver televisión, escuchar música, practicar deporte o leer, sin embargo, para la opción “*leer*” un 13% de los estudiantes marcó esta respuesta. Seguido de esto la siguiente pregunta es una escala Likert que interroga al grupo de niños y niñas sobre las herramientas de aprendizaje que más les gusta usar *Califica en la siguiente escala cómo te sientes aprendiendo un tema nuevo con las siguientes herramientas, siendo 1 las que no te gusta y 5 la que más te gusta utilizar* en esta pregunta se evidencia que los encuestados tienen preferencia por la lectura de libros, el trabajo colaborativo y con predominancia el ver videos. (ver Anexo, Figura A2)

Así mismo, se realizaron preguntas abiertas, con el fin de conocer las actividades que realizan los estudiantes, la pregunta fue *¿Qué actividades realizas en tus dispositivos electrónicos (celular, tablet, computador, entre otros)?* Dentro de este interrogante, es visible que los encuestados, responden que las actividades que más realizaron son ver videos y jugar videojuegos. (ver Anexo A, Figura A 3)

Para finalizar, un elemento importante para el equipo investigador tiene que ver con el tiempo que los niños y niñas dedican a usar algunos dispositivos, cabe resaltar que las respuestas demostraron que los elementos más usados y con el mayor número de horas son el computador y el televisor. (ver Anexo A, Figura A 4)

A partir de lo anterior, se deduce que los datos arrojados permiten evidenciar que los niños y niñas manifiestan preferencia por el uso de herramientas tecnológicas para aprender, de este modo se comprenden las causas del problema planteado.

En el desarrollo de esta fase, también se realizó la lectura y análisis de bibliografía que aborda las categorías conceptuales de este trabajo y los antecedentes investigativos, principalmente se tomaron referencias de ejercicios de tesis doctorales.

Definir

Esta fase tuvo como finalidad responder a lo planteado en el segundo objetivo específico, iniciando por la selección de las temáticas a trabajar dentro de EMPAUTIC, del mismo modo, de las competencias a desarrollar en el componente emocional y tecnológico, así como las competencias TIC que debe tener el educador que plantee el EVA, sumado a esto se define la estrategia didáctica:

***Escape room* como estrategia didáctica.**

Esta estrategia surgió a partir de la evidencia de las respuestas dadas por los estudiantes, que vinculan el juego, el uso de videos, videojuegos y el aprendizaje de las relaciones interpersonales; *escape room* tiene como cualidad que es una estrategia educativa que permite relacionar a los estudiantes con el aprendizaje por medio de retos, sorpresas, trabajo colaborativo, generando en los niños y niñas motivación, el alcance de destrezas, habilidades y competencias tanto tecnológicas como emocionales.

Estos se definen como: “juegos inmersivos basados en el trabajo en equipo en los que los/as “jugadores/as” descubren pistas, resuelven enigmas, puzzles y tareas en una o varias instancias con el fin de alcanzar un objetivo final en un tiempo limitado”. (Nicholson, 2015, p 15)

Para la creación del *escape room* se tuvo en cuenta:

Tabla 2

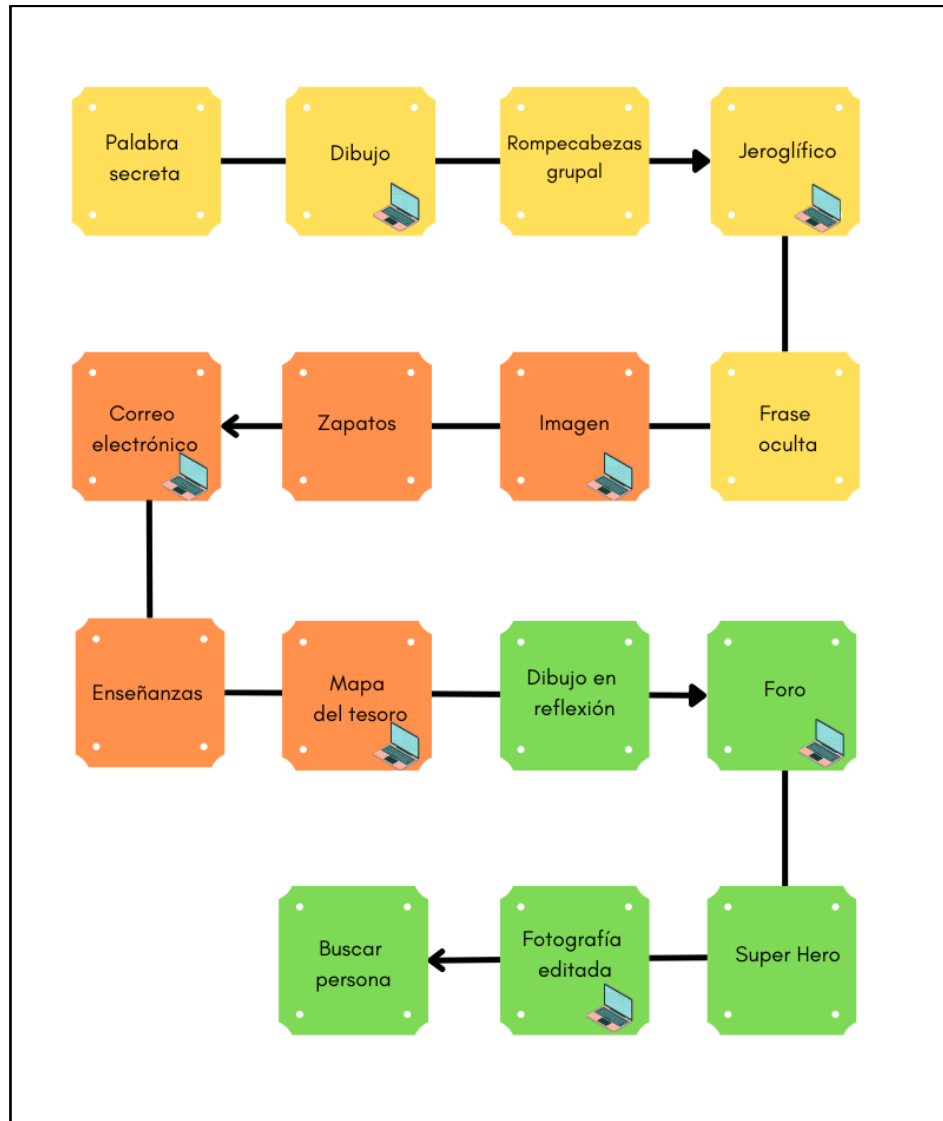
Características de la estrategia escape room

<i>Escape room</i>		
Característica	Descripción	Evidencia
Objetivo	Desarrollar una iniciativa interdisciplinar a partir de la interacción de dos asignaturas con el fin de promover el buen manejo de relaciones interpersonales dentro del aula de clase.	Asignaturas: Ética y valores Tecnología e Informática
Contenidos, competencias, habilidades y actitudes	De acuerdo con las habilidades que se desarrollaron en la propuesta se tuvieron en cuenta las competencias mencionadas en la Secuencia didáctica EMPAUTIC desde el uso de las TIC en el entorno virtual de aprendizaje. Teniendo en cuenta que se enfocó el desarrollo de actividades en la	Figura 10. <i>Secuencia didáctica Empautic</i> Competencias tecnológicas

	competencia de Empatía.	
Destinatarios	El desarrollo de la propuesta fue diseñado para básica primaria teniendo en cuenta las edades entre los 9 y 11 años.	Fases del diseño: Enfocar
Narrativa	La propuesta se diseñó para el desarrollo en el aula de manera presencial, se plantearon actividades intercaladas las cuales se desarrollaron desde la clase de ética y la clase de informática, en ese sentido los estudiantes descifraron diferentes llaves que permitían el acceso a cada una de las actividades con el fin escapar de la sala.	Tabla 3. Diseño de actividades
Dinámica de juego	La dinámica del juego se desarrolló de manera lineal donde cada reto propuesto permitió el acceso a otro reto y así sucesivamente cumpliendo una secuencia lineal.	Figura 3. <i>Estrategia escape room – Llaves de acceso.</i>
Retos	Las actividades fueron diseñadas a partir de la caracterización realizada a un grupo de estudiantes la cual permitió general actividades físicas y digitales.	Tabla 4. <i>Descripción actividades de EMPAUTIC – primera secuencia Y Anexos A y Anexo B</i>
Materiales	El uso de las TIC en el entorno virtual de aprendizaje y los recursos didácticos utilizados desde diferentes herramientas digitales: Voki, Canva, Nearpod, Chrome Music Lab, RTVC, Plickers, WhatsApp Fake Chat	Herramientas digitales

Nota: Contraste entre las características de la estrategia *escape room* y la propuesta Empautic. Elaboración propia

De acuerdo con, se desarrollaron las siguientes llaves de acceso que configuran una estrategia de *escape room*, en el caso de EMPAUTIC, es una caja de retos desarrollados con *b-learning*, que tiene como característica que es un proceso que se llevó de forma lineal, secuenciado y controlado con la supervisión de un educador como mediador y guía.

Figura 3*Estrategia escape room – Llaves de acceso.*

Nota: Descripción de las llaves de acceso a las actividades desde el diseño de la estrategia didáctica *escape room*. Elaboración propia

Dado lo anterior, el diseño de las llaves de acceso da muestra de un orden jerárquico para lograr avanzar de manera lineal y controlada, cada una de ellas fue diseñada con el fin de dar el cierre a cada actividad planteada y precisan el orden establecido de acuerdo con la clase a tomar sea ética o informática, de esta manera se desarrolló la estrategia EMPAUTIC (Empatía, aula y tecnología) la cual da partida a la siguiente fase.

Concebir

Se formuló el diseño de las actividades, a partir de la estrategia *escape room* para el alcance de los objetivos planteados, vinculando actividades en aula y en entornos virtuales, con el uso de la herramienta *Classroom*, dando como resultado la creación la propuesta pedagógica llamada:

Empautic

Para el diseño y desarrollo del entorno virtual de aprendizaje EMPAUTIC, se utilizó la plataforma *Classroom*. Google define *Classroom* como la herramienta digital que permite de forma fácil y gratuita la oportunidad que educadores a nivel mundial gestionen y evalúen el proceso de los estudiantes de forma eficaz y eficiente, esta herramienta simplifica la enseñanza y el aprendizaje al permitir contacto constante con cada uno de los estudiantes, generar comentarios privados, conversaciones para toda la clase y material interactivo, en ese sentido, el trabajo académico se puede desarrollar de manera sincrónica y asincrónica favoreciendo en los estudiantes la autonomía y la responsabilidad. (Google, 2020)

Promueve la ética y el uso adecuado de la información en la web con el uso de informes de originalidad al escanear los trabajos y buscar en ellos plagio, permite el uso de rúbricas integradas y la evaluación constante al recibir retroalimentación o respuesta inmediata, a través de las conexiones virtuales en su herramienta digital *Meet* o de manera presencial gracias a la usabilidad mediante trabajo asincrónico.

Teniendo en cuenta lo anterior, *Classroom* por medio del correo electrónico escolar o el correo electrónico personal permite el acceso a la clase solo a los estudiantes registrados o asignados por el educador, lo cual permite seguridad y protección para los menores de edad, algunas características del uso de estos correos son según la ley de protección de datos

personales Ley 1581 (2012), las instituciones educativas deben mantenerse al margen de la misma teniendo como base proteger los datos públicos y no públicos de los estudiantes. Con la medida de contingencia SARSCOV -19 algunas entidades se vieron obligadas a crear correos a estudiantes menores de 13 años, con el fin de usarlos como extensión en aplicaciones de comunicación como *Classroom* y *Meet* para incluir a todos los miembros de la comunidad educativa y asegurar control de la información suministrada por los docentes, para garantizar el acceso a la educación.

Características de estos correos:

1. **No salida ni entrada de correos:** Los estudiantes al no tener control de su información, las entidades se vieron obligadas a crear reglas de correo, en donde ninguno de sus participantes puede enviar correos a personas que no hagan parte de su extensión de dominio, de igual manera no pueden recibir ningún tipo de correspondencia. En la mayoría de situaciones la entidad registra la dirección con el proveedor de servicio y restringen toda recepción.

2. **Reglas de comunicación interna:** Los menores al no tener un control completo del sistema deben crearse reglas de comunicación en donde al usar plataformas tal como *Classroom* o *Meet*, deben restringir la opción de crear reuniones o acceder a chats creados por alguien más o por sí mismos, dado que sin estas reglas no se podría supervisar los movimientos del estudiante y colocaría en riesgo su información personal.

3. **Implementación de reglas de ciberseguridad:** Los menores de edad deben mantener un control permanente de las acciones realizadas en estas plataformas, de esta manera se mitiga el hecho de cargar información sensible, para esto a los padres tanto como al personal que administra las plataformas, se les debe capacitar para que en el momento de realizar las creaciones de usuario las credenciales no puedan ser obvias y se tenga una política de seguridad

alrededor de las contraseñas, las cuales sólo serán modificadas por medio del administrador del dominio.

Por lo anterior, el Liceo de Cervantes Norte, al formalizar el contrato de matrícula con los padres de familia, les solicita el diligenciamiento del tratamiento de datos personales para el uso de correos electrónicos, material audiovisual y atenciones del Departamento de psicología.

En ese sentido, el propósito de esta investigación pretende dar a conocer una metodología de trabajo basado en el modelo *escape room* donde los educadores tendrán la posibilidad de crear contenido en una herramienta online, gratis y fácil de usar.

Dentro de este orden de ideas, se realiza el primer ejercicio de concepción del diseño de actividades, tal como se muestra a continuación, planeando la ejecución desde el aprendizaje *b – learning*.

	Actividad	Recursos
1	¿Y tú cómo me ves?	Classroom
2	En tus zapatos	Presencial
3	¿Por qué lo hiciste?	Classroom
4	Conociendo tu historia	Presencial
5	Me importa tú opinión	Classroom
1	Nuestras emociones	Classroom
2	Me puse tus zapatos	Presencial
3	El mundo de Byte	Classroom
4	¿Y tú qué harías para ayudar a Byte?	Presencial
5	Todos somos iguales	Classroom
1	Cuenta conmigo	Classroom
2	Compartir lo que tengo	Presencial
3	Haciendo más amigos	Presencial
4	Estarás bien	Classroom
5	Mi superpoder es..	Presencial

Tabla 3

Diseño actividades

Nota: Descripción de actividades e interacción de aplicación. Elaboración propia

Construir

Esta fase comprendió el grueso del ejercicio que desarrolló el equipo investigador, relacionado con la creación de las actividades físicas y digitales, teniendo en cuenta los siguientes aspectos, en primer lugar, la clase en *Classroom* y en segunda posición las actividades físicas.

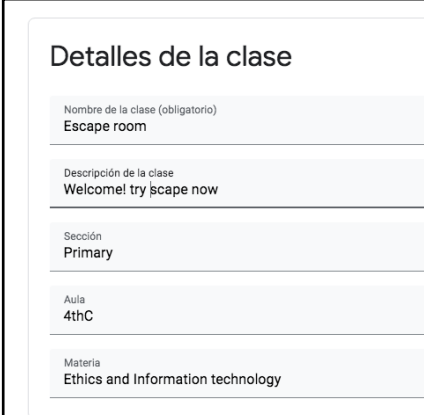
Classroom

Para iniciar la construcción de EMPAUTIC, el primer paso es crear contenido en la herramienta *Classroom*, la plataforma online la cual sugiere el trabajo desde una cuenta institucional y cuentas personales, logrando así la inclusión del sector educativo a nivel general, a continuación, se dará muestra de la creación de la clase y de las herramientas utilizadas dentro de la misma:

1. Es importante describir cada detalle de la clase a realizar, incluyendo grado, asignatura y nombre.

Figura 4

Detalles de la clase en Classroom



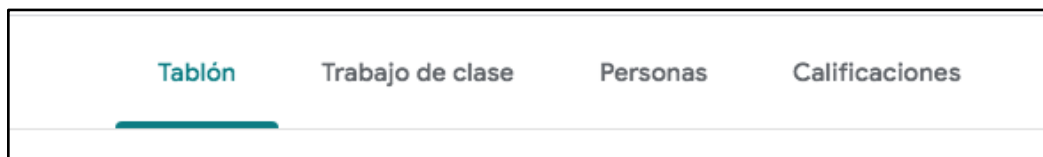
Detalles de la clase	
Nombre de la clase (obligatorio)	Escape room
Descripción de la clase	Welcome! try scape now
Sección	Primary
Aula	4thC
Materia	Ethics and Information technology

Nota: Información requerida para crear una clase en *Classroom*. Elaboración propia

- Classroom* ofrece cuatro opciones de interacción en su interfaz, el *tablón* es un tablero de comunicación que permite un contacto directo y eficaz con los estudiantes, *trabajo de clase* es el lugar donde se ubicaran tanto actividades, tareas o recursos de la clase, *personas* allí se encuentran los nombres de los estudiantes que se unieron a la clase o a la opción de quienes se quieran invitar y, por último, aparece la opción de calificaciones la cual se visualiza como una planilla de notas.

Figura 5

Opciones de menú en Classroom

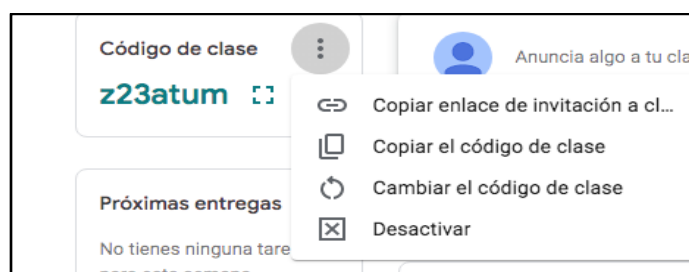


Nota: Menú de navegación de una clase en *Classroom*. Elaboración propia

- Para invitar a los y las estudiantes a clase existen diferentes opciones y acciones para realizarlo, dicha información aparece en el tablón, allí está la opción de compartir el código de la clase el cual es una combinación entre letras y números, se puede compartir por enlace al correo, proyectarlo en el tablero, se puede restablecer el código y generar uno nuevo o desactivarlo para no permitir más ingresos a la clase.

Figura 6

Invitar personas a clase en Classroom



Nota: Información para compartir una clase en *Classroom*. Elaboración propia

4. Iniciar con la creación de actividades teniendo en cuenta las opciones que ofrece *Classroom*, la creación de *Tarea* incluye valoración, fecha y hora de entrega, *Tarea de cuestionario* permite crear un formulario de Google indexado del mismo modo con valoración fecha y hora de entrega, *Pregunta* funciona como un foro, se realiza una pregunta general y a partir de ello los estudiantes pueden responder y comentar a sus compañeros, *Material* son los recursos que necesita la clase los cuales son material de apoyo, *Reutilizar publicación* la cual permite traer alguna actividad de otra clase y utilizar en la clase actual y por último, esta *Tema* que se puede utilizar como títulos generales de clase, subdividir por contenidos, por periodos de trabajo, entre otros.

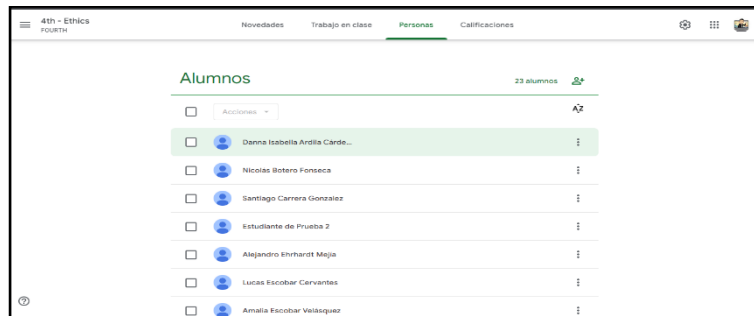
Figura 7

Crear actividades en Classroom



Nota: Despliegue de opciones para crear actividades en *Classroom*. Elaboración propia

5. Luego de tener actividad creada es importante realizar la invitación a los participantes de la clase teniendo en cuenta lo explicado en el numeral tres, de esta manera se lograrán visualizar los estudiantes así:

Figura 8*Alumnos de la clase*

Nota: Número de alumnos inscritos en la clase creada de *Classroom*. Elaboración propia

Teniendo en cuenta lo anterior, las evidencias del EVA desarrollado se pueden visualizar en (ver Anexo D)

El diseño de EMPAUTIC se realizó con base en las cartillas “*Emociones para la vida programa de educación socioemocional*” creadas por la Secretaría de Educación de Bogotá con el fin de fortalecer la convivencia de los ciudadanos, por tanto, a partir del plan de Desarrollo “Bogotá Mejor para Todos” 2016 – 2020 su objetivo principal consistió en implementar un programa conformado por diferentes líneas de acción, las cuales buscan favorecer el desarrollo de las competencias ciudadanas y socioemocionales de las aulas de clase, de las instituciones educativas y en general de los diferentes entornos escolares con el apoyo de diversas instituciones distritales y nacionales. (Secretaría Distrital del Distrito, 2016)

En el plan de desarrollo, se propone a partir de los lineamientos para la implementación de políticas, programas y proyectos educativos la cartilla *Emociones para la vida Programa de Educación Socioemocional*, la cual brinda herramientas para que las educadoras y los educadores las apliquen en sus aulas de clase, en ellas se pretenden desarrollar competencias socioemocionales y competencias ciudadanas estas con el fin de conocer sobre la importancia del manejo de emociones, sobre habilidades para relacionarse con otros y con proyección hacia la

sociedad para que los niños se puedan conocer mejor así mismos, logren mejorar sus emociones, construir relaciones sanas con los demás, poder tomar decisiones responsables en su vida y así disminuir las dificultades como la agresión y llevar su satisfacción a un nivel más alto.

Del mismo modo, los niños y niñas tendrán una salud mental positiva donde son conscientes de las capacidades propias, logra poner frente a las tensiones del día a día, trabajar de manera productiva y logra contribuir a la sociedad, en ese sentido, trabajar las competencias socioemocionales. Promueve aprendizajes académicos eficaces y eficientes alejando a los niños y niñas de conductas disruptivas y es justamente importante desarrollarlo en la infancia donde se sientan las bases frente a las decisiones de la vida las cuales se tomarán cuando sean mayores de edad.

Por lo anterior, las competencias socioemocionales son parte de la educación para la ciudadanía la cual busca que los niños, las niñas y los jóvenes sean personas responsables de sus vidas, que forjen su futuro a través de metas y sueños, que la base de sus relaciones sea la convivencia pacífica, que logren participar de manera democrática y conscientes de la diferencia y el valor por la diversidad, es ahí donde cobra importancia el propósito de esta investigación y el diseño de EMPAUTIC que incluye el diseño de una serie de actividades que tienen como base una de las secuencias didácticas planteadas en la cartilla Emociones para la vida:

Mi mundo emocional - En los zapatos de los demás - Comunicación y conflictos

Figura 9

Secuencias didácticas

Secuencias didácticas	Competencias	Objetivos				
		Primer grado	Segundo grado	Tercer grado	Cuarto grado	Quinto grado
Mi mundo emocional	Identificación de emociones	Darme cuenta de cómo me siento.	Darme cuenta cuando siento ansiedad.	Distinguir dos emociones que siento a la vez.	Reconocer cuándo siento vergüenza ("oso").	Medir mi rabia.
	Manejo de emociones	Respirar profundo para calmarme.	Parar mis pensamientos ansiosos.	Sentir mis emociones en la intensidad adecuada.	Sentir emociones que son buenas para mí.	Manejar mi rabia de manera sana.
	Manejo del estrés	Usar mi imaginación para relajarme.	Pedir ayuda cuando me siento abrumado.	Darme cuenta cuando estoy estresado.	Identificar mis estresores y manejarlos.	Cambiar mi forma de pensar, de negativa a realista.
En los zapatos de los demás	Toma de perspectiva	Ver a través de los ojos de los demás.	Observar desde el punto de vista del otro para entender lo que ve.	Entender lo que está detrás de las acciones de alguien.	Buscar más información para entender bien el punto de vista del otro.	Considerar cada punto de vista en una decisión grupal.
	Empatía	Observar la cara de alguien para saber cómo se siente.	Ponerme en el lugar del otro para entender cómo se siente.	Entender lo que sienten los demás cuando les pasa algo malo.	Ponerme en el lugar de alguien que es maltratado por sus compañeros.	Ponerme en el lugar de las personas que tienen alguna discapacidad.
	Comportamiento prosocial	Darme cuenta cuando alguien necesita ayuda.	Compartir lo que tengo.	Incluir al que está solo.	Consolar a los demás.	Ayudar en lo que soy bueno.
Comunicación y conflictos	Escucha activa	Escuchar atentamente y sin interrumpir.	Hacer que el otro sienta que le escucho y me importa.	Mostrar interés sin usar palabras cuando escucho a los demás.	Verificar que entiendo lo que me quieren decir.	Preguntar y aclarar durante una conversación difícil.
	Asertividad	Decir que no con respeto y firmeza cuando algo no me gusta.	Pedirle a quien maltrata a otro, que pare.	Responder con claridad y firmeza, pero sin agredir.	Expresar lo que pienso y siento sin hacer daño a otros.	Defenderme sin hacer daño a otros.
	Manejo de conflictos	Turnarme con mis amigos cuando queremos hacer cosas distintas.	Buscar soluciones gana - gana para resolver un conflicto.	Pensar antes de actuar con rabia.	Manejar la "temperatura" de una situación conflictiva.	Evaluar el problema con calma y pensar en soluciones.

Nota: Tomado de: Emociones para la vida, Secretaria de Educación del Distrito, 2016, Recuperado de: https://colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2021-06/guia-educador-4.pdf

Para el diseño de EMPAUTIC se escogió la cartilla de grado cuarto de Emociones para la vida y la secuencia didáctica *En los zapatos de los demás*, dicha elección tiene como fundamento lo manifestado en el planteamiento del problema incluyendo la edad y la problemática allí justificada. A continuación, se encuentra la tabla con la selección realizada:

Figura 10

Secuencia didáctica Empatic

Secuencias didácticas	Competencias	Objetivos				
		Primer grado	Segundo grado	Tercer grado	Cuarto grado	Quinto grado
En los zapatos de los demás	Toma de perspectiva	1 Ver a través de los ojos de los demás.	2 Observar desde el punto de vista del otro para entender lo que ve.	3 Entender lo que está detrás de las acciones de alguien.	4 Buscar más información para entender bien el punto de vista del otro.	5 Considerar cada punto de vista en una decisión grupal.
	Empatía	1 Observar la cara de alguien para saber cómo se siente.	2 Ponerme en el lugar del otro para entender cómo se siente.	3 Entender lo que sienten los demás cuando les pasa algo malo.	4 Ponerme en el lugar de alguien que es maltratado por sus compañeros.	5 Ponerme en el lugar de las personas que tienen alguna discapacidad.
	Comportamiento prosocial	1 Darme cuenta cuando alguien necesita ayuda.	2 Compartir lo que tengo.	3 Incluir al que está solo.	4 Consolar a los demás.	5 Ayudar en lo que soy bueno.

Nota: Adaptado de: Emociones para la vida, Secretaría de Educación del Distrito, 2016, Recuperado de: https://colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2021-06/guia-educador-4.pdf

De acuerdo con la figura anterior, se diseñaron 15 actividades a partir de las competencias: *Toma de perspectiva*, *Empatía* y *Comportamiento prosocial* de las cuales la tabla muestra los cinco objetivos correspondientes por grado, sin embargo, no se toman en cuenta la jerarquía por grados y se desarrollan las actividades a través de la estrategia de *escape room*, dichas actividades se proponen para ejecutar desde la presencialidad donde debe existir un cambio de escenario entre trabajo presencial en aula y trabajo presencial con herramientas digitales, todo esto mediado desde un aprendizaje *b-learning* donde la interacción es híbrida, por lo tanto, la primera actividad inicia de manera presencial en aula (clase ética) y continúa con la segunda actividad en *Classroom* (clase de informática), alternándose de manera sucesiva hasta desarrollar la totalidad de actividades

Herramientas digitales.

En la web existen diferentes herramientas digitales que son utilizadas por los educadores para apoyar los procesos de aprendizaje de los estudiantes, en esta oportunidad se mencionan las

herramientas utilizadas las cuales son de uso libre para brindar accesibilidad a todo tipo de educador, no obstante, permiten pago para acceder a funciones Premium.

Voki

Figura 11

Logo Voki



Esta herramienta educativa permite a través de personajes realizar actividades, presentaciones o proyectos, permite cambiar la apariencia de los personajes, el estilo de la voz, el fondo, entre otros; de modo que pueden relatar historias, presentar actividades o tareas fuera de lo habitual.

Nearpod

Figura 12

Logo Nearpod



La herramienta Nearpod permite crear presentaciones animadas, videos, juegos interactivos, actividades en línea, simuladores, aprendizaje gamificado, entre otros, además permite vincular las actividades a otras plataformas educativas como google *Classroom*.

Canva

Figura 13

Logo Canva



Herramienta digital que permite el diseño gráfico de logos, infografías, presentaciones, poster, invitaciones, tarjetas entre otros, su interfaz permite un uso rápido y adecuado para los estudiantes y permite que la creatividad sea plasmada en las diferentes actividades escolares.

Rtvc

Figura 14

Logo Rtv

Es un sistema de medios de públicos de radio y televisión, allí se encuentran diferentes programas a partir de dilemas éticos sobre los conflictos de la realidad nacional de niños y niñas

de 9 a 12 años.



Plickers

Figura 15

Logo Plickers



Esta herramienta digital cambia de manera asertiva la participación de los estudiantes a la hora de responder cuestionarios, cada uno recibe una tarjeta interactiva con una figura diferente y alrededor de ella se encuentran las opciones de respuesta, el educador escanea las tarjetas y por medio de las herramientas se pueden observar en tiempo real las respuestas.

Chrome music lab

Figura 16

Logo Chrome Music Lab



Google Chrome desarrolló diversas extensiones que se pueden añadir al buscador, entre ellas hay miles de extensiones educativas para facilitar las tareas diarias del

estudiantado, en este caso Music lab brinda un grupo de instrumentos y métodos diferentes para componer canciones o melodías.

WhatsApp Fake Chat

Figura 17

Logo WhatsApp Fake Chat



Esta herramienta permite simular un chat real de WhatsApp donde se cambian los detalles como nombre, imagen o conexión, esto con el fin de mostrar a los

estudiantes una situación real de rechazo y así poder intervenir en la toma asertiva de decisiones.

Actividades dentro de la fase de construcción

Las actividades se desarrollaron en tres secuencias, de acuerdo con lo mencionado anteriormente en la figura 10, a continuación, se da muestra de la primera secuencia en la tabla 3, las secuencias dos y tres se pueden observar (ver Anexo B y C).

Tabla 4

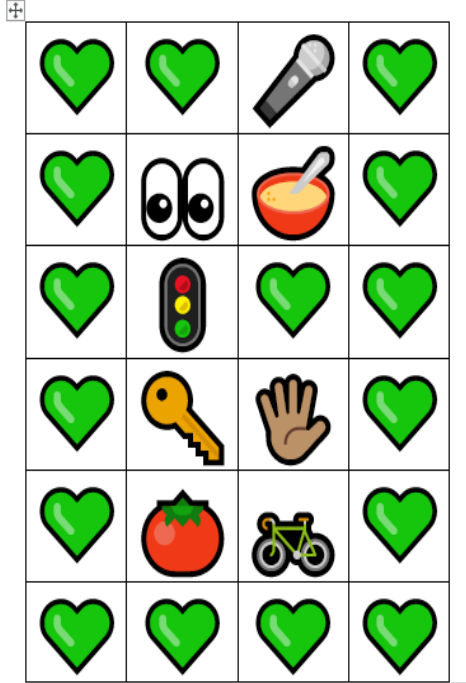
Descripción actividades de EMPAUTIC – primera secuencia

	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSOS
1	¿Y tú cómo me ves?	<ul style="list-style-type: none"> ● Explicar mediante indicaciones verbales a los estudiantes de qué se trata el escape room y las habilidades que se espera que aprendan con este juego. ● Promover el diálogo de los estudiantes y las conductas prosociales en la identificación de las emociones del otro por medio de un juego de preguntas. <p>HABILIDADES A DESARROLLAR:</p>	<p>PRESENCIAL</p> <p>Guía de preguntas Texto con palabra escondida</p>

		<p>Fortalecer las relaciones interpersonales y la socialización.</p> <p>Actividad 1: Reloj de preguntas</p> <p>Se solicita a los estudiantes que hagan dos círculos, de la misma cantidad de personas uno en la parte interna y otro en la parte externa, manteniendo el distanciamiento social, se ubiquen por parejas uno frente al otro y deben moverse de acuerdo con la instrucción de la maestra.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Deben decir un saludo. 2. Deben expresar un mensaje agradable o resaltar una cualidad. 3. Deben contar a su compañero cuál fue la última vez que se sintieron tristes 4. Deben mencionar un recuerdo lindo que tengan de su familia. 5. Deben contar a su compañero cuando fue la última vez que le ayudaron a alguien. 6. Deben compartir con su compañero cómo se sienten cuando están en casa. 7. Deben compartir con su compañero cómo se sienten cuando están en el colegio. 8. Qué recomendaciones le darías a un amigo para manejar el enojo. 9. Qué recomendaciones le darías a un amigo para contener la tristeza. 10. La educadora entrega un texto, los estudiantes deben leer y encontrar la palabra oculta, esta palabra es la llave para desbloquear el siguiente nivel. 	
2	En tus zapatos	<p>OBJETIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Motivar a los estudiantes a encontrar la palabra escondida y resolver el primer nivel del juego desarrollando habilidades de lectura. ● Reconocer las situaciones que vivencian las personas y a partir de este ejercicio identificar soluciones. <p>HABILIDADES A DESARROLLAR:</p> <p>Empatía Reconocimiento de las emociones de otros.</p>	<p>CLASSROOM Formulario de Google: https://forms.gle/vRebVZhHJjQL4JA6</p> <p>Video RCTV play</p> <p>https://classroom.google.com/u/0/</p>

		<p>Argumentación</p> <p>Actividad: Luego del desarrollo de la primera actividad, todos los estudiantes deben tener su palabra secreta, al ingresar al entorno virtual la educadora indicará el código de acceso para <i>Classroom</i> e ingresarán a la primera actividad, en la categoría en tus zapatos.</p> <p>Allí encontrarán un formulario el cual les pide la palabra secreta, para acceder al video sobre un dilema moral llamado “el representante de curso” luego de esto, los estudiantes deben ver el video y responder las preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué sentiste al observar el video? ● ¿Es una situación fácil o difícil? ● ¿Cómo se siente cuando se es dejado de lado y aislado, incluso si son solo 3 minutos? ● ¿La indiferencia es una manera de castigo? ● ¿Has vivido situaciones similares? <p>Posterior a la visualización del video, la llave para acceder a la siguiente clase, de forma presencial es realizar un dibujo con un aprendizaje o conclusión sobre lo visto en el video.</p>	<p>w/MTM3ODE4 NjQzODk5/tc/M TQzNjczMTEEx NTMw?hl=es</p>
3	<p>¿Por qué lo hiciste?</p>	<p>OBJETIVO</p> <p>Enseñar a los niños a ponerse en el lugar de los otros.</p> <p>HABILIDADES A DESARROLLAR</p> <p>Empatía</p> <p>Descripción de la actividad:</p> <p>Al iniciar la sesión la maestra realiza retroalimentación de la sesión desarrollada en el entorno virtual, sobre el video de “El representante de curso” de acuerdo con las preguntas de la sesión anterior les pide a algunos estudiantes al azar responderlas.</p> <p>Seguido de este momento, la maestra indica cómo se llevará a cabo el ejercicio de la clase.</p>	<p>PRESENCIAL</p> <p>Trozo de papel entregado por la educadora</p>

		<p>Les pide que dibujen un personaje mágico que los represente y que le asignen un nombre que deberán mantener en secreto, que servirá para la siguiente clase.</p> <p>En este momento, la maestra entrega a los estudiantes un trozo de papel que en su conjunto conforman una imagen que luego deben unir con los otros grupos para formar y descubrir el mensaje oculto que es la llave para ingresar al siguiente nivel, el reto de este ejercicio es hacerlo en el menor tiempo posible y recordar la clave para el ingreso al siguiente reto.</p>	
4	Conociendo tu historia	<p>OBJETIVO</p> <p>Potenciar la creatividad de los estudiantes para dar a conocer su propia historia ante sus compañeros con el uso de aplicaciones tecnológicas.</p> <p>HABILIDADES A DESARROLLAR</p> <p>Escucha activa Trabajo colaborativo Pensamiento Creativo Creación de personajes.</p> <p>Descripción de la actividad:</p> <p>Para iniciar esta sesión la maestra solicita a cada estudiante ingresar al foro en <i>Classroom</i> en el cual deberán participar con las posibles respuestas al mensaje oculto de la actividad anterior.</p> <p>La maestra participará activamente en el foro arrojando pistas clave que permitan resolver el enigma.</p> <p>El mensaje oculto será la llave de acceso para ingresar a la aplicación online voki.com en la cual por medio de un avatar el cual tendrá el nickname escogido y la creación gráfica elaborada en la sesión anterior; en él deberán utilizar características que permitan a sus compañeros adivinar</p> <p>Para encontrar a los personajes misteriosos los estudiantes deben elegir responder una de estas</p>	<p>CLASSROOM <i>Classroom</i> Foro Voki.com</p>

		<p>preguntas que permitan que sus estudiantes conozcan su historia personal.</p> <p>Color favorito Serie o programa favorito Comida favorita Animal favorito</p> 	
<p>5</p>	<p>Me importa tú opinión</p>	<p>OBJETIVOS</p> <p>Generar espacios de interacción social entre los estudiantes que les permitan conocerse mejor.</p> <p>Potenciar las habilidades de pensamiento de los estudiantes en la elaboración de un crucigrama.</p> <p>HABILIDADES A DESARROLLAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relaciones interpersonales (interacción, diálogo) • Habilidades de pensamiento. <p>Descripción de la actividad:</p>	<p>PRESENCIAL</p> <p>Crucigrama Voki.com</p>

	<p>Posterior al desarrollo de la clase en <i>Classroom</i> los estudiantes deben descubrir en el aula de clase el personaje de la clase en el entorno virtual de voki.com.</p> <p>Antes de empezar el desarrollo de la actividad, la maestra pregunta a sus estudiantes. ¿Qué emociones sintieron durante el juego? ¿Qué sensaciones experimentaron durante el desarrollo de la actividad?</p> <p>Después de esta actividad deben organizarse por parejas para desarrollar un crucigrama que contiene una frase de introducción para la siguiente clase en <i>Classroom</i>.</p> <p>Para esta actividad, la maestra entregará una guía que contiene un crucigrama, con pistas que los llevan a formar una frase.</p> <p>Las palabras a identificar son:</p> <p>Emociones Alegría Tristeza Enojo Asco Sorpresa Miedo</p> <p>La frase se descubrirá a partir de la asignación de un código que tiene cada letra en el crucigrama:</p> <p>La frase es:</p> <p>Las emociones permiten que las personas se expresen.</p> <p>Los estudiantes deben ingresar esta frase en la siguiente clase en el entorno virtual en <i>Classroom</i>.</p>	
--	---	--

ME IMPORTA TU OPINION

Lee atentamente las descripciones, resuelve el crucigrama y descubre el mensaje oculto a partir de las formas

Horizontales

- 3 estado de ánimo agradable que nos genera felicidad
- 6 es lo que sentimos cuando estamos molestos o algo no nos gusta
- 7 esta emoción surge cuando estamos desmotivados

Verticales

- 1 Nos permite evadir situaciones de peligro
- 2 reacción a algo novedoso o desconocido
- 4 sensación de desagrado que impulsa al rechazo
- 5 son propias del ser humano, sirven para expresarnos o comunicarnos con los demás

Mensaje secreto:

c i n p r i t n q u p r n
 x p r n

Nota: Elaboración propia – Descripción de la primera secuencia didáctica de cinco actividades con sus respectivos objetivos y recursos.

Para observar las actividades que se desarrollaron en físico (ver Anexo E)

Testear

Esta etapa evaluó la eficacia de EMPAUTIC en el contexto de los estudiantes y el análisis de resultados de aplicación del pilotaje de la propuesta, a partir de las actividades testeadas con el grupo de estudiantes. Se deduce que este material se puede aplicar en cualquier escenario escolar, la observación directa de la docente acompañante permitió identificar que la herramienta fue de fácil acceso para los estudiantes, generó motivación y mejoró las relaciones interpersonales.

Sin embargo, este pilotaje sirvió para reconocer que el docente que aplique o acompañe el ejercicio requiere de habilidades previas en cuanto al uso de la plataforma *Classroom* para la creación de actividades y el manejo de las herramientas digitales, en ese sentido, su aplicación debe realizarse desde la presencialidad donde se genere una supervisión y guía constante del proceso.

Es preciso indicar, que este ejercicio investigativo logró un pilotaje parcial de algunas actividades ya que debido a la coyuntura mundial por el COVID-19, una de las consecuencias fue el desarrollo de clases por medio de una modalidad híbrida, pese a esto, se alcanzó el objetivo de la investigación basado en el diseño del material a partir de las necesidades de los estudiantes.

Instrumentos de recolección de datos

El testeo y evaluación son acciones fundamentales en la aplicación del diseño metodológico IBD, teniendo en cuenta que este es un enfoque cualitativo, el uso de instrumentos para la recolección de los datos se describe a continuación,

Encuestas: Se realizaron por medio del formulario inicial de caracterización, el objetivo de este instrumento fue aportar una primera impresión del contexto de los estudiantes y dar un punto de partida para concebir la creación de EMPAUTIC, el análisis de este instrumento se encuentra en el apartado de la fase *ENTENDER*.

Observación: Este instrumento fue primordial, durante todo el desarrollo del trabajo investigativo, se usó en todas las fases del proceso, antes, durante y después, ya que hubo una vinculación directa con la población desde los espacios asignados en el cronograma escolar

como direcciones de curso, convivencias, entre otros, en ese sentido, se tuvo acceso al material resuelto por el grupo de estudiantes en cada una de las actividades del piloto, esta observación fue de tipo no estructurada, ya que hizo parte de la experiencia a diario de la docente acompañante.

Revisión de documentos: Esta acción permitió en el ejercicio inicial de definir el problema, dar sustento a la investigación, teniendo en cuenta que la educadora tenía acceso a las fichas de seguimiento de los estudiantes en las que se registraban los procesos de convivencia, relaciones interpersonales, familiares, emocionales de los niños y niñas, pese a esto, no fue posible tomar evidencia de estos registros ya que no se contó con la autorización de la institución educativa para hacer uso de los mismos. .

Presentar

Para el análisis de los datos recolectados en la ejecución de las actividades, se aplicaron en el piloto de EMPAUTIC las actividades de la secuencia 1 correspondiente a:

¿Y tú cómo me ves?: En esta actividad se hizo una actividad en la cual los niños interactuaban en la forma de las manecillas del reloj, compartían diversas preguntas que les ayudaban a conocerse y compartir aspectos de su vida tales como gustos, intereses, composición familiar entre otros.

Al iniciar la actividad algunos niños y niñas sienten temor de compartir las respuestas con compañeros que no se han relacionado antes, no obstante, a medida que avanzó el giro se percibió que tuvieron mejor desempeño y confianza, con expresiones genuinas y explícitas de cercanía en el diálogo de experiencias personales.

Al cierre de la actividad se entrega un texto con *Palabra Oculta* (llave de acceso al siguiente nivel de la estrategia escape room), esta acción les generó intriga y emoción a los estudiantes. (ver Anexo F, Imagen F1)

En tus zapatos: Para ingresar a la siguiente actividad en *Classroom*, los estudiantes deben diligenciar un formulario con la llave de la sesión anterior, en este momento se evidenció que algunos niños requerían acompañamiento por parte de la docente, se buscó que entre pares se generará ayuda para acceder a la siguiente actividad.

Una vez los niños ingresaron debían observar un video que tenía como objetivo persuadirlos en torno a un dilema de una situación escolar llamada “*El representante de curso*” de RCTV, en las respuestas de los estudiantes en torno al video se hizo visible que algunos niños daban respuestas egoístas sobre la actuación de los personajes, otros por el contrario procuran evaluar la situación de forma justa, mencionando incluso, que deben existir consecuencias para las conductas inadecuadas tipificadas como faltas en el manual de convivencia, la llave para acceder a la siguiente actividad consistía en realizar un dibujo con un aprendizaje sobre lo visto en el video. (ver Anexo F, Imagen F2)

¿Por qué lo hiciste?: Al llegar a clase los estudiantes debían entregar el dibujo como acceso al siguiente reto, seguido de esto la educadora entregó unas guías con material a trabajar en las cuales los niños y niñas debían dibujar un personaje mágico con algunas características que lo hicieran diferente y explicar porque las eligió, cada estudiante debía dar a conocer qué cualidades tiene su creación y al girar las hojas los estudiantes deben unir todas las creaciones para descubrir la frase oculta que los llevará al siguiente nivel.

En esta actividad, se percibió que algunos niños expresaron que no tienen cualidades para el dibujo, la educadora debe recurrir a realizar retroalimentación positiva frente a sus compañeros para motivarlos a culminar la actividad, todos los niños escucharon atentos a sus compañeros, no obstante, al avanzar se presentó dificultad para armar la frase oculta, hubo discusiones, se observó a los estudiantes que ejercían el rol de liderazgo, por otro lado, se percibió que los estudiantes actúan conforme a lo que explicaron sus compañeros y otros se ven un poco desorientados; durante este ejercicio fue necesario el acompañamiento de la educadora para segmentar las instrucciones y apoyar el proceso de construcción conjunta del mensaje oculto. (ver Anexo F, Imagen F3)

Conociendo tu historia: Al ingresar a la sala de informática, los estudiantes accedieron a *Classroom*, debían ingresar al foro asignado para la clase, con la intención de descubrir el mensaje oculto de la clase anterior entre todos, los niños participan haciendo bromas al respecto, fue necesario hacer mediación para seguir con el objetivo y avanzar, la educadora participó en el foro dando pistas para que los niños y niñas puedan descubrir el mensaje, ya que no fue posible que lo hicieran solos.

Al descubrir el mensaje lograron el acceso a la aplicación VOKI en la que los niños debían hacer uso de su competencia tecnológica por medio de la realización de un avatar, este aplicativo permite que los estudiantes puedan grabar su voz, modificar el fondo, la apariencia, durante la actividad algunos estudiantes que tienen bajo desempeño en la clase de informática requirieron acompañamiento de forma constante para alcanzar el objetivo de finalizar el avatar para ser adivinado por sus compañeros, sin embargo, en su mayoría los niños se encontraban motivados por las posibilidades que ofrece la aplicación y el acceso rápido de la llave lo que

llevó a los estudiantes de las bromas a buscar ayuda para avanzar y lograr la llave. (ver Anexo F, Imagen F4)

Al finalizar, se dialogó con los estudiantes quienes manifestaron que realizar preguntas sobre cualidades o habilidades, es difícil reconociendo que son aspectos que visualmente no se reconocen y se hizo entrega de la llave de acceso un jeroglífico. (ver Anexo E, Figura E1)

Me importa tu opinión: Para iniciar la actividad los estudiantes debían adivinar los avatares realizados en voki, lo que generó risas, gritos y emoción, sin embargo, no lograban adivinar por cualidades, los estudiantes que lograban describir el jeroglífico lograron el acceso a la siguiente actividad el crucigrama, fue una actividad que generó trabajo colaborativo por lo complejo de las preguntas, sin embargo, fue resuelta a tiempo y la frase fue encontrada por la mayoría del grupo.

Se evidenció desconocimiento por los significados de las emociones manifestando que para algunos no son cosas importantes, se realizó retroalimentación y se orientó el grupo frente al tema, cada grupo obtuvo la llave de acceso (ver Anexo E, Figura E2)

Secuencia 2 – actividad 1

Nuestras emociones: La actividad anterior arrojó una frase como llave de acceso, debido a la efectividad de la clase anterior se logró iniciar a tiempo a la siguiente actividad, cada estudiante obtuvo acceso al juego de la aplicación Nearpod se debían escoger personajes los cuales avanzaban una montaña si la respuesta era correcta, a iniciar se generó risas y ansias por avanzar, sin embargo, no se estaban realizando la lectura de las preguntas, por lo tanto, se intervino al finalizar la primera respuesta para generar la reflexión frente a la importancia del tema.

Al lograr ubicar a los estudiantes, se creó un avance similar en la montaña y aumentó la motivación, al finalizar se indica que la llave de acceso será recibida por el estudiante con respuestas acertadas en el menor tiempo, lo que generó frustración, enojo e intriga.

Por último, el estudiante sube una pista de una imagen de zapatos lo que convierte en debate a sus compañeros y el mismo estudiante informa que se debían llevar a clase un par de zapatos de una persona de la casa. (ver Anexo F6 – F12)

Me puse en tus zapatos: Para desarrollar esta actividad, se inició con un sentimiento de culpa al no estar pendiente de la llave de acceso, genero nuevamente frustración, pero por un grupo de 3 estudiantes a diferencia de la actividad anterior, se explicó por parte de los compañeros que accedieron cuales fueron los motivos para lograrlo.

Se avanzó con la actividad, iniciaron a caminar por el aula manifestando dificultad y temor, se finaliza el desplazamiento e inició el diálogo, se presentaron llantos, angustias y felicidad al escuchar las respuestas de sus compañeros frente a lo que pensaban del dueño de los zapatos, se evidencio importancia y orgullo por el otro. (ver Anexo F5)

De acuerdo con lo anterior, esta fase supone dar a conocer los aportes al campo pedagógico que surgen como resultado de esta investigación, a partir de esta experiencia se pretende que los estudiantes tengan aprendizajes novedosos, compartan espacios académicos e integren el trabajo colaborativo en sus experiencias cotidianas. El desarrollo de las actividades busca mejorar las dificultades que se presentan entre los estudiantes, tales como la resolución de conflictos y la comunicación. Así mismo, en esta estrategia de aprendizaje el estudiante adquiere un rol protagónico como sujeto activo de su aprendizaje resuelve enigmas y problemas de su contexto real, sumado a esto mejora el análisis de información, la lógica, la atención, la creatividad, la

imaginación, la agilidad mental, gestión del tiempo, trabajo en equipo, expresión de sus emociones y reconocimiento.

Hallazgos

Esta investigación cualitativa pretende a partir del diseño, dar cuenta del cruce los elementos de los que se dispuso a lo largo del trabajo, para este fin se crea la siguiente tabla que describe los objetivos, los instrumentos de recolección de información, el aporte de las categorías y finalmente, presenta los hallazgos que dan como fruto los análisis para encontrar las conclusiones.

Tabla 5

Triangulación

Objetivo General		Diseñar un EVA mediado por la estrategia didáctica <i>escape room</i> para contribuir al fortalecimiento de la empatía de los niños y niñas de educación primaria.	
Objetivos específicos	Instrumentos	Categoría de estudio	Hallazgos
1. Caracterizar las relaciones interpersonales y los intereses de aprendizaje de una muestra de estudiantes de primaria.	Formulario de caracterización Observación	TIC Inteligencia emocional Empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes prefieren el uso de herramientas tecnológicas para acceder al aprendizaje. • Algunos de los estudiantes no cuentan con habilidades que les permitan resolver sus dificultades y conflictos (requieren intervención de un adulto) • Dentro de los seguimientos y las fichas de desempeño se evidencia que los estudiantes presentan conductas repetitivas y conflictos similares, que si bien, pueden estar asociados a su ciclo de desarrollo, no deben dejarse pasar por alto y requieren intervención pedagógica.
2. Describir las características propias de la	Revisión documental y bibliográfica	Entorno virtual de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Se determina a partir de la creación del <i>escape room</i> que es una herramienta útil para generar interés en los estudiantes, el uso de

<p>estrategia <i>escape room</i> que aportan al diseño de las actividades en el EVA</p>	<p>Fases del diseño metodológico (IBD).</p>	<p>Aprendizaje basado en juegos</p> <p><i>escape room</i></p>	<p>herramientas digitales para trabajar emociones fue eficiente, las actividades a partir de buscar pistas en el colegio lograron nuevos lazos de amistad, generar intriga y asombro con las llaves mantuvo el grupo enfocado en las actividades y el uso híbrido de la plataforma demostró un uso adecuado de las TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esta investigación permite identificar que las características del <i>escape room</i> se pueden planear para los aprendizajes tanto en ciencias exactas, como en aprendizajes sociales. • Para que los estudiantes descubrieran las llaves del escape room, recurrieron en la fase de pilotaje a trabajo colaborativo una de las características de <i>escape room</i> es generar el trabajo en equipo, lo cual apoya las relaciones entre los niños y niñas.
<p>3. Construir un entorno virtual de aprendizaje en la plataforma <i>Classroom</i>, basado en la estrategia didáctica <i>escape room</i> que contribuya al fortalecimiento de la empatía en niños y niñas de primaria.</p>	<p>Classroom</p> <p>Enfocar Entender Definir Concebir Construir Testear Presentar</p>	<p>TIC</p> <p>Aprendizaje basado en juegos</p> <p><i>escape room</i></p> <p>Inteligencia emocional</p> <p>Conductas prosociales</p> <p>Empatía</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizó la construcción de la propuesta por medio de actividades físicas de aplicación en el aula y de actividades digitales desde la plataforma <i>Classroom</i>, la cual permitió generar llaves de acceso entre actividades físicas y digitales con el fin de cautivar y motivar a los estudiantes en su desarrollo, en ella se logró desarrollar habilidades para fortalecer la competencia digital desde el uso de diferentes herramientas tecnológicas, las cuales fueron escogidas a partir de los gustos de los estudiantes tales como videos, audio, juegos, crucigramas, dibujos entre otros. • Se reconoce que la planeación intencionada de un proyecto que vincule varias asignaturas o competencias permite que los aprendizajes sean significativos en los estudiantes. • Para el ejercicio de la práctica docente, supone un esfuerzo crear y construir material didáctico que integre elementos sensoriales, experienciales y tecnológicos, se requiere contar con disposición en las instituciones educativas para apoyar este tipo de propuestas. • Se encuentra que este tipo de propuestas permite que su diseño y aplicación se pueda dar en cualquier escenario educativo tanto público como privado.

Nota: Elaboración propia – Hallazgos de la investigación

Conclusiones

Esta investigación tuvo como objeto el diseño de una estrategia de *escape room* con el fin de contribuir al fortalecimiento de la empatía en niños y niñas en primaria. Presenta diversas conclusiones relacionadas con la teoría, la metodología usada, *escape room* como estrategia didáctica de aprendizaje y los aportes al campo educativo.

De acuerdo con el primer objetivo de investigación, el equipo investigador realiza una apuesta teórica en el cruce entre los postulados de la inteligencia emocional y las tecnologías de la información y la comunicación, se destaca entre este encuentro de teorías, que las herramientas tecnológicas poseen múltiples formas y su aplicación puede darse para fortalecer y aportar a situaciones contextuales que convergen en la educación, tales como las relaciones interpersonales, los conflictos en el aula de clase, entre otras.

Ahora bien, al abordar los objetivos específicos se evidencia en el desarrollo de esta investigación que las relaciones interpersonales de los niños y niñas, presentan múltiples y diversas formas que se expresan por medio de acciones que en algunos casos están mediadas por la agresión o por relaciones de cercanía y cordialidad, razón por la cual la estrategia *escape room*, a través del diseño de actividades construida a partir de una narrativa que contempla una dinámica de juego que incluye retos, enigmas, acertijos entre otros, teniendo en cuenta esto como respuesta al segundo objetivo que nos permite concluir, que el aporte del uso de las tecnológicas es significativo, en tanto permite el fortalecimiento de los vínculos y la empatía entre estudiantes de primaria.

En ese sentido, desde el tercer objetivo de investigación se concluye que la estrategia *escape room* desarrollada en el EVA configura la propuesta “EMPAUTIC”, surge de la

metodología basada en el diseño la cual es novedosa y aplicada al campo educativo donde configura la puesta en escena del maestro como un mediador entre el saber tecnológico y las disonancias sociales presentes en la escuela, es preciso dar a conocer que el uso de herramientas digitales dentro de la propuesta de EMPAUTIC, permiten a los estudiantes desarrollar a fondo las competencias digitales, sin embargo, a partir del desarrollo y curso de elaboración de la herramienta, se propone para futuras aplicaciones contar con una muestra mayor de estudiantes caracterizados, a fin de impactar más en la población.

El aporte desde el campo de investigación en educación, ubica el rol del educador como investigador y en ese sentido, se reconoce la dificultad que hay para que el educador de aula pueda investigar basado en sus prácticas y escribir sobre lo investigado, esto implica pensar la educación al servicio de la academia y fundamentar su trabajo en las necesidades de los estudiantes, en ese sentido, se constituye como una misión fundamental de los educadores hacer una lectura del entorno social y plantear respuestas pedagógicas que impacten al mismo; este trabajo de grado, es la respuesta a una necesidad identificada en un contexto social que no se había intervenido antes, que llevada al escenario investigativo permitió usar como pretexto la tecnología y generar un diseño que posiblemente mejore las relaciones interpersonales de los estudiantes, teniendo como fuentes la innovación y el pensar en la importancia de las emociones en la escuela.

Finalmente, uno de los propósitos de este trabajo plantea el reconocimiento de las formas de cognición social de los seres humanos, entendiendo que es una capacidad de las personas pensar y sentir como otras lo hacen, en la búsqueda de una sociedad cada vez más empática, equitativa y justa, es menester de los educadores favorecer el clima escolar de las instituciones educativas, enseñando a los niños y niñas a resolver sus conflictos propios y a comprender los conflictos de los demás, por este motivo, este tipo de estrategias didácticas permite preparar a las futuras

generaciones para crecer y convivir en un mundo cada vez más globalizado, plural y con cambios permanentes.

Si los seres humanos tenemos la capacidad biológica de ser empáticos o podemos aprender a serlo en la interacción con los otros, la educación tiene un rol fundamental en potenciar y propiciar espacios mediados por el juego como un disfraz y pretexto para el aprendizaje, en el cual se inhiba la agresividad, el acoso escolar, situaciones de conflicto entre otros.

Referencias

- Andreu, N. (2017). *La influencia de la competencia emocional y digital en el aprendizaje: estudio psicométrico y descriptivo* [Tesis doctoral]. Universidad CEU Cardenal Herrera. DocPlayer.es. <https://docplayer.es/90793992-La-influencia-de-la-competencia-emocional-y-digital-en-el-aprendizaje-estudio-psicometrico-y-descriptivo.html>
- Castro, S., Guzmán, B. y Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje, *Laurus*, vol. 13, núm. 23, 213-234.
- Díaz, Á. (2013) TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica, *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 6–49.
- Easterday, M. W., Rees Lewis, D. G. y Gerber, E. M. (2018). The logic of design research. *Learning: Research and Practice*, 4(2), 131-160.
- Fernández, A. Gutiérrez, P. y Tabasso, E. (2016). *Humanizar la utilización de las TIC en educación.*: Dykinson, S.L
- Fernández, I., López, B., & Márquez, M. (2008). Empatía: Medidas, teorías y aplicaciones en revisión. *Anales de psicología*, 24(2). 284-298.
<https://revistas.um.es/analesps/article/view/42831/41141>
- Freire, P. (1990). *Pedagogía de la autonomía*. Siglo Veintiuno editores
- Gardner, H. (1990). *Inteligencias Múltiples*. Basic Books

Garrison, R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in. 105. *Internet y la educación superior*, 7(2). 95-105.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1096751604000156>

Goleman, D. (1993). *La inteligencia emocional*. Ediciones B, S.A de C.V

Goleman, D. (1996). *La Inteligencia Emocional porque es más importante que el cociente emocional*. Ediciones B.

Google for education: (10 de abril 2020). Donde se unen la enseñanza y el aprendizaje.

https://edu.google.com/intl/es-419_ALL/workspace-for-education/classroom/

Hernández Sampieri, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). Mc Graw Hill

Hernández, J., López, R. & Caro, O. (2018). Desarrollo de la empatía para mejorar el ambiente escolar. *Educación y Ciencia*, 21, 217-244. <https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2018.21.e9407>

Herrera, A. (2022, 07 de junio). Colombia es uno de los países con mayor cantidad de casos de acoso escolar en el mundo. <https://www.rcnradio.com/colombia/colombia-es-uno-de-los-paises-con-mayor-cantidad-de-casos-de-acoso-escolar-en-el-mundo>

Huizinga, J. (1939). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Pantheon.

Ley 1581/12, octubre 18, 2012. Diario Oficial. [D.O.]: 52192. (Colombia). Obtenido el 10 de noviembre de 2022.

http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1581_2012.html

Lim, D., Morris, M., y Kupritz, V. (2007). Online vs. blended learning: Differences in instructional outcomes and learner satisfaction.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ842695.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2013). Competencias TIC Para el Desarrollo Profesional educador. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf

Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones, (05 de 2008). Plan Nacional TIC. https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-8247_pe_plan_tic_colombia_2009_2018.pdf

Molero, C., Saiz, V. & Esteban, C. (1998). Revisión histórica del concepto de inteligencia: una aproximación a la inteligencia emocional. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 30(1), p.11-30. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80530101.pdf>

Montero, E., Ruiz, M. & Díaz, B. (2012). *Aprendiendo con videojuegos*. Narcea, S.A.

Moya-Albiol L., Herrero, N y Bernal MC. (2010). Bases neuronales de la empatía. *Rev Neurol*; 50. 89-100.

Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. WhitePaper. Recuperado de <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). (2020). *Manual para entornos de aprendizaje innovadores*. Editorial UOC. https://educaixa.org/documents/10180/30301312/Manual_Entornos_Aprendizaje_Innovadores.pdf/b4678cb9-c329-5774-564d-9bb9103f132e?t=1582216053143

Pérez, E. A. (2017). *Alfabetización mediática, TIC y competencias digitales*. Editorial UOC

Pozo, T. (2016). La inteligencia emocional como clave para el desarrollo de competencias en la Educación Superior un enfoque transcultural. [Tesis Doctoral], Universidad de Alicante.

<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/73041>

Ramírez, L. y Ruiz, M. (2022). Fortalecimiento de la empatía y la tolerancia mediante el cuento en un entorno virtual con estudiantes del grado primero de primaria en la Institución Educativa Integrado Sede Atanasio Girardot de San Martín, Meta (Maestría en educación, Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD) Recuperado de

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/48661/lmramirezcr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salovey, P. y Mayer, J. (1990). Inteligencia Emocional. Imaginación, Cognición y Personalidad. 9.18

Sanchez, P. (2018). Escape rooms educativas: Ejemplo práctico y guía para su diseño [Tesis de maestría]. Universitat Oberta de Catalunya.

<https://pcalidoscopi.files.wordpress.com/2018/11/escape-rooms-educativas.pdf>

Sanchez, K. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. Formación Estratégica, 4(01), 125–140.

<https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60>

Sandoval, C. (2002). Investigación cualitativa. Instituto colombiano para el fomento de la educación superior (ICFES). Bogotá.

https://www.researchgate.net/publication/277753146_Modulo_de_investigacion_cualitativa

Secretaria de Educación del Distrito. (2016). Emociones para la vida.

https://colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2021-06/guia-educador-4.pdf

Silva Quiroz, J. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje* (EVA).

Editorial UOC. <https://ugc.elogim.com:3107/es/ereader/ugc/33530?page=66>