

# MAPA DE EMPATÍA

Esta herramienta te permitirá conocer los deseos y necesidades de los estudiantes. Podrás entender sus comportamientos para definir el enfoque y las características de las experiencias de aprendizajes que diseñes para ellos.

## ¿QUIÉN ES?

Datos básicos, por ejemplo: edad, profesión, ubicación.

## INFLUENCIAS ¿Qué escucha?

¿Qué le dicen amigos, familiares, personas que sigue?  
¿A través de qué medios escucha lo que escucha?

## AMBIENTE ¿Qué ve?

¿Qué mira? ¿Qué lee?  
¿Qué comportamiento observa en los demás?

## COMPORTAMIENTO ¿Qué dice y hace?

¿Qué le escuchamos decir con frecuencia? ¿Cómo se comporta en público? ¿Cuáles son sus actividades favoritas?

## INTERESES / PREOCUPACIONES ¿Qué piensa y siente?

¿Qué es lo que más le importa o le motiva? ¿Qué le aburre? ¿Qué le disgusta? ¿Qué le entristece?

## DOLORES ¿Cuáles son sus miedos o frustraciones?

¿A qué le teme (desde lo más simple hasta lo más profundo)?  
¿Qué lo frustra?

## EXPECTATIVAS ¿Cuáles son sus deseos, necesidades y metas?

¿Cuáles son sus planes a corto, mediano o largo plazo?  
¿Qué desea realizar?

# PERFIL DE USUARIO

Esta herramienta te permitirá caracterizar a los estudiantes. Podrás identificar su personalidad, su entorno, su visión de mundo, sus deseos y necesidades para diseñar planeaciones universitarias que los hagan protagonistas en su proceso de formación profesional.

## PERSONALIDAD

## MOTIVACIONES DEL ESTUDIANTE

## DATOS BÁSICOS ¿Quién es?



Inserta foto o  
imagen del usuario

## PERFIL

Nombre, edad, carrera, semestre,  
lugar de residencia, pasatiempos

## OBJETIVOS DEL ESTUDIANTE

## BARRERAS

# ESTRUCTURA LÚDICA

Esta herramienta te permitirá transformar tus planeaciones de clase en una experiencia de juego para que los estudiantes activen su motivación y protagonismo en sus procesos de formación profesional.

## TEMÁTICA A DESARROLLAR

### 1 OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

Pueden ser a corto, mediano y largo plazo

### 2 DESAFÍOS:

Son los obstáculos a vencer, los acertijos que resolver, los problemas por solucionar

**Herramientas Microsoft:** Power Point -Teams -OneNote Herramienta externa: sketchfab, etc.

### 3 PROGRESO:

Muestra como los estudiantes evolucionan en sus procesos de aprendizaje, Evolucionar, ser mejores, aprender brinda un sentimiento de poder.

**Herramientas Microsoft:** OneNote, Sway, etc.

### 4 RECOMPENSAS:

Sus vivencias, sus problemas , sus logros , sus pasiones.

**Herramientas Microsoft:** Sway u otros