

Estrategias que fomentan la empatía en los estudiantes del grado séptimo de la Institución
Educativa Alfonso López Pumarejo de Villavicencio

Janeth Elvira Candía Ávila

Lic. en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

Yeimmy Guzmán Sánchez

Licenciada En Educación Preescolar

Dairo Cesar Macea Salgado

Licenciado En Educación Básica Con Énfasis En Ciencias Sociales

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Efraín Alonso Nocua Sarmiento

Magister en Gestión de la Tecnología Educativa

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., junio de 2021

Resumen

En la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Villavicencio se propone implementar con esta propuesta estrategias lúdico pedagógicas significativas que promuevan un cambio de comportamiento a nivel actitudinal en los estudiantes de grado séptimo dentro y fuera del aula, con el fin de disminuir y mitigar la agresividad en la población estudiantil arraigada en el entorno familiar y en la comunidad de la vereda.

Por tanto, la investigación está orientada a implementar un método cualitativo descriptivo que permita identificar el nivel de empatía de los estudiantes, mediante la aplicación de un Test de Empatía – Cognitiva y Afectiva (TECA) planteando preguntas con base a su actuar frente a las relaciones interpersonales con sus compañeros. En la aplicación de la prueba se tomó una muestra seleccionando a 36 estudiantes de dicho grado, donde se incluía ambos géneros.

Esta prueba arrojó resultados negativos por cuanto se evidencia un aumento en los índices de maltrato verbal y físico dentro de la población estudiada. A partir de esto, se buscan actividades que puedan implementar como “soy empático en mis juegos” a través de estrategias lúdico pedagógicas como el festival recreativo y taller de sensibilización se fortalezca y fomente el desarrollo de las habilidades sociales, enfocadas en el manejo de la empatía para una sana convivencia. A partir de esto se concluye la importancia de la implementación de estas estrategias en los planes de estudio para mejorar el Índice Sintético de Calidad Educativa referente al ambiente escolar.

Palabras Claves: Empatía, Conflicto, Convivencia, Ambiente Escolar.

Abstract

In the Alfonso Lopez Pumarejo Educational Institution of Villavicencio, it is proposed to implement with this proposal meaningful pedagogical and playful strategies that promote a change of behavior at the attitudinal level in seventh grade students inside and outside the classroom, in order to reduce and mitigate the aggressiveness in the student population rooted in the family environment and in the community of the village.

Therefore, the research is oriented to implement a descriptive qualitative method that allows identifying the level of empathy of the students, through the application of a Test of Empathy - Cognitive and Affective (TECA) by asking questions based on their behavior in interpersonal relationships with their peers. In the application of the test, a sample was taken selecting 36 students of that grade, where both genders were included.

This test yielded negative results because it shows an increase in the rates of verbal and physical abuse within the population studied. Based on this, "I am empathetic in my games" was implemented to strengthen and promote the development of social skills, focused on the management of empathy for a healthy coexistence, through recreational and pedagogical strategies such as the recreational festival and awareness workshop. From this we conclude the importance of the implementation of these strategies in the study plans to improve the Synthetic Index of Educational Quality regarding the school environment.

Key words: Empathy, Conflict, Coexistence, School Environment.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Formulación del problema	6
1.3 Objetivos	6
1.3.1 Objetivo general	6
1.3.2 Objetivos específicos	7
1.4 Justificación	7
2. Marco referencial	9
2.2 Marco teórico	12
3. Diseño de la investigación	18
3.1 Enfoque y tipo de investigación	18
3.2 Línea de investigación institucional	19
3.3 Población y muestra	19
3.4 Instrumentos de investigación	20
4. Estrategia de intervención.....	23
5. Conclusiones y recomendaciones	27
Anexos	31

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

La Institución Educativa Alfonso López Pumarejo fue fundada en el año 1.991, es de carácter Oficial y la sede principal está localizada en el corregimiento N° 4 denominado vereda Alto de Pompeya, Km 26 costado sur-oriental de la vía Villavicencio-Puerto López perteneciente a la zona rural de la ciudad de Villavicencio capital del departamento del Meta. Por tal motivo, en esta región, se generan actividades propias de la industria petrolera que inciden directamente en el estilo de vida de sus pobladores; pues la mayoría de personas, buscan empleo en las empresas que tienen a cargo la exploración y transporte de crudo, lo que ha conllevado en las últimas tres décadas a una dependencia de esta industria; razón por la cual la institución tiene una población estudiantil flotante con diferentes tipos de familias nuclear, monoparentales, reconstruidas y extensas; esta situación ha traído consecuencias sociales como desplazamiento, desarraigo, pérdida de valores y de identidad.

La población estudiantil analizada se encuentra en el grado séptimo, donde se evidencian dificultades en el manejo de las habilidades sociales de acuerdo a lo arrojado en el test de empatía cognitiva afectiva realizada a 36 estudiantes de la institución educativa, de los cuales 23 pertenecen al género femenino y 13 al masculino. En donde se demostró que el 70% de esa población carece del valor de la empatía, lo cual se observa en la problemática que se ha venido presentando hace más de cinco años donde hay problemas de multiculturalidad que hacen que las relaciones interpersonales entre educandos se vean afectadas y se les dificulte ponerse en el lugar del otro, en su situación emocional, sus circunstancias, actitudes y comportamientos, presentándose un alto índice de violencia con tendencia a agresiones verbales, físicas; generando

una pérdida de valores en la comunidad educativa, desmotivación, bajo desempeño académico y falta de participación en las actividades programadas por la institución.

Habría que decir también que las razones por las cuales se presentan los conflictos son: la educación en valores, la práctica adecuada de las habilidades comunicativas, las habilidades socioemocionales, el acompañamiento de los padres y/o tutores en el proceso educativo de sus hijos, el arraigo de la violencia que ha venido de generación en generación dentro de esta comunidad rural.

Por lo anterior la institución educativa, juega un papel fundamental en la educación de valores, siendo el docente el protagonista que lidera el fomento y fortalecimiento de la práctica de los mismos, especialmente la empatía, que es uno de los que promueve un buen desarrollo social, interactivo y comunicativo para alcanzar una sana convivencia reflejada no solo a nivel individual sino colectivo, aportando al bien común.

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera las estrategias lúdico pedagógicas fomenta y fortalece el valor de la empatía, permitiendo disminuir los niveles de agresividad en los estudiantes del grado séptimo de la I.E. Alfonso López Pumarejo?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Plantear estrategias lúdicas significativas que promueva un cambio de comportamiento a nivel actitudinal dentro y fuera del aula en los estudiantes del grado séptimo de la I.E. Alfonso López Pumarejo.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar en los estudiantes factores y elementos que no favorecen su actuar con empatía.
- Proponer dinámicas de grupo como juegos y dramatizaciones que permitan actuar de manera correcta frente a la resolución de un conflicto.
- Diseñar actividades visuales y auditivas que fomenten y sensibilicen el valor de la empatía en los estudiantes.

1.4 Justificación

En el contexto escolar de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, se presentan con frecuencia conflictos con un alto grado de agresividad, por tanto se observa que los estudiantes vienen de contextos familiares donde se vive violencia al interior de su hogar, en sus entornos de comunidad; según lo narrado por los demás miembros de la comunidad educativa, el contexto social de la vereda Pompeya (municipio de Villavicencio), se ha visto enmarcado por una violencia arraigada por múltiples factores, lo que se ve reflejado en el comportamiento de los niños y niñas, dentro de su entorno escolar. Frente a esta situación tan marcada dentro y fuera del aula, se debe hacer una sensibilización para que se dé importancia y se aprenda a ponerse en los zapatos del otro. Para esto se debe usar como herramienta la lúdica y dentro de ella el juego, la literatura infantil de una forma creativa, donde se fomente el valor de la empatía y se fortalezca de tal manera que se evite el alto índice de acoso escolar.

En relación con las emociones se puede decir que el ser humano, piensa, se expresa y presenta diversas conductas de acuerdo con su estado emocional y las cuales deben ser reguladas en el momento de un proceso donde debe tomar decisiones para que no afecte negativamente al otro (Asociación Internacional de Expresión y Comunicación Emocional, 2018). Siendo la

humanidad una cualidad de carácter universal en la que prima el comprender, llegar a conocer y tomar consciencia con referencia a la otra persona, es ahí donde la empatía juega un papel importante, por lo tanto, se debe comenzar por saber qué es, cómo es el proceso para llegar a desarrollarla y adquirir las habilidades y destrezas que nos llevan a una verdadera y profunda conexión consigo mismo y con los demás.

La empatía es una competencia emocional que consiste en la capacidad de sentir lo que otros sienten o por lo menos sentir algo compatible con lo que otros puedan estar sintiendo (Hoffman, 2002, citado en (Altuna, 2018). De acuerdo con Hoffman (2002), muchas veces no se tiene la capacidad de ver realmente el daño que se está causando con las reacciones que tenemos hacia la otra persona, cuando a través de estrategias pedagógicas se puede sensibilizar y fortalecer cambios en la consciencia de los estudiantes sobre el daño que le causan, ya sea a un compañero, un familiar o a sí mismos.

Según Feshbach (1992) (citado en Muñoz y Chaves, 2013), la empatía es una función de tres factores esenciales: 1. La capacidad cognitiva de reconocer las claves afectivas de otras personas para poder reconocer sus emociones, (2) la posibilidad de asumir el punto de vista del otro, y (3) la capacidad afectiva para experimentar.

Desde la propuesta donde se implementará una estrategia pedagógica, que incluirá la lúdica con sus diferentes formas y actividades, hará que se fortalezca el valor de la empatía dentro del contexto escolar y se verá reflejado en los demás entornos, donde los niños y niñas conviven diariamente.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

En el siguiente texto se realiza un análisis a distintas referencias bibliográficas, tomados desde los repositorios de instituciones universitarias y artículos de revistas indexadas con rigor científico en contextos locales, nacionales e internacionales que aportan, orientan y contribuyen al tema de la empatía, siendo la investigación propuesta para tener un mejor conocimiento de ella y la relación que hay con las habilidades socioemocionales para lograr una convivencia sana, lo cual permite plantear los siguientes constructos:

2.1.1 Antecedentes Internacionales

La PID a desarrollar en este proyecto se enfoca principalmente en la importancia que tiene la empatía para disminuir los niveles de agresividad en los estudiantes y el impacto que genera en la evolución de las habilidades socioemocionales. De acuerdo con lo anterior, en esta investigación realizada por María Cristina Richaud y María Belen Mesurado pertenecientes al Consejo Nacional de Investigaciones (CONICET) en el trabajo “Las emociones positivas y la empatía como promotores de las conductas prosociales e inhibidores de las conductas agresivas” de Buenos Aires Argentina, realizaron un estudio con niños y niñas de clase media, de las escuelas primarias donde el objetivo era observar la variación que tiene la prosocialidad y la agresividad, en cuanto a las emociones positivas, la empatía y la autoeficacia social. Frente a los resultados se dieron cuenta que las variables trabajadas cambian de acuerdo al sexo; encontraron que en los niños la empatía tiene mayor fuerza predictiva que las emociones positivas, en cuanto a la autoeficacia social no se potencia. En las niñas tanto la empatía como las emociones positivas tienen similar potencia y la autoeficacia si predice su conducta prosocial.

De acuerdo a lo expuesto en línea de investigación, aporta al proyecto la importancia que tiene manejar las habilidades sociales en los estudiantes permitiendo visualizar que a través de su género se hacen más relevantes las actitudes de agresividad y por tanto la manera adecuada de mitigar esta, es a partir del manejo de sus emociones y de la empatía al momento de interactuar con los demás.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Esta propuesta de intervención tiene como objetivo trabajar la empatía y de esta forma conocer a fondo las causas por las cuales los estudiantes presentan conductas agresivas en el momento de enfrentar una situación de conflicto, como también la incidencia que tienen las pautas de crianza y las prácticas educativas en su entorno familiar y social. En el curso de esta búsqueda se encontró el trabajo realizado por Yenny Chaves, Fanny López, Sandra Rincón y Yovanna Sánchez denominado “fortalecimiento de tres competencias ciudadanas: Empatía, asertividad y pensamiento crítico para mitigar las agresiones físicas y verbales” realizado en la Universidad de la Sabana, sede Bogotá. Donde se enfocaron en el fortalecimiento de tres competencias ciudadanas: empatía, asertividad y pensamiento crítico para pretender reducir las agresiones físicas y verbales, lo trabajaron en una investigación-acción donde realizaron una revisión de los reportes en los observadores de cada estudiante, analizando los comportamientos, vivencias registradas allí. Fue desarrollada en tres fases: diagnóstico- implementación de la propuesta pedagógica- prueba final y análisis de resultados. Se ejecutaron actividades para implementar la propuesta pedagógica y el registro en un diario de campo por semana de los comportamientos que presentaban y por último después de analizar los datos, llegaron a la conclusión que, con todo el trabajo, evidenciaron la reducción de los episodios de agresividad y el aumento de los niveles de cada competencia ciudadana.

Al continuar indagando encontramos que el contexto es fundamental en el desarrollo de la empatía en la convivencia escolar, ya que analizando la zona de investigación nos dimos cuenta que presenta varias dificultades a nivel social y por ende en su entorno familiar. Razón por la cual esta línea de investigación aporta al proyecto la importancia de evaluar los factores que favorecen y obstaculizan el pensamiento crítico, el asertividad y la empatía a la hora de solucionar conflictos.

2.1.3 Antecedentes locales

De acuerdo con la relación de la empatía, tema central del proyecto, hay un vínculo estrecho con las habilidades socioemocionales, porque son las que permiten tener una comunicación asertiva y efectiva, al implementarlas en diferentes situaciones cotidianas evitan la generación de conflictos que conlleven a situaciones lamentables de dolor, pérdida y secuelas físicas imborrables. En relación con la perspectiva anterior, y frente a la propuesta de intervención, se puede nombrar una investigación dada en la Fundación Universitaria Los Libertadores en la ciudad de Bogotá, en la que se trabajaron escenarios lúdicos para fortalecer las habilidades socioemocionales en las aulas para generar un espacio más significativo.

En su intervención, sus autores, aplicaron talleres lúdicos, registrando los comportamientos que observaban y trabajaron principalmente la empatía y la autorregulación, la cooperación y trabajo colaborativo, los cuales les permiten un desarrollo integral que le hace redireccionar, racionalizar la emoción, para tener mejores respuestas en los diferentes contextos y en diversas situaciones escolares que, tienen que ver en sus relaciones con sus pares y demás personas (Flórez & Martínez, 2018).

En las instituciones educativas se hace más evidente esta problemática porque se presentan con regularidad dificultades que afectan la convivencia entre pares. Para fortalecer esto

es necesario reconocer los espacios lúdicos como parte fundamental para incentivar las relaciones personales, la comprensión hacia el otro, la ayuda constante, ya que de esta manera se hace evidente el valor de la empatía al tener esa conexión con los demás.

2.2 Marco teórico

La empatía como valor que hace parte tanto de las habilidades socioemocionales, como también de las competencias ciudadanas permiten en el ser humano entender, comprender y aceptar al otro en los diferentes espacio y contextos en los que se desenvuelven. Por lo anterior, es importante citar la opinión y aporte de varios autores que analizan el ser integral en cuanto a lo cognitivo, emocional, social, entre otros aspectos.

Analizando su etimología, se observa que el término proviene de pathos que significa sufrimiento. A-patía es la ausencia de sentimiento, la indiferencia. Anti-patía lleva un prefijo –anti- que denota que existe una emoción rechazada. El prefijo sim- significa “con”, así la sim-patía es compartir una emoción. El prefijo em- significa “desde dentro”. Empatía es, pues, comprender la emoción del otro como si estuviera en nuestro interior (Castillo, A., 2016, p. 68).

Partiendo de esto se puede decir que la empatía es una forma de reaccionar frente a distintas situaciones, circunstancias y pensamientos desde nuestro componente emocional expresándolo mediante la escucha, un abrazo etc.

Eisenberg y Janet Strayer (1992) (citados en Castillo, 2016), consideran que: “La empatía es una respuesta emocional que brota de un estado del ser y que es congruente con su estado sensible entre pares”. Profundiza en el concepto Lauren Wispé (1992), para quien “la empatía es una capacidad innata de carácter afectivo o emocional que permite a la persona percibir la existencia de otra. Gracias a ella, la persona obtiene conocimiento de la dimensión subjetiva del otro (p.

71).

Otros autores interesados por el desarrollo de la mente son Gallagher y Frith (2003), quienes a través de sus estudios vieron habilidades que permiten explicar y predecir el comportamiento, tanto del individuo mismo como de los demás, atribuyéndoles a estas habilidades emociones, creencias, deseos o intenciones (citados en Gómez, 2016).

Reconocemos la empatía como una habilidad que permite captar lo que siente opina, desea o necesita la otra persona y se construye sobre la conciencia de sí mismos, fortaleciéndose a medida que se interactúa con los compañeros. Por su parte, Bajgar, Ciarrochi, Lane y Deane (2005), dieron a conocer que:

Una habilidad que se desarrolla a lo largo de la vida del individuo es la conciencia emocional, ésta es una construcción psicológica que se inicia desde el nacimiento y es definida como la habilidad del sujeto para identificar y describir sus propias emociones y las de los otros (citados en Plata, Riveros, Moreno, 2010, p. 100).

Taylor, Eisenberg, Spinrad, Eggum y Sulik (2013), se muestran de acuerdo con lo expuesto por Dörr y Banz (2010), en sus investigaciones sugieren que las características, tanto de la crianza como de la personalidad, son relevantes para el desarrollo de la empatía en la infancia y pueden contribuir a un comportamiento prosocial de los niños con sus compañeros (citados en Gómez, 2016, p. 43).

Para Unicef Ecuador (2019):

La empatía es una habilidad que nos permite entender y compartir los sentimientos de los otros. Si la desarrollamos, puede ser una herramienta valiosa

para fomentar la inclusión y la no violencia en las aulas. Esta es la apuesta del Ministerio de Educación y el Fondo de las Naciones.

Para fortalecer y actuar con empatía es necesario identificar las características importantes de la convivencia escolar, pues este conjunto de interacciones y relaciones se producen entre los actores de la comunidad educativa con el fin de evitar posibles conflictos. De acuerdo a esto podemos decir que la convivencia es básicamente vivir, aceptar y crear un ambiente en el que la comunicación se pueda dar con la otra persona.

Para Martínez-Otero (2001) la convivencia es “tanto como referirse a la vida en compañía de otros (...) la vida humana solo es posible merced a la participación de los demás”. (p. 296)

Por otro lado, Ortega (2007) define la convivencia como una suma de varios factores que nos hacen vivir con otros bajo pautas de conducta que permiten la aceptación del otro, además la autora afirma, “la convivencia encierra un cierto bien común que es conveniente respetar, lo que favorece la espontánea resolución de conflictos” (p. 51).

También facilita la construcción de valores en una comunidad, como lo son el respeto y la solidaridad, expresados en las relaciones armoniosas y sin violencia entre los diferentes actores y estamentos de la Comunidad Educativa. Tiene un enfoque eminentemente formativo. Se deben enseñar y aprender una suma de conocimientos, habilidades y valores que permiten poner en práctica el vivir en paz y armonía con otros, porque es la base para el ejercicio de la ciudadanía.

Por su parte en la legislación colombiana, el Congreso de la República, incluyó en la Ley 115 de 1994 o Ley General de la Educación, la formación ética

y moral:

Artículo 25. Formación ética y moral. La formación ética y moral se promoverá en el establecimiento educativo a través del currículo, de los contenidos académicos pertinentes, del ambiente, del comportamiento honesto de directivos, educadores, y personal administrativo, de la aplicación recta y justa de las normas de la institución, y demás mecanismos que contemple el Proyecto Educativo Institucional. (Congreso de la República de Colombia, 1994).

En el año 2013 el Congreso emite la Ley 1620 o Ley de Convivencia Escolar (Congreso de la República de Colombia, 2013), donde se reconoce que existen conflictos presentados en el aula de clase o en el entorno escolar, que dan origen a una forma de agresión entre estudiantes, denominado bullying o matoneo.

Situación que tiene que ver con los comportamientos negativos que se presentan de manera constante y metódica, donde algunos estudiantes intimidan a los otros, los humillan, coaccionan, lo que hacen que estos niños victimizados se aíslen de manera generalizada y deliberada, o que se sientan incitados a actos de violencia física o psicológica. (Hernández, López y Caro, 2014).

En este orden de ideas existe un enfoque el cual resalta ciertos factores que facilitan el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten formar personas críticas y capaces de tomar decisiones no solo individuales sino también grupales y estos factores se pueden ver afectados por el contexto:

Los factores que pueden llegar a afectar la convivencia escolar, según Tuvilla (2004) pueden ser:

- Individual: pretende identificar los factores biológicos y de la historia personal que influyen en el comportamiento de una persona. Estos son:

impulsividad, bajo nivel educativo, antecedentes de comportamiento agresivo o de haber sufrido maltrato, etc. Este nivel centra su atención en las características del individuo que aumentan la probabilidad de ser víctima o responsable de actos violentos.

- Relacional: en este segundo nivel se indaga el modo en el que las relaciones sociales cercanas aumentan el riesgo de convertir a una persona en víctima o responsable de actos violentos. Los compañeros, la pareja y los miembros de la familia tienen el potencial de configurar a un individuo a través de un amplio abanico de experiencias.

En esta línea, Martínez-Otero (2001) menciona que los problemas familiares tienen gran impacto en el desarrollo de los niños, entre estos factores cabe citar:

- o La desestructuración familiar, ausencia de algún progenitor o falta de atención.

- Los malos tratos y la utilización de la violencia, pues el niño aprende a resolver los conflictos a través del daño físico o la agresión verbal.

- El ejemplo familiar presidido por «la ley del más fuerte» y la falta de diálogo.

- Los métodos educativos basados en la permisividad, la indiferencia o la excesiva punición.

- La falta de afecto entre cónyuges y la consiguiente inseguridad del niño.

- Comunitario: este tercer nivel examina los contextos de la comunidad en los que se inscriben las relaciones sociales, como la escuela, el lugar de trabajo y

el vecindario, y busca identificar las características de estos ámbitos que se asocian con ser víctimas o agresores. Las investigaciones sobre la violencia muestran que determinados ámbitos comunitarios favorecen la violencia más que otros, entre ellos, las zonas de pobreza o deterioro físico, o donde hay poco apoyo institucional.

Debido a estos factores y al contexto en el que nos encontramos la institución educativa debe implementar estrategias lúdicas que permitan fomentar y fortalecer los valores para mejorar las relaciones interpersonales en el ambiente escolar. Ernesto Yturralde Tagle precursor de procesos de aprendizajes significativos comenta:

Para Maturana, H. (2003), el juego como manifestación lúdica nos hace reconocernos como los humanos que somos. Pero no se trata de cualquier juego, sino del juego que nos permite ser y reconocer la legitimidad del otro en la convivencia, y agrega el autor, que el reconocimiento del otro solo ocurre desde el amor, pues es la emoción que funda lo humano y por tanto lo social.

Ernesto Yturralde Tagle precursor de procesos de aprendizajes significativos comenta:

Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro, lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer; como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones culturales tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en

las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. (Tagle, 2014)

Tirado (2005) expone la importancia que tiene el juego como actividad lúdica para el autoconocimiento, y el conocimiento de los otros, asumiendo roles dentro del juego que permiten la construcción de otras situaciones, y paralelamente la de sí mismo dentro y fuera del rol que se asume en las fantasías del juego.

Una de las mejores formas de hacer que los estudiantes interioricen, exploren, inventen y desarrollen habilidades sociales es el juego, ya que se convierte en una experiencia significativa que logra en nuestro proyecto que los estudiantes confronten sentimientos, actitudes y aptitudes con sus pares dando a conocerse y permitiendo reconocer al otro con el fin de mejorar las relaciones interpersonales, quitar los estereotipos y permitiendo el trabajo en grupo.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

La presente propuesta tiene un tipo de investigación cualitativa, ya que permite tener una aproximación real a los participantes quienes son estudiantes de séptimo y al contexto en donde se desenvuelven. Esto fue pertinente para empezar a indagar sobre el objetivo trazado que generó que esta contara con dos procesos; el primero fue con la identificación del nivel de empatía en la que se encontraban los estudiantes de la institución educativa del grado anteriormente mencionado, con el ajuste realizado al test TECA (Empatía Cognitiva y Afectiva) el cual está formada por dos escalas cognitivas y dos afectivas que permiten evaluar el nivel de empatía y cuyos ítems y variables han sido adaptados para que se puedan comprender fácilmente y de

acuerdo a diferentes investigaciones realizadas por los autores de esta prueba que afirman su ejecución a partir de los 10 años de edad. Por tal motivo se recurrió a este tipo de recolección de datos para niños que se encuentran entre los 12 y 13 años de edad.

El segundo proceso realizado es el planteamiento de las estrategias lúdicas propuestas para ser ejecutadas tanto a nivel individual como grupal con el propósito de motivar a los estudiantes a ser partícipes de un cambio en la convivencia escolar mediante el desarrollo adecuado de las habilidades sociales, el fomento y fortalecimiento de la empatía en el contexto educativo y que este pueda trascender en su comunidad.

3.2 Línea de investigación institucional

En esta investigación se selecciona como línea de investigación institucional la correspondiente a la Especialización en Pedagogía de la Lúdica, denominada **Evaluación, aprendizaje y docencia.**

3.3 Población y muestra

Este proyecto vincula a la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de la ciudad de Villavicencio (Meta), entidad oficial mixta, ubicada en la vereda Pompeya, que brinda a niños, niñas y adolescentes una formación integral desde el grado preescolar hasta la educación media técnica con énfasis en especialidad agropecuaria en jornada de la mañana. (Ver Figura 1).

El motivo del grupo seleccionado es porque uno de los docentes que se encuentra realizando esta investigación trabaja en la institución educativa, lo que facilita la aplicación de la prueba por el conocimiento del contexto. En total son 36 estudiantes, frente a la caracterización de la muestra se encuentran en edades entre 12 y 13 años, pertenecen a los estratos socioeconómicos 0, 1, 2. Sus grupos familiares en su gran mayoría no está constituidos de manera nuclear y laboralmente sus padres son empleados o trabajadores independientes.

Tabla 1
Población y muestra

Población	Muestra	Total
Niños	13	36.1%
Niñas	23	63.9%
Total	36	100%

Nota: Fuente propia



Figura 1 Institución Educativa

Fuente: Google maps (2021). Ubicación geográfica de la Institución educativa Alfonso López Pumarejo de Villavicencio. Obtenido de: <https://www.google.com/maps>.

3.4 Instrumentos de investigación

Para dar inicio al diagnóstico de esta investigación, se implementó una prueba de entrada que con ayuda del test Empatía-Cognitiva y Afectiva (TECA) se diseñó y se podría conocer en qué nivel se encontraban los estudiantes en cuanto al manejo de la empatía, para promover un cambio de comportamiento en los alumnos de grado séptimo, el cuestionario del test sufrió un cambio en la variación, quedando constituido por 20 preguntas que permitieron orientarse en las cuatro dimensiones que trabaja el test Teca (adopción de perspectiva, comprensión emocional, estrés empático y alegría empática) que permitieron evaluar el actuar frente a diversas situaciones cotidianas donde se involucra la empatía, la multiculturalidad y el contexto clasificándolas de acuerdo a su intención. Estas tienen una valoración de nunca (N) 1, casi nunca (CN) 2, algunas veces (AV) 3, casi siempre (CS) 4 y siempre (S) 5, de acuerdo a la frecuencia de

las emociones y acciones. Este instrumento fue validado por un especialista en el área de Psicología.

Partiendo de lo anterior se da a conocer a los estudiantes el proceso y el tratamiento que tendrá la información que se obtenga en el test aplicado. Se tendrá presente la ley de protección de datos; garantizando, que será de conocimiento único y exclusivo de los autores de esta investigación y no será identificado ninguno de ellos de manera personal. (Ver Anexo 1).

De acuerdo a la línea de investigación en cada dimensión el estudiante actúa y se desenvuelve de acuerdo a unas características que se establecieron y esto permitió desarrollar cada ítem y enfocarlos.

Tabla 2:

Dimensiones a evaluar

Nivel	Adopción de perspectivas	Comprensión emocional	Estrés Simpático	Alegría empática
Alto	Se relacionan fácilmente con los demás, son comunicativos y tolerantes.	Entienden las expresiones verbales y no verbales del otro.	Son personas cálidas, emotivas y con buenas relaciones interpersonales.	Celebran el éxito o los eventos que suceden con las demás personas.
Bajo	Se les dificulta entender e interactuar con los demás	No hay calidad en sus relaciones interpersonales, presentan problemas en las habilidades sociales.	No son emotivas, son frías, presentan dificultad para sentirse conmovidos.	No comparten las emociones de felicidad y muestran indiferencia.

Nota: Fuente propia

En cada una de las dimensiones se tuvo enmarco un puntaje a tener en cuenta para poder identificar la deficiencia de la empatía en los estudiantes de la institución educativa.

En la Tabla 3 se observan los porcentajes promedio que se deben dar en cada escala para ser evaluada.

Tabla 3

Número de elementos de escala

Nombre de la escala	Sigla	N Elementos	Puntuación Min - Max
Adopción de Perspectivas	AP	5	5 - 25
Comprensión Emocional	CE	6	6 - 30
Estrés Empático	EE	5	5 - 25
Alegría Empática	AE	4	4 - 20
Total		20	

Nota: Fuente de esquema (López-Pérez.2008)

Teniendo en cuenta la información anteriormente mencionada y de acuerdo a los resultados obtenidos en el proceso de tabulación de 36 estudiantes que corresponden al 100%, 11 de estos responden positivamente al manejo cotidiano de la empatía en sus relaciones interpersonales, en porcentajes nos referimos a un 30%. En cuanto a las respuestas negativas que representan el 70% (Ver Figura 2) que equivale a 25 estudiantes permitieron evidenciar que en la institución educativa hay deficiencias en las habilidades sociales, lo cual conlleva a dificultades en las relaciones interpersonales.

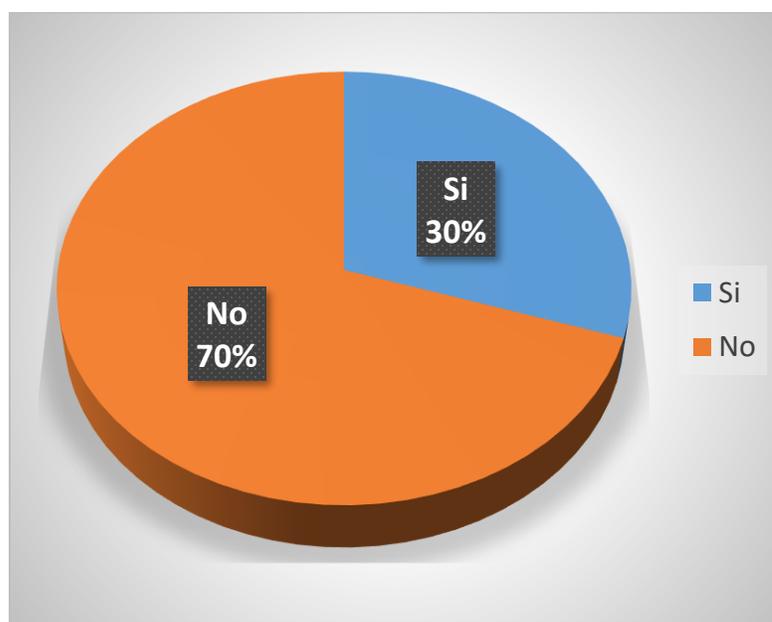


Figura 2

Nota: Fuente propia

Los resultados dejan ver la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que involucren actividades lúdicas que fortalezcan la empatía como valor y habilidad en los estudiantes de educación básica secundaria del grado séptimo de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo y así motivarlos para que se apropien del reconocimiento que tiene el otro y se respete la multiculturalidad logrando generar una sana convivencia en las distintas situaciones y contextos.

Al momento de seleccionar las estrategias lúdicas, se tienen en cuenta criterios pedagógicos que permitan la interacción entre pares, realizando actividades de trabajo colaborativo, mediante juego de roles, estudio de caso, dramatizaciones etc., ya que a través de estas actividades se genera un aprendizaje significativo y se desarrolla la creatividad. En cuanto a otros criterios a nivel socio-emocional está la aplicabilidad, la facilidad para adaptarse a los temas tratados, teniendo en cuenta su edad y el entorno.

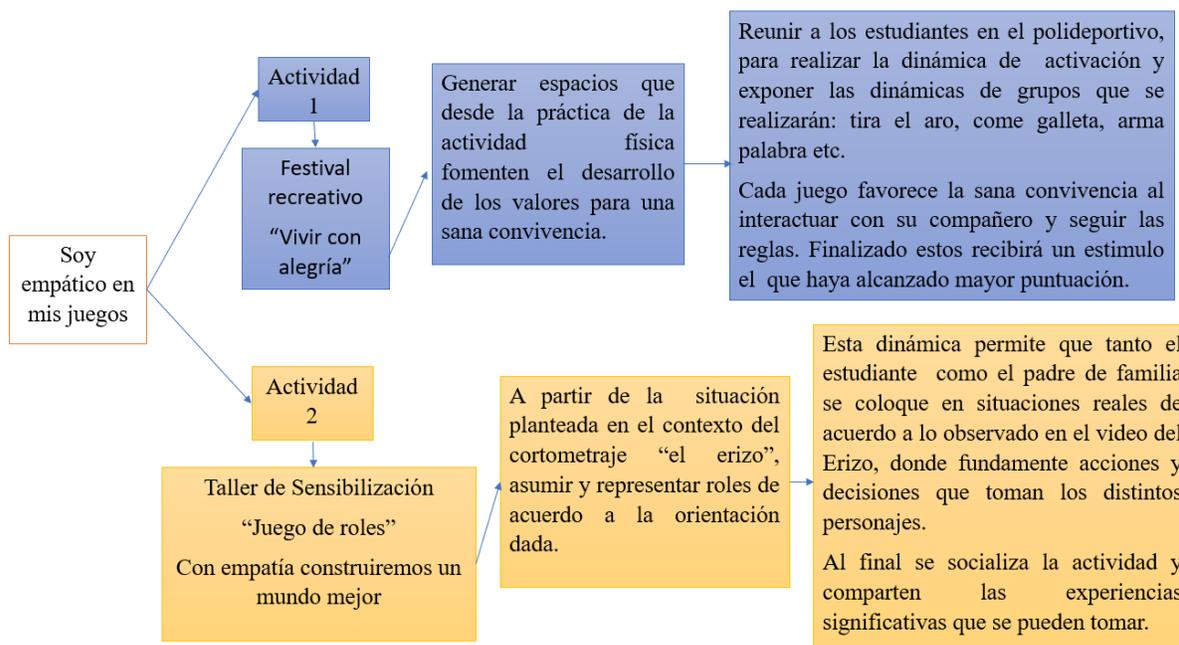
4. Estrategia de intervención

4.1 Soy empático en mis juegos

Partiendo de los resultados arrojados en la prueba de adaptación TECA, se establecieron las estrategias lúdico pedagógicas de intervención planteadas para los estudiantes del séptimo grado de la institución educativa Alfonso López Pumarejo de Villavicencio.

Para lo cual se requiere generar espacios que mediante la lúdica promuevan el aprendizaje colaborativo y cooperativo, motivando al estudiante a participar en diferentes juegos que le permitan compartir e intercambiar ideas y emociones con sus compañeros. Además, que sean inclusivas y que generen el desarrollo de habilidades sociales como lo es la empatía, con el fin de mejorar la convivencia escolar y disminuir la agresión entre pares.

4.1.2 Esquema de ruta de intervención



Nota: Fuente propia

Las actividades que el proyecto tiene propuestas, tienen como objetivo implementar la lúdica como estrategia de aprendizaje en el fomento de la empatía para lograr mitigar las actitudes de agresividad en los estudiantes. Se plantearon dos actividades, cada una de ellas con sus fases de ejecución para los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Villavicencio.

El festival recreativo “vivir con alegría” permite promover el aprendizaje colaborativo y cooperativo entre los estudiantes para que todos participen y alcancen los objetivos comunes

mediante la implementación de las habilidades sociales y el fomento de la empatía en el ambiente escolar. A continuación, se explican los aspectos importantes de la actividad a desarrollar.

Tabla 4

Festival recreativo “vivir con alegría”

FECHA: Del 8 de Febrero al 31 de Marzo	DURACIÓN: 4 horas – 2 veces por semana
TEMA: Convivencia para la paz – Festival Recreativo	OBJETIVO: Promover actividades lúdicas que generen manifestaciones de empatía en los niños y las niñas del grado 7° del Colegio Alfonso López Pumarejo, vereda Pompeya, Villavicencio.
COMPETENCIA: Manifiesta hacia los demás compañeros empatía por medio del juego ayudando a su desarrollo personal e interpersonal.	
FASE DE MOTIVACIÓN: La invitación que se hace a los estudiantes a través de la utilización de música moderna a participar del festival recreativo.	
FASE DE CONSTRUCCIÓN: La actividad se desarrollará en el polideportivo donde se reunirán a los estudiantes de grado séptimo para exponer las temáticas que se van a trabajar. El número de juegos propuesto por secciones son 3 y el objetivo es que se realice una rotación, en donde en cada estación encontrarán actividades como: Armar torres, tiro al blanco, la isla, el fantasma, carrera de obstáculos etc, que desarrollaran en grupo.	
FASE DE APLICACIÓN: Durante esta fase se desarrollará y ejecutará la actividad, donde se evidenciará que solo la convivencia es posible en la medida en que se comparte con los demás, porque cada juego propicia un valor, se comparten habilidades sociales al interactuar en grupo, se genera conciencia sobre la importancia de ponerse en los zapatos del otro comprendiendo sus emociones y actitudes en el contexto.	
FASE DE EVALUACIÓN: Es un proceso constante donde los estudiantes desde sus acciones apropien los conceptos de empatía y paz en los momentos de interacción con los docentes y compañeros aceptando las diferencias hacia los demás.	

Nota: Fuente propia

La segunda actividad se titula “Con empatía construiremos un mundo mejor” esta se desarrolla a través de un juego de roles permitiendo que los estudiantes asuman posturas

representando un rol a partir de situaciones cotidiana, Facilitando el intercambio de opiniones y la interacción entre pares respetando e integrando a cada compañero. En la tabla 5 se explicarán como se desarrolló la actividad.

Tabla 5

Juego de roles: Con empatía construiremos un mundo mejor

FECHA: Del 5 de abril al 28 de mayo de 2021		DURACIÓN: 2 horas
TEMA: Desarrollo de habilidades para la convivencia ciudadana.	OBJETIVO: Implementar una estrategia pedagógica con actividades lúdicas que sean significativas y creativas que conlleven a mejorar las actitudes, comportamientos de los estudiantes dentro y fuera del aula.	
COMPETENCIA: Manifiesta hacia los demás compañeros empatía por medio del juego ayudando a su desarrollo personal e interpersonal.		
FASE DE MOTIVACIÓN: La invitación que se hace a los estudiantes a ser partícipes de la actividad es mediante un vídeo titulado: El valor de la empatía, disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=lcMCG5R6c0k		
FASE DE CONSTRUCCIÓN: La actividad tendrá un narrador que en este caso será el docente encargado de manejar los tiempos y las situaciones a representar mencionando el conflicto, los personajes que intervienen y que situación se va a dramatizar.		
FASE DE APLICACIÓN: Durante esta fase se el grupo de estudiantes escogido asume el rol de protagonista y prepara los argumentos pertinentes, tratando de utilizar un dialogo que evidencie el conflicto para presentarlo a sus compañeros. Por último, después de la presentación se analiza y valora cada uno de los momentos presentados y se realiza el proceso de indagación, en donde a través de este los estudiantes dan las opiniones de la actitud y decisión tomada en cada caso.		
FASE DE EVALUACIÓN: La participación de los estudiantes es fundamental en el desarrollo de la actividad y la manera como ellos involucren a sus familias sea cual sea la condición de estas, porque lo que se busca es que, entre casa, colegio se logre fortalecer la empatía y esta sea evidenciada en su actuar.		

Nota: Fuente propia

Como etapa de evaluación durante la ejecución que se realice del proyecto se van identificando los logros y dificultades presentadas en el desarrollo de las actividades planteadas. Por ello es necesario crear un espacio reflexivo con todos los actores de la propuesta sobre la

importancia de la empatía en el desarrollo de las habilidades sociales. La participación de los estudiantes es fundamental para el desarrollo de los objetivos y la toma de acciones frente a las situaciones que se puedan presentar en su ejecución.

5. Conclusiones y recomendaciones

El proyecto a través de su ejecución busca generar espacios de aprendizaje significativos y enriquecer la formación integral de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Villavicencio mediante la implementación de estrategias lúdicas como herramientas de aprendizaje, siendo estas un elemento importante en el proceso ya que permite a través del juego desarrollar la creatividad, el interés propiciando espacios de participación en la ejecución de actividades divertidas y agradables que promuevan el aprendizaje.

La lúdica puede llegar a hacer una base fundamental para fomentar y fortalecer la empatía en el contexto y esto se ve reflejado en el manejo de las relaciones interpersonales, ya que se evidencia una disminución en las conductas agresivas y por ende en tener una convivencia sana dentro y fuera del aula en los estudiantes del grado séptimo de básica secundaria.

A partir de las dificultades evidenciadas en la institución educativa concluimos que las estrategias lúdicas deben ser fundamentadas en el ámbito educativo, ya que estas proporcionan el fortalecimiento de espacios en donde sea evidente el valor y la habilidad de la empatía para empoderar la convivencia social. Es por esto que la proyección de dichas actividades permitió afianzar los conocimientos con respecto al valor y habilidad de la empatía, teniendo en cuenta la importancia de generarla en el entorno escolar, familiar, dando cuenta de esto en el actuar cotidiano.

Este proceso de investigación generó una serie de recomendaciones para la comunidad educativa y de esta manera aportar ideas en su proceso de formación integral.

Es importante dar espacios en el plan de estudios a la implementación de proyectos pedagógicos a partir de las necesidades evidenciadas en la comunidad para reforzar los valores y la convivencia escolar que tanto se ve afectada en los planteles educativos.

En el que hacer docente implementar la lúdica como estrategia pedagógica con el fin de mejorar los procesos de aprendizaje en el estudiante no solo impartiendo conocimientos si no también fortaleciendo valores y habilidades sociales a través del ejemplo.

Referencias

- Altuna, B. (2018). Empatía y moralidad: las dimensiones psicológicas y filosóficas de una relación compleja. *Revista de Filosofía*, 43(2), 245-262.
- Asociación Internacional de Expresión y Comunicación Emocional. (2018). *La expresión y comunicación de las emociones como base de la creatividad*. Sevilla, España: José Clares López - Universidad de Sevilla, ISBN 978-84-697-6493-0.
- Carpintero, E., López, F., Del Campo, A., Lázaro, S., & Soriano, S. (2015). *Bienestar en educación primaria: mejorando la vida personal y las relaciones con los demás*. Madrid, España: Pirámide.
- Carrillo, M. (2018). *Habilidades sociales para una sana convivencia*, (trabajo pregrado). Chiquinquirá, Colombia: Universidad Santo Tomás, Facultad de Educación, Licenciatura en Educación Preescolar.
- Castillo, A. (2016). *La enseñanza y el aprendizaje de la empatía para el trabajo social*, (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Trabajo Social, Departamento de Trabajo Social y Servicios Sociales.
- Castillo, P. (2012). *Nivel de empatía de los estudiantes practicantes de psicología clínica*, (trabajo de pregrado). Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades, Campus de Quetzaltenango.
- Chaves, Y., López, F., Rincón, S., & Sánchez, Y. (2016). *Fortalecimiento de tres competencias ciudadanas: Empatía, asertividad y pensamiento crítico para mitigar las agresiones físicas y verbales*. Universidad de la Sabana.
- Chávez, B. (2017). *Empatía en el proceso de formación de los estudiantes de primero a quinto de la carrera profesional de psicología de la UNSA*, (trabajo pregrado). Arequipa, Perú:

Universidad Nacional de San Agustín, Facultad de Psicología, Relaciones Industriales y Ciencias de la Comunicación, Escuela Profesional de Psicología.

Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 o Ley General de la Educación, título II, capítulo 1, sección tercera, artículo 25. Bogotá, D. C., Colombia: Diario Oficial No. 41.214 de 8 de febrero de 1994.

Congreso de la República de Colombia. (15 de marzo de 2013). *Ley 1620: ley de convivencia escolar*. Bogotá, D. C.: Diario oficial No. 48.733 del 15 de marzo de 2013.

Plata, C. N., Riveros, M. d., & Moreno, J. H. (julio - diciembre de 2010). *Autoestima y empatía en adolescentes observadores, agresores y víctimas del bullying en un colegio del municipio de Chía*. Obtenido de *Psicología. Avances de la Disciplina*, Universidad de San Buenaventura Bogotá, 4(2), pp. 99-112:
<https://www.redalyc.org/pdf/2972/297224090007.pdf>

UNICEF Ecuador. (1 de junio de 2019). *Seamos Amigos*”, la apuesta por la empatía para promover la inclusión y la no violencia en las aulas. Obtenido de [unicef.org/ecuador](https://www.unicef.org/):
<https://www.unicef.org/>.

Trujillo Flores Mara 2005, Orígenes, evolución y modelos de inteligencia emocional.

Martínez-Otero, V. (2001) *Convivencia Escolar: problemas y soluciones*. *Revista Complutense de Educación*. 12 (1). 295-318.

Maturana, H. (2003). *Amor y Juego: Fundamentos Olvidados de lo Humano Desde el Patriarcado a la Democracia*. Edit. J.C. Sáez editor. Chile

Tirado G. y Marta I. (2005). *El Juego y la Lúdica Alternativas de Desarrollo Social para el Siglo XXI*. Cuadernos Pedagógicos #26.

Anexos

Anexo 1

Adaptación del Test Teca						
Nombre:		Edad:		Sexo:		
<p>A continuación, en cada ítem encontrarán diferentes frases que hacen referencia a sentimientos y pensamientos que suceden cotidianamente. Lea atentamente y tacha el número de acuerdo con lo que más te identifique.</p> <p>N nunca CN casi nunca AV algunas veces CS casi siempre S siempre</p>						
Nº	ITEMS	N	CN	AV	CS	S
1	Me siento bien si los demás se divierten.	1	2	3	4	5
2	No me pongo triste si un amigo está triste.	1	2	3	4	5
3	Si un compañero hace algo deseado por él, me entusiasmo.	1	2	3	4	5
4	Me resulta fácil darme cuenta de las intenciones de los demás.	1	2	3	4	5
5	Antes de tomar una decisión trato de tener en cuenta todos los puntos de vista.	1	2	3	4	5
6	Rara vez reconozco como se siente una persona al verla.	1	2	3	4	5
7	Me afecta poco cuando escucho problemas sobre desconocidas.	1	2	3	4	5
8	Me es difícil entender como se siente una persona ante una situación que no he vivido.	1	2	3	4	5
9	Cuando peleo con un amigo intento entender su punto de vista.	1	2	3	4	5
10	Reconozco cuando alguien está de mal humor.	1	2	3	4	5
11	No siempre me doy cuenta cuando mis compañeros están tristes.	1	2	3	4	5
12	Intento ponerme en el lugar de los demás para saber cómo actúan.	1	2	3	4	5
13	A veces me afectan más los problemas de los demás que mis problemas.	1	2	3	4	5
14	Cuando alguien tiene un problema, intento imaginarme como me sentiría si me estuviera pasando a mí.	1	2	3	4	5

15	No puedo evitar llorar cuando escucho historias tristes de personas desconocidas.	1	2	3	4	5
16	Cuando mis amigos me cuentan que les va bien, no le doy mucha importancia.	1	2	3	4	5
17	Considero que soy una persona fría, porque no me conmuevo fácilmente.	1	2	3	4	5
18	Me doy cuenta cuando las personas cercanas a mi están contentas sin que me hayan contado el motivo.	1	2	3	4	5
19	Me resulta difícil ponerme en el lugar de las personas con las que no estoy de acuerdo.	1	2	3	4	5
20	No siento alegría si alguien me cuenta que ha tenido un golpe de suerte.	1	2	3	4	5

Nota: Adaptación test TECA

Anexo 2

Cálculo de puntuación

Nº	AP	CE	EE	AE
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				

18				
19				
20				

Nota: En los cuadros de colores escribe la puntuación obtenida. Los azules no se tienen en cuenta.

