

JECIC 2015

I Jornadas sobre Creatividad, Educación y Comunicación 23 de abril de 2015

Salón de Grados de la Facultad de Estudios Sociales y del Trabajo
Universidad de Málaga

“El Empatimento”. La herramienta pedagógica del S.XXI

Álvaro Recena, Jorge

Empatía. Educación Social y Familiar

Introducción

Los niñ@s de hoy son los padres de mañana.

A todos nos gustaría vivir en un mundo mejor, en el que hubiese menos pobreza, menos desigualdades, una competitividad menos feroz, menos delincuencia, menos violencia. Un mundo en el que hubiera más gente capaz de dedicar su vida a investigar por la cura de una enfermedad determinada o por dedicar su vida a enseñar a quienes no dejan aprender. Un lugar en el que el respeto por lo que somos, la tolerancia y el amor por los demás sea tan grande como el que sentimos por nosotros mismos. Suena utópico, pero si algo lo puede hacer, esa es la empatía, si, esa que te mueve y te lleva a ponerte en la piel del otro u hacer cosas por los demás. *Estamos convencidos que la mejor fórmula para tener una sociedad futura mejor es hacer a los niños de hoy mas empáticos de lo que lo somos nosotros.* La empatía no surge solo cuando uno mira su entorno, sino que nos hacer ver con otros ojos aquello que nos rodea.

Creemos que la empatía es esencial para tener éxito personal, es la que hace que una persona trabaje bien en equipo, que un líder sea bueno, que una empresa enfoque sus servicios a las verdaderas necesidades del cliente, o que una persona sea capaz de sentir lo que sienten otros. La empatía no surge solo cuando uno mira a su entorno. Nos hace mirar de otra forma, fijándonos en las necesidades y preparando la acción. La empatía en acción nos lleva a innovar, a crear, a imaginar y nos hace más pragmáticos y

exitosos. Más felices. Y, además, ayuda a que el mundo vaya mejor. La buena noticia es que la empatía se puede aprender y practicar, siendo este el motor principal de nuestro proyecto.

1. Empatía. Educación Social y Familiar.

Empatía ofrece, en **Málaga**, un servicio especializado y personalizado con el que se podrán solucionar, de una manera positiva y duradera, los **problemas** que las familias encuentran a la hora de **educar** a sus **hijos**.

Apostamos por la *Resolución de Conflictos* y el fomento de las relaciones positivas mediante nuestra novedosa y exclusiva herramienta pedagógica, **EL EMPATIMIENTO**, un juego que recomendamos tanto a niños, jóvenes, padres, profesionales de la educación y de cualquier área empresarial.

Queremos Demostrar que la empatía no es un valor intangible, es una capacidad que no solo se debe, sino que también se puede trabajar, fomentar, desarrollar y potenciar.

1.1 Niños

Dirigido a asistir a todos esos padres que presentan dificultades con sus hijos, ya sean en cuanto hábitos, habilidades emociones, asistiéndoles en su propio domicilio. Ofreciéndoles las pautas necesarias para revertir esas situaciones y para poder mantener los cambios obtenidos de una forma estable y duradera.

1.2 Adolescentes

Ponemos a disposición de las familias un equipo interdisciplinar de profesionales con amplia experiencia en la intervención con **adolescentes y jóvenes** en situaciones de **conflicto**. Nuestro objetivo es acabar con la ira, la frustración, el temor, el desconcierto, los reproches y las falsas ataduras que impiden interpretar la realidad de forma positiva, efectiva y saludable. Queremos dar las pautas necesarias para una correcta socialización familiar.

1.3 Talleres

1.3.1 Talleres para Centros Educativos

- Prevención y consecuencias del Ciber-@coso.
- Sensibilización y prevención del Bullying, de la violencia de género intra-juvenil y de la violencia intrafamiliar.
- Fomentar el Uso frente al Abuso de las Redes Sociales.
- A través de nuestros talleres de Empatimiento, los centros educativos podrán trabajar y aprender sobre:
 - La comunicación.
 - La Empatía.
 - La resolución de conflictos.
 - El trabajo en equipo.
 - El dialogo creativo.
 - El liderazgo.

1.3.2 Talleres para Profesionales de la Educación

Un paquete de originales talleres con los que formar a los profesionales de la educación en el uso y sus múltiples aplicaciones en el ámbito educativo:

- Habilidades y capacidades
- Vinculaciones curriculares generales.
- Apoyo académico.
- Climogramas. Carácter del alumno y ambiente escolar.
- Relaciones de comunicación negativas
- Necesidades especiales.

1.3.3 Talleres para Empresas

- Habilidades de Gestión: Toma de decisiones, Capacidad analítica, Orientación y Resultados, Seguridad y Calidad.
- Habilidades Personales: Flexibilidad, Capacidad de aprendizaje, Automotivación, Creatividad e Innovación.
- Habilidades de Relación: Comunicación, Orientación al cliente, Trabajo en equipo, Credibilidad.
- Habilidades de Liderazgo: Promoción del cambio, Delegación, Motivación del equipo, Desarrollo de personas.

1.4 Actividades Extraescolares

Queremos ofertar a los colegios de Málaga un paquete de actividades extraescolares diferentes, originales, que fomentan los valores, la creatividad y la cooperación, fortaleciendo la empatía de los alumnos:

- Empatimento y Tangranmanía.
- Juegos del Mundo y del Tiempo.
- Arte Manía.
- La Olimpiada de Valores.

2. El Empatimento: La herramienta pedagógica del s. XXI

Inspirados en la idea del juguete creado por Ilana Ben Ari junto con el Instituto Nacional de Canadá, para que niños invidentes jugaran con sus compañeros, el cual, ha sido considerado una de las seis ideas más potentes para el desarrollo educativo del siglo XXI en países como Canadá y EEUU y tras hacer modificaciones en cada una de sus piezas, hemos conseguido ampliar el número de enfoques, perspectivas y aplicaciones que trabajaba el objeto original.

Hemos definido el Empatimento como el instrumento de la Empatía ya que no es solo un juguete, es mucho más:

O ganamos todos o perdemos todos. Es un **juego de equipo**, por lo que las rivalidades y la competición quedan excluidas.

Mediante el juego podemos conocer, modificar, aprender múltiples aspectos relacionados con nosotros mismos y con el modo en el que nos relacionamos con los demás.

No solo está ideado y diseñado para que puedan jugar, interaccionar y aprender de forma conjunta o separada tanto niños como adultos, sino que es un instrumento de enorme utilidad para los profesionales de la educación, de la psicología, del coaching e

incluso en el área empresarial.

El grado de dificultad y sus diferentes alternativas de uso son adaptables en función del quién y del cómo se vaya a jugar.

El Empatimento es un juego-instrumento elaborado con el objetivo principal de fomentar la interacción, la comunicación y la Empatía entre niños videntes y no videntes

Su uso y aplicaciones hacen del Empatimento una herramienta de apoyo, lúdica, didáctica y novedosa, de enorme utilidad para:

- Profesores
- Psicólogos
- Servicios de Coaching
- Familias
- Tercera Edad
- Fundaciones
- Empresas
- Centros Educativos y de Formación

A través de él y de sus múltiples dinámicas de juego hemos conseguido que se puedan trabajar habilidades y conceptos tan importantes como: la Empatía, la Resolución de conflictos, el Trabajo en equipo, la Comunicación, la Intolerancia a la frustración, el Bullying... ¡¡y muchos aspectos más!!

2.1 Descripción del Empatimento

La enseñanza de habilidades y capacidades del Siglo XXI con juguetes. Un juego de construcción con los ojos vendados que solo puede resolverse cuando los jugadores aprendan a entenderse. Una nueva tecnología imprescindible en las aulas del futuro.



2.2.1 Características técnicas del producto

El Empatimento consta de 7 piezas para cada jugador que se pueden ensamblar entre sí. En la primera variante el juego está dividido en tres satélites, un hangar, dos cohetes y un asteroide.

La materia prima empleada para su construcción es la madera. Su justificación no atiende sólo a objetivos estéticos, medioambientales o comerciales, ya que se trata de un juego que tiene gran parte de su razón de ser en el uso de los sentidos, en las formas y texturas.

En concreto, usamos para su construcción Tilo Europeo y Cedro Rojo del Pacífico. Maderas muy fáciles de identificar. Poseen unas características muy particulares que las hacen idóneas para su uso. Las dos son consideradas maderas blandas con texturas finas y fáciles de trabajar.

Con un índice de corte y fresado muy bajo. Su densidad y peso son muy bajos y ambas desprenden un aroma en su forma natural que las hacen únicas e identificables con los ojos cerrados.

2.2.2 Descripción de cada una de las piezas

2.2.2.1 Satélite

Prisma octogonal regular. En sus lados, la pieza termina con ensambles a cola de milano de 15 grados. De estos ensambles, en sus lados enfrentados, cuatro son hembra y cuatro machos. En sus dos caras planas, la pieza es simétrica a excepción de las tachuelas doradas insertadas a modo de espejo. Las tachuelas están dispuestas sobre los lados que tienen los ensambles macho de la siguiente manera: 1-2-3-4 De izquierda a derecha siguiendo la dirección de las agujas del reloj. El centro de los prismas tiene un rebaje en el que se inserta de manera fija 6 texturas y colores para 3 satélites. Son estas texturas las que diferencian un satélite de otro.



2.2.2.2 Hangar

Consta de dos prismas rectangulares diferenciados, cada una de ellas con un ensamble a media madera en el centro, donde se unen para formar una cruz o el signo “+”. Una vez unidas, quedan dispuestos 4 ensambles desde los que parten satélites y cohetes. En cada una de sus pistas hay tachuelas insertadas con la misma numeración que los satélites. 1-2-3-4.



2.2.2.2 Cohete

Esta pieza tiene forma de un cohete. En su base, tiene dos patas sobre las que se sostiene en un ángulo interior de 60 grados. Sus dos caras planas se diferencian por la posición de los dos ensambles a cola de milano. En una cara, dichos ensambles son macho y están situados en el centro de la pieza, enfrentados y hacia el interior. En la cara opuesta, los ensambles son hembra y se sitúan en los extremos de la pieza, enfrentados y con la dirección opuesta, mirando hacia el exterior del cohete.



Además de la madera, intervienen otros materiales en el proceso de fabricación. Son las tachuelas de numeración y las diferentes texturas de los satélites. Es esta combinación: los diferentes ensambles (hembra y macho), el número de tachuelas, la posición de éstas, las diferentes texturas y colores la que convierte cada acción del juego en una experiencia nueva.

Matemáticamente es casi imposible construir dos veces la misma figura geométrica, ya que el número de combinaciones con tantas variables se incrementa exponencialmente con la suma de cada pieza al conjunto. De esta manera, cada vez que jugamos lo hacemos con un juego nuevo.

2.2.3 Lo que podemos trabajar

1. La comunicación.
2. La Empatía.
3. La resolución de conflictos.
4. El trabajo en equipo.
5. El dialogo creativo.
6. El liderazgo.
7. La escucha activa.
8. La memoria, la imaginación y la creatividad.
9. El desarrollo psicomotriz.
10. La orientación espacial.
11. El entrenamiento de los procesos cognitivos.
12. El apoyo en materias como matemáticas, lenguaje, idiomas e historia.
13. Herramienta de apoyo para combatir el bullying.

2.2.4 Ámbitos de uso

Educativo-Familiar: 1-2-3-4-5-7-8-10

Educación Especial: 1-2-4-5-7-8-9-10-11

Profesionales de la educación: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13...

Profesionales de la Psicología y del Coaching: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-13...

Empresas, Administraciones Públicas y Fundaciones: 1-2-3-4-5-6-7



2.2.5 Modos de Juego

Las alternativas que ofrece el Empatimto son innumerables. Junto al juego estamos elaborando una guía en función de algunas capacidades y habilidades que se pueden trabajar con él aún así, estamos plenamente convencidos de que una vez se use, se encontrarán más alternativas y posibilidades de uso con las que se podrán ampliar los juegos, las capacidades y los valores que trabajar.



2.2.5.1 Modo Empatía.

Nº de personas: tres.

Tiempo: Se puede establecer de forma previa un tiempo límite o jugar hasta que los participantes consideren finalizada la misión.

El dinamizador, en primer lugar, le entregará a cada uno de los jugadores su kit de piezas al completo y les pedirá que las toquen, observen y prueben durante un minuto aproximadamente.

En segundo lugar, deberá pedir a los jugadores que se tapen los ojos. Una vez compruebe que no pueden ver nada, deberá formar una única figura con todas las piezas que componen el Empatimto, asegurándose de que todas las piezas estén unidas entre sí.

En tercer lugar, entregará la estructura a uno de los jugadores, que será el encargado de guiar al otro para que la reproduzca con la mayor exactitud posible, valiéndose del tacto, la imaginación y sobre todo la comunicación y la empatía.

En este “juego” no hay un ganador o un perdedor, ambos ganan o pierden.

Al final de cada partida, en caso de que las figuras no sean exactamente iguales el mediador preguntará a cada uno de los participantes en que creen que se han podido equivocar cada uno de ellos, contrastando sus opiniones con lo que ha podido observar el mediador.

El tiempo de duración del juego es opcional por lo que se puede ajustar en función de lo que se quiere trabajar, las circunstancias o los participantes.

Tiempo de conclusiones. Preguntas después del juego:

Pregunta a los jugadores:

- ¿Qué sentisteis?
- ¿Durante el tiempo en el que estabais jugando, con qué obstáculos os encontrasteis?
- ¿Qué parte fue bien?
- ¿Dónde se cortaba la comunicación?
- ¿Fue buena la comunicación o podía haber ido mejor?
- ¿En qué crees que te equivocaste?
- ¿Y tú compañero?

Pregunta a todo el grupo:

- ¿Qué viste?
- ¿Qué funcionó y qué no?
- ¿Qué les permitió a los jugadores entenderse bien?
- ¿Qué hizo que la conversación dejara de ir bien?

Lecciones aprendidas:

Los jugadores que son buenos en este juego son también buenos en:

- Analizar la situación de partida.
Antes de empezar se preguntan ¿Qué piezas tenemos?
- Negociación: Deciden un lenguaje común, como por ejemplo nombres para las piezas del juguete o lo que “arriba”, ”abajo”, “izquierda” y “derecha” significarán.
- Feedback Durante la conversación preguntan a su interlocutor para asegurarse de que les está entendiendo.
- Refuerzo positivo: tienen paciencia y se animan los unos a los otros.
- Ser creativos: aceptan la posibilidad de que haya más de una manera de describir una idea.

2.2.5.2 Algunos ejemplos de otros modos de juego desarrollados

- Modo simple. – Modo pareja. – Modo mediador. – Modo múltiple.
- Modo liderazgo. – Modo trabajo en equipo. – Modo resolución de conflictos.
- Modo escucha activa. – Modo comunicación positiva. – Modo bullying.

Conclusión

En el siglo 21 veremos cómo las habilidades de inteligencia emocional son cada vez más, la clave en la innovación y la resolución de problemas. Ninguna habilidad será más

fundamental que la capacidad para el diálogo creativo y la empatía.

Debido a que la mayoría de problemas, rara vez involucran a una única persona, los mejores resolviendo problemas serán aquellos que sepan cómo conseguir y asimilar las perspectivas de otros, evaluar una situación teniendo en cuenta las necesidades de todo el mundo y luego construir consenso creando lenguajes comunes para solventar las diferencias. Los más exitosos serán aquellos que puedan pensar, hablar, describir y concentrarse de forma diferente cuando se enfrenten a distintas circunstancias.

Creemos que hacer un énfasis en la empatía, también significa que los niños y jóvenes podrán manejar un vocabulario abstracto de ideas y sentimientos y aplicarlo en situaciones complicadas, tanto en sus metas académicas, como en su vida social y desarrollo interpersonal.

La empatía, la resolución de conflictos, la tolerancia a la frustración, el trabajo en equipo, el liderazgo... son habilidades y capacidades que se pueden trabajar de una forma novedosa y lúdica con nuestro Empatimento.

En la actualidad hay otros “juguetes” o herramientas pedagógicas que, en un primer momento, pueden parecer similares: puzzles, tangrams, juegos de construcción... pero, únicamente comparten con el Empatimento la característica de la estimulación sensorial. Son juguetes que nacen de las investigaciones de Piaget y que posteriormente desarrolla Montessori. En la actualidad este tipo de juegos son cada vez más usados en diferentes escuelas de todo el mundo y su objetivo principal es ayudar a conocer y relacionarse mejor con su entorno. Sin embargo, nosotros creemos que el Empatimento debe encuadrarse como una novedosa herramienta pedagógica con la que trabajar habilidades y capacidades del siglo XXI. Es un sorprendente juego de gamificación, de enorme utilidad como recurso instrumental para el análisis y diagnóstico clínico realizado por Profesores, Psicólogos, Pedagogos, Educadores, Orientadores o Coaches.

La definición más propia que hemos encontrado hasta el momento sería:

“Un juego de construcción con los ojos vendados que solo puede resolverse cuando los jugadores aprendan a entenderse”.

Una “nueva tecnología” imprescindible en las aulas del futuro.

