

# EL ARTE COMO HERRAMIENTA PARA EL FOMENTO DE LA EMPATÍA EN NIÑOS PREESCOLARES

Karen Milena Ossa Cruz

Trabajo de grado para optar el título de Licenciada en Educación Preescolar, Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes, Universidad autónoma de Bucaramanga UNAB

E-mail: [kossa@unab.edu.co](mailto:kossa@unab.edu.co)

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación pretende abordar las problemáticas referentes a las dificultades en la interacción entre estudiantes desde la implementación del arte y los lenguajes artísticos como el juego dramático, la expresión musical, visual y plástica para el fomento de la empatía como habilidad esencial en las relaciones humanas.

El objetivo general fue aplicar estrategias lúdico-pedagógicas, basadas en el arte, para el fomento de la empatía en niños preescolares entre cuatro y seis años de los grados jardín y transición. El fundamento epistemológico es la Investigación Acción y el enfoque empleado fue el Cualitativo.

Como resultados se elaboró un cuadro de caracterización institucional, se realizaron entrevistas a docentes del colegio sobre el uso de la lúdica, el arte y las relaciones interpersonales en el establecimiento bajo estudio. Se encontraron estrategias en la revisión de literatura que fomentan la comprensión de la perspectiva del otro y se ajustaron a las actividades desarrolladas con el fin de fomentar un trabajo grupal y mejorar en las habilidades sociales entre pares. Se elaboró un libro que sirve como escenario para la exteriorización de pensamientos, sentimientos e ideas. Como conclusión respecto a la pregunta inicial, las estrategias como la producción de textos, el estudio de caso y el

aprendizaje en grupos generaron espacios de interacción entre pares donde los estudiantes son escuchados, se reflexionó en torno al papel que cumplen los personajes en los diferentes contextos y las posibles soluciones que pudieran presentar.

Palabras clave: Educación preescolar, cultura, estrategias educativas, arte, ciencias sociales y humanas.

## ABSTRACT

This research work aims to address the problems related to the difficulties in the interaction between students from the implementation of art and artistic languages such as dramatic play, musical expression, visual and plastic for the promotion of empathy as an essential skill in human relationships.

The general objective was to apply ludic-pedagogical strategies, based on art, for the promotion of empathy in preschool children between four and six years of the grades garden and transition. The epistemological foundation is Action Research and the approach employed was the Qualitative.

As a result, an institutional characterization chart was elaborated and interviews were conducted with school teachers on the use of play, art and interpersonal relationships in the establishment under study. Strategies were found in the review of literature that promote the understanding of the other's perspective and were adjusted to the activities developed in order to encourage group work and improve social skills among peers. A book was elaborated that serves as a stage for the exteriorization of thoughts, feelings and ideas. As a conclusion to the initial question, strategies such as the production of texts, case studies and group learning generated spaces for interaction between peers where students are listened

to, reflection was made on the role played by characters in different contexts and the possible solutions they could present.

Key words: Preschool education, culture, educational strategies, art, social and human sciences.

## INTRODUCCIÓN

Los autores que sustentaron este proyecto de grado fueron Goleman Daniel (1995) y Bisquerra R (2005). Goleman (1995) en su libro “Inteligencia Emocional” menciona la problemática principal a través de la pregunta: “¿qué factores entran en juego, por ejemplo, cuando personas con un elevado CI (coeficiente intelectual) no saben qué hacer mientras que otras, con un modesto, o incluso con un bajo CI, lo hacen sorprendentemente bien?” (pág. 16) El autor propone que la inteligencia no depende del coeficiente intelectual elevado o no que posean las personas.

El concepto de inteligencia emocional permite tomar conciencia de las emociones, comprender los sentimientos de los demás, tolerar las presiones y frustraciones que se soportan en el trabajo y adoptar una actitud empática y social, que nos brindará más posibilidades de desarrollo personal. (Goleman, 1995, pág. 2)

La escuela fomenta un espíritu de trabajo individual al impartir grandes cantidades de conocimientos aislados a un desarrollo integral, pero con el objetivo de desarrollar lo que consideran inteligencia. Por otro lado, la inteligencia emocional propuesta por Goleman prioriza el conocimiento de las emociones propias y de los demás para una mejor calidad de vida.

Por otra parte, se analizaron las problemáticas específicas que este autor plantea frente a las temáticas de la educación preescolar, la lúdica relacionada con las artes y la empatía con las relaciones interpersonales.

Respecto a la empatía, esta se considera una de las actitudes indispensables para un desarrollo personal, “la raíz del altruismo radica en la empatía. Y si existen dos actitudes morales que nuestro tiempo necesita con urgencia son el autocontrol y el altruismo” (Goleman, 1995, pág. 5). El autor destaca la importancia en la disposición desinteresada de hacer el bien aún a costa de su propio beneficio, pues con esta actitud y con el dominio de sí mismo se identifican las señales sociales y se anticiparían las necesidades de los demás.

Ante ello, Goleman (1995) propone que “las conexiones personales son una habilidad que se asienta en la empatía, favorece el contacto con los demás, en suma, el dominio del sutil arte de las relaciones” (pág. 78). Para mejorar las relaciones interpersonales se requiere desarrollar la empatía, de esta manera se sentarán las bases del conocimiento de los demás y por efecto, el actuar de manera que le agrade a la persona. Es importante aprender a conocer al otro, “la clave, que permite acceder a las emociones de los demás radica en la capacidad para captar los mensajes no verbales (el tono de voz, los gestos, la expresión facial, etcétera)” (pág. 124). Esto ayudará a comprender a las personas, pues, estas no se expresan únicamente de manera verbal.

Refiriéndose al arte y su relación con las emociones, el autor menciona como problemática que “cualquier acontecimiento traumático [...] puede implantar estos recuerdos en la amígdala. En cuestión de un instante, el mundo interpersonal se convierte en un lugar peligroso en el que los otros constituyen una amenaza potencial” (Goleman, 1995, pág. 129). Por ello, las relaciones interpersonales pueden verse afectadas y es

necesario utilizar herramientas que permitan a la persona expresar esos sentimientos frustrados estancados en la amígdala, que “está especializada en las cuestiones emocionales y en la actualidad se considera como una estructura límbica muy ligada a los procesos del aprendizaje y la memoria” (Goleman, 1995, págs. 21,22).

El autor propone que “El arte constituye una forma de movilizar los recuerdos estancados en la amígdala” (Goleman, 1995, pág. 129). Por lo tanto es una estrategia que permitirá a los niños y niñas la comunicación de sus sentimientos de una manera agradable y única, pues no todas las herramientas permiten la expresión de sentimientos.

Frente al tema de la educación preescolar el autor plantea como problemática que “es necesario enseñar desde niños habilidades tan esencialmente humanas como el autoconocimiento, el autocontrol, la empatía y el arte de escuchar, resolver conflictos y colaborar con los demás” (Goleman, 1995, pág. 6). Estas habilidades le darán a los niños y niñas la oportunidad de fomentar el conocimiento de sí mismos y de los demás mejorando las relaciones interpersonales y como efecto la convivencia ciudadana, para esto Goleman (1995) propone: “Quisiera imaginar que, algún día, la educación incluirá en su programa de estudios la enseñanza estas habilidades humanas” (Goleman, 1995, pág. 5). En el currículo debería aparecer la enseñanza de las habilidades humanas que menciona el autor ya que es un momento vital en el desarrollo para dar inicio a estimular estas destrezas y mejorar las relaciones interpersonales.

A continuación se analizará la teoría de Bisquerra R (2005). Los estudiantes no son un depósito de información momentánea, pues no son máquinas que deben ser ensambladas para ejecutar una función mientras duren, es por esto que teniendo en cuenta el concepto de inteligencia emocional como una inteligencia más importante que el coeficiente intelectual

debido a su efecto en un desarrollo integral, se debe desarrollar en los educandos. Para Bisquerra (2005) “la educación debe preparar para la vida; o dicho de otra forma: toda educación tiene como finalidad el desarrollo humano” (pág. 96). Es por esto que plantea el concepto de educación emocional, este es “un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo integral de la persona, con el objetivo de capacitarle para la vida” (pág. 96). El proceso de educar emocionalmente es constante y persistente, no se debe ver como un término alejado de la educación, pues está en la naturaleza de cada niño y niña, es por esto que se debe estimular en todo momento.

Bisquerra (2007) propone que la educación emocional se orienta al desarrollo de competencias básicas para la vida. Las competencias son las habilidades emocionales que al desarrollarse mejoran la calidad de vida “[...] éstas pueden agruparse en cinco bloques: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía personal, inteligencia personal y habilidades de vida y bienestar” (Bisquerra & Pérez, Las competencias emocionales, 2007, pág. 70).

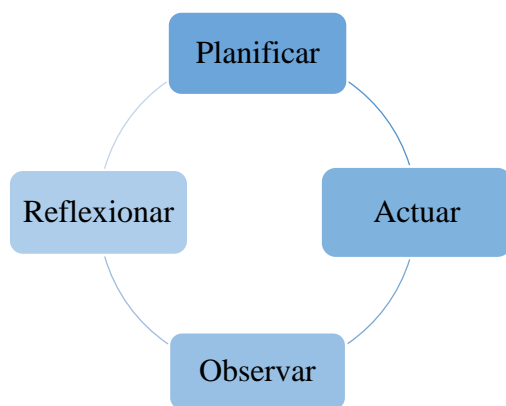
## **METODOLOGÍA**

El sustento epistemológico del presente proyecto es la Investigación Acción. Para Latorre (2005) la investigación-acción educativa se utiliza para:

Describir una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo. Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. (pág. 23)

La investigación-acción es un proceso cíclico que permite al agente educativo mejorar su actuar pedagógico para generar cambios y transformaciones que optimicen los encuentros educativos; este proceso tiene varias fases, las cuales, según Lewin (1946) citado por Latorre (2005) son: “planificar, actuar, observar y reflexionar” (pág. 32).

Gráfico:



Fuente: la autora.

Estas fases reafirman el saber del maestro, enriquecen su labor. A continuación, se presenta cada una de las fases y una breve reflexión.

Respecto a la primera fase que corresponde a *planificar*; se “desarrolla un plan de acción informado crítica mente para mejorar la práctica actual. El plan debe ser flexible, de modo que permita la adaptación a efectos imprevistos” (pág. 33). En la planeación se tienen en cuenta aspectos como la edad y los intereses de los niños, se diseña una estructura que permita la enseñanza de manera que los conocimientos generen un mayor impacto en los estudiantes, se plantean desempeños que les permitan cumplir una competencia y se divide la actividad en momentos de inicio, desarrollo y finalización, que al finalizar se valorarán para conocer así la actuación de los infantes.

En la segunda fase se “*actúa* para implementar el plan, que debe ser deliberado y controlado” (pág. 33). En la realización de la actividad se ejecuta de manera organizada el plan, teniendo en cuenta el objetivo y los imprevistos que se puedan generar para controlarlos y guiarlos hacia el cumplimiento de la experiencia educativa.

En la tercera fase se “*observa* la acción para recoger evidencias que permitan evaluarla. La observación debe planificarse, y llevar un diario para registrar los propósitos. El proceso de la acción y sus efectos deben observarse y controlarse individual o colectivamente” (pág. 33). Para enriquecer la práctica pedagógica se observa detalladamente la ejecución de la actividad con el objetivo de analizar el desempeño de los estudiantes e identificar los posibles aspectos por mejorar del rol como maestro, así como determinar las dificultades en el aprendizaje de los estudiantes, esto se registra en un diario que servirá de instrumento para la recolección de la información sobre las experiencias educativas y permitirá su posterior análisis.

Para finalizar se deben generar cambios que permitan continuar creando experiencias educativas, por eso en última fase se:

*Reflexiona* sobre la acción registrada durante la observación, ayudada por la discusión entre los miembros del grupo. La reflexión del grupo puede conducir a la reconstrucción del significado de la situación social y proveer la base para una nueva planificación y continuar otro ciclo (pág. 33).

En la reflexión, a manera de una espiral permanente, se analiza la información recolectada y los casos particulares, esto da origen a cambios que apunten a mejorar las prácticas pedagógicas, pues se tienen en cuenta los aciertos, las dificultades presentadas y se hacen ajustes.



En la presente investigación se utilizó el Enfoque Cualitativo, el cual para (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) “utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (pág. 7).

La Investigación Cualitativa permite mirar la problemática para conocerla a fondo a través de un proceso que arroje conocimientos y preguntas que lleven a nuevos planteamientos.

Se presentan las diferentes actividades del proyecto desarrolladas a partir de cada uno de los cuatro objetivos específicos.

Para el desarrollo del primer objetivo se seleccionaron los descriptores de desempeño adecuados para abordar las dimensiones del desarrollo de los infantes y se diseñó una rejilla para recolectar la información observada. Se hizo una revisión bibliográfica sobre la lúdica, el arte y las relaciones interpersonales, se formularon preguntas para estructurar la entrevista y se aplicó a los docentes de la institución bajo estudio. Se organizó, consolidó y se analizó la información recolectada obteniendo como producto la caracterización de los estudiantes en un cuadro por dimensiones del desarrollo y un documento con la entrevista(anexo realizada a dos profesores de la institución sobre el uso del arte, la lúdica y las relaciones interpersonales en sus escenarios educativos).

Para el segundo objetivos se revisó literatura para encontrar estrategias lúdico pedagógicas relacionadas las temáticas del presente proyecto, las cuales son el arte y las relaciones interpersonales, se analizaron las estrategias localizadas seleccionando y ajustándolas al contexto institucional para la elaboración de un cuadro de estrategias de aprendizaje, los autores que la diseñaron, la relación enseñanza-aprendizaje y actividades

referentes a cada estrategia.

Respecto al tercer objetivo se revisó literatura sobre actividades lúdico pedagógicas basadas en el arte para el desarrollo de la empatía en niños preescolares, se escogieron (ver anexo 6) actividades coherentes con las estrategias para proceder a planear las actividades acordes al contexto institucional, se aplicaron y se valoraron de acuerdo a su efectividad teniendo en cuenta si los estudiantes cumplieron los descriptores de desempeño y el impacto que tuvo en ellos para proceder a crear un cuadro de actividades con el nombre, la descripción de esta, su efectividad y su respectiva evidencia fotográfica.

Para resolver el cuarto objetivo se realizó una actividad en la que los estudiantes formularon preguntas a sus compañeros con el propósito de adquirir conocimientos acerca de los intereses de los estudiantes. Se recopilaron las experiencias y preguntas elaboradas por los niños y niñas para determinar cuáles eran las más atrayentes para ellos según el impacto que generaron frente a los compañeros de clase y la frecuencia en la que se repetían las preguntas. Se aplicaron las preguntas seleccionadas a los infantes y las socializaron frente a sus compañeros de clase. Se diseñó la estructura de la cartilla recopilando las preguntas de los estudiantes, sus respuestas y orientaciones de aplicación de la herramienta para padres de familia y agentes educativos.

## **RESULTADOS**

Objetivo: Caracterizar las dimensiones del desarrollo infantil y el estado actual del uso de la lúdica, el arte y las relaciones interpersonales por parte de los docentes de la institución Newport School, Sede Cañaveral de Floridablanca (Santander, Colombia).

En la tabla se presentan las dimensiones del desarrollo del niño, caracterizadas a partir de las observaciones realizadas.

*Tabla Caracterización por dimensiones*

Dimensiones del desarrollo			
Corporal	Comunicativa	Cognitiva	Socio-afectiva
En los aspectos de la psicomotricidad en general los niños realizan los movimientos de manera esperada acorde a su edad con algunas excepciones.	El grupo en general se encuentra en un nivel esperado, hay niños con dificultades para expresarse verbalmente, prefieren hacer silencio o hacer gestos, por lo tanto en ocasiones no exteriorizan sus pensamientos, deseos e ideas.	En esta dimensión el grupo se encuentran en un nivel superior a la media pero con dificultades en la atención pues constantemente se dispersan.	Algunos niños y niñas expresan sus sentimientos de rabia de manera agresiva pues tienen poca tolerancia a la frustración. Constantemente se presentan agresiones físicas y verbales en el aula de clase que no permiten el curso normal de las clases. A los niños y niñas les cuesta realizar las actividades grupales y expresan comentarios de desprecio hacia sus compañeros.

A continuación se presentará un resumen extraído de la entrevista realizada a dos docentes de la institución bajo estudio, ellos son titulares de grupo del nivel de transición, ellos respondieron preguntas relacionadas con los conceptos claves del proyecto; lúdica, arte y relaciones interpersonales.

Los docentes mencionan que implementan la lúdica en todas sus actividades para que el aprendizaje sea significativo, generando una conexión entre cuerpo y mente. Realizan pausas activas para motivar a sus estudiantes a continuar sintiendo agrado por aprender.

Implementan el arte para que los estudiantes conozcan diferentes artistas técnicas artísticas con el objetivo de despertar un gusto por el arte y la belleza. Con la expresión plástica y visual permiten a los estudiantes mostrar diferentes maneras de presentar una obra de

manera única y que los distinga de los demás.

Los maestros expresan que es necesario que los estudiantes desarrollen habilidades sociales como la observación y tolerancia para comprender las diferencias entre pares y que el papel del docente debe ser de dar amor y cariño a los estudiantes para que se genere un buen ambiente en el aula.

A partir del segundo objetivo; ajustar, al contexto de la institución bajo estudio, estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el arte para el fomento de la comprensión de la perspectiva del otro, encontradas en la revisión de literatura se presenta la tabla 7, con las estrategias utilizadas en el presente proyecto

*Tabla Estrategias*

Nombre de la estrategia	¿En qué consiste?	Autor o autores (año)	Relación- Enseñanza aprendizaje	Actividades	Vínculo con el proyecto de investigación
Estrategias para propiciar la interacción con la realidad, la activación de conocimientos previos y generación de expectativas: Enunciado de objetivos o intenciones	“Establecer con los estudiantes los objetivos del aprendizaje del tema de la lección o clase, ya que pueden actuar como elementos orientadores de los procesos de atención” (Campos, 2000, pág. 3)	Yolanda Campos Campos (2000)	“Mejorar el aprendizaje intencional y orientar las actividades hacia la autonomía y auto monitoreo” (Campos, 2000, pág. 3)	Me meneo Tortuguita Gusanito medidor Let’s dance	Los alumnos se deben involucrar al aprendizaje de manera activa y participativa, individualmente y en grupo, para esto deben conocer claramente los objetivos, de esta manera se harán parte de la actividad.
Estrategias para propiciar la interacción con la realidad, la	El “caso” es un instrumento que sirve para simular una experiencia.	(Bravo Salinas, 2008)	El “caso” es un instrumento que sirve para simular una	La gallinita roja Tan cerca como el sol Vamos a cazar un oso	Al estudiar un caso, los estudiantes imaginan la situación de los personajes que

<p>activación de conocimientos previos y generación de expectativas: Estudio de caso</p> <p><i>Ajustado al nuevo nombre; ¿Qué harías tú?</i></p>			<p>experiencia: presenta un carácter empírico por cuanto describe un fenómeno potencialmente problemático del mundo real o imaginario; incluye información acerca de los personajes que actúan en la situación descrita, de las organizaciones involucradas y de los roles y relaciones entre los personajes; se presenta generalmente en forma de texto; se puede apoyar en documentos filmados y/o grabaciones de audio y se suele acompañar de anexos</p>	<p>actúan en esta e intentan analizarlo desde otra perspectiva que no es la suya.</p>
--	--	--	--	---

			que incluyen gráficas u otros documentos.		
Estrategias para propiciar la interacción con la realidad, la activación de conocimientos previos y generación de expectativas: Interacción con la realidad	“Por interacción se entiende la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más personas, objetos, agentes, fuerzas, etc” (Campos, 2000, pág. 3)	Yolanda Campos Campos (2000)	“Se pretende que ya sea en la realidad, o mediante simulaciones y exploraciones, se interactúe con aquellos elementos y relaciones que contienen las características en estudio, por ejemplo, objetos, personas, organizaciones, instituciones” (Campos, 2000, pág. 3)	Soy científico	La interacción con la realidad es una estrategia útil en la concepción de conocimientos de los estudiantes acerca de diferentes áreas.

<p>Estrategias para la solución de problemas y abstracción de contenidos conceptuales: Ilustración expresiva</p>	<p>Lo esencial es que la ilustración evoque ciertas reacciones que interesa discutir (Campos, 2000, pág. 6)</p>	<p>Yolanda Campos Campos (2000)</p>	<p>Busca lograr un impacto en el estudiante considerando aspectos actitudinales y emotivos (Campos, 2000, pág. 6)</p>	<p>Mancha mágica Puntillismo Galería de arte</p>	<p>Esta estrategia ubica a los estudiantes en un contexto ajeno al de ellos y busca generar reflexiones acerca de una ilustración.</p>
<p>Producción de textos  <i>Ajustado al nuevo nombre; Me expreso</i></p>	<p>Es un procedimiento que utiliza el niño a partir de una necesidad de comunicación (Córnick Lynch, 2004, pág. 157)</p>	<p>(Córnick Lynch, 2004)</p>	<p>Se fijan un objetivo que puede ser saludar a un compañero que no asiste porque está enfermo, la elaboración de un afiche para promover la función de títeres, la creación de un cuento, una poesía u otro texto literario a partir de sus vivencias, el relato de una experiencia o acontecimiento ocurrido en un paseo o en el aula (Córnick</p>	<p>Mi propio colegio NPS al aire</p>	<p>Esta estrategia utiliza los textos como herramienta para la expresión de sentimientos, pensamientos e ideas debido que al exteriorizarse permite a los estudiantes el adquirir conocimientos sobre la persona.</p>

			Lynch, 2004, pág. 157)		
Aprendiendo juntos (Learning together) de Johnson, Johnson y colaboradores	Consiste en realizar actividades que impliquen el trabajo grupal, es decir aprendizaje cooperativo (Díaz Barriga & Hernández Rojas, 1999, págs. 124,125)	(Díaz Barriga & Hernández Rojas, 1999)	La estrategia fomenta la “interdependencia positiva, interacción promocional cara a cara, responsabilidad individual, manifestación de habilidades interpersonales, procesamiento grupal” (Díaz Barriga & Hernández Rojas, 1999, págs. 122,123)	Marionetas	El aprendizaje grupal desarrolla habilidades sociales esenciales para la vida, pues, genera espacios de interacción donde cada estudiante cumple un papel en el grupo y se relaciona directamente con sus pares





A partir del tercer objetivo; actividades lúdico-pedagógicas implementadas coherentes con las estrategias ajustadas a la población bajo estudio.





En la siguiente tabla se presentarán las actividades seleccionadas por su efectividad que fueron significativas para la investigación.




*Tabla Actividades*

Nombre de la actividad	En qué consistió	Evidencia	Efectividad
------------------------	------------------	-----------	-------------



<p>Galería de arte</p>	<p>Los niños y niñas observaron diferentes técnicas pictóricas y sus principales representantes para posteriormente crear sus obras y presentarlas en una galería de arte.</p>		<p>SI</p>
<p>Soy científico</p>	<p>Los niños y niñas experimentaron ¿Cómo se mantienen calientes los animales del ártico y antártico? A través de una experiencia con sus sentidos.</p>		<p>SI</p>
<p>Mi propio colegio</p>	<p>Se generó un espacio de creación del colegio de los sueños según la perspectiva de cada niña y niño, luego se compartieron las propuestas en un programa de televisión llamado: El colegio de tus sueños.</p>		<p>SI</p>
<p>La gallinita roja</p>	<p>Los niños y niñas escucharon y participaron de un cuento en delantal, dónde una gallina muy sabia decide no compartir su alimento producto de su esfuerzo, se generan opiniones acerca de lo ocurrido o lo que se hubiese hecho en su lugar.</p>		<p>SI</p>

<p>Marionetas</p>	<p>Los estudiantes elaboraron su propia marioneta de dedo con limpiapipas, ojos móviles y otros materiales, luego en grupos representaban una obra de teatro en la que cada uno involucraba a su personaje en la obra.</p>		<p>SI</p>
<p>Puntillismo</p>	<p>Los estudiantes observaron obras artísticas sobre el puntillismo y lo emplearon.</p>		<p>SI</p>
<p>Vamos a cazar un oso</p>	<p>Los estudiantes comprendieron lo que sentía el personaje principal un oso que iba a ser cazado</p>		<p>SI</p>
<p>NPS AL AIRE</p>	<p>Los estudiantes tuvieron un espacio de juego donde simulaban estar en un estudio de grabación e iban a realizar un programa de radio, en él debían hacer preguntas a sus compañeros, esto son</p>		<p>SI</p>

	<p>el objetivo de conocer qué preguntas les interesan a los estudiantes para posteriormente realizar un libro en base a los intereses de los estudiantes.</p>		
<p>Gusanito medidor</p>	<p>En esta actividad los niños y niñas imitaban los movimientos de un gusanito mencionado en la canción de Jorge Velosa</p>		<p>SI</p>
<p>Tortuguitas</p>	<p>Los estudiantes imitaron los movimientos de la canción “Tortuguita vení bailá”</p>		<p>NO</p>
<p>Let´s dance</p>	<p>Los estudiantes imitaban los movimientos de los bailarines.</p>		<p>SI</p>

Se realizaron **3** proyectos durante 2018 II y 2019-I y en total **40** actividades, basadas en el arte, para el fomento de la empatía en niños preescolares

A partir del cuarto objetivo; Elaborar una cartilla que permita la exteriorización de pensamientos de los estudiantes para fomentar la empatía y mejorar las relaciones interpersonales. Se elaboró una cartilla que permite la expresión de los pensamientos de los estudiantes, este a su vez es un ejercicio para la lecto-escritura con sentido, pues, los estudiantes escriben lo que desean expresar. En la cartilla se encuentran orientaciones de uso hacia los padres y agentes educativos para el uso del material con los infantes, también incluye las preguntas que dan paso a reflexiones por parte de los estudiantes y al socializarse se convierte en un espacio de interacción entre pares, en el que se comprenden mutuamente.

## **CONCLUSIONES**

En este apartado se presentan las conclusiones del proyecto respecto al estado en el que quedó la pregunta problema, los objetivos, la institución y el impacto que generó en la institución, de igual manera las recomendaciones a los agentes educativos y a las futuras investigaciones que da lugar este proyecto.

Respecto a la pregunta inicial, la estrategia “me expreso” sirve como herramienta para la expresión del niño y niña a través de la lengua escrita. “¿Qué harías tú? Involucra a los estudiantes a una realidad ajena a la de ellos generando reflexiones sobre el papel que cumplen los personajes en los diferentes contextos y las posibles soluciones que pudieran presentar. El aprendizaje en grupos genera espacios de interacción entre pares donde los infantes son escuchados y cumplen un papel en el grupo, esto mejoró el ambiente escolar fomentando un deseo de trabajar en grupo incluso en actividades que estaban planeadas para ser individuales

En el primer objetivo se logró la elaboración de una caracterización para conocer el

contexto institucional y estado inicial de los estudiantes para contrastarlo al final de la investigación, con esto se evidenció en algunos estudiantes respecto a la dimensión socio-afectiva tenían dificultades para la interacción con sus compañeros y se observó un avance al final de proyecto de investigación debido que los infantes presentaban un gusto hacia las actividades grupales con todos los compañeros de clase. La entrevista a los docentes dio la perspectiva de la institución sobre la manera en la que abordaban los conceptos relevantes para el proyecto y de esta manera conocer lo que hacía falta desarrollar en los niños y a través de cuáles herramientas,

Los docentes mencionan que implementan la lúdica en todas sus actividades para que el aprendizaje sea significativo, generando una conexión entre cuerpo y mente. Realizan pausas activas para motivar a sus estudiantes a continuar sintiendo agrado por aprender. Implementan el arte para que los estudiantes conozcan diferentes artistas técnicas artísticas con el objetivo de despertar un gusto por el arte y la belleza. Con la expresión plástica y visual permiten a los estudiantes mostrar diferentes maneras de presentar una obra de manera única y que los distinga de los demás.

Los maestros expresan que es necesario que los estudiantes desarrollen habilidades sociales como la observación y tolerancia para comprender las diferencias entre pares y que el papel del docente debe ser de dar amor y cariño a los estudiantes para que se genere un buen ambiente en el aula.

Las estrategias permitieron generar reflexiones durante todo el proceso de investigación sobre los medios de enseñanza más eficaces para fomentar la empatía como; Me expreso, ¿Qué harías tú? Y aprendiendo juntos, desde las expresiones artísticas como la danza, el teatro de sombras y los títeres, estos forman un escenario en el que los niños y niñas son los

protagonistas y espectadores llegando a representar un papel y salirse de su perspectiva o involucrarse en la perspectiva del personaje.

El tercer objetivo fue el diseño de actividades basadas en las estrategias encontradas en la revisión de literatura, estas generaron aprendizaje y acercaron a los estudiantes al arte como medio para la expresión y conocimiento de los compañeros de clase generando nuevas experiencias educativas que lograron avances en las relaciones interpersonales pues, la interacción entre pares mejoró al participar juntos de las diferentes expresiones artísticas, realizar actividades como grupo y compartir ideas.

El cuarto objetivo fue la creación de una cartilla que permite el conocimiento de los niños y niñas, pues, contiene preguntas que fueron realizadas por los ellos con el propósito de conocer sus intereses y ser sujeto de reflexión por parte de los infantes. La cartilla sirve como instrumento para la lectura, escritura, el conocimiento de los estudiantes por parte de la maestra y el conocimiento de pensamientos entre pares para comprender las ideas de cada compañero de clase y mejorar las relaciones interpersonales, ahí se evidenció la expresión de los estudiantes respecto a sus vivencias y pensamientos sobre ellos mismos, su familia, amigos y colegio. De manera destacada un estudiante expresó que; “deberían eliminar los cuadernos del colegio porque no le gustaban, eran aburridos”. Estos comentarios generaron un ambiente en el que los estudiantes analizaban lo mencionado por su compañero y reflexionaban comprendiendo lo que intentaba decir y algunos expresaban estar de acuerdo con él y llegando a conversaciones entre estudiantes con sentido. (La cartilla se encuentra en formato pdf como archivo adjunto)

Como recomendaciones se menciona que el presente proyecto de investigación es un insumo para los agentes educativos hacia el conocimiento de estrategias y actividades que

pueden ser reproducidas en los espacios educativos con el objetivo de generar experiencias que den lugar al desarrollo de habilidades sociales. Se recomienda destinar tiempo y espacios para las representaciones, obras y en general dar un papel activo a los estudiantes para que la escuela sea un lugar de expresión y socialización.

Dado que la familia es el primer agente socializador se lograrían grandes experiencias al involucrarla en las actividades del presente documento con la comunidad educativa.

Se consideró la empatía como una habilidad fundamental en el desarrollo de habilidades sociales, sin embargo, para futuros trabajos relacionados con el tema se recomienda diseñar estrategias que apunten al fomento de todas las habilidades sociales mencionadas por Goleman D (1995) para un desarrollo emocional y abordarlas desde las expresiones artísticas, incluyendo el arte escénico que es el más útil para la expresión y el fomento de la comprensión del otro debido a que es un escenario para la exteriorización del pensamiento de manera verbal, no verbal, escrita y corporal entre otras cosas.

## **1. Bibliografía**

- Bisquerra, R. (2005). La educación formal en la formación del profesorado. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 95-144.
- Bisquerra, R., & Pérez, N. (octubre de 2007). Las competencias emocionales. *Educación XXI*, 61-82.
- Bravo Salinas, N. H. (2008).
- Campos, Y. (2000). *Estrategias didácticas apoyadas en tecnología*. México.
- Córmack Lynch, M. (2004). Estrategias de aprendizaje y de enseñanza en la educación del menor de 6 años. *Acción pedagógica*, 13(2), 154-161.
- Díaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México, D.F.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia Emocional* (1 ed.). Kairos.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). (I. EDITORES, Ed.) México D.F: MCGRAW-HILL.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (sexta ed.). México D.F.
- Latorre, A. (2005). *La investigación-acción* (tercera ed.). Graó.