



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Desarrollo de la empatía como parte de la Inteligencia Emocional a través del juego usando la aplicación Wordwall – Laberintos con los estudiantes del nivel media de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “General Antonio Elizalde”

**Trabajo de Investigación previo a la obtención del Título de
Magíster en Tecnología e Innovación Educativa**

AUTOR: Rosa Graciela Meneses Cacuango

TUTOR: MSc. Anabela Salomé Galárraga Andrade

ASESOR: MSc. Cristina Fernanda Vaca Orellana

Ibarra, 2023



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1724467244		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Meneses Cacuango Rosa Graciela		
DIRECCIÓN:	Cayambe		
EMAIL:	rgmenesesc@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	S/N	TELÉFONO MÓVIL:	0999211925

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Desarrollo de la empatía como parte de la Inteligencia Emocional a través del juego usando la aplicación Wordwall – Laberintos con los estudiantes del nivel media de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “General Antonio Elizalde”
AUTOR (ES):	Meneses Cacuango Rosa Graciela
FECHA: DD/MM/AAAA	19/09/2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO <input checked="" type="checkbox"/>
TITULO POR EL QUE OPTA:	Título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa
ASESOR /DIRECTOR:	Director: MSc. Anabela Salomé Galárraga Andrade Asesor: MSc. Cristina Fernanda Vaca Orellana



UTN
IBARRA - ECUADOR

Facultad de
POSGRADO

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

2. CONSTANCIAS

El autor Meneses Cacuango Rosa Graciela manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 19 días del mes de octubre del 2023

EL AUTOR:

Meneses Cacuango Rosa Graciela

C.I. 1724467244



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

UTN
IBARRA - ECUADOR
Facultad de
POSGRADO

C.6 Conformidad con el documento final

Ibarra, 5 de julio del 2023.

Dra. Lucia Yépez
Decana
Facultad de Postgrado

ASUNTO: Conformidad con documento final

Señora Decana: Lucia Yépez

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo final de Grado **Desarrollo de la empatía como parte de la Inteligencia Emocional a través del juego usando la aplicación Wordwall – Laberintos con los estudiantes del nivel media de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “General Antonio Elizalde”** de la maestrante, Rosa Graciela Meneses Cacuango, de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa, certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Atentamente,

	Apellidos y Nombres	Firma
Tutor/a	MSc. Anabela Salomé Galárraga Andrade	
Asesor/a	MSc. Cristina Fernanda Vaca Orellana	

AGRADECIMIENTO

Es fundamental e intrínseco ser parte de este detalle académico forjado por el esfuerzo y la generosa dedicación del día fugitivo que se escapa con elementos de aprendizaje eternos. Particularmente, quiero dar gracias a mi deidad suprema, que principalmente me ha hecho fluir como un río, en frondosas y dominantes motivaciones para acarrear sentimientos encontrados y brindárselo a mi pequeña familia, ente mágico de solvencia y primicia hasta el final...

Autora: Meneses Rosa

DEDICATORIA

Es trascendental incluir a mis vástagos en este documento, sin olvidar, a todas esas personas que han sido ancla en este sendero lleno de adversidades, que a la vez, han servido de reflexión y energía para construir un universo distinto en mi actuar y proceder, hasta lograr ser, entelequia, efímero en el tiempo...

Autora: Meneses Rosa

Resumen

La empatía como parte fundamental de la inteligencia emocional, representa en el ser humano el progreso en habilidades emocionales importantes para el bienestar individual y colectivo. Para atender a esta necesidad intrínseca en el sistema educativo actual, se plantea el presente trabajo, enfocado al desarrollo de la empatía como parte de la Inteligencia Emocional a través del juego usando la aplicación Wordwall – Laberintos con los estudiantes del nivel media de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “General Antonio Elizalde”. Empezando por diagnosticar el grado de empatía actual de los estudiantes para establecer las principales líneas de atención, que se atienden con el diseño de una guía didáctica específica para impartir conocimiento teórico y práctico de la empatía y las emociones a través del juego en la aplicación Wordwall – laberintos.

El presente estudio de enfoque mixto; cualitativo y cuantitativo, de alcance descriptivo-exploratorio utilizó el test TECA, en un grupo de 63 estudiantes del nivel media y una muestra de 4 docentes, durante la primera etapa, diagnóstico, concretamente sobre empatía global, las subescalas permitieron observar una similitud en términos de las dificultades que los niños/as de este rango de edad pueden tener para reconocer y distinguir emociones negativas como el asco, la tristeza, el enfado y la sorpresa. La propuesta desarrollo contenido para mejorar la empatía mediante la herramienta Wordwall y se elaboró un manual didáctico para la utilización de juegos “Laberintos”. En la etapa de evaluación, se aplicó el Test REBI al mismo grupo de estudiantes, se concluye que los niños/as continúan confundiendo emociones entre sí, pero se ve una ligera mejora en cuanto al sentimiento miedo, lo extrapolan mejor a situaciones reales, y a la felicidad. Una vez se ha llevado a cabo la propuesta en Wordwall se evidencia que se logró dinamizar el aprendizaje de los estudiantes, atraer su interés y motivar a la participación.

Palabras clave: Empatía, inteligencia emocional, gamificación, tecnología.

Summary

Empathy, as a fundamental part of emotional intelligence, represents in the human being the progress in emotional skills necessary for individual and collective well-being. In order to respond to this intrinsic need in the current educational system, the present work focuses on the development of empathy as part of Emotional Intelligence through a game using the Wordwall - Labyrinths application with middle school students of the Intercultural Bilingual Community Educational Unit "General Antonio Elizalde". I start from the diagnosis of the current degree of empathy of the students to establish the main lines of attention, which are addressed with the design of a specific didactic guide to impart theoretical and practical knowledge of empathy and emotions through the game in the Wordwall - labyrinths application.

The present study of mixed approach, qualitative and quantitative, descriptive-exploratory scope used the TECA test in a group of 63 middle school students and a sample of 4 teachers; during the first stage, diagnostic, specifically on global empathy, the subscales allowed observing a similarity in terms of the difficulties that children of this age range may have to recognize and distinguish negative emotions such as disgust, sadness, anger and surprise. The proposal developed contents to improve empathy through the Wordwall tool and elaborated a didactic manual for the "Labyrinths" games. In the evaluation phase, the REBI test was applied to the same group of students, and it was concluded that the children continued to confuse some emotions with others, but a slight improvement was observed in the feeling of fear; they extrapolated it better to real situations and to happiness. Once the proposal was carried out in Wordwall, it is evident that it has been possible to dynamize the students' learning, capture their interest and motivate them to participate.

Key words: Empathy, emotional intelligence, gamification, technology.

Índice de Contenido

Introducción	13
CAPÍTULO I	15
1. PROBLEMÁTICA	15
1.1. Antecedentes.....	15
1.2. Planteamiento del Problema	17
1.3. Justificación	20
1.4. Limitaciones.....	21
1.5. Objetivos.....	22
1.5.1. Objetivo General.....	22
1.5.2. Objetivos Específicos	22
CAPÍTULO II	23
2. MARCO REFERENCIAL	23
2.1. Marco Teórico	23
2.1.1. La Inteligencia	23
2.1.2. La Emoción	25
2.1.2.1. La Neurociencia de las Emociones	27
2.1.3. Inteligencia Emocional	28
2.1.4. La Empatía.....	30
2.1.5. Habilidades sociales.....	33
2.1.6. Teoría de la Enseñanza y Aprendizaje.....	34
2.1.7. La Educación en Empatía	35
2.1.8. La Tecnología en la Educación	36

	10
2.1.9. Aplicación Wordwall	37
2.1.10. Marco Legal	40
CAPÍTULO III	44
3. MARCO METODOLÓGICO	44
3.1. Tipo de Investigación	44
3.2. Descripción del Objeto de Estudio	44
3.3. Población y Muestra	45
3.4. Procedimiento de la Investigación	46
3.5. Consideraciones Bioéticas.....	48
CAPÍTULO IV.....	50
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	50
CAPÍTULO V.....	60
5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	60
5.1. Título de la propuesta	60
5.2. Objetivo de la propuesta	60
5.3. Justificación	60
5.4. Factibilidad de la propuesta	61
5.5. Protocolo de implementación.....	63
5.7. Evaluación y control.....	77
CONCLUSIONES	82
RECOMENDACIONES	83
REFERENCIAS	85
ANEXOS.....	92

Índice de Tablas

Tabla 1. Habilidades sociales básicas y complejas	34
Tabla 8. Características de Wordwall.....	38
Tabla 2. Determinación del muestreo	46
Tabla 3. Escala Linkert para valoración de Ítems.....	51
Tabla 4. Escalas y categorías de Ítems TECA	51
Tabla 5. Escalas por ítems del Test TECA.....	55
Tabla 6. Estadísticos descriptivos de Escalas TECA	56
Tabla 7. Cuadro de ayuda a interpretación de escalas	57
Tabla 9. Recursos y contenido para implementación.....	71
Tabla 10. Componentes de la Guía Metodológica	74
Tabla 11. Porcentaje de aciertos Bloque I, para cada ítem.....	79
Tabla 12. Resultados del Bloque II – REBI	80

Índice de Figuras

Figura 1. Tipos de inteligencia	24
Figura 2. Características de la Empatía Cognitiva	32
Figura 3. Características de la Empatía Emocional.....	33
Figura 4. Dimensiones del Aprendizaje Significativo.....	36
Figura 5. Logotipo Wordwall.....	38
Figura 6. Currículo organizado por áreas de conocimiento	42
Figura 7. Ubicación de la UECIB “Educativa General Antonio Elizalde”	44
Figura 8. Su rol en la institución	53
Figura 9. Género del encuestado.....	53
Figura 10. Autoidentificación étnica	54

Figura 11. Resultado del porcentaje de niveles de empatía.....	57
--	----

Índice de Anexos

Anexo 1. Fotografías de aplicación in situ de Test TECA.....	92
Anexo 2. Fotografías de aplicación in-situ de Test REBI	93
Anexo 3. Escalas e imágenes de Test-REBI.....	94

Introducción

El estudio de las emociones y sus implicaciones en la vida cotidiana del ser humano han suscitado un creciente interés científico en la última década (Albacando et al., 2021; Cherniss, 2000; Goleman, 1995, 1996; Pérez et al., 2019; Poenitz & Román, 2020). El auge del estudio de la inteligencia emocional surge de su demostrada influencia positiva en el bienestar mental-social de las personas y que dentro del ámbito educativo tiene un rol primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, basado en el rendimiento académico del individuo en cada etapa educativa (Puertas et al., 2018) y que puede ser considerado un factor determinante de éxito o fracaso escolar (Páez et al., 2021).

El ser humano desarrolla permanentemente las habilidades emocionales, como la inteligencia emocional y la empatía para afrontar las exigencias vitales muy cambiantes, esto consiste en desarrollar la capacidad de identificar los sentimientos propios y de los demás para dirigir la atención y el pensamiento hacia ellos mediante la información que proporcionan las emociones. Varios autores distinguen entre la empatía cognitiva y afectiva, la primera se refiere a la capacidad de percibir las emociones ajenas, mientras que la afectiva se refiere a la capacidad de sentir lo que la otra persona siente (Extremera & Fernández, 2019; Goleman, 1996; Pérez et al., 2019).

Desarrollar la empatía como parte fundamental de la inteligencia emocional, significa en el ser humano el desarrollo de habilidades emocionales importantes para el bienestar individual y colectivo, representa para las instituciones educativas un desafío constante en esta sociedad, marcada por la competitividad y las dificultades propias que surgen de los pensamientos, emociones y relaciones.

En este contexto, la UECIB “General Antonio Elizalde” como institución perteneciente al Sistema Nacional de Educación oferta los servicios de educación inicial 1 y 2, hasta bachillerato general unificado y su desempeño se rige a la Normativa Jurídica establecida en la Constitución, la LOEI y los lineamientos curriculares propuestos por el Ministerio de Educación. La institución incluye la educación en valores y comportamiento

humano dentro de su curriculum, así la inteligencia emocional se desarrolla como una etapa principal de la formación de sus estudiantes, entonces se plantea la posibilidad de trabajar a detalle en el desarrollo de la empatía mediante juegos de la mano de la tecnología, utilizando la aplicación Wordwall – laberintos para mejorar la calidad del proceso de enseñanza–aprendizaje.

Para el presente trabajo, se planifican cinco capítulos, con el siguiente contenido general; en el capítulo primero se realiza un análisis completo de la problemática, sus antecedentes y la justificación del estudio, todo esto da paso a plantear objetivos y limitaciones. El capítulo segundo contiene el marco referencial, que hace referencia al estudio de los antecedentes científicos, el gran bagaje de investigaciones que anteceden al presente estudio y que dan luz sobre el contenido, así como el abordaje del tema en ámbitos académicos, este capítulo también desarrolla el marco legal al que se apega la investigación. Dentro del tercer capítulo, se plantea la metodología utilizada, los alcances del estudio, el enfoque y las fuentes de información para el levantamiento de la información, así como sus herramientas.

Los resultados y análisis de los datos obtenidos en la investigación de campo se plasman en el cuarto capítulo, mediante tablas y figuras explicativas. Esto da paso al capítulo final, donde se desarrolla la propuesta de guía didáctica para impartir conocimiento teórico y práctico de la empatía y las emociones a través del juego en la aplicación Wordwall – laberintos. Se cierra el documento con las conclusiones, las referencias bibliográficas utilizadas en el desarrollo de la presente investigación y los anexos de relevancia.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMÁTICA

1.1. Antecedentes

Las investigaciones realizadas en el ámbito de las emociones y la inteligencia emocional desde sus vertientes intrapersonal e interpersonal (Pérez et al., 2019) se han centrado en estudiar los beneficios del desarrollo de las habilidades emocionales (Arciniega, 2022) para conocer como el ser humano puede cultivarlo en sus propias vidas (Restoy, 2022). Las habilidades que la inteligencia emocional puede desarrollar centrados en la empatía, basan el accionar del ser humano en su parte afectiva más que en la cognitiva, de esta manera muchos estudios concluyen hablando de personas más emocionales que otras debido al grado de empatía que han desarrollado a lo largo de su existencia y su implicación social (Albacando et al., 2021; Tobar, 2014).

Los primeros antecedentes de la IE distinguen dos modelos claramente atribuidos a sus autores, por un lado, (Goleman, 1995) se refiere a la IE como un conjunto de rasgos que se caracterizan por ser estables en la personalidad y por otro lado Salovey y Mayer (1997) indican que la IE es un conjunto de habilidades cognitivas concerniente a las emociones, involucrando el razonamiento de las emociones (Pérez et al., 2019). Todos los autores concluyen en decir que la IE encamina el accionar del individuo desde sus etapas más tempranas y que puede ser un predictor de los valores, el desempeño social y académico e incluso un determinante de éxito (Pérez et al., 2019).

Por otro lado, el rol de la tecnología en la educación es un tema recurrente en investigaciones modernas (Luís et al., 2019; World Vision Ecuador, 2022), las aplicaciones digitales, en ámbitos escolares han avanzado de la mano de las habilidades emocionales y es habitual el uso de herramientas didácticas en su aprendizaje. Existen miles de plantillas y recursos creados especialmente para la comunidad educativa con diferentes contenidos digitales interactivos (Enríquez Garofalo, 2022) de los que se resaltan los recursos cognitivos y afectivos. Sin embargo, aún son escasas las investigaciones que demuestran

un verdadero desarrollo de IE y empatía en estudiantes mediante la utilización de la tecnología, que en edades tempranas es particular y que evoluciona aceleradamente en este mundo globalizado e innovador moderno.

En lo que respecta a la edad de los individuos, varios autores (Extremera & Fernández, 2019; Pérez et al., 2019) demuestran que la IE se mantiene constante durante el desarrollo, mientras que la empatía disminuye, conforme la edad aumenta, estos factores se pueden cultivar mediante la educación del ser humano, con la educación en valores, inteligencia emocional (del Salto Bello, 2015; Saínz & Sosa, 2021; Suárez et al., 2019), el cuidado del contexto familiar (Bolaños Arias, 2020; Romero Chávez & Álava Barreiro, 2016) y las influencias sociales en los canales digitales, especialmente las redes sociales (Nieto & Diezmas, 2021; Universia.net, 2018) que hoy en día hacen inminente la presencia de la tecnología a todas las edades y ámbitos, es la denominada era de los nativos digitales (Nieto & Diezmas, 2021).

Con estas circunstancias, la tecnología juega un papel fundamental en la educación moderna, la mayoría de metodologías y centros educativos están en el proceso de reformar el curriculum para incorporarla a diario en el proceso de enseñanza-aprendizaje de todos los niveles. El comportamiento del ser humano y la educación en valores, en inteligencia emocional y empatía puede verse positivamente influenciada por el canal en el que llega, así desarrollar empatía como parte de la inteligencia emocional en estudiantes de nivel media de la educación ecuatoriana a través del juego utilizando la aplicación Wordwall con laberintos es de interés en la presente investigación y da paso a plantear la problemática social que se pretende atender.

1.2. Planteamiento del Problema

En la vida diaria del ser humano, las habilidades emocionales juegan un papel fundamental ante las exigencias vitales y están relacionadas con las variables de bienestar subjetivo (Pérez et al., 2019). Estudiar las habilidades emocionales pone directamente el foco sobre la inteligencia emocional (IE) que de manera sintetizada, consiste en la capacidad de identificar los sentimientos, propios y de los demás, con la información que proporcionan las emociones (Cabello, 2011). La IE con su vertiente intrapersonal, como la percepción y expresión adecuada de las emociones propias, y con su vertiente interpersonal con la habilidad de percibir la expresión emocional de los demás, considera la empatía desde una visión integradora con componentes afectivos y cognitivos (Extremera & Fernández, 2019).

Las emociones y sus vínculos con la inteligencia dentro del contexto escolar han suscitado un interés creciente en la última década (García, 2020; Miralles et al., 2017; Pastor, 2012), su rol como condicionantes de la vida en sociedad tiene gran influencia, especialmente en el proceso de toma de decisiones y relacionamiento con los demás, así en ámbitos generales es fundamental desarrollar estas habilidades desde edades tempranas. De acuerdo a la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019), la salud mental del ser humano está conectada directamente con la inteligencia emocional y a pesar de que su auge surge en los años 90 (Extremera & Fernández, 2019), el estilo de vida moderno, los factores del entorno actual y la economía inestable colocan a la IE como la herramienta más poderosa para desarrollar comportamientos adaptativos, para mejorar la calidad de vida y disminuir la posible sintomatología depresiva, aplicada a varios aspectos de la vida del ser humano.

A nivel mundial son constantes las medidas que toman los organismos internacionales por cuidar de la salud mental de la sociedad, de hecho la (ONU, 2022) convocó una mesa redonda de expertos internacionales para planificar y analiza el rol de la IE en el logro de ODS de la Agenda 2030 , la más ambiciosa de la humanidad y que

compromete recursos de amplio espectro como la educación de calidad que incluye la formación en valores con base en las emociones (Asamblea General de Naciones Unidas, 2015), y que pone especial interés en países en vías de desarrollo y comunidades menos favorecidas de América Latina y el Caribe, aprovechando el potencial de la IE que supone la capacidad de enseñar mejor en cualquier idioma y en todas las culturas (ONU, 2022).

Entre las numerosas ventajas de la IE se encuentran; la empatía social, bienestar o salud mental y la capacidad de ayudar a crear un mundo más pacífico y próspero así la introducción de estas emociones en el currículo de las escuelas, mediante herramientas interactivas generalmente en línea o aplicaciones digitales (Restoy, 2022), debe solventar el problema social mundial que coloca a la tristeza, indiferencia y enojo como las principales emociones del ser humano del siglo XXI (Pérez et al., 2019). En este contexto, desarrollar la empatía como la emoción responsable de las neuronas espejo, es la tarea más desafiante del último siglo porque se debe enseñar, practicar y reforzar desde la niñez, supone trabajar los valores que expresan ese movimiento interno (Lizeretti et al., 2019).

En el Ecuador, a pesar de las grandes brechas de conocimiento (MINEDUC, 2021), el progreso en el campo tecnológico beneficia muchos aspectos de la educación y la Dirección Nacional de Tecnologías para la Educación, establece como eje principal de la educación de calidad el desarrollo de habilidades transversales, en donde entra en juego la IE y la empatía de la mano de los valores y las competencias digitales. La digitalización a nivel nacional es una oportunidad, porque de acuerdo al (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2020) el 31% de los estudiantes escolarizados hasta los periodos 2020, tienen acceso a internet y dispositivos tecnológicos para el aprendizaje, y han recibido educación en valores e IE un total de (16.8%).

En el Cantón Cayambe, parroquia de Cangahua, comunidad Pisambilla la digitalización avanza a paso moderado, considerada zona rural y de difícil acceso, pone el foco en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "General Antonio Elizalde", como matriz de educación y accesibilidad a medios digitales para los niños y jóvenes de la

zona. La institución atiende a esta necesidad local de manera eficiente, ha sido dotada de los implementos tecnológicos necesarios y pone énfasis en el uso frecuente de la tecnología en el contenido de su malla curricular. Se trabaja en formar a los estudiantes desde edades tempranas, en inteligencia emocional, autoconocimiento de las emociones y respeto colectivo, sin embargo, no es suficiente hacerlo de manera general y se busca enfatizar en aquellos aspectos menos identificados por la sociedad local y más necesarios en el desempeño diario del individuo, en ámbitos escolares y también en entornos sociales.

Con estos antecedentes, la presente investigación se enfoca en desarrollar la empatía como parte de la inteligencia emocional, utilizando recursos tecnológicos, como la aplicación Wordwall mediante actividades específicas como los juegos de laberintos, en estudiantes del nivel media de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe (UECIB) "General Antonio Elizalde", con el fin de desarrollar en los estudiantes desde edades tempranas la capacidad de identificar y reconocer sentimientos, emociones y pensamientos propios y de los demás, para tomar acción sobre el aprendizaje que surge de estos, llevándolos a la práctica mediante juegos en espacios digitales.

Formulación del Problema de Investigación

¿Es posible desarrollar la empatía como parte de la inteligencia emocional utilizando juegos de la aplicación Wordwall como los laberintos en estudiantes del nivel media de la UECIB "General Antonio Elizalde"?

1.3. Justificación

El rol de la empatía dentro de la inteligencia emocional, así como sus implicaciones en el ajuste emocional y social del ser humano cumplen un papel importante en el momento de gestionar las emociones efectivamente (Alecsiuk, 2015) dentro de los entorno educativos, las instituciones y docentes buscar permanentemente establecer vínculos para mejorar la identificación con los semejantes, mejorando la convivencia y comunicación grupal, que además se ve reflejada en el rendimiento académico individual.

Con estos antecedentes positivos sobre la empatía como parte de la inteligencia emocional, el presente trabajo es relevante y pretende contribuir en el mediano - largo plazo al desarrollo de habilidades emocionales en estudiantes de educación inicial y bachillerato (290) y docentes (19) de la UECIB “General Antonio Elizalde”, para transitar en el camino de la autorrealización y el crecimiento personal positivamente. Se pretende aprovechar las oportunidades que ofrecen las herramientas tecnológicas actuales para mejorar el desarrollo emocional del individuo que conforma la comunidad educativa, desde edades tempranas utilizando juegos (gamificación).

Los resultados de la presente investigación aportarán al Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025 (Secretaría Nacional de Planificación Ecuador, 2021) y política pública en Ecuador en varias de las prioridades establecidas en alineación a la Agenda 2030 (Organización de las Naciones Unidas, 2017), desde el eje social; séptimo objetivo; “Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles” y en cuanto a la zona de ubicación y atención del UECIB, continua en el eje social y atiende al objetivo ocho; “Generar nuevas oportunidades y bienestar para las zonas rurales, con énfasis en pueblos y nacionalidades”.

La metodología de enseñanza y aprendizaje a utilizar en la aplicación Wordwall convertirá las clases en momentos divertidos, didácticos, dinámicos y participativos entre los estudiantes, además de convertirse en un factor motivador servirá para despertar el interés

en las habilidades emocionales de la persona. El estudio de las diferentes bases teóricas, permite justificar teóricamente el beneficio de introducir la tecnología de manera efectiva en el campo académico, con el estudio de la inteligencia emocional se pretende mejorar la interacción entre estudiantes, familias, docentes y administradores públicos locales.

1.4. Limitaciones

Las principales limitaciones en el estudio de las emociones y la búsqueda de la inteligencia emocional en estudiantes del nivel media, comprendidos por quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica con edades de 9 a 11 años puede surgir del tratamiento de los conocimientos, opiniones y sentimientos que debe considerar e identificar el docente y que son muy sensibles en el tratamiento de datos porque no son cuantificables y no parten de un nivel de dominio - experiencia equitativo.

La fiabilidad y veracidad de datos presenta un alto grado de incertidumbre, ya que la población a estudiar, podría entregar información sesgada o limitada por sus criterios y conocimientos tecnológicos, considerando que es una zona rural de difícil acceso y no todos los grupos de estudiantes presentan las mismas características de accesibilidad y dominio a de herramientas tecnológicas. Adicionalmente el estudio de la inteligencia emocional en muchos casos, ha sido percibida por el investigador como un tema de poco interés y fomento desde los hogares.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General

Desarrollar la empatía como parte de la Inteligencia Emocional a través del juego usando la aplicación Wordwall - laberintos con los estudiantes del nivel media de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “General Antonio Elizalde”

1.5.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar el grado de empatía actual de los estudiantes del nivel media de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “General Antonio Elizalde” para establecer las principales líneas de atención.
- Diseñar y entregar una guía didáctica específica para impartir conocimiento teórico y práctico de la empatía y las emociones a través del juego en la aplicación Wordwall – laberintos.
- Implementar actividades y capacitaciones dirigidas al desarrollo de docentes-estudiantes para mejorar el desarrollo de la empatía.

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Marco Teórico

2.1.1. La Inteligencia

Para estudiar la inteligencia emocional se empezará hablando de la palabra inteligencia que tiene como origen el resultado de la unión de los términos griegos: *logos*, que significa reunir, juntar, recoger, elegir, contar, enumerar, referir; y *nous*, que se relaciona con la facultad humana para pensar, reflexionar, meditar, percibir y memorizar (Chavarría, 2021). Para (Goleman, 1995), la inteligencia está asociada a las capacidades cognitivas como pensar, analizar y razonar, que se adapta a situaciones cambiantes que generan emociones o conflictos y que dan paso a las relaciones y estados de ánimo. Mas allá de relacionarla con el talento, varios autores han profundizado en su multiplicidad, diciendo que la inteligencia puede entrenarse, potenciarse y mejorarse (Cherniss, 2000).

La inteligencia en edades tempranas de acuerdo a (Chavarría, 2021); sucede en el hemisferio derecho del cerebro porque es donde se establecen las funciones conocidas como blandas, de ellas; la intuición, creatividad, sensibilidad o la música, siendo esta la vía por la cual un niño aprende, toma decisiones y se forma durante su desarrollo. Para (Aleix, 2019) la inteligencia, es la capacidad desarrollable de resolver problemas y no sólo se refiere a lo académico, sino a todos los aspectos de la vida.

Las Inteligencias Múltiples

De acuerdo a Howard Gardner, psicólogo y quien fue el autor de las teorías de las inteligencias múltiples, define a la inteligencia como el “potencial biopsicológico que se utilizar para procesar información y que se suele activar en un marco cultural con el objetivo de resolver problemas o crear productos que tienen valor para una cultura” (p. 45). Gardner para en sus primeras investigaciones (1983), clasifico en siete los tipos de inteligencia, que años más tarde (2001) pasarían a ser nueve las inteligencias múltiples (Figura 1).

Figura 1

Tipos de inteligencia

Nota: tomado de (Diferenciando.com, 2021)

- **Inteligencia lógico-matemático:** se refiere a la capacidad para resolver problemas matemáticos de forma lógica, como operaciones matemáticas incluso a llevar a cabo una investigación científica.
- **Inteligencia lingüístico-verbal:** es la capacidad de manejar la fonética o lenguaje, desde lo escrito hasta la adquisición de nuevos idiomas.
- **Inteligencia interpersonal:** todo lo relacionado con la empatía, entender y comprender los deseos, sentimientos y motivos de los demás y los propios.
- **Inteligencia visual-espacial:** considera la capacidad de reconocer, manipular y crear todo un modelo mental, imaginar dibujos, dimensiones y comprender el espacio.
- **Inteligencia musical:** es la habilidad para interpretar, componer, discriminar, y asimilar pautas musicales, crear formas y distinguir diferentes sonidos.

- Inteligencia intrapersonal: capacidad de forma un modelo de uno mismo de manera verídica y comprenderse a sí mismo.
- Inteligencia corporal: se refiere a la habilidad para el uso físico y control de los movimientos del cuerpo total o parcial.
- Inteligencia naturalista: habilidades para comprender las características del mundo natural, clasificar especies y desarrollarse en él.
- Inteligencia existencial: se refiere a la inquietud por entender la realidad y existencia, comprender la vida y la muerte.

En este contexto el investigador define a la inteligencia como la capacidad de asimilar, guardar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas de múltiples ámbitos y que el ser humano empieza por reconocer, relacionar y equilibra el conocimiento, para lograr integrarlo a actividades mentales, como ocurre con la atención o con el aprendizaje.

2.1.2. La Emoción

Desde la etimología la definición de emoción tiene origen del latino *emotum* que significa conmovido, impulso que induce a algo y se refiere a la alteración del estado de ánimo que puede ser intenso, agradable, pasajera, penosa (RAE, 2022).

Desde el punto de vista biológico, “las emociones se consideran todas aquellas disposiciones corporales dinámicas distintas, que detallan la clase de conductas relacionales que determinado organismo puede generar en ese momento, es el hipotálamo y la glándula pituitaria quienes desempeñan el rol fundamental en la fisiología de las emociones, porque son los encargados de generar respuestas endocrinas en el organismo del ser humano que corresponde a la secreción de neuropéptidos o neurohormonas (Parra, 2019).

El psicólogo Paul Ekman citado por (Dombrowski et al., 2012), realizó múltiples investigaciones sobre el lenguaje facial y corporal del ser humano alrededor del mundo, y

concluyó definiendo cuatro emociones básicas: miedo, ira, tristeza y felicidad, con cada emoción, el organismo libera diferentes sustancias químicas que son detectadas por los receptores celulares, y que surten en una respuesta corporal.

Para otros autores como (Benavidez & Flores, 2019);

“Una emoción responde a tres clases de respuestas distintas e interrelacionadas: fisiológicas, de conductas manifiestas y de sentimientos conscientes, que representan modos de adaptación a los estímulos preparando al individuo para una reacción inmediata, de esta manera son fundamentales para la supervivencia” (p.31).

Durante los primeros años de vida, se necesitan emociones como: alegría, miedo, asco y enfado, que se manifiestan mediante símbolos, caracteres y significados, basándose en las experiencias vividas, su aprendizaje, el carácter y el estado de ánimo del individuo (Ortiz & Núñez, 2020).

Funciones de las emociones

Considerado que las emociones forman un mecanismo corporal evolucionado de la mano de la historia evolutiva de los organismos o filogenia, además son muy susceptibles de modificarse, mediante el aprendizaje y la experiencia u ontogenia. El objetivo principal es aumentar la homeostasis, la supervivencia y el bienestar del organismo (Adolphs, 2002), de las principales funciones de las emociones podemos resaltar:

1. **Función Adaptativa:** mejora la adaptabilidad del organismo a nuevas condiciones ambientales, ofreciéndole una utilidad específica independiente del aspecto de que; si es una emoción positiva o negativa (Andrade, 2019).
2. **Función Motivacional:** Está orientada a dirigir y potenciar las conductas mediante las emociones en la dimensión de la atracción a la repulsión.
3. **Función Comunicativa:** que se puede clasificar en dos niveles; el primero es el nivel intrapersonal que genera la fuente de información y el segundo es el nivel

interpersonal que se refiere a la dimensión social en la cual el organismo le ofrece información al individuo para comunicar sus sentimientos e intenciones generalmente de manera no verbal lo que modifica su conducta y potencia las relaciones.

La principal función de las emociones es mover al ser humano hacia aquello que considera agradable y quién aporta un resultado emocional lo que le otorga un papel importante en el proceso de toma de decisiones y solución de los conflictos a los que se pueda ver afectada todo esto tiene una utilidad te levanten porque ofrece información variada a cada situación para lo que hace uso del razonamiento (Jaramillo, 2020).

2.1.2.1. La Neurociencia de las Emociones

Las concepciones caducas de las emociones las situaban como el freno de la razón del ser humano siendo consideradas como una animalidad y por ello todos debíamos que controlarlas y esconderlas en lo posible (Andrade, 2019). Después de los años setenta del pasado siglo, las emociones recuperan importancia en la psicología y nace la neurociencia, dejando de lado la teoría de Darwin (1899) citada por (Andrade, 2019) que manifestaba que humanos y animales comparten las mismas emociones pero de distinta forma y que son la clave de la supervivencia. Posteriormente, estudios empíricos validados y citados a nivel global hablan de la sociología de las emociones como aquello que se produce más allá de los individuos y en una vertiente social (Estupiñan et al., 2016).

De los años 90 el crecimiento de la investigación científica alrededor de las emociones como base fundamental del desarrollo de las personas, evidenció una tendencia muy sólida hacer crecimiento de estudios empíricos por explicar la comprensión de los procesos que intervienen a manera de eslabones interrelacionados en el comportamiento de un organismo y surgen los modelos que integran armónicamente a la cognición con la motivación y la emoción (Andrade, 2019; Benavidez & Flores, 2019).

Elementos de la Neurociencia de las Emociones

En la ciencia se han encontrado 3 elementos importantes dentro del contexto de las emociones desde la óptica de la neurociencia (Bueno, 2021);

- **Cognitivos:** en este elemento surge el procesamiento de la información en donde influye la cognición y la vivencia subjetiva de los acontecimientos (Gajardo & Muño, 2019).
- **Fisiológicos:** son todos aquellos procesos involuntarios como el tono muscular, la respiración, secreciones hormonales, presión sanguínea, etc., que involucran cambios en la actividad del sistema nervioso central y autónomo (Bueno, 2021).
- **Conductuales:** en este elemento surgen los determinantes de las conductas con utilidad comunicativa como las expresiones faciales, movimientos corporales, tono de voz, volumen, ritmo, etc., (Gajardo & Muño, 2019).

2.1.3. Inteligencia Emocional

La inteligencia emocional para (Goleman, 1995, 1996) es la capacidad que desarrolla el ser humano para seleccionar las mejores opciones en el proceso de búsqueda de una solución, para un caso. La capacidad de entender y elaborar información para usarla de manera adecuada y que sirve de guía para enfrentar las situaciones. En el ámbito educativo es la base esencial para el desarrollo de las capacidades en la vida diaria.

El best seller de (Goleman, 1995) “La inteligencia emocional”, da a conocer a nivel mundial la evolución física y estructural del cerebro en base a las emociones de donde surge este tipo de inteligencia muy estudiada a lo largo de los tiempos para múltiples ámbitos de la vida. Señala que en la prehistoria las funciones de supervivencia eran primitivas, basadas en respuestas simples para conservar la vida, el desarrollo de las generaciones, dio paso a nuevas maneras de relacionarse y el cerebro fue evolucionando, y

adaptándose, manifiesta que el sistema límbico que es el encargado de regular la conducta emocional, sufrió una enorme evolución.

Para autores como (Ortiz & Núñez, 2020), la inteligencia emocional surge de la necesidad de responder a la interrogante “¿por qué hay personas que se adaptan mejor que otras a diferentes situaciones de la vida diaria?”, y alude la respuesta a una competencia o habilidad propia caracterizada por la adecuada gestión de las emociones propias y ajenas. Entonces, la inteligencia emocional es la capacidad de entender las emociones ajenas y comprender las propias para gestionar los estados sentimentales, y considera las cualidades como la empatía, el control emocional, la motivación o las habilidades sociales. Algunos de los factores que juegan un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia emocional es la familia, esa conexión única que desarrollan durante la infancia es de vital importancia para el bienestar infantil (Ortiz & Núñez, 2020).

Para trabajar con la inteligencia emocional de acuerdo a (Chavarría, 2021) se han investigado en la última década estrategias como;

- Atención plena, denominada también Mindfulness (Gajardo & Muñoz, 2019), que consiste en dirigir toda la atención de manera consciente en el aquí y ahora, con actitud compasiva y abierta a experimentar nuevas experiencias, es muy utilizada en ámbitos educativos.
- El arte (Goleman, 1996) que considera a las actividades artísticas como estrategias de regulación de las emociones para el desarrollo de la inteligencia emocional de forma agradable y divertida. En sus múltiples facetas, es un mecanismo para entender y transmitir las emociones.
- Técnicas de respiración relajación y meditación, muy utilizadas en niños y permiten la regulación de la tensión, ansiedad, ira y desasosiego, para liberar las emociones hasta alcanzar la calma (Chavarría, 2021).

- Control del pensamiento; da paso a interpretar vivencias, sentimientos y emociones, para evitar posibles distorsiones emocionales negativas.

Principios de la Inteligencia Emocional

La inteligencia emocional es la manera de entender la inteligencia más allá del pensamiento lógico y racional, de acuerdo al psicólogo (Goleman, 1996) son cinco los componentes de la inteligencia emocional;

- ✓ Autoconocimiento Emocional: habilidad de reconocer, entender, identificar, controlar y expresar los sentimientos y emociones propias.
- ✓ Empatía: se entiende como la apertura a los demás y la capacidad de ponerse en el lugar del otro, para esto se debe primero reconocer los sentimientos y emociones ajenos, para interiorizar las emociones.
- ✓ Autocontrol Emocional: es la capacidad para controlar de manera asertiva y correcta los impulsos, emociones y sentimientos.
- ✓ Habilidades Sociales: se refiere al conjunto de capacidades que permiten dar respuestas al entorno, controla las relaciones con las personas.
- ✓ Motivación: este componente comprende la habilidad para dirigir los estados emocionales hacia un objetivo o meta determinada, con actitud positiva y energía.

2.1.4. La Empatía

La teoría de las inteligencias múltiples considera a la empatía como una habilidad social imprescindible en el mundo actual (Benavidez & Flores, 2019). Autores como (Rodríguez et al., 2020) manifiestan; “El ser humano dispone de la facultad de compartir las emociones, es decir, tiene el don de la empatía”, este principio de la IE es muy importante en el proceso de relacionarse asertivamente con los demás y actúa sobre el éxito social de un individuo.

La empatía es la capacidad de identificar y conectarnos con las emociones del otro, como se ha mencionado anteriormente, es una de las competencias interpersonales de la

inteligencia emocional, de la misma manera que las habilidades sociales. Implica el autoconocimiento y la capacidad para escuchar activamente a los demás (Jaramillo, 2020). De los beneficios más conocidos de la empatía se resaltan; que el interlocutor se sienta valorado y escuchado, para esto hay que identificar sus emociones y pensamientos; mejorar la comunicación, evitar prejuicios y descartar malos entendidos.

Cuando se conceptualiza la empatía es necesario resaltar lo que menciona (Extremera & Fernández, 2019) “nunca sentiremos exactamente el dolor o la felicidad de los demás”. La empatía multiplica la potencia de sentir y actuar por lo que es fundamental en la creación de ideas nuevas y en la transformación de la realidad. Como la empatía es una conducta que hace parte de este componente humano (Rodríguez et al., 2020) en ámbitos educativos implica la capacidad de reconocer las necesidades físicas y emocionales de los compañeros, con el objetivo de mantener un clima escolar de comprensión y compañerismo.

El interés por desarrollar la empatía dentro de la sociedad moderna, permite citar a (Naciones Unidas, 2020) que se refiere a la empatía como la capacidad de comprender y compartir los sentimientos de los demás, para ver las cosas desde la perspectiva del otro en vez de la propia., desarrolla la conciencia de uno mismo y contribuye a un mundo equitativo y pacífico. La empatía expresa la compasión que se traduce en la motivación para actuar ante el sufrimiento de otras personas. Textualmente (Naciones Unidas, 2020) manifiesta que; “La empatía es una Súper Habilidad que promueve el Aprendizaje Social y Emocional”.

La carencia de empatía en el ser humano deriva en Psicopatía, que se refiere a los trastornos mediante una afección de la empatía asociado a una serie de conductas antisociales recurrentes y crónicas que son definidos como psicopatía (Rodríguez et al., 2020). Y en trastorno de la personalidad vinculada con la empatía, que se refiere al comportamiento notablemente desviado de las expectativas de la cultura en la que se desarrolla disminuyendo su afectividad, identidad y el funcionamiento interpersonal y el control de los impulsos (Extremera & Fernández, 2019).

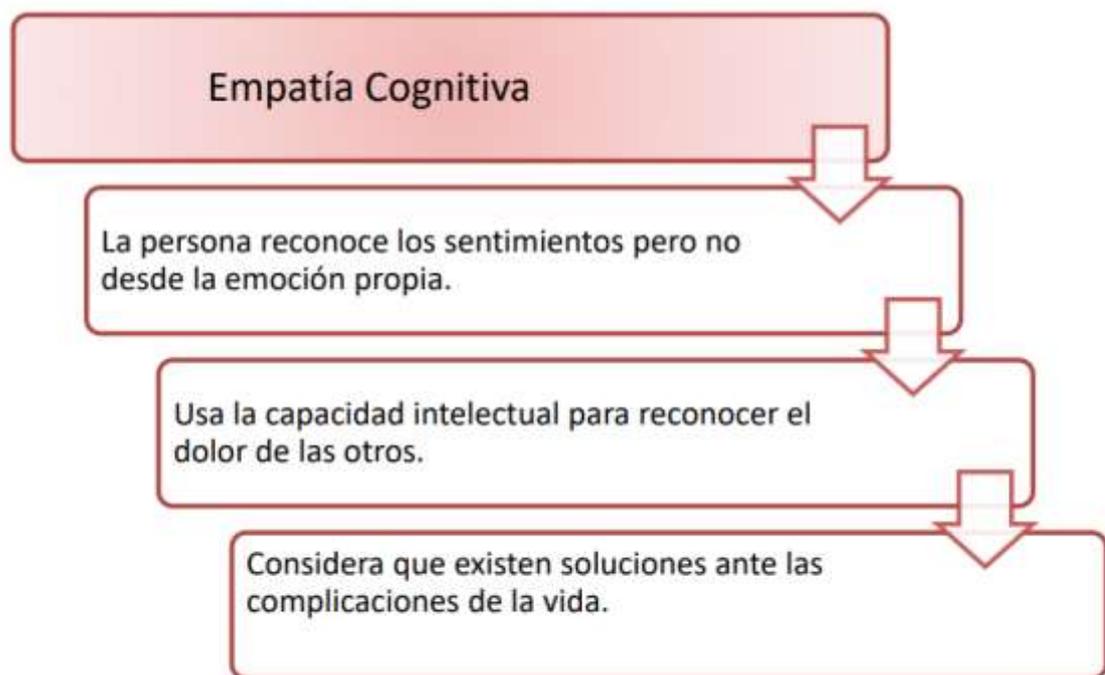
Tipos de Empatía

De la búsqueda científica se pueden extraer los tipos de empatía autores;

La Empatía Cognitiva: este tipo de empatía se refiere a cuando uno ve cómo son las cosas que ocurren y adopta la perspectiva del otro. Es muy frecuente encontrar este tipo de empatía en el ámbito organizacional, en donde el líder logra que sus trabajadores obtengan buenos resultados porque consigue explicar las cosas de forma que le entiendan y eso hace que estén motivados (Puertas et al., 2018).

Figura 2

Características de la Empatía Cognitiva



Nota; tomado de (Rodríguez et al., 2020)

Empatía emocional, se refiere a la existencia de una reacción afectiva, en la que nos identificamos con los sentimientos de la otra persona que puede hacernos llegar a sentirlo como algo propio. Surge de la conexión con los demás, con su dolor o situación, en muchos casos es perjudicial y genera impotencia al no poder actuar en primera persona sobre ello (De los Santos Bolo, 2019).

Figura 3

Características de la Empatía Emocional



Nota; tomado de (Rodríguez et al., 2020)

2.1.5. Habilidades sociales

Una vez se ha conceptualizado la empatía, como la capacidad de percibir y comprender la emoción de los demás, las habilidades sociales se extienden un paso adicional. De acuerdo a (Rodríguez et al., 2020) las habilidades sociales se refieren a la capacidad de influir y llegar a modificar o no las emociones de los demás. Entonces, es necesario contar con autogestión emocional y empatía. Las teorías de (Cherniss, 2000; Goleman, 1995, 1996) especifican que las habilidades sociales significan; desarrollar la capacidad de manejar las emociones de otros como la esencia o el arte de mantener relaciones sociales exitosas.

De acuerdo a (Demir et al., 2012) las habilidades sociales, representan el conjunto de estrategias de conducta y capacidades para que dichas conductas ayuden a resolver una situación social. Su importancia se fundamenta en la correcta interacción social durante todo su desarrollo hasta convertirse en la base de su actuación profesional y personal.

Adicionalmente, para (Almaraz et al., 2019), las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo expresar sentimientos, deseos y opiniones de acuerdo con la situación que experimentan, por eso son cambiantes, se pueden entrenar y mejorar.

Se distinguen habilidades sociales básicas y complejas;

Tabla 1

Habilidades sociales básicas y complejas

Habilidades sociales básicas	Habilidades sociales complejas
Iniciar una conversación	Inteligencia emocional
Formular una pregunta	Asertividad
Presentarse	Negociación
Escuchar	Empatía
Dar las gracias	Modulación de la expresión emocional

2.1.6. Teoría de la Enseñanza y Aprendizaje

La enseñanza de acuerdo a (Enríquez Garofalo, 2022) se concibe como el arte en donde el docente reproduce sus conocimiento de manera sucesiva hacia sus estudiantes, esta teoría de enseñanza enfocada a lo tradicional, distingue dos enfoques: el enciclopédico y el comprensivo. La enseñanza identifica modelos como; Constructivista; en donde la enseñanza es una actividad crítica que surge del propio estudiante (Enríquez Garofalo, 2022), incluye momentos creativos y el estudiante aprende a aprender. Conductista; considera los medios para llegar a la conducta esperada, se concibe a la enseñanza como una ciencia aplicada al docente como orientador de desempeño del estudiante (Matienzo, 2020) y finalmente el modelo proyectivo: que se basa en la formulación de proyectos.

Mientras tanto, el aprendizaje va de la mano con el conocimiento como una construcción progresiva por etapas, que se denomina aprendizaje constante (Matienzo, 2020). Afinando la definición de aprendizaje, es la adquisición de conocimientos, conductas, habilidades, actitudes y aptitudes (conocimiento) a través del estudio (Reyes et al., 2017). De los tipos de aprendizaje más conocidos se identifican; asociativo, no asociativo, implícito,

explícito, observacional, colaborativo y como los más importantes; el significativo, repetitivo, y el emocional.

2.1.7. La Educación en Empatía

En ámbitos educativos, las características del vínculo entre el docente y el estudiante, generará las posibilidades idóneas para que pueda identificarse con otras personas desde las emociones, la participación docente canalizará el aprendizaje para a recibir la reciprocidad y las relaciones interpersonales (Chavarría, 2021).

El rol de los docentes en la obtención de habilidades emocionales y sociales en sus educandos, representa un reto profesional para el que tienen que estar formados en un contexto académico (De los Santos Bolo, 2019). Alcanzar un aprendizaje significativo en cualquier área del conocimiento se ve influenciado por la relación que el alumno establece con el docente, y este a su vez está reflejado en la empatía. Algunos autores (Rodríguez et al., 2020) consideran la perspectiva empática, como el espacio apropiado para desarrollar una relación positiva entre docente-estudiante, esto permite que aumente el interés en las materias porque se ven influenciados por la voluntad y actitud positiva de todo el entorno en el que se desempeñan.

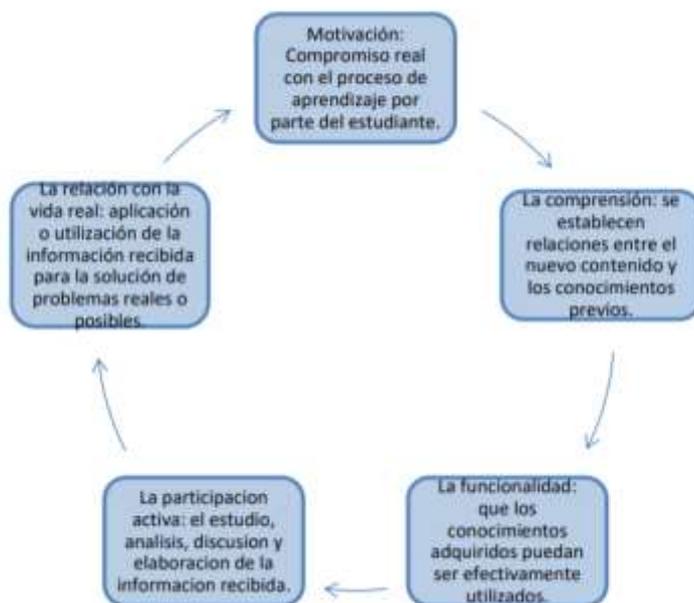
Fomentar y vincular la empatía en conjunto con el aprendizaje significativo, ha sido estudiado por autores y organismos públicos (Extremera & Fernández, 2019; Montoya Zuluaga et al., 2020; Naciones Unidas, 2020) que lo vinculan directamente con el desarrollo de las habilidades personales para la comprensión de situaciones específicas en ámbitos educativos y que beneficia en el desempeño en equipo. El sistema educativo nacional, buscan brindar al educando la oportunidad de reciba aprendizajes nuevos con orientación pedagógica vinculada directamente a la empatía, donde los estudiantes alcancen no solo conocimientos sino también emociones positivas a largo plazo (MINEDUC, 2021).

El paradigma de la educación mediante la empatía, intenta explicar y sintetizar el proceso de un aprendizaje exitoso utilizando las emociones mediante la inteligencia,

considerando la participación activa y permanente de los estudiantes (Rodríguez et al., 2020), así se estudian las dimensiones del aprendizaje significativo de acuerdo a (Carranza, 2018);

Figura 4

Dimensiones del Aprendizaje Significativo



Nota; tomado de (Rodríguez et al., 2020)

2.1.8. La Tecnología en la Educación

La (Organización de las Naciones Unidas, 2017) en cuanto a la educación de calidad, recomienda introducir las tecnologías como herramienta para sembrar y formar un aprendizaje significativo efectivo, en todas las áreas de conocimiento. Cuando de la tecnología en la educación, autores como (Elosua, 2017; Vega-Lugo et al., 2019) consideran importante utilizar recursos didácticos, interactivos, audiovisuales, dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

La tecnología dentro de todos los sistemas educativos es considerada una ciencia que experimenta con los recursos digitales (Serrano et al., 2016) y las innovaciones tecnológicas responden actualmente a la necesidad de transferir conocimientos a los

individuos y que se verán reflejados finalmente a la sociedad (Torres & Cobo , 2017). La tecnología educativa se cataloga en etapas y características como;

TIC o Tecnologías de la Información y las Comunicaciones; representan el conjunto de herramientas digitales vinculadas a la digitalizado de la información y la comunicación, caracterizadas por aplicaciones o medios; que mejoran el aprendizaje y el desarrollo de competencias en sus usuarios (Navarrete & Mendieta, 2018).

TAC o Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento; aunque están asociadas a las TIC, son los recursos digitales utilizados para la presentación de la información; como diapositivas en PowerPoint, documentos en Word, los cálculos en Excel y otras (Miguel-Revilla et al., 2020).

TEP o Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación; estas tecnologías recogen la amplia gama de posibilidades de la web 3.0, como aplicaciones, foros, blogs, redes sociales, herramientas gaming y otros (Zambrano Farias, 2017).

2.1.9. Aplicación Wordwall

La aplicación Wordwall es una herramienta educativa en línea, que permite a los docentes crear una variedad de actividades interactivas y recursos de aprendizaje para sus estudiantes (Wordwall.net, 2023). Los docentes pueden crear juegos de palabras, rompecabezas, actividades de correspondencia, tarjetas de vocabulario, cuestionarios y muchas otras actividades personalizadas.

Beneficios

- Posibilidad de crear actividades personalizadas de entre ellas se puede destacar: cuestionarios, juegos y otras.
- Ofrece la posibilidad de compartir y/o asignar tareas.
- Proporciona encajar contenidos propios en la web.
- Ofrece acceso para desde todo dispositivo.

Figura 5

Logotipo Wordwall



Wordwall

Nota; tomado de (Wordwall.net, 2022)

Se accede desde la página web (Wordwall.net, 2022) mediante un proceso de simple para registrarse, ofrece un plan gratuito, y varios planes anuales y por grupos, de los principales juegos se pueden obtener plantillas como;

- Qué o quién soy.
- Memory.
- Las diferencias.
- Palabras encadenadas.
- Un, dos, tres, gallinita inglés.
- El ahorcado.
- El espejo.
- Otros.

Características técnicas de Wordwall

Como se ha explicado en apartados anteriores, Wordwall es una plataforma de aprendizaje en línea que permite a los docentes crear una variedad de recursos interactivos y juegos educativos. A continuación, se presentan algunas características técnicas generales que se han valorado para escoger esta herramienta como herramienta interactiva dentro de la presente investigación:

Tabla 2

Características de Wordwall

Característica	Descripción
Plataforma en línea	Wordwall es una aplicación basada en la web, lo que significa que se puede acceder a ella a través de un navegador web en dispositivos como computadoras, tabletas y teléfonos móviles.
Compatibilidad multiplataforma	La aplicación es compatible con diferentes sistemas operativos, como Windows, macOS, iOS y Android, lo que permite a los usuarios acceder a ella desde una amplia variedad de dispositivos.
Creación de actividades personalizadas	Wordwall permite a los usuarios crear sus propias actividades educativas, lo que incluye juegos, cuestionarios, crucigramas, tarjetas de memoria, rompecabezas, laberintos, entre otros. Los usuarios pueden agregar texto, imágenes, audio y video a estas actividades para adaptarlas a sus necesidades.
Interactividad	Wordwall se centra en la interactividad, lo que significa que las actividades permiten la participación activa de los estudiantes. Los usuarios pueden incluir elementos interactivos, como arrastrar y soltar, selección múltiple, completar espacios en blanco, entre otros, para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes
Biblioteca de actividades	Además de crear contenido propio, los usuarios pueden acceder a una biblioteca de actividades compartidas por otros profesores. Esto les brinda la oportunidad de encontrar y utilizar recursos educativos adicionales, ahorrando tiempo y ampliando su conjunto de herramientas pedagógicas.
Compartir y colaborar	Los usuarios pueden compartir sus actividades con otros maestros o estudiantes a través de enlaces web o códigos QR.

	Esto facilita la colaboración y el intercambio de recursos educativos entre la comunidad de usuarios de Wordwall.
Seguimiento y evaluación	La aplicación proporciona herramientas para realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes y evaluar su desempeño en las actividades. Esto permite a los docentes obtener información sobre el aprendizaje de los estudiantes y adaptar su enseñanza en consecuencia.

Nota: Tabla de elaboración propia en base a búsqueda bibliográfica de (Wordwall.net, 2023) y (Chapoñan et al., 2021; Pacheco, 2022)

2.1.10. Marco Legal

La Constitución de la República del Ecuador aprobada por la Asamblea del (Asamblea Nacional de la República del Ecuador, 2008) manifiesta responsabilidad del Estado;

“Velar, mediante políticas permanentes, por la identificación, protección, defensa, conservación, restauración, difusión y acrecentamiento del patrimonio cultural tangible e intangible, de la riqueza histórica, artística, lingüística y arqueológica, de la memoria colectiva y del conjunto de valores y manifestaciones que configuran la identidad plurinacional, pluricultural y multiétnica del Ecuador” (p.172).

En este objetivo de la Carta Magna a nivel nacional y mundial, se busca promover la estabilidad social y ciudadana, estimular la formación de valores, transparencia y paz social, que utiliza como mecanismo de difusión a la educación y para ello desde la Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo (SENPLADES, 2009) se aluden 12 objetivos para alcanzar el Buen Vivir, de los que se resaltan; objetivos dos y tres;

“la educación de calidad; que ha de favorecer en la adquisición de saberes para la vida, diversificado las capacidades y potencialidades sociales que permiten generar una ciudadanía crítica y participativa que enfrente los

desafíos comunes de la patria. Mejorar la calidad de vida de la población, integrar factores como el bienestar, la formación de carácter de padres a hijos, la felicidad, relaciones sociales dentro del marco del respeto, honestidad, amabilidad” (p.161-189).

El artículo 39 inciso segundo de la Constitución de la República del Ecuador; prevé que el Estado reconocerá a las jóvenes y a los jóvenes, como los actores estratégicos del desarrollo del país, y les garantizará la educación (MINEDUC, 2021).

Por otro lado, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) establece que; la actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales que son fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo: universalidad, igualdad de género, flexibilidad, investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos; calidad y calidez, equidad e inclusión, obligatoriedad, pertinencia, entre otros;

En el Art. 2 de la LOEI (Ley Órganica de Educación Intercultural, 2011) en cuanto a principios en la educación ecuatoriana se refiere;

“Convivencia armónica: la educación tendrá como principio rector la formulación de acuerdos de convivencia armónica entre los actores de la comunidad educativa (Ley Orgánica de Educación Intercultural” (p.15).

“Cultura de paz y solución de conflictos: el ejercicio del derecho a la educación debe orientarse a construir una sociedad justa, una cultura de paz y no violencia, para la prevención, tratamiento y resolución pacífica de conflictos, en todos los espacios de la vida personal, escolar, familiar y social” (p.13). “Integralidad: reconoce y promueve la relación entre cognición, reflexión, emoción, valoración, actuación y el lugar fundamental del diálogo, el trabajo con los otros, la disensión y el acuerdo como espacios para el sano crecimiento, en interacción de estas dimensiones” (p.9). “Motivación: se

promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía, como factor esencial de calidad de la educación” (p.10).

El (MINEDUC, 2021), organiza el currículum por conocimiento para el nivel de Educación General Básica y para el de Bachillerato General Unificado, en: Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua Extranjera, Educación Física y Educación Cultural y Artística;

Figura 6

Currículo organizado por áreas de conocimiento

ÁREAS DE CONOCIMIENTO	ASIGNATURAS PARA EGB	ASIGNATURAS PARA BGU
Lengua y Literatura	Lengua y Literatura	Lengua y Literatura
Lengua Extranjera	Inglés	Inglés
Matemática	Matemática	Matemática
Ciencias Naturales	Ciencias Naturales	Química Biología Física
Ciencias Sociales	Estudios Sociales	Historia Filosofía Educación para la Ciudadanía
Educación Física	Educación Física	Educación Física
Educación Cultural y Artística	Educación Cultural y Artística	Educación Cultural y Artística
Interdisciplinar	-	Emprendimiento y Gestión

Nota; tomado de (MINEDUC, 2021)

En cuanto a la comprensión y expresión del lenguaje, para el (MINEDUC, 2021) las emociones, vivencias y sentimientos son indispensables: el currículum (Figura 6) potencia el desarrollo del lenguaje como elemento fundamental de la comunicación para exteriorizar las

emociones, en la diversidad lingüística con el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal como medio de relación con los otros, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas (p.32). La expresión artística considera la expresión de sentimientos, emociones y vivencias para orientar el desarrollo de la expresión las habilidades emocionales, por medio de diferentes manifestaciones artísticas como la plástica visual, la música, el juego.

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de Investigación

La presente investigación tiene un enfoque mixto; es cualitativa y cuantitativa, porque mediante la aplicación del test TECA y test REBI en el que se encuentran estudio de casos prácticos sobre situaciones reales, reflexiones y vivencias, se recogen los datos sobre las emociones y evalúa en la etapa final de la investigación, el grado de desarrollo de habilidades emocionales alcanzado por los estudiantes del nivel media y que puede influir en el momento de desarrollar la empatía y la inteligencia emocional.

Se asumen distintos criterios respecto a las fuentes de información; por una parte, la información primaria surgirá de la búsqueda del investigador mediante la base de datos analítica, documental y de campo. La fuente de información secundaria surgen del bagaje de referencias científicas actuales como; artículos científicos, trabajos de tesis (Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte, 2022), libros y recursos digitales de fuentes oficiales.

El alcance del estudio es descriptivo-exploratorio porque el trabajo está enfocado en dar a conocer la importancia de las emociones, específicamente el nivel de empatía en los estudiantes participantes y docentes de la institución, de esta manera, el uso de aplicaciones didácticas permitirá desarrollar la empatía y el dominio de inteligencia emocional (Tobar, 2014), a través de la gamificación propuesta.

3.2. Descripción del Objeto de Estudio

Este proyecto de investigación tendrá lugar en la UECIB “Educativa General Antonio Elizalde”, ubicada en el Cantón Cayambe, parroquia de Cangahua, comunidad Pisambilla de la Provincia de Pichincha – Ecuador. Esta institución educativa se identificada con el código (AMIE 17B00151), tal como se aprecia en la Figura 7, las instalaciones de la UECIB se encuentran en el sector rural de difícil acceso.

Figura 7

Ubicación de la UECIB “Educativa General Antonio Elizalde”



Nota: (Google Maps, 2022)

La oferta educativa de la UECIB “Educativa General Antonio Elizalde” es desde educación inicial 1 y 2, hasta bachillerato general unificado (Ministerio de Educación, 2022), con sección matutina, en donde confluyen 290 educandos, la planta docente es de 19 educadores incluido el personal administrativo.

3.3. Población y Muestra

En el marco de esta investigación se ha decidido enfocar la población en los estudiantes de educación media, específicamente en los alumnos de quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica (EGB) que asisten a la UECIB "General Antonio Elizalde" en el cantón Cayambe. Población conformada por un total de 63 educandos, incluyendo tanto a niños como a niñas. Además, se contará con la participación de tres docentes de la institución, quienes fungirán como tutores de las clases y serán considerados como parte del estudio. Dicha selección se ha llevado a cabo con el fin de asegurar la población estudiantil de educación media en la institución, y permita obtener

resultados precisos y generalizables en relación a los objetivos planteados en la investigación.

Tabla 3

Determinación del muestreo

Descripción	Cantidad (Personas)
Docentes	3
Estudiantes del nivel media	63
Total, muestra	66

La técnica de recolección de datos será a un proceso de aplicación de test en el aula de manera presencial, TECA – Test de Empatía Cognitiva y Afectiva De los autores (Lopèz-Pèrez et al., 2008), en base a un estudio nominal en castellano, y que intenta evaluar la empatía desde las perspectivas cognitiva y emocional (ver Tabla 5).

3.4. Procedimiento de la Investigación

La investigación se estructura en orden secuencial y en correspondencia con cada objetivo específico, se describe detalladamente en el procedimiento las técnicas, instrumentos y análisis a ejecutar.

Fase 1: Diagnosticar el grado de empatía de los estudiantes del nivel media de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “General Antonio Elizalde” para establecer las principales líneas de atención.

Durante la primera etapa, se llevará a cabo la aplicación del test TECA con el fin de evaluar las emociones de los estudiantes y diagnosticar su nivel de empatía. Además, se utilizarán estudios de casos prácticos basados en situaciones reales, reflexiones y experiencias para recopilar datos y analizar las emociones. Esto permitirá analizar las líneas de atención conjuntamente con los docentes, a medida que se desarrolla la propuesta, con el objetivo de mejorar el aprendizaje significativo.

En esta fase, es fundamental realizar una exhaustiva investigación bibliográfica sobre las diferentes perspectivas relacionadas con la inteligencia emocional y las habilidades sociales que los docentes perciben en su interacción diaria con los estudiantes. Esta búsqueda bibliográfica proporcionará un valioso aporte intrínseco al proceso de diagnóstico. Adicionalmente se generará toda la información necesaria para dar atención a la problemática, esto refiere a líneas de acción de las estrategias a establecer para mejorar la empatía en los estudiantes. Se estudiará a fondo la aplicación didáctica Wordwall, su uso como una herramienta que capta el interés y la atención de los estudiantes específicamente en la actividad de laberintos.

Fase 2: Diseñar una guía didáctica para impartir conocimiento teórico y práctico de la empatía y las emociones a través del juego en la aplicación Wordwall – laberintos, implementando actividades y capacitaciones dirigidas al personal docente.

Una vez ejecutado el diagnóstico de la primera fase, se diseñarán estrategias y a plasmar en la guía didáctica dirigida a los docentes de la institución que servirá de instrumento básico para orientar al estudiante y mejorar de manera independiente y progresiva su empatía como parte de la Inteligencia emocional en base a la interacción que ofrece la aplicación digital Wordwall (Neumours Children's Health, 2022). El documento final recomendará, qué aprender, cómo jugar a laberintos y razonar. Esta guía se elaborará como una propuesta para el inicio del siguiente periodo escolar y se probará en el periodo actual, para corregir la acción formativa y las implicaciones que ofrece. Ha de incluir los objetivos, actividades, recursos, juegos y sus contenidos específicos, metodología y evaluación. Además, se desarrolla una clase magistral sobre el uso de las guías para los docentes.

La propuesta se lleva a cabo con la guía didáctica que tiene como objetivo principal dinamizar la actividad del docente y fomentar una participación efectiva de los estudiantes de nivel medio de la UECIB "General Antonio Elizalde", aprovechando la tecnología que forma parte del día a día de los estudiantes. Para lograrlo, se utilizará la herramienta

Wordwall y se implementarán juegos de laberintos con el fin de desarrollar la empatía en los estudiantes. Estos juegos incluirán laberintos de sinónimos, actitudes, sentimientos, expresiones faciales, así como los cuentos "El Monstruo de Colores; Aprende las Emociones" y "El árbol generoso". Además, se empleará la estrategia de gamificación para hacer el proceso de aprendizaje más interactivo y atractivo. Durante el desarrollo de la actividad, se ubicará estratégicamente a los estudiantes en el aula y se formarán parejas o grupos, dependiendo de la capacidad tecnológica de la institución. Se seguirá un protocolo previamente diseñado, se explicará el contexto de la actividad, se establecerán los objetivos y la estrategia de evaluación, cuidando del lenguaje utilizado especialmente en estudiantes de sector rural. Se evaluará progresivamente el desarrollo del taller para asegurar su efectividad y adecuación a los objetivos planteados.

Fase 3: Interpretar las respuestas emocionales de los estudiantes del nivel media en situaciones de juego para comparar la posible mejora de la empatía.

Los estímulos o situaciones que evidencian en la fase 2, serán sometidos a observación y análisis con los docentes participantes, como responsable de la formación del estudiante. Se recopilan aportaciones de las autoridades institucionales como expertos conocedores de las características del entorno social y familiar de los estudiantes.

Para esta fase se administrará el Test REBI (Reconocimiento de Emociones Básicas en la Infancia) validado en niños de 6 a 12 años de edad por los autores (Poenitz & Román, 2020) utilizando 30 reactivos de rostros de niños que expresan cinco emociones básicas de intensidad diferente (baja, media y alta). Con estos resultados se obtendrán datos comparativos del progreso en desarrollo de habilidades emocionales como la empatía y la IE en los estudiantes del nivel media de la UECIB "General Antonio Elizalde".

3.5. Consideraciones Bioéticas

En cuanto a las consideraciones bioéticas, el investigador desarrollará el estudio considerando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. Se ha

solicitado la autorización explícita de las autoridades educativas de la UECIB “General Antonio Elizalde”, estudiantes, padres de familia (comité) y docentes. Por las características propias del tema a estudiar, se considera oportuno informar a los participantes forma oral, los aspectos más relevantes como: objetivos, procedimientos, aporte con su participación, tiempo de duración, leyes que respaldan el estudio y su carácter voluntario.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el desarrollo del procedimiento de la investigación, para la primera fase se plantificó diagnosticar el grado de empatía de los estudiantes del nivel media de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “General Antonio Elizalde” para establecer las principales líneas de atención a cubrir mediante la metodología de juegos usando la aplicación Wordwall.

En una muestra de 63 estudiantes y 3 docentes se aplica TECA – Test de Empatía Cognitiva y Afectiva. TECA es una medida global de la empatía compuesta por 33 ítems. De los autores (Lopèz-Pèrez et al., 2008), el estudio nominal en castellano, intenta evaluar la empatía desde las perspectivas cognitiva y emocional. Por su dimensión global se divide en cuatro escalas específicas:

- Adopción de Perspectivas: Se refiere a la capacidad intelectual e imaginativa de ponerse en el lugar de otra persona.
- Comprensión emocional: Se refiere a la capacidad de reconocer y comprender los estados emocionales, las intenciones y las impresiones de los demás.
- Estrés Empático: Es la capacidad de compartir las emociones negativas de otra persona.
- Alegría Empática: Se refiere a la capacidad de compartir las emociones positivas de otra persona.

El estudio de validez estadístico realizado en el estudio seminal, refiere valores de; alfa de Cronbach ,86 para el TECA global y oscila entre,70 y ,78 para las cuatro dimensiones. Con respecto a la validez convergente, el TECA evidencia correlaciones de ,63 y de ,73 con otras escalas e ítems de la literatura, específicamente “Questionnaire Measure of Emotional Empathy (QMEE) de los autores ((Mehrabian & Norman, 1972)) y con la adaptación española del Interpersonal Reactivity Inventory (IRI) de (Pérez-Albéniz et al.,

2003). Los ítems se valoran en escala tipo Likert; que van desde 1 (Totalmente en desacuerdo) y 5 (Totalmente de acuerdo).

Tabla 4

Escala Linkert para valoración de Ítems

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5

Nota; Escala recomendada por el estudio aplicativo de TECA (Lopèz-Pèrez et al., 2008).

Tabla 5

Escalas y categorías de Ítems TECA

AP: Adopción de perspectivas

- 6 Antes de tomar una decisión, intento tener en cuenta las opiniones de las personas cercanas a mí
- 11 Cuando un amigo se ha portado mal conmigo, intento entender los motivos por los que lo ha hecho
- 15 Frente a una situación, intento ponerme en el lugar de las personas cercanas a mí para saber cómo actuarán
- 17 Si tengo mi opinión clara, presto poca atención a la opinión de los demás
- 20 Cuando alguien tiene un problema, intento pensar cómo me sentiría si estuviera en su lugar
- 26 Me resulta difícil ponerme en el lugar de otras personas, para ver las cosas como ellas
- 29 Intento comprender mejor a mis amigos poniéndome en su lugar
- 32 Cuando no estoy de acuerdo con un amigo, me resulta difícil entender su punto de vista

CE: Comprensión Emocional

- 1 Me resulta fácil darme cuenta de las intenciones de las personas que me rodean
- 7 Rara vez reconozco cómo se siente una persona cercana a mí con solo mirarla
- 10 Me cuesta entender cómo se siente otra persona ante una situación nueva para mí
- 13 Reconozco fácilmente cuándo alguien cercano/a está de malhumor
- 14 Pocas veces me doy cuenta cuando la persona que tengo al lado se siente mal
- 24 Cuando conozco gente nueva me doy cuenta enseguida de lo que piensan de mí

- 27 Entender cómo se siente alguien cercano es algo muy fácil para mí
- 31 Me doy cuenta cuando las personas cercanas a mí están contentas, aunque no me hayan contado el motivo
- 33 Me doy cuenta cuando alguien cercano intenta esconder sus verdaderos sentimientos

EE: Estrés Empático

- 3 Cuando un/amigo/a está triste, yo también me pongo triste
- 5 Si veo que alguien ha tenido un accidente, me pongo triste
- 8 Me afectan poco las cosas malas que les suceden a los chicos de otros pueblos
- 12 Me cuesta llorar con lo que les sucede a otros
- 18 A veces sufro mucho con las cosas malas que les suceden a otros chicos
- 23 Llora fácilmente cuando escucho las cosas tristes que les han sucedido a desconocidos
- 28 Muy pocas veces me pongo triste con los problemas de otros chicos
- 30 Creo que soy una persona fría y de pocos sentimientos, porque no me emociono fácilmente

AE: Alegría Empática

- 2 Me siento bien si los demás se divierten –lo pasan bien
 - 4 Si un amigo consigue un premio, me alegro mucho con él
 - 9 Me alegra ver que un amigo nuevo se encuentra a gusto en nuestro grupo
 - 16 Cuando a una persona le sucede algo bueno, siento alegría
 - 19 Me siento feliz al ver felices a otras personas
-

Nota; Escala y organización recomendada para interpretación de ítems de TECA (Lopèz-Pèrez et al., 2008).

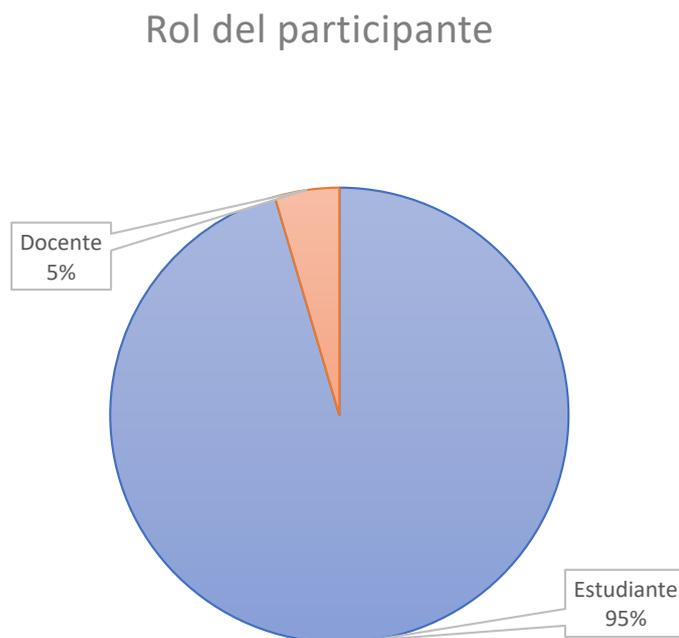
Adicional a la información proporcionada por TECA, la investigadora utiliza la técnica de observación del grupo de estudio, en cuanto al ambiente escolar cotidiano, donde el rol docente es de observador del alumno, que en base a su convivencia continuada e información básica de cada estudiante tiene la potestad de describir aspectos negativos y positivos de la convivencia diaria dentro del aula, ésta información servirá de soporte para el análisis de los resultados que arroja TECA y como herramienta de diagnóstico situacional y agregado para el contenido de investigación.

Resultados test TECA

Para estudiar el contexto social de la población, se analizaron también variables demográficas en este caso, considerando el rol del participante, género e identificación étnica. Los principales resultados se exponen a continuación;

Figura 8

Su rol en la institución



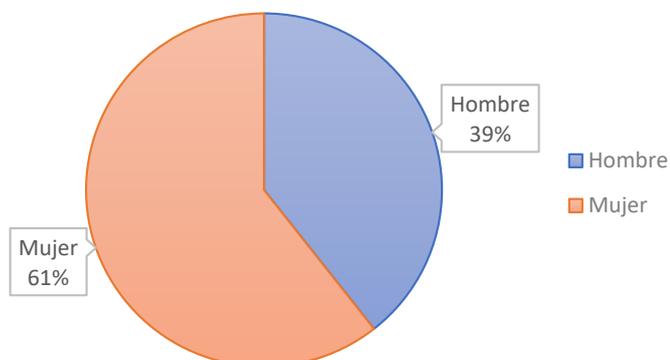
Fuente: Elaboración propia.

La figura muestra la distribución de los participantes en el test, el 95% son estudiantes y el 5% restante, son docentes de la institución, por las características de su rol, es importante señalar que contribuyen al ambiente escolar cotidiano de manera fundamental y su responsabilidad en las relaciones sociales del grupo es por el lado del docente como moderador y supervisor, por el rol del estudiante es la generación de interacción social, esencial para el aprendizaje, porque propicia el desarrollo de las capacidades-emociones individuales y colectivas.

Figura 9

Género del encuestado

Género del encuestado



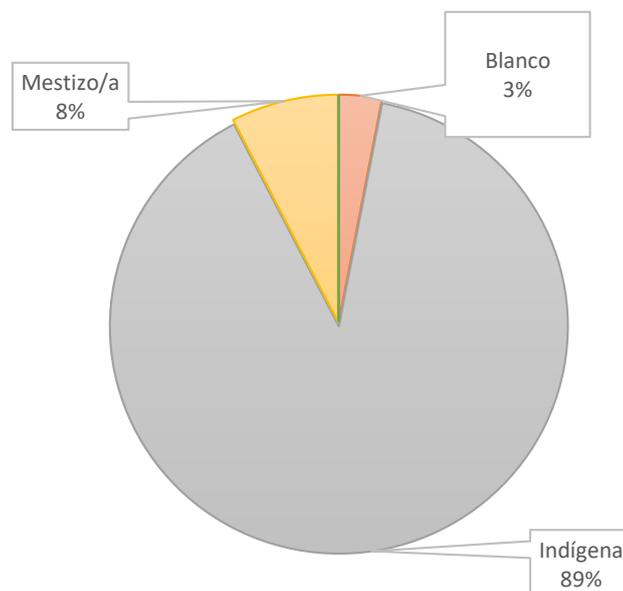
Fuente: Elaboración propia.

La muestra está levemente inclinada al género femenino con el 61% mientras, el género masculino representa el 39%. La autoidentificación de género permite asociar todas aquellas características, comportamientos y formas de pensar que la sociedad define como propiamente, femenino o masculino. Estas características desempeñan un papel importante en la eliminación de estereotipos, en las relaciones sociales y de grupo, y son especialmente importantes en ámbitos escolares, fundamentados en las bases de la inteligencia emocional con las que se producen las interacciones.

Figura 10

Autoidentificación étnica

Autoidentificación étnica



Fuente: Elaboración propia.

La figura evidencia que el grupo estudiado se autoidentifica en el 89% a la étnica indígena, el 8% se identifica como mestizo, el 3% restante se autoidentifica como blanco. La etnia desempeña un papel importante en la eliminación de patrones dentro de las relaciones sociales y de convivencia, hacen parte de la formulación de metodologías, pedagogías y estrategias para el logro de la plena igualdad y el desenvolvimiento propio de los individuos mediante la interpretación de su cultura.

Interpretación de Escala TECA

Para llevar a cabo el análisis descriptivo/exploratorio de los resultados del test TECA obtenidos en la UECIB "General Antonio Elizalde", concretamente de la empatía global de docentes y estudiantes del nivel media, se utilizan sus subescalas;

Tabla 6

Escalas por ítems del Test TECA

Escala de TECA	Nro de ítems	Ítems
AP: Adopción de perspectivas	8	6-11-15-17-20-26-29-32
CE: Comprensión Emocional	9	1-7-10-13-14-24-27-31-33
EE: Estrés Empático	8	3-5-8-12-18-23-28-30
AE: Alegría Empática	8	2-4-9-16-19-21-22-25

Nota: Clasificación sugerida para puntuaciones directas de acuerdo a estudio seminal de autores (Lopèz-Pèrez et al., 2008).

El análisis de los ítems que conforman las subescalas de dicho test (ver Tabla 55; **Error! No se encuentra el origen de la referencia.**), darán paso a entender el grado de empatía presente y servirá de aporte fundamental en la propuesta a plantear en la presente investigación. Se ha llevado a cabo el análisis descriptivo de las 4 escalas, mediante la sumatoria de los ítems que las componen, para obtener las puntuaciones directas, e interpretar de acuerdo al Manual el Baremo diseñado por el autor (Lopèz-Pèrez et al., 2008). Además de los estadísticos descriptivos, se ubica la puntuación T y el percentil correspondiente a cada escala.

Tabla 7

Estadísticos descriptivos de Escalas TECA

Escala	N	Puntuación Directa	Media	Desviación estándar	Varianza	Puntuación Percentil
AP	66	32,00	27,1667	10,63027	113,003	67
CE	66	35,00	26,7576	11,79578	139,140	53
EE	66	32,00	28,9545	9,66903	93,490	51
AE	66	30,00	31,8333	9,48778	90,018	62

Nota: Análisis de datos en SPSS por ítems categorizados por subescalas de TECA.

En la Tabla 7 se sistematizan los valores obtenidos en la perspectiva global y en cada una de las escalas. Se evidencia la capacidad de discriminación de los ítems a partir de su varianza, superior a 25 en todas las escalas que indica Máxima discriminación. Se interpreta la puntuación percentil de acuerdo a los parámetros establecidos en TECA.

Tabla 8

Cuadro de ayuda para interpretación de escalas

AP: Adopción de perspectivas: puntuaciones inferiores a 63 sugieren un pensamiento menos flexible del individuo

CE: Comprensión Emocional: inferior a 63, asociado con importantes déficits en las habilidades de relación y comunicación con otras personas

EE: Estrés Empático: no conviene superar el percentil 69, ya que significaría mayor propensión a padecer ansiedad

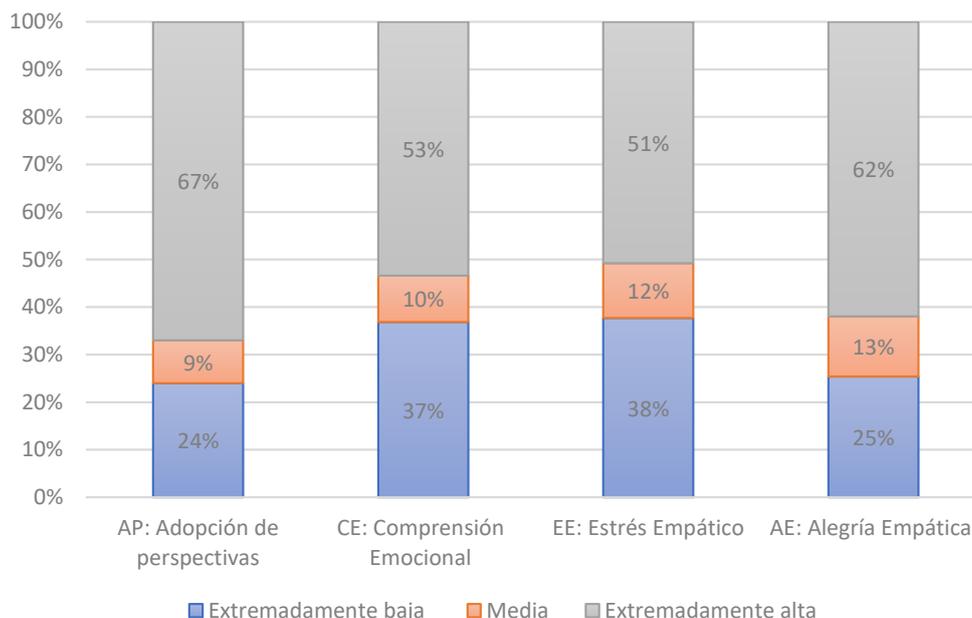
AE: Alegría Empática: superior a 31, indica tendencia a implicarse en las emociones de los demás

Nota: Tabla de elaboración propia en base a parámetros del estudio seminal (Lopèz-Pèrez et al., 2008).

De acuerdo a los resultados obtenidos en la matriz de estadísticos descriptivos (Tabla 7) se interpretan 3 grupos de puntuaciones para cada escala Tabla 8, que permiten identificar los niveles de empatía de los estudiantes y docentes de la UECIB “General Antonio Elizalde” correspondiente al nivel media.

Figura 11

Resultado del porcentaje de niveles de empatía



Fuente: Elaboración propia.

La Figura 11 sistematiza el porcentaje de estudiantes y docentes de acuerdo al nivel con el que se perciben en cuanto a capacidad empática, en sus cuatro escalas específicas. Por un lado, la empatía cognitiva, evaluada por la adopción de perspectivas y comprensión emocional es positiva. Es decir, con respecto a la **adopción de perspectivas**: la mayoría de los participantes (63%) evidencian una habilidad cognitiva extremadamente alta para comprender la visión, pensamientos y perspectivas los demás. De acuerdo a lo sugerido por los autores (López-Pérez et al., 2008), el grupo en su mayoría, tendría pensamiento muy flexible.

En cuanto a la **comprensión emocional** del grupo, se sitúa el 53% en extremadamente alta, permite referirse entonces a una alta capacidad a la hora de conectar con las emociones propias y de los demás, esta escala es especialmente importante en el rol docente, porque son quienes requieren de una sensibilidad particular para comprender las necesidades de sus estudiantes.

Por el lado de la empatía afectiva, evalúa la escala de estrés empático y alegría empática. El **estrés empático** del grupo es representativo, el 51% corresponde a

extremadamente alta, también es importante el 38% que se sitúa en extremadamente baja y el 12% de la posición media. Estos valores permiten discurrir en que los participantes son muy diversos en su capacidad de sintonizar con las emociones negativas de los demás. Por un lado, es positivo destacar que no presentan puntuaciones demasiado altas (<69) lo que sugieren la no implicación en los problemas ajenos, que suele suscitarse con frecuencia en grupos de edades similares a los estudiantes encuestados, y que como consecuencia posiciona en segundo plano los intereses o desempeño individual. Del otro extremo es importante señalar que, un amplio grupo de estudiantes podría no conmoverse fácilmente, ser poco emotivos, emocionalmente distantes con las necesidades y emociones de las demás personas, todo esto se conoce como frialdad emocional excesiva (López-Pérez et al., 2008) que es muy perjudicial en etapas de adolescencia.

Con respecto a la **alegría empática** y en oposición a la escala anterior, la alegría empática es superior al 62%, sugiere que la mayoría de los participantes tienen una capacidad extremadamente alta de comprender y detectar las emociones positivas de las personas que les rodean. En el caso de los docentes, se considera positivo manejar niveles medio-bajos de estrés empático y alegría empática, porque puede implicar una distancia emocional óptima de las relaciones interpersonales y, a su vez, un manejo adecuado del estrés, suponen no involucrarse de manera exagerada en emociones de los estudiantes, tanto positivas como negativas. Desde el rol del estudiantes el desarrollo de empatía crea lazos de amistad y compañerismo muy bien recibidos en ámbitos escolares que dan paso a incrementar el desempeño académico del grupo y las relaciones sociales tal como lo sugiere (De los Santos Bolo, 2019).

CAPÍTULO V

5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

5.1. Título de la propuesta

Aplicación Wordwall – Laberintos, en el desarrollo de la empatía de los estudiantes del nivel media de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “General Antonio Elizalde”

5.2. Objetivo de la propuesta

- Crear contenido para desarrollar la empatía mediante la herramienta Wordwall que dinamizando el aprendizaje de los estudiantes de nivel media de la UECIB “General Antonio Elizalde”.
- Comprender la importancia de la inteligencia emocional en ámbitos escolares no tradicionales, para desarrollar habilidades positivas de interacción social.
- Elaborar un manual didáctico para la utilización aplicación Wordwall, con su funcionalidad de juegos “Laberintos” que promueva el desarrollo emocional de los estudiantes.

5.3. Justificación

"Si sus habilidades emocionales no son hábiles, si no tiene conciencia de sí mismo, si no puede procesar sus emociones dolorosas, si no puede tener empatía y relaciones efectivas, entonces no importa qué tan inteligente sea, usted no llegará demasiado lejos"

(Goleman, 1996)

La propuesta del presente trabajo investigativo busca proporcionar a la comunidad escolar de la UECIB “General Antonio Elizalde”, la guía necesaria para apoyar el rol docente

en el proceso de enseñanza – aprendizaje, adicional a grabar conocimientos en los estudiantes, se cimenta en promover su salud emocional. La empatía, es un aspecto muy importante de la inteligencia emocional. Es la capacidad la que nos permite saber lo que otras personas sienten o piensan, comprender sus intenciones, predecir su comportamiento y comprender sus emociones. Conscientes de la importancia de las emociones y sobre del rol de la empatía, en las relaciones e interacciones que se producen en ámbitos escolares y que de manera directa e indirecta afectan a su desempeño escolar. La propuesta pretende dinamizar la actividad del docente, y lograr en los estudiantes implicación efectiva, aprovechando la tecnología, que forma parte del día a día de los estudiantes de nivel media. Esta propuesta es pertinente porque evidencia el beneficio en el educando de hacer parte de aprendizaje la gamificación. Contribuirá en las habilidades, salud emocional y desarrollo de la empatía en los estudiantes y docentes.

5.4. Factibilidad de la propuesta

La propuesta de utilización de la aplicación Wordwall, se somete al estudio de factibilidad para demostrar la posibilidad real integración en el ámbito escolar, en términos del grado de disponibilidad de recursos humanos, infraestructura, económicos, materiales, equipos, tecnología y otros, necesarios para su funcionamiento y detallados en los siguientes apartados.

Factibilidad financiera

La utilización de esta plataforma en línea es viable, porque Wordwall ofrece planes de suscripción tanto para individuos como para instituciones (wordwall.net, 2022). Los planes de Wordwall ofrecen diferentes características, como el acceso a plantillas adicionales, el almacenamiento de actividades en línea y el acceso a informes de rendimiento de los estudiantes. Los planes para individuos varían en precio según las características y la duración de la suscripción, pero se pueden adquirir desde \$3.50 USD al mes si se contrata un plan anual, aunque también hay un paquete de prueba gratuito de 30 días. Los planes mensuales disponibles a un precio ligeramente más alto. Para las

instituciones educativas, Wordwall ofrece planes personalizados basados en el número de profesores y estudiantes que utilizarán la plataforma. Los precios para los planes de instituciones comienzan en \$599 USD al año, y también hay descuentos disponibles para los planes de varios años.

Factibilidad de recursos

Para hacer factible esta propuesta es necesaria la participación activa de los docentes en la institución educativa, también es importante resaltar el interés y apoyo brindado por parte de las autoridades educativas y estudiantes. Como recursos no humanos se necesita tener acceso a un dispositivo con conexión a Internet y un navegador web actualizado, como Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge o Safari. También es necesario tener una cuenta activa en Wordwall, que se puede crear de forma gratuita en el sitio web de la plataforma. Además, para crear actividades interactivas, es posible que se requiera contenido educativo como imágenes, texto y audio, por lo que es recomendable tener acceso a estos recursos

Factibilidad de capacidades

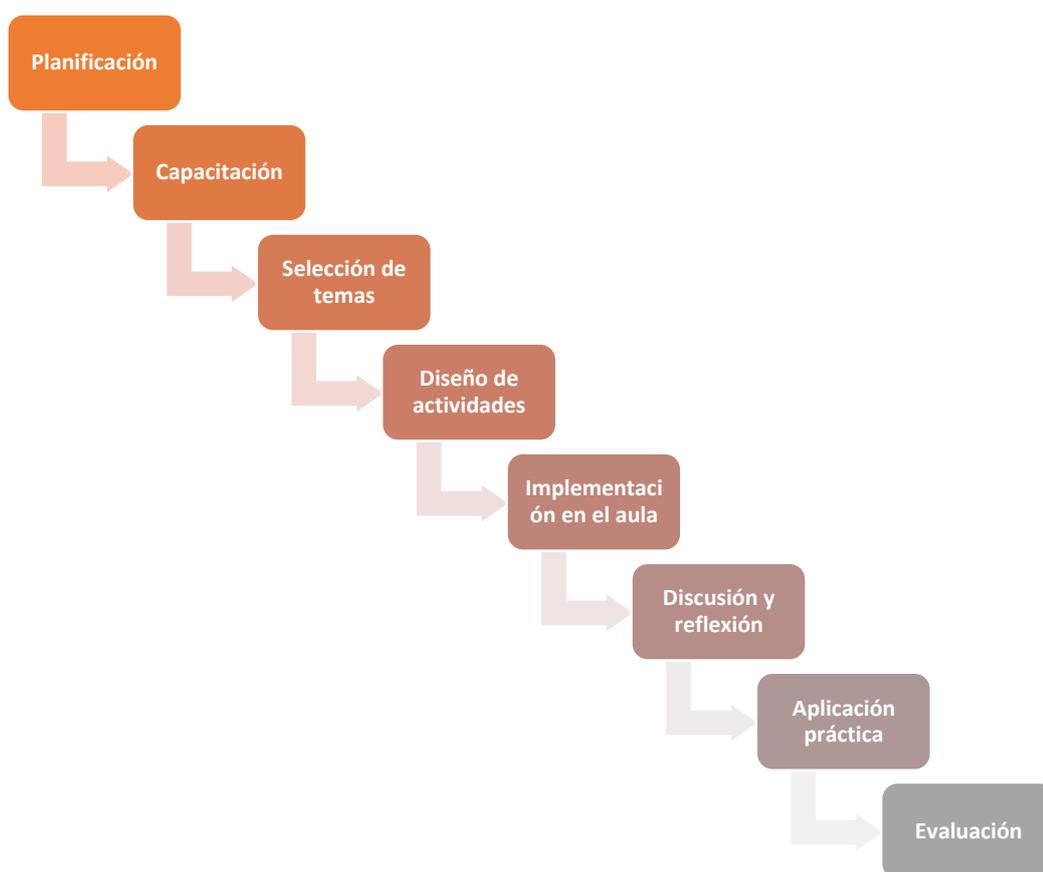
Para utilizar Wordwall desde el rol docente, se requiere tener un conocimiento elemental de tecnología y navegación en Internet. Es necesario saber cómo crear una cuenta y cómo iniciar sesión en la plataforma, todo esto es factible mediante la utilización de una guía que ofrece la web de la propia plataforma (wordwall.net, 2022). Además, para crear actividades interactivas en Wordwall, es necesario contar con los contenidos que se van a enseñar, en este caso de la inteligencia emocional y empatía. Las habilidades pedagógicas y saber cómo diseñar actividades de aprendizaje efectivas y atractivas para los estudiantes es un requisito de factibilidad muy importante. Para los estudiantes, no se requieren habilidades técnicas especiales más allá de saber cómo usar un dispositivo y un navegador web para acceder a las actividades.

Factibilidad técnica

Para utilizar Wordwall se requiere un dispositivo con conexión a Internet y un navegador web actualizado como Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge o Safari. La plataforma funciona en cualquier dispositivo, ya sea una computadora de escritorio, una laptop, una tableta o un teléfono inteligente, y es compatible con los sistemas operativos Windows, MacOS, iOS y Android. Además, Wordwall utiliza tecnologías web estándar como HTML5 y JavaScript, por lo que no requiere la instalación de ningún software adicional.

5.5. Protocolo de implementación

El uso de la aplicación Wordwall - Laberintos para el desarrollo de la empatía en estudiantes de nivel medio puede seguir un protocolo de implementación que incluya los siguientes pasos:



Nota: Figura de elaboración propia con los pasos a seguir para implementar la presente propuesta

1. Planificación: Identificar las necesidades del grupo de estudiantes en cuanto al nivel de empatía. Definir cómo se utilizará la aplicación Wordwall - Laberintos para lograr esos objetivos.

2. Capacitación: Familiarizarse con la aplicación Wordwall y su funcionalidad, especialmente con el módulo de Laberintos. Asegurarse de comprender cómo crear y personalizar actividades de laberinto relevantes para fomentar la empatía.

3. Selección de temas: Determinar los temas o situaciones que se abordarán en los laberintos para promover la empatía. De acuerdo a los resultados de TECA en la Tabla 8 se determinan como temas a tratar los puntos débiles detectados en el grupo de estudio;

- ✓ desafíos emocionales; amar, respetar y comprender
- ✓ situaciones de diversidad cultural; sinónimos de acciones
- ✓ frialdad emocional, estudio de sentimientos

4. Diseño de actividades: Utilizar la aplicación Wordwall para crear actividades de laberinto que reflejen los temas seleccionados. Para ello, se debe incluir preguntas, dilemas o escenarios que desafíen a los estudiantes a ponerse en el lugar de otros, considerar diferentes perspectivas y tomar decisiones empáticas.

A. Laberinto de sinónimos:

1. SINÓNIMO DE EMPATÍA

- ✓ Miedo
- ✓ Envidia
- ✓ Comprensión
- ✓ Amistad

2. SINÓNIMO DE BULLING

- ✓ Acoso
- ✓ Rencor
- ✓ Felicidad

- ✓ Paciencia

3. SINÓNIMO DE ENFADO

- ✓ Alegría
- ✓ Sorpresa
- ✓ Enojo

4. SINÓNIMO DE ASCO

- ✓ Sorpresa
- ✓ Disgusto
- ✓ Alegría

5. SINÓNIMO DE INCLUSIÓN

- ✓ Humillar
- ✓ Diversidad
- ✓ Compañerismo

B. Laberinto de actitudes:

Formas de amar:

- ✓ Apoyar
- ✓ Insultar
- ✓ Gritar

Formas de respetar:

- ✓ Rumorar
- ✓ Atacar
- ✓ Escuchar

Formas de comprender:

- ✓ Valorar
- ✓ Criticar
- ✓ Odiar

Formas de confiar:

- ✓ Mentir
- ✓ Creer
- ✓ Engañar

Formas de ayudar:

- ✓ Colaborar
- ✓ Dejar
- ✓ Negar

C. Laberinto de sentimientos:**Avanza en el laberinto hacia el sentimiento positivo I**

- ✓ Tristeza
- ✓ Gratitud
- ✓ Enojo

Avanza en el laberinto hacia el sentimiento positivo II

- ✓ Esperanza
- ✓ Vergüenza
- ✓ Celos

Avanza en el laberinto hacia el sentimiento negativo I

- ✓ Felicidad
- ✓ Paz
- ✓ Culpa

Avanza en el laberinto hacia el sentimiento negativo II

- ✓ Confianza
- ✓ Soledad
- ✓ Orgullo

D. Laberinto de expresiones faciales:

El niño está....



- ✓ Orgullosa
- ✓ Triste
- ✓ Sorprendido

El niño está....



- ✓ Orgullosa
- ✓ Enfadado
- ✓ Asqueado

El niño está....



- ✓ Alegre
- ✓ Enfadado
- ✓ Desesperado

El niño está....



- ✓ Avergonzado
- ✓ Disgustado
- ✓ Alegre

El niño está....



- ✓ Melancólico
- ✓ Asustado
- ✓ Agradecido

D. Laberinto “Cuento El Monstruo de Colores; Aprende las Emociones”

Sentimiento contagioso, brilla como el sol;

- ✓ Alegría
- ✓ Soledad
- ✓ Enfado

Cuando estas triste, quieres estar;

- ✓ Acompañado
- ✓ Solo
- ✓ Jugando

Sientes que se ha cometido una injusticia y estas;

- ✓ Agradecido
- ✓ Aburrido
- ✓ Enfadado

Cuando tienes miedo te sientes;

- ✓ Poderoso
- ✓ Pequeño
- ✓ Amigable

La calma es;

- ✓ Tranquila
- ✓ Amorosa

- ✓ Furiosa

Laberinto “El árbol generoso”

El árbol era;

- ✓ Generoso
- ✓ Furioso
- ✓ Lejano

El niño creció y recibió del árbol;

- ✓ Flores
- ✓ Manzanas
- ✓ Troncos

El niño continuó creciendo, volvió y recibió del árbol

- ✓ Sus hojas
- ✓ Regalos
- ✓ Limones

El árbol fue feliz;

- ✓ Recibiendo
- ✓ Quitando
- ✓ Dando

Cuando el niño no necesitaba nada material, el árbol le dio;

- ✓ Su sombra
- ✓ Recomendaciones
- ✓ Recetas

Cuál era el sentimiento del árbol;

- ✓ Miedo
- ✓ Amor incondicional

✓ Respeto

4. **Implementación en el aula:** Introducir la aplicación Wordwall - Laberintos en el aula y presentar las actividades diseñadas a los niños en un lenguaje y explicación sencilla. Explicar las instrucciones y objetivos de cada laberinto, fomentando la participación activa de los estudiantes. Es importante que todos los estudiantes conozcan que es Wordwall y para que lo van a utilizar.

Tabla 9*Recursos y contenido para implementación*

Recurso	Contenido	Autor	Herramienta	Enlace
Laberinto de sinónimos	Sinónimo de empatía, bullying, enfado, asco, inclusión	Rosa Graciela Meneses	Wordwall - Laberintos	https://wordwall.net/es/resource/57160645
Laberinto de actitudes	Formas de amar, respetar, comprender	Rosa Graciela Meneses	Wordwall - Laberintos	https://wordwall.net/es/resource/57554830
Laberinto de sentimientos	Avanza en el laberinto hacia el sentimiento positivo I - II y sentimientos negativo I - II	Rosa Graciela Meneses	Wordwall - Laberintos	https://wordwall.net/es/resource/57555393
Laberinto de expresiones faciales	El niño está.... triste, orgulloso, enfadado, alegre, asustado.	Rosa Graciela Meneses	Wordwall - Laberintos	https://wordwall.net/es/resource/57707224
Laberinto “Cuento El Monstruo de Colores; Aprende las Emociones”	Video; https://www.youtube.com/watch?v=_NmMOkND8g Autor del cuento: Anna Llenas Contenido: Este libro utiliza colores y personajes adorables para ayudar a los niños a identificar y comprender sus emociones, así como a desarrollar la empatía hacia los demás. Duración: 3 min, 51 segundos	Rosa Graciela Meneses	Wordwall - Laberintos	https://wordwall.net/es/resource/57707326

Laberinto	Video; https://www.youtube.com/watch?v=-usDZy8QY-I	Rosa Graciela	Wordwall -	https://wordwall.net/es/resource/57707537
"El árbol generoso"	Autor del cuento: Shel Silverstein Contenido: Es la historia de un árbol y un niño, que enseña sobre la generosidad, la empatía y la importancia de cuidar a los demás. Duración: 4 min, 51 segundos	Meneses	Laberintos	

Nota: Recursos y contenidos propuestos para el desarrollo de la empatía como parte de la Inteligencia Emocional a través del juego usando la aplicación Wordwall – Laberintos

5. **Discusión y reflexión:** Después de que los estudiantes completen los laberintos, el docente debe facilitar una discusión en grupo sobre las experiencias y las decisiones tomadas. Además, es el docente quien debe inducir a la reflexión sobre la empatía, la comprensión de los sentimientos de los demás y la importancia de considerar diferentes perspectivas.

Este apartado de la propuesta es importante, porque debido al contexto social-demográfico de los estudiantes, exige adaptar las actividades y los recursos disponibles a las limitaciones del entorno rural, a las necesidades y capacidades de los estudiantes. Con esta propuesta, se pretende reforzar la educación emocional incluso con acceso tecnológico limitado, centrándose en enfoques prácticos y experienciales.

7. Aplicación práctica: Animar a los estudiantes a aplicar las habilidades de empatía desarrolladas en situaciones de la vida real. Adicional a lo considerado en esta propuesta se pueden realizar proyectos relacionados con la empatía, participar en actividades de servicio comunitario o practicar la resolución de conflictos de manera empática, extendiéndose a otros contextos que involucren a padres, amigos y a la comunidad rural del Cantón Cayambe.

Matriz Didáctica

Para llevar a cabo la propuesta se desarrolla una matriz didáctica, que es una herramienta que se utiliza en la planificación y organización de la enseñanza (Ovilda et al., 2020). Esta matriz, consiste en una tabla que organiza los contenidos, objetivos, estrategias de enseñanza y evaluación del tema en particular a tratar. La matriz didáctica proporcionará una visión general de cómo se estructurará la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo al docente organizar de manera sistemática los elementos clave del proceso educativo.

Identificación situacional de la institución beneficiaria de la guía didáctica

Institución: UECIB "General Antonio Elizalde"

Grupo: Estudiantes del nivel media

Responsable: Docente investigador

Tiempo estimado por actividad: Entre 1 hora y 30 minutos.

La matriz didáctica incluye los siguientes elementos:

Tabla 10

Componentes de la Guía Metodológica

Componentes	Acciones
Introducción	Dinamizar la actividad del docente, y lograr en los estudiantes implicación efectiva, aprovechando la tecnología, que forma parte del día a día de los estudiantes de nivel media.
Objetivo	Desarrollar la empatía mediante la herramienta Wordwall y los juegos de laberintos para dinamizar el aprendizaje de los estudiantes de nivel media de la UECIB "General Antonio Elizalde".
Contenido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laberinto de sinónimos 2. Laberinto de actitudes 3. Laberinto de sentimientos 4. Laberinto de expresiones faciales 5. Laberinto "Cuento El Monstruo de Colores; Aprende las Emociones" 6. Laberinto "El árbol generoso"
Estrategias de enseñanza	Gamificación, mediante Wordwall
Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ubicar a los estudiantes de manera estratégica dentro del aula y de acuerdo a la dinámica planificada, dependiendo de la capacidad tecnológica de la institución se puede formar parejas o grupos de 3 estudiantes. 2. Llevar a la práctica el protocolo de implementación desarrollado en apartados anteriores. 3. Explicar el contexto de la actividad, sus objetivos, la estrategia de evaluación, ejemplificando y cuidando del lenguaje a utilizar en estudiantes de sector rural. 4. Evaluar progresivamente el desarrollo del taller.

Recursos didácticos

Los materiales, libros, herramientas tecnológicas u otros recursos que se utilizarán para apoyar la enseñanza y el aprendizaje.

- Laberinto de sinónimo: <https://wordwall.net/es/resource/57160645>



- Laberinto de actitudes: <https://wordwall.net/es/resource/57554830>



- Laberinto de sentimientos: <https://wordwall.net/es/resource/57555393>



- Laberinto de expresiones faciales: <https://wordwall.net/es/resource/57707224>



- Laberinto "Cuento El Monstruo de Colores; Aprende las Emociones":
<https://wordwall.net/es/resource/57707326>



- Laberinto "El árbol generoso"
<https://wordwall.net/es/resource/57707537>



Tiempo La duración estimada para cada actividad es de 1 hora 30 minutos.

Conclusión

1. Sintetizar el contenido de la actividad y llegar a obtener una retroalimentación general del mismo.
2. Evaluar el aprendizaje y la interacción grupal.

3. Agradecer la participación de docentes y estudiante.
 4. Comunicar a los responsables institucionales el avance y aprendizaje obtenido.
 5. Realizar una propuesta de mejora si lo requiere, para diseñar actividades complementarias.
-

Nota: Matriz que contiene de manera sintetiza el eje principal de la propuesta y sirve de apoyo docente, de elaboración propia.

La matriz didáctica proporciona una guía para el docente, permitiéndole tener una visión clara de cómo se organizará la enseñanza y cómo se abordarán los objetivos y contenidos específicos. También es útil para comunicar de manera efectiva el plan de enseñanza a los estudiantes y otros profesionales educativos involucrados.

5.7. Evaluación y control

Para evaluar el progreso de los estudiantes en el desarrollo de la empatía, una vez aplicados los recursos interactivos de Wordwall mediante juegos de laberintos, finalmente se administrará el Test REBI (Reconocimiento de Emociones Básicas en la Infancia) validado en niños de 6 a 12 años de edad por los autores (Poenitz & Román, 2020) utilizando 15 de los 30 reactivos propios del Test para rostros de niños que expresan emociones básicas de intensidad media y alta, divididos en 2 bloques. Los resultados obtenidos se podrán utilizar para ajustar y mejorar futuras implementaciones.

Procedimiento de aplicación Test REBI

A continuación, se presenta la guía general que explica el procedimiento llevado a cabo para aplicar el Test REBI en el grupo de estudiantes en cuestión, llevado a cabo en el aula (ver Anexo 2)

1. Preparación: La autora se aseguró de tener acceso al material necesario, como las fichas de los dos bloques y las hojas de respuestas. Así también fue necesario familiarizarse con las instrucciones y los criterios de puntuación del test, se explicaron ejemplos de la actividad a realizar para que el estudiante comprenda por completo las actividades y pueda ofrecer respuestas válidas.

2. Ambiente adecuado: Se creó un entorno tranquilo y cómodo para realizar la evaluación. Eliminando distracciones y asegurándose de que cada niño o niña se sienta relajado y seguro.

3. Explicación a los participantes: La autora de la presente investigación brindó una breve introducción sobre el propósito y la importancia de la evaluación. Fue necesario que el niño comprenda que no hay respuestas correctas o incorrectas y que solo se busca conocer su bienestar emocional.

4. Administración del test: Siguiendo las instrucciones proporcionadas en el cuadernillo de aplicación general del autor (Celdrán Baños, 2018). Se pido al niño/niña que lea cuidadosamente cada pregunta y elija la respuesta que mejor describa sus sentimientos o experiencias. La autora manifestó estar disponible para aclarar cualquier duda que pueda surgir durante la administración.

5. Respeto a la confidencialidad: Se explicó al niño y niña que sus respuestas serán tratadas de manera confidencial y que no habrá consecuencias negativas por sus respuestas.

6. Tiempo y ritmo: Se permitió que el niño o niña tome el tiempo necesario para responder cada pregunta. Algunos niños o niñas requirieron más tiempo que otros, así que ha sido fundamental la paciencia y flexibilidad de la autora de esta investigación.

7. Finalización y revisión: Una vez que el niño o niña ha completado todas las preguntas, se revisa las respuestas para asegurarse de que se hayan registrado correctamente y que no falte ninguna.

Análisis Test-REBI

La interpretación del Test REBI implica comparar las respuestas del niño con las establecidas de acuerdo al ítem en cuestión. Esto permite obtener una comprensión de su nivel de bienestar emocional y social más actual en relación con la situación inicial del

presente estudio. Las respuestas proporcionadas por el niño/a son puntuadas de acuerdo con los criterios establecidos en el manual del Test REBI (Poenitz & Román, 2020). Una vez que se ha tabulado los resultados del test, se comparan las elecciones del niño con las establecidas para su grupo de edad de cada ítem. Esto permite determinar si el niño se encuentra dentro del rango típico de desarrollo emocional y social para su edad o si presenta alguna diferencia significativa.

Tabla 11

Porcentaje de aciertos Bloque I, para cada ítem

		ALEGRÍA	ASCO	MIEDO	ENFADO	TRISTEZA	SORPRESA
Ítem 8	ALEGRÍA	97%	0%	3%	0%	0%	0%
Ítem 7		48%	9%	28%	0%	0%	14%
Ítem 12	TRISTEZA	0%	100%	0%	0%	0%	0%
Ítem 10		6%	77%	0%	0%	5%	13%
Ítem 11	ASCO	0%	0%	0%	100%	0%	0%
Ítem 13		0%	0%	0%	17%	83%	0%
Ítem 2	ENFADO	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Ítem 4		0%	0%	9%	0%	81%	9%
Ítem 5	MIEDO	0%	0%	86%	0%	0%	14%
Ítem 9		0%	0%	52%	0%	0%	48%

Nota: La tabla refleja el porcentaje (%) de cada ítem (en negrita la respuesta correcta) por respuesta dada en una muestra de 64 niños de 9 a 11 años

Basándonos en los datos presentados en la tabla, se puede observar que los niños/as de este rango de edad que han participado en este estudio, muestran una mayor capacidad para identificar y percibir emociones como la alegría y el miedo. Sin embargo, pueden presentar dificultades para distinguir y reconocer emociones negativas como el asco, la tristeza, el enfado y la sorpresa, y a menudo las confunden entre sí. Estos resultados del Bloque I; reconocimiento de emociones a través de expresiones faciales de niños, fundamenta la idea de continuar realizando actividades prácticas en las que los niños/as, para que puedan identificar y etiquetar diferentes emociones con capacidad para reconocerlas.

Con estos resultados se utilizan ejemplos concretos y situaciones de la vida real, para ayudar a los niños a comprender mejor las diferentes emociones y cómo se manifiestan en sí mismos y en los demás. Además, en el caso práctico de los juegos en Wordwall se utilizó ejemplos y cuentos que expresen adecuadamente las emociones, los resultados del bloque II; Reconocimiento de emociones a través de situaciones contextuales textuales son;

Tabla 12

Resultados del Bloque II - REBI

	ALEGRÍA	ASCO	MIEDO	ENFADO	TRISTEZA	SORPRESA
Ítem 29	84%	0%	16%	0%	0%	0%
Ítem 28	6%	94%	0%	0%	0%	0%
Ítem 31	0%	0%	0%	100%	0%	0%
Ítem 36	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Ítem 32	0%	0%	0%	0%	3%	97%

Nota: ¿Qué sientes?

29: "Es el día de tu cumpleaños y estás abriendo los regalos"

28: "Tus padres se van de viaje y vas a estar una semana sin verlos"

31: "Estás de viaje en coche y pasas por una zona que huele muy mal"

36: "Un compañero de clase le dice a la maestra que has copiado en el examen (y no es verdad)" ¿Qué es lo primero que sientes?

32: "Estas corriendo por la calle huyendo de un perro agresivo" ¿Qué estás sintiendo?

Este bloque requiere un mayor esfuerzo cognitivo del niño/a, porque debe comparar las situaciones reales, con sus sentimientos, emociones y los conocimientos adquiridos en todas las didácticas propuestas (Tabla 10). Al igual que en la tabla anterior, los niños/as parecen tener una mayor capacidad para reconocer y expresar emociones positivas, como la alegría planteada en la situación del ítem 29. La mayoría de los participantes experimentaron sentimientos de asco al pensar en estar una semana sin ver a sus padres, son claros en las situaciones de enfado y tristeza. Sin embargo, es importante destacar que, para la mayoría de los participantes, ninguna de las situaciones o expresiones faciales le generan miedo, esto puede significar que estén plenamente conscientes de sus propios

miedos o no se sientan cómodos compartiéndolos en un entorno evaluativo. Aquí se puede relacionar el contexto social, cultural y las normas propias del sector rural al que pertenecen los niños/as, que pueden influir en cómo los niños expresan y perciben el miedo.

En comparación con los resultados del análisis descriptivo/exploratorio de los resultados del test TECA, en el mismo grupo de estudiantes del nivel media y una muestra de docentes, durante la primera etapa, diagnóstico (Tabla 7) concretamente sobre empatía global, las subescalas permitieron observar una similitud en términos de las dificultades que los niños/as de este rango de edad pueden tener para reconocer y distinguir emociones negativas como el asco, la tristeza, el enfado y la sorpresa. Ambos análisis, TECA y REBI destacan que los niños pueden confundir estas emociones entre sí, pero se ve una ligera mejora en cuanto al sentimiento miedo, lo extrapolan mejor a situaciones reales, una vez se ha llevado a cabo la propuesta en Wordwall.

Ambos análisis sugieren la importancia de realizar más actividades prácticas en el aula, si bien es cierto, la muestra de estudiantes ha mejorado en su nivel de empatía, al reconocer mejor las emociones propias y de los demás, específicamente el miedo y la alegría. La herramienta didáctica de Wordwall mediante laberintos, trabajó en la comprensión e interiorización de los sentimientos, ayudando a los niños/as a identificar y etiquetar diferentes emociones, tanto positivas como negativas y se requiere un periodo continuado (largo plazo) para distinguir mejoras en cuanto a inteligencia emocional. Esto resalta la necesidad de continuar brindando oportunidades para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños/as de este rango de edad, centrándose tanto en el reconocimiento de emociones negativas como positivas con la ayuda de la gamificación, para atraer su interés y mantenerlos motivados, considerando su contexto social y edad.

CONCLUSIONES

Con base en los datos presentados, su análisis e interpretación, el contenido de la guía y el estudio completo realizado en el presente documento, se responden a los tres objetivos establecidos, con las siguientes conclusiones:

En el diagnóstico del grado de empatía actual de los estudiantes del nivel medio de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "General Antonio Elizalde" los resultados evidenciaron que, los estudiantes tienen una mayor capacidad para identificar y percibir emociones positivas como la alegría y el miedo, mientras que pueden presentar dificultades para reconocer y distinguir emociones negativas como el asco, la tristeza, el enfado y la sorpresa. Estos hallazgos evidenciaron la necesidad de brindar atención y apoyo específico en el desarrollo de la empatía hacia las emociones negativas, fomentando la capacidad de reconocimiento y diferenciación de estas emociones en los estudiantes.

Al diseñar y entregar una guía didáctica específica para impartir conocimiento teórico - práctico de la empatía y las emociones a través del juego en la aplicación Wordwall – laberintos, se dinamizó el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante esta herramienta efectiva para enseñar y desarrollar la empatía en los estudiantes, incluye actividades y juegos (gamificación) específica, que permite a los estudiantes identificar y etiquetar diferentes emociones, tanto positivas como negativas, utilizando el juego como una forma lúdica de aprendizaje y atrayendo su interés al aprendizaje sobre las emociones, especialmente la empatía.

Finalmente se puede concluir diciendo que, implementar actividades y capacitaciones dirigidas al desarrollo de docentes-estudiantes para mejorar el desarrollo de la empatía, desde la gamificación evidencia la efectividad de la innovación educativa, resalta la importancia de ofrecer actividades a estudiantes y capacitaciones docentes que les permitan adquirir herramientas y estrategias para fomentar la empatía en el aula. Los juegos de laberintos en Wordwall, abordan tanto la comprensión y reconocimiento de las emociones como la aplicación práctica de la empatía en situaciones cotidianas, motivando a

los estudiantes y haciendo trabajar el aspecto cognitivo menos estimulado en clases puramente teóricas. El enfoque de esta propuesta ha sido el desarrollo de docentes-estudiantes, de la mano de herramientas digitales, como aspecto fundamental para crear un ambiente de aprendizaje empático y fortalecer las habilidades emocionales en toda la comunidad educativa.

RECOMENDACIONES

Para continuar mejorando el desarrollo de la empatía en los estudiantes del nivel medio de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "General Antonio Elizalde", se sugiere implementar programas educativos que fomenten la comprensión emocional y la empatía hacia las emociones negativas, incluyendo más propuestas como la abordada en este trabajo, de la mano de la tecnología, brindando actividades específicas para identificar y diferenciar estas emociones.

Promover el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación que ayuden a los estudiantes a expresar y reconocer las emociones de los demás, así como a responder de manera empática. Se puede alcanzar la creación de un ambiente escolar inclusivo y respetuoso, donde los docentes y los estudiantes se sientan seguros para expresar sus emociones y desarrollar la empatía hacia los demás.

Integrar la educación emocional y la empatía en todas las áreas del currículo escolar, proporcionando oportunidades para practicar y aplicar estas habilidades en diferentes contextos. Se puede explorar la amplia variedad de herramientas digitales o aplicaciones accesibles al grupo de edad y contexto social-cultural-demográfico de los estudiantes para generar más contenido que beneficie en este proceso.

Continuar utilizando la aplicación Wordwall - laberintos como herramienta de enseñanza de la empatía y las emociones, así como diseñar actividades interactivas en la aplicación que involucren la identificación y expresión de emociones, utilizando imágenes, palabras clave y escenarios relacionados.

Fomentar el uso de la aplicación como una herramienta de aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes y docentes puedan discutir y reflexionar sobre las emociones representadas en los juegos y laberintos. Es importante incluir en este proceso la retroalimentación constructiva y guía a los estudiantes mientras utilizan la aplicación, resaltando la importancia de la empatía y el reconocimiento emocional.

REFERENCIAS

- Albacando, G., Esthefania, G., Ximena, M., & Flores Tapia, A. (2021). *Técnicas activas para el mejoramiento de la inteligencia emocional de las Secretarias del Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal Antonio Ante*.
- Alecsiuk, B. (2015). Inteligencia emocional y desgaste por empatía en terapeutas(1). *Revista Argentina de Clinica Psicologica*, 24(1), 43–56.
- Aleix, M. (2019). Los 8 tipos de Inteligencia según Howard Gardner: la teoría de las inteligencias múltiples. *Transición a La Vida Adulta y Activa*, 3, 2–7.
- Almaraz, D., Coeto Cruzes, G., & Camacho Ruiz, E. J. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 10(19), 191–206. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v10i19.706
- Andrade, A. G. (2019). Neurociencia de las emociones: la sociedad vista desde el individuo. Una aproximación a la vinculación sociología-neurociencia. *Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.*, 34(96), 39–71.
- Arciniega, R. L. (2022). *Estrategias para el desarrollo de la inteligencia emocional y el aprendizaje significativo en estudiantes del bachillerato*.
- Asamblea General de Naciones Unidas. (2015). *Agenda 2030 y ODS*. <https://alfafar2030.es/agenda-2030-y-ods>
- Asamblea Nacional de la República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. 19–72. <https://doi.org/10.2307/j.ctvm204k6.6>
- Benavidez, V., & Flores, R. (2019). La importancia de las emociones para la neurodidáctica. *Wimb Lu*, 14(1), 25–53. <https://doi.org/10.15517/wl.v14i1.35935>
- Bolaños Arias, G. (2020). La formación en valores ante la crisis del COVID-19: retos para la Educación Media Superior en México. *FORHUM International Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(3), 22–33. <https://doi.org/10.35766/jf20233>
- Bueno, D. (2021). *La neurociencia como fundamento de la educación emocional* (Vol. 1, Issue 1).
- Cabello, M. J. (2011). Importancia De La Inteligencia Emocional Como Contribución Al Desarrollo Integral De Los Niño/As De Educación Infantil. *Pedagogía Magna*, 11, 178–188.
- Carranza, M. del R. (2018). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta:

- percepciones de docentes y estudiantes / Significant teaching and learning in a blended learning: perceptions of teachers and students. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(15), 898–922.
<https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.326>
- Celdrán Baños, J. (2018). La importancia del reconocimiento emocional (RE) en la infancia : estudio, propuesta y validación de una prueba de evaluación de RE dirigida a niños. *Proyecto de Investigación:*
- Chapoñan, M. de J., Sulca, R., Lozano, L. C., & Mamani, R. L. (2021). *Gamificación para mejorar la empatía en estudiantes de cuarto grado de primaria en personal social*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico.
- Chavarría, L. S. (2021). Propuesta de una guía didáctica para docentes en el manejo de la inteligencia emocional con niños de 4 a 5 años en un Centro Educativo ubicado en el Sector Norte de la ciudad de Quito. *Pontificia Universidad Católica Del Ecuador*, 1(1), 1–73.
- Cherniss, C. (2000). Emotional Intelligence: What it is and why it matters. *Consortium for Research on Emotional Intelligence in Organizations*, 15, 1–14.
- De los Santos Bolo, G. E. (2019). Programa “Conéctate al otro” sobre empatía cognitiva y afectiva en docentes de una institución educativa particular de Nuevo Chimbote 2018. *Repositorio Institucional - UCV*.
- del Salto Bello, M. W. A. (2015). Educación en valores: propuesta de una estrategia. *MEDISAN*, 19(11), 1421–1429.
- Demir, M., Jaafar, J., Bilyk, N., & Mohd Ariff, M. R. (2012). Social skills, friendship and happiness: A cross-cultural investigation. *Journal of Social Psychology*, 152(3), 379–385. <https://doi.org/10.1080/00224545.2011.591451>
- Diferenciando.com. (2021). *Los doce tipos de inteligencia: Cuáles son y sus características*. <https://diferenciando.com/tipos-de-inteligencia/>
- Dombrowski, E., Rotenberg, L., & Bick, M. (2012). *Teoría del conocimiento : material de apoyo*. 315.
- Elosua, P. (2017). Impacto de la TIC en el entorno evaluativo. Innovaciones al servicio de la mejora continua. *Papeles Del Psicólogo*, Vol. 43, Núm. 1, 2022, Enero-Abril, Pp. 3-11 *Consejo General de Colegios Oficiales de Psicólogos*, 53(3), 44.
- Enríquez Garofalo, E. E. (2022). *Los organizadores gráficos interactivos como herramienta*

didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje en la materia de formación y orientación laboral.

- Estupiñan, J., Cherrez, I., Alcívar, G., & Torres Vargas, R. (2016). Neurociencia cognitiva e inteligencia emocional. La Gestión Pedagógica en el contexto de la formación profesional neurociencia cognitiva e inteligencia emocional. *Didáctica y Educación*, 7(4), 207–214.
- Extremera, N., & Fernández, P. (2019). Inteligencia emocional , calidad de las relaciones interpersonales y empat í a en estudiantes universitarios 1 Emotional intelligence , quality of interpersonal relationships and empathy in. *Clínica y Salud*, 15, 117–137.
- Gajardo, J., & Muñoz, L. J. (2019). Inteligencia emocional: una clave para el éxito académico. *Revista Reflexión e Investigación Educativa*, 2(1), 93–106.
- García, A. (2020). *La educación emocional a través del juego dramático y la percepción sensorial: una propuesta didáctica.*
- Goleman, D. (1995). Emotional Intelligence. *Bantam Books, Inc.*
- Goleman, D. (1996). La Práctica de la Inteligencia Emocional. *Kairós.*
- Google Maps. (2022). *Unidad Educativa General Antonio Elizalde - Google Maps.*
<https://www.google.com/maps/place/UNIDAD+EDUCATIVA+GENERAL+ANTONIO+ELIZALDE/@-2.2017366,-79.1407643,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xc5771c60ddfa97d!8m2!3d-2.2017366!4d-79.1407643>
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, I. (2020). *Ficha técnica Equipamiento del hogar.*
- Jaramillo, D. P. C. (2020). Inteligencia emocional para el ejercicio del derecho. *Universidad Andina Simón Bolívar.*
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). Ley de educación intercultural Ecuador. *Quito, Pichincha, Ecuador*, 46.
- Lizeretti, N. P., Vázquez Costa, M., & Gimeno-Bayón, A. (2019). Emotional Intelligence and Personality in Anxiety Disorders. *Advances in Psychiatry*, 2019, 1–7.
<https://doi.org/10.1155/2014/968359>
- López-Pérez, B., Fernadèz, I., & FJ, A. (2008). *Test de empatía cognitiva y afectiva (TECA).* Madrid, Sp.
- Luis, C. D., Chávez, J., Martínez, G. M., & Antonio, O. (2019). El conectivismo y las TIC: Un

- paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Scientific*, 4, 205–227. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.14.10.205-227>
- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista de Investigación Filosófica y Teoría Social*, 2, 17–26.
- Miguel-Revilla, D., Martínez-Ferreira, J. M., & Sánchez-Agustí, M. (2020). Assessing the digital competence of educators in social studies: An analysis in initial teacher training using the TPACK-21 model. *Australasian Journal of Educational Technology*, 36(2), 1–12. <https://doi.org/10.14742/AJET.5281>
- MINEDUC. (2021). *Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)*. 04, 2–3.
- Ministerio de Educación. (2022). *Educación General Básica Superior – Ministerio de Educación*. <https://educacion.gob.ec/curriculo-superior/>
- Miralles, R., Filella Guiu, G., & Lavega i Burgués, P. (2017). *Educación física emocional a través del juego en educación primaria: ayudando a los maestros a tomar decisiones*. 31, 88.
- Montoya Zuluaga, P. A., Betancur Arias, J. D., Aguirre Acevedo, D. C., Toro, C. A., González Benítez, L., Montoya Londoño, D. M., Echeverri Gallo, I., Ramírez Otálvaro, P., Rodríguez Bustamante, A., Clavijo Zapata, S. J., & Lopera Murcia, Á. M. (2020). Hacia un concepto multifactorial del aprendizaje y la memoria: Aproximaciones Neuropsicopedagógicas Vol. 1. In *Hacia un concepto multifactorial del aprendizaje y la memoria: Aproximaciones Neuropsicopedagógicas Vol. 1*. <https://doi.org/10.21501/9789588943312>
- Naciones Unidas. (2020). *La Ciencia de la Empatía*. <https://www.unodc.org/unodc/es/listen-first/super-skills/empathy.html>
- Navarrete, G., & Mendieta, R. (2018). Las Tic Y La Educación Ecuatoriana En Tiempos De Internet: Breve Análisis. *Espirales*, 2(15), 123–136.
- Neumours Children's Health. (2022). *Manejo de tus reacciones emocionales (para Adolescentes) - Nemours KidsHealth*. <https://kidshealth.org/es/teens/emotional-reactions.html>
- Nieto, E., & Diezmas, M. De. (2021). *Digitalización de la educación superior en tiempos de pandemia : la perspectiva de los estudiantes de lenguas extranjeras Tecnología y educación en tiempos de cambio* (Issue November).

- OMS. (2019). *La inteligencia emocional, una herramienta para mejorar la salud mental*. Salud Financiera. https://www.bbva.com/es/mx/la-inteligencia-emocional-una-herramienta-para-mejorar-la-salud-mental/?_gl=1*1ekbkb1*_ga*MTc1NzE4OTAyLjE2Njk5MjE2ODU.*_ga_915V905T16*MTY2OTkyMTY4NC4xLjEuMTY2OTkyMTcxNi4yOC4wLjA.
- ONU. (2022). *Una mesa redonda de expertos analiza el uso de la Inteligencia Emocional para alcanzar los ODS | Naciones Unidas*. <https://www.un.org/es/impacto-academico/una-mesa-redonda-de-expertos-analiza-el-uso-de-la-inteligencia-emocional-para>
- Organización de las Naciones Unidas. (2017). La Asamblea General adopta la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible - Desarrollo Sostenible. In *25 Septiembre 2015*.
- Ortiz, M. F., & Núñez, A. F. (2020). *Inteligencia emocional: evaluación y estrategias en tiempos de pandemia*. Retos de La Ciencia. <https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/356/399>
- Ovilda, Á., Vines, M., Marcelo, J., & Franco, R. (2020). *Aprendiendo metodología de la investigación*.
- Pacheco, T. (2022). *Uso de la aplicación web Wordwall en la enseñanza del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de 1° de educación secundaria en el C. E. P. Diocesano El Buen Pastor de Los Olivos, Lima, 2021*. Universidad Católica Sedes Sapientiae.
- Páez, D., Bobowik, M., Carrera, P., & Bosco, S. (2021). Evaluación de Afectividad durante diferentes episodios emocionales. In *Superando la violencia colectiva y construyendo una cultura de paz* (pp. 151–163).
- Parra, S. C. (2019). Aprendiendo desde la emoción. *Infancias Imágenes*, 18(2), 285–294. <https://doi.org/10.14483/16579089.14532>
- Pastor, I. L. (2012). *Desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego en alumnos del segundo ciclo de educación infantil*.
- Pérez, M. C., Gerónimo, E. M., & Castilla, I. M. (2019). Emotional intelligence and empathy as predictors of subjective well-being in university students. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 9(1), 19–29. <https://doi.org/10.30552/ejihpe.v9i1.313>
- Poenitz, V., & Román, F. (2020). Trajectory of the Recognition of Basic Emotions in the

- Neurodevelopment of Children and Its Evaluation Through the “Recognition of Basic Emotions in Childhood” Test (REBEC). *Frontiers in Education*, 5(July), 1–15.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2020.00110>
- Puertas, P., Ubago Jiménez, J. L., Moreno Arrebola, R., Padial Ruz, R., Martínez Martínez, M. A., & González Valero, G. (2018). La inteligencia emocional en la formación y desempeño docente : una revisión sistemática. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 29, 128–142.
- RAE. (2022). *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/emoción>
- Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte. (2022). *Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte: Página de inicio*.
- Restoy, F. (2022). *Conferencia de Inteligencia Emocional en la ONU | Vivir con Inteligencia Emocional*. <https://fernandorestoyie.com/conferencia-de-inteligencia-emocional-en-la-onu/>
- Reyes, L., Céspedes, G., & Molina, J. (2017). Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK. *Tecnología Investigación y Academia*, 5(2), 237–242.
- Rodríguez, E. R., Moya Martínez, M. E., & Rodríguez Gámez, M. (2020). Importancia de la empatía docente-estudiante como estrategia para el desarrollo académico. *Dom. Cien.*, 6(2), 23–50.
- Rogel, G., Salomé, A., Andrade, G., Beatriz, I., & Bautista, R. (2022). *Analysis of the relationship between the recognition of basic emotions and other neurocognitive functions in primary school children*. 6(4), 5380–5391.
<https://doi.org/10.5489/jpsp.5015923>
- Romero Chávez, S., & Álava Barreiro, L. (2016). *Desintegración familiar y el rendimiento académico*. Universidad Técnica de Manabí.
<https://www.eumed.net/rev/cccss/2019/09/desintegracion-familiar-estudiantes.html>
- Saíenz, M. A., & Sosa, M. E. E. (2021). Educación en valores. *En Líneas Generales*, 5, 30–42. <https://doi.org/10.26439/en.lineas.generales2021.n5.5416>
- Secretaria Nacional de Planificación Ecuador. (2021). Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025. Aprobado. In *Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025* (pp. 43-48-85–90).
- Suárez, G., León González, J. L., Morales Calatayud, M., & Curbeira Hernández, D. (2019). Modelo para la formación de valores en la universidad inclusiva. *Conrado*, 15(69), 79–

88.

Tobar, N. (2014). La empatía de los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Psicología Educativa y Orientación Vocacional de la facultad de Educación, Ciencia y Tecnología en el año 2013-2014. *Universidad Tecnica Del Norte*.

Universia.net. (2018). *Quienes son los nativos digitales*.

Vega-Lugo, N., Flores-jiménez, R., Flores-jiménez, I., Hurtado-vega, B., & Rodríguez-martínez, J. S. (2019). Teorías del aprendizaje Theories of Learning. *XICUA. Boletín Científico de La Escuela Superior de Tlahuelipan*, 14(14), 51–53.

wordwall.net. (2022). *Planes de precios*. <https://wordwall.net/es/price-plans>

Wordwall.net. (2022). *Wordwall | Cree mejores lecciones de forma más rápida*. <https://wordwall.net/es>

Wordwall.net. (2023). *Características wordwall.net*. <https://wordwall.net/es/features>

World Vision Ecuador. (2022). *10 estadísticas sorprendentes acerca de la tecnología y la educación*. <https://blog.worldvision.org.ec/10-estadisticas-sorprendentes-acerca-de-la-tecnologia-y-la-educacion>

Zambrano Farias, F. J. (2017). Sociedad del Conocimiento y las TEPs. *INNOVA Research Journal*, 2(10), 169–177. <https://doi.org/10.33890/innova.v2.n10.2017.534>

ANEXOS

Anexo 1

Fotografías de aplicación in-situ de Test TECA.



Nota: Proceso de diagnóstico mediante TECA de los estudiantes del nivel media de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "General Antonio Elizalde"

Anexo 2*Fotografías de aplicación in-situ de Test REBI*

Nota: Proceso de evaluación post implementación de propuesta, mediante test REBI de los estudiantes del nivel media de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “General Antonio Elizalde”

Anexo 3

Escalas e imágenes de Test-REBI

Bloque I: Reconocimiento de emociones a través de expresiones faciales de niños

Fuente tomada de (Poenitz & Román, 2020)

Alegría (intensidad alta)



Alegría (intensidad media)



Tristeza (intensidad alta)

Pregunta #12

¿Qué siente la niña de la fotografía?



Enfado	Alegria
Asco	Tristeza
Miedo	Sorpresa

Tristeza (intensidad media)

Pregunta #10

¿Qué siente el niño de la fotografía?



Sorpresa	Alegria
Enfado	Tristeza
Miedo	Asco

Asco (intensidad alta)

Pregunta #11

¿Qué siente el niño de la fotografía?



Enfado	Sorpresa
Alegria	Tristeza
Asco	Miedo

Asco (intensidad media)



Enfado (intensidad alto)



Enfado (intensidad media)



Miedo (intensidad alta)

Pregunta #5

¿Qué siente la niña de la fotografía?



Miedo	Asco
Sorpresa	Alegría
Enfado	Tristeza

Miedo (intensidad media)

Pregunta #9

¿Qué siente el niño de la fotografía?



Miedo	Alegría
Enfado	Asco
Sorpresa	Tristeza

Bloque II: Reconocimiento de emociones a través de situaciones contextuales textuales. Fuente tomada de (Poenitz & Román, 2020)

Alegría

Pregunta #29

"Es el día de tu cumpleaños y estás abriendo los regalos"

¿Qué sientes?

Asco	Sorpresa
Miedo	Tristeza
Enfado	Alegria

Tristeza

Pregunta #28

"Tus padres se van de viaje y vas a estar una semana sin verlos"

¿Qué sientes?

Sorpresa	Miedo
Asco	Alegria
Enfado	Tristeza

Asco

Pregunta #31

"Estás de viaje en coche y pasas por una zona que huele muy mal"

¿Qué sientes?

Asco	Miedo
Tristeza	Alegria
Enfado	Sorpresa

Enfado

Pregunta #36

"Un compañero de clase le dice a la maestra que te has copiado en el examen (y no es verdad)"

¿Qué es lo primero que sientes?

Tristeza	Sorpresa
Enfado	Alegria
Asco	Miedo

Miedo

Pregunta #32

"Estás corriendo por la calle huyendo de un perro agresivo"

¿Qué estás sintiendo?

Sorpresa	Alegría
Tristeza	Miedo
Auco	Enfado