

Espacio Empatizando - Derribando barreras

Fecha de recepción: junio 2023

Fecha de aceptación: agosto 2023

Versión final: octubre 2023

Ranzoni Grignolo, Marcelo Hernán (*)

Resumen: El Espacio EMPATIZANDO tiene por objetivo principal motivar a nuestros estudiantes a desarrollar proyectos de impacto social positivo vinculándolos con instituciones o sectores de la población donde el aporte de su proyecto puede lograr una transformación significativa a una necesidad social, este espacio acompaña a los estudiantes en todo el ciclo superior de nuestra escuela. Las metodologías activas utilizadas en las aulas hacen que el aprendizaje sea significativo y convierten al estudiante en el protagonista de su propio aprendizaje y logra un valioso mejoramiento de su desarrollo como personas. Los objetivos de EMPATIZANDO están centrados en derribar barreras desde el conocimiento, además de concientizar a nuestros estudiantes, los motiva a desarrollar proyectos que involucran no sólo numerosos contenidos académicos, también competencias que ayudan en los procesos de aprendizaje como: la empatía puesta en acción, la escucha activa y la comunicación, todo esto los interpela como actores del cambio.

Palabras clave: Diversidad – empatía – proyectos – social – barreras – neurodiversidad – equidad - concientizar

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 248]

Fundamentación

Para comenzar definiré la importancia que tiene para el Espacio EMPATIZANDO la enseñanza e inspiración de la empatía. La empatía tiene un rol central en la conducta del ser humano, y particularmente en cuanto a sus correlatos sociales. Todo vínculo entre personas está sujeto al influjo de la emoción, que permite mantener íntegros los cimientos sobre los que se erige. De un modo sencillo, podría decirse que mediante la empatía trascendemos los límites de nuestra persona y nos adentramos en la experiencia del otro.

La empatía implica, al menos, tres procesos distintos: reconocimiento emocional, integración emocional y puesta en marcha de conductas congruentes. Todos se suceden de un modo lineal, de forma tal que el primero es necesario para la aparición del segundo, y el segundo lo es para la del tercero.

La primera parte del proceso es la empatía cognitiva donde se articula una visión general de lo que el otro piensa y siente; pero sin que exista todavía una implicación de tipo personal en todo ello.

Luego la empatía emocional requiere que, primero, seamos capaces de “captar” cognitivamente la experiencia ajena. Una vez alcanzado esto, se avanza a un segundo nivel de elaboración, en el que las dimensiones emocionales aparecen. En términos generales, esta forma de empatía nos dota de la capacidad para ser sensibles a lo que sienten o viven los demás, esencial para responder adecuadamente a aquello que podemos solucionar o aportar. Ambas, la empatía cognitiva y la empatía emocional, dan fruto en la verdadera virtud social de la empatía, cuando la usamos en beneficio de quienes nos rodean. Es lo que podemos denominar con más precisión solidaridad empática. Las personas que llegan a este punto dentro del proceso empático se sienten motivadas a la acción; puesto que aportan su esfuerzo por ayudar de manera incondicional, espontánea y desinteresada.

Esta dimensión de la empatía supone la culminación de un largo proceso de análisis cognitivo-emocional, transformando la intención en hechos dirigidos a derribar barreras.

Este Espacio propicia el uso de las **TIC** (tecnologías de la información y la comunicación), las **TAC** (tecnologías del aprendizaje y el conocimiento) y las **TEP** (tecnologías del empoderamiento y la participación) que son tecnologías interdependientes e independientes, que se refieren tanto a la tecnología como al conocimiento y al aprendizaje. Estas metodologías proponen que los usos que se le da a la tecnología no sean meramente instrumentales, es decir, que se limiten al simple dominio de una serie de herramientas, sino que se transformen en verdaderos aliados en la construcción del conocimiento.

Es necesario formar a los jóvenes estudiantes en habilidades, en competencias que les permitan enfrentar el mundo que hoy exige individuos preparados aptitudinalmente, para afrontar nuevos desafíos. Pero cuando hablamos de mundo, también me refiero a una sociedad que necesita ciudadanos cada vez más conscientes, más críticos, con capacidad de dar soluciones a los problemas a los que hoy nos enfrentamos.

Mencionaré las 5 categorías de habilidades que deben desarrollar los estudiantes:

Pensamiento crítico e innovación: esta habilidad hace referencia al análisis; es decir que se trata de comprender el mundo para poder interpretar situaciones, tomar decisiones o generar soluciones. Cuando analizamos, aplicamos experiencias pasadas y actuales, observaciones y razonamientos. Por su parte, en cuanto al pensamiento flexible, les provee la capacidad de adaptarse a diferentes situaciones inesperadas o problemas. Por lo tanto, quienes desarrollan esta habilidad son capaces de aprender y adaptarse rápidamente a nuevos entornos.

La creatividad es otra de las habilidades trabajadas. Es la capacidad de crear y generar soluciones alternativas a alguna situación problemática. Es una herramienta que permite desarrollar la imaginación y es ideal para solucionar e idear proyectos y “juntar el talento con la innovación, es el resultado de soluciones creativas a problemas” Por último, mencionaré la habilidad de tomar decisiones, que se refiere a la capacidad que tiene el individuo de aplicar todas las habilidades antes mencionadas para, ante una serie de posibilidades, hacer elecciones asertivas.

Inteligencia emocional: se trata de la capacidad de identificar, entender y manejar las emociones. La inteligencia emocional les permite a los estudiantes ser más empáticos, tener autorregulación y autoconciencia de las propias emociones y las de los demás, para así poder trabajar más fácilmente con otros.

Habilidades interpersonales: entre las habilidades interpersonales encontramos la comunicación oral, escrita, verbal y no verbal. Todas son indispensables para lograr buenas relaciones sociales. Por otro lado, aprender a trabajar en equipo permite que exista un buen ambiente de trabajo y tiene que ver con la capacidad de poder relacionarse, respetar y aceptar las opiniones de los demás y trabajar colaborativamente con aliados para poder llegar juntos a acuerdos y lograr objetivos. Otra habilidad importante a desarrollar es la empatía, que hace referencia a la capacidad de ponerse en el lugar del otro, de comprender que el otro tiene sus propias necesidades e intereses y respetarlas. Estamos viviendo en un mundo en el que los grupos sociales son cada vez más diversos; por lo tanto, el respeto y la empatía son banderas que debemos portar para mantener relaciones con los demás.

Habilidades intrapersonales: estas habilidades están relacionadas con la autodisciplina, la adaptación al cambio, el autoconocimiento, la perseverancia, la automotivación, la integridad y la autoestima. Se trata de que el estudiante aprenda a desarrollar las habilidades suficientes para aprender a conocerse y tener conciencia de sus fortalezas y debilidades, para optimizarlas o reforzarlas a través de un aprendizaje autónomo tanto en experiencias formales como informales. Se trata, además, de tener la capacidad de motivarse para no caer ante las adversidades y no perder el interés por alcanzar los objetivos, sin dejar de lado los valores éticos y morales.

Manejo de los medios de información: actualmente, vivimos en un mundo en el cual podemos encontrar información en casi cualquier lugar a través de cualquier medio. Por esta razón, es importante formar a los estudiantes para que tengan la habilidad de analizar la información. Esto implica la validación de su veracidad, la aplicación de un enfoque crítico sobre lo que leemos y la evaluación de su relevancia, para así compartirla a través de las diferentes herramientas. A esto se suma la ética en el uso de la tecnología, lo que implica un uso consciente de la tecnología para transferir información

o para relacionarnos con los demás. El uso ético de la tecnología significa realizar un uso positivo de ella, para lograr que se convierta en una herramienta para colaborar y mejorar la comunidad.

Objetivo general

El Espacio EMPATIZANDO tiene por objetivo principal motivar a nuestros estudiantes a desarrollar proyectos de impacto social positivo, vinculándolos con instituciones o sectores de la población donde el aporte de su proyecto puede lograr una transformación significativa a una necesidad social, este espacio acompaña a los estudiantes en todo el ciclo superior de nuestra escuela. Las metodologías activas utilizadas en las aulas hacen que el aprendizaje sea significativo y convierten al estudiante en el protagonista de su propio aprendizaje y un valioso mejoramiento de su desarrollo como personas. Los objetivos de EMPATIZANDO están centrados en derribar barreras desde el conocimiento, además de sensibilizar y concientizar a nuestros estudiantes, los motiva a desarrollar proyectos que involucran no sólo numerosos contenidos académicos, también competencias que ayudan en los procesos de aprendizaje como: la empatía puesta en acción, la escucha activa y la comunicación, todo esto los interpela como actores del cambio, que les permita contribuir al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por la Asamblea General de las Naciones Unidas.

Una de las principales premisas de EMPATIZANDO es “Primero debemos conocer y entender, sólo así podemos ser parte de la solución”.

ORT Argentina asume el compromiso de que cada alumno pueda desarrollar su potencialidad en un entorno de superación permanente y confortable, que tienda a formar ciudadanos comprometidos con la sociedad con una actitud ética y solidaria. Por su concepción pedagógica, infraestructura y recursos humanos, nuestra institución es referente en el sistema educativo nacional.

Objetivos específicos

La inclusión debe entenderse como una oportunidad para alimentarnos de la diversidad y crecer juntos con ella, porque es precisamente la diferencia la que nos aporta un pensamiento abierto, receptivo, divergente, respetuoso y crítico.

La diversidad es inherente al ser humano por lo tanto trabajamos no solo por la inclusión plena, sino fundamentalmente para que en poco tiempo podamos hablar de convivencia en la diversidad. Para ello es importante educar desde y para la diversidad.

El conocimiento, la información y la educación son las claves que allanan caminos, cualquiera sea, y en lo que refiere a diversidad es indudable que se hace más evidente. Se sostienen simultáneamente dos intencionalidades: la intencionalidad pedagógica, traccionando y mejorando la calidad de los aprendizajes en tanto se articula teoría y práctica, y la intencionalidad empática, ofreciendo una respuesta participativa a una necesidad social.

Planteamos la construcción de estrategias socioeducativas, en las que se involucre activamente diferentes actores que asuman un compromiso con la equidad de oportunidades.

El propósito de la experiencia es que los estudiantes desarrollen su empatía cognitiva, emocional y generen acciones en consecuencia, entiendan problemáticas y barreras, y puedan proponer soluciones a los mismos, se transforman en agentes activos para mejorar la calidad de vida de las personas. El espacio no se reduce a sensibilizar, quiere que aporten ideas prácticas para mejorar la inclusión y la equidad de oportunidades. Son estudiantes prosumidores, capaces de reconstruir la realidad en la que viven y pasar a la acción tras un proceso de reflexión crítica y creación colectiva. Tienen la ocasión de conocer cuatro territorios en los que las personas con discapacidad tienen que abrirse camino derribando barreras: el ocio, la educación, la accesibilidad universal y el empleo. Analizarlos y reconstruirlos desde su punto de vista es el reto planteado.

Metodología de trabajo en el aula

Las diferentes acciones y metodologías que se llevan a cabo durante el cada ciclo lectivo en el marco de EMPATIZANDO buscan desarrollar estrategias asertivas.

Todos nuestros estudiantes trabajan con Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que les permite adquirir conocimientos y competencias a través de la elaboración de proyectos que den respuesta a problemas de la vida real.

A partir de un problema concreto y real, esta metodología garantiza procesos de aprendizaje más didácticos, eficaces y prácticos y permite al estudiante desarrollar competencias complejas como el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración y la resolución de problemas. Nos da la oportunidad de identificar los diferentes ritmos de aprendizaje de un grupo y/o estudiante y atender a ello con propuestas que abarcan varios grados de complejidad. Los docentes son quienes se ocupan de crear los escenarios de aprendizaje adecuados a las potencialidades y necesidades de los estudiantes. Asimismo, ejercen de guías y orientadores mientras éstos desarrollan su proyecto.

“Primero debemos conocer y entender, sólo así podemos ser parte de la solución”, para ello se organizan al iniciar cada ciclo lectivo jornadas de sensibilización, concientización y motivación para nuestros estudiantes que están en la etapa de ideación de sus proyectos, con organizaciones referentes con las que trabajamos habitualmente.

Estas jornadas se desarrollan durante toda una mañana y se dividen en tres etapas, una primera etapa plenaria para todos los estudiantes, donde se le da un marco a que significa la experiencia socioeducativa del Espacio EMPATIZANDO, cuales son las características y beneficios de desarrollar proyectos de impacto social positivo y se hace una introducción a temas que se abordan curricularmente como: diversidad, diseño universal, neurodiversidad, diversidad funcional, apoyos activos, discapacidad e inclusión plena, siempre desde una mirada social, que se resignifican cuando las instituciones y colectivos, reafirman su necesidad.

Al cierre del plenario realizamos una actividad de transmisión de experiencias significativas: estudiantes más avanzados y alumnos cuentan con un espacio para exponer de qué se trató su proyecto de impacto social años anteriores, cómo surgió la idea, cómo llevaron

adelante el diseño, como capitalizaron los errores en el proceso de aprendizaje, y la solución a determinada problemática, ante sus compañeros que están iniciando el trabajo por proyecto. Es una jornada de aprendizaje activo que promueve la reflexión en los estudiantes más avanzados y motiva e involucra a los estudiantes que recién comienzan esta experiencia. Una jornada mágica donde aquellos que ya tuvieron la experiencia de realizar proyectos vinculados a la diversidad e inclusión transmiten sus vivencias académicas y fundamentalmente emocionales.

La segunda etapa consiste en diferentes talleres con especialistas y representantes de organizaciones e instituciones que desarrollan una introducción a la temática y cuáles son las barreras a las que se enfrentan las personas que forman parte de ese colectivo (adultos mayores, deportes adaptados, salud mental, neurodiversidad, diversidad funcional, etc.). Los estudiantes eligen en cuál de ellos participar. Al cierre de cada uno de estos paneles se genera un espacio de preguntas por parte de los estudiantes.

En la tercera etapa los estudiantes exponen las ideas que surgieron en cada uno de los paneles y se debaten validan con los representantes de las organizaciones.

Otra metodología que utilizamos actualmente, es a través del aprendizaje por descubrimiento. Bajo la aplicación de esta técnica, los estudiantes en vez de recibir los contenidos de una forma pasiva, los reciben de forma más participativa. Se crean y diseñan las condiciones óptimas para que estos descubran los conceptos y sus relaciones de una forma activa. Los estudiantes investigan y trabajan contenidos como: diversidad funcional, neurodiversidad, discapacidad, facilitadores y barreras en el ámbito de la discapacidad, Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación (SAAC), usabilidad y usabilidad web, accesibilidad universal, herramientas de evaluación de accesibilidad web, estándares y legislación sobre accesibilidad en Argentina, diseño centrado en el usuario, directrices de la WCAG (Web Content Accessibility Guidelines), etc.

Todos estos contenidos tienen como objetivo el diseño universal que dirige sus acciones al desarrollo de productos y entornos de fácil acceso para el mayor número de personas posible, sin la necesidad de adaptarlos o rediseñarlos de una forma especial.

“Nada sobre nosotros, sin nosotros”, es el lema acuñado por el movimiento a favor de los derechos de las personas con discapacidad. Es una expresión que comunica la idea de que ninguna decisión que influya sobre las personas debe hacerse sin su participación.

Durante la etapa de ideación de sus proyectos los estudiantes interesados en desarrollos de impacto social, son acompañados por el docente y se coordinan las primeras reuniones en grupos reducidos con organizaciones, fundaciones, profesionales o grupos referentes de cada temática, para escuchar sus propuestas y demandas, y luego darles forma o proponer ideas o barreras a derribar desde el conocimiento. Son encuentros sumamente ricos donde se genera una sinergia que propicia ganancias para todos los actores involucrados. Este primer encuentro es donde se definen las expectativas, es importante que ambas partes sean realistas y evalúen la viabilidad para evitar frustración a futuro. Para ello

es de vital importancia tener en cuenta los siguientes aspectos: Contenidos curriculares específicos, conocimientos adquiridos e ideas previas de los estudiantes, dónde se implementarán, facilidad de aplicación, recursos disponibles y tiempo de aplicación.

Aplicar el Pensamiento de Diseño (Design Thinking) que nace de la práctica de los diseñadores y su método para resolver problemas y satisfacer a sus usuarios. Aplicado a la educación, este modelo nos permite identificar con mayor exactitud los problemas, generar ideas, resolver problemas creativamente y ampliar el horizonte en términos de soluciones.

Durante el desarrollo de los proyectos tienen lugar diferentes acciones: Estudiantes de años más avanzados cooperan y colaboran con contenidos académicos de sus compañeros de años inferiores, vinculados a accesibilidad y diseño universal. Este espacio propicia el trabajo colaborativo y respetar la diversidad nos lleva a una educación crítica, significativa y participativa. En el aprendizaje colaborativo en esta etapa, es más importante el proceso de aprendizaje en sí mismo que el resultado de la tarea. Representantes de las organizaciones, fundaciones, profesionales o grupos referentes acompañan con muy buena predisposición y solvencia durante el desarrollo de los mismos ya sea a través de reuniones virtuales o presenciales coordinadas por su docente y envío de materiales de consulta y referencia. Los docentes referentes en las temáticas de accesibilidad universal y diseño UX trabajan con cada grupo diferentes herramientas y metodologías, con el objeto de entender las motivaciones y necesidades del usuario para así mejorar su experiencia. Aprenden los lineamientos para hacer interfaces más usables y más accesibles.

En esta instancia utilizamos el Aprendizaje Basado en el Pensamiento (Thinking Based Learning), enseñarles a contextualizar, analizar, relacionar, argumentar, convertir información en conocimiento y desarrollar destrezas del pensamiento.

Durante el ciclo lectivo realizamos diferentes actividades educativas diseñadas a partir de la experiencia, como participación en jornadas o encuentros por la inclusión, donde nuestros estudiantes pueden realizar actividades vivenciales y dinámicas de sensibilización, con la finalidad de naturalizar la discapacidad y perderle el temor por el desconocimiento que hay sobre ella. Algunos ejemplos: actividades con silla de ruedas donde los estudiantes se sientan y comienzan a dominarla realizando actividades como encestar una pelota en un aro de básquet, recorridos con obstáculos. También con un bastón blanco y tapándole los ojos les enseñan a manejarlo y a reconocer obstáculos con él, también se puede encontrar información en sistema Braille y Lengua de Señas Argentina – LSA.

Para nosotros el uso del aprendizaje vivencial como metodología, persigue un desarrollo integral de los estudiantes como consecuencia de un aprendizaje experiencial en el que se ponen en juego diversos conocimientos, además de distintas dimensiones, sociales, culturales, psicológicas y de personalidad.

Finalizado el periodo regular curricular y luego de la correspondiente evaluación de los contenidos académicos involucrados por parte del equipo docente, cada

grupo de estudiantes realiza los testeos de usabilidad y accesibilidad con los usuarios para los cuales se realizó, que son quienes nos pueden dar respuesta sobre la eficacia, eficiencia y satisfacción del producto. Y valida los resultados de su proyecto con la institución, organización, profesional o grupo referente que lo acompañó durante todo el desarrollo.

Para EMPATIZANDO, todo aprendizaje tiene como objetivo la adquisición de conocimiento, el desarrollo de habilidades y la solidificación de hábitos de trabajo. El Aprendizaje Basado en Competencias representa un conjunto de estrategias para lograr esta finalidad.

Al cierre del ciclo lectivo cada año tiene lugar la Maratón de EMPATIZANDO que permite vincular a los estudiantes, con todas las organizaciones del ámbito civil en relación a sus proyectos de impacto social positivo. Así mismo este espacio se constituye en un encuentro de diversas instituciones que produce ricos intercambios entre las mismas. En el evento nuestros estudiantes, exponen sus proyectos, desarrollados de manera curricular durante su ciclo escolar, promoviendo una actitud activa y colaboradora hacia la inclusión efectiva de las personas con discapacidad, ante los representantes de numerosas organizaciones, fundaciones y grupos que trabajan por la inclusión, con la intención de recibir sus devoluciones para escalar y mejorar sus proyectos y compartir nuevas ideas a desarrollar a futuro para seguir derribando barreras.

Rango etario al que se destina el proyecto

El Espacio EMPATIZANDO involucra a todos los estudiantes del ciclo superior de ambas sedes de la Ciudad de Buenos Aires y el modelo educativo de ORT Argentina en Rosario, estudiantes entre 14 y 18 años.

Resultados obtenidos

Es muy difícil elegir algunos proyectos para representar esta experiencia de aprendizaje y mostrar su alcance y grado de impacto positivo en todos los actores involucrados.

Basket on wheels: Es un juego con perspectiva social, tiene el objetivo de dar a conocer el básquet adaptado. “Basket on wheels trata de simular un entrenamiento de básquet adaptado, en el cual el jugador tiene que pasar distintos obstáculos, que se presentan en la vida real del jugador de básquet adaptado, pero claramente están más exagerados para que el juego sea más dinámico y divertido”, dijo Tathiana Pansowy Poggi (17 años) una de las desarrolladoras.

Contaron con el asesoramiento y acompañamiento de Fernando Ovejero, jugador de la selección argentina de básquet sobre silla de ruedas.

LectO: Un editor de textos, para personas con dislexia. Esta aplicación tiene más de 15.000 usuarios diferentes de 35 países de habla hispana. Desde el principio del desarrollo contaron con el apoyo de Microsoft y la ONG Disfam. En 2020 ganaron dos de los Premios Sadosky, patrocinados por la Cámara de Software de Argentina y reconocidos en el 2021 por la prestigiosa Fundación Varkey.

BlindMath: Consiste en una calculadora científica modular personalizable para que personas con discapacidad visual puedan desarrollarse cómodamente en el mundo de la matemática. Ésta calculadora podrá combinar distintos módulos, a elección del usuario, que cada uno brindará ayuda en un área diferente, integrando la utilización de una matriz de botones con las teclas en Braille, display de alto contraste, micrófono, parlante y display de resultados en Braille. Así, tenemos un producto accesible, inclusivo y adaptable que brinda una nueva posibilidad a las personas con discapacidad visual.

Este desarrollo recibió diferentes distinciones durante el ciclo 2022: en el Concurso Nacional de Innovaciones - INNOVAR una iniciativa pionera que fomenta la innovación y premia a quienes se atreven a inventar, diseñar y desarrollar productos y servicios a nivel federal, organizado por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación de Argentina; de parte de ASAERCA, la Asociación Argentina de Profesionales de la Discapacidad Visual; de parte de La Biblioteca Argentina para Ciegos (BAC) y de la Agencia Nacional de Discapacidad (ANDIS).

Demi: Es una aplicación para adultos mayores con deterioro cognitivo, estimulando el reconocimiento de personas de su entorno y de objetos en general, que refuercen las capacidades de memoria. Contaron con el asesoramiento y acompañamiento de la Dra. Florencia Tartaglino especialista en el tema e investigadora del CONICET.

Evaluación y resultados de la implementación

EMPATIZANDO tiene diferentes dimensiones de impacto en los estudiantes de acuerdo a sus intereses y niveles de empatía alcanzados, todos aquellos que desarrollan proyectos de impacto social positivo, lo hacen por decisión propia, por convicción, no es por obligación. Para nosotros es muy importante la motivación que lleve a los estudiantes al desarrollo de sus producciones y traccione el aprendizaje.

Luego de la implementación y sistematización del Espacio EMPATIZANDO en las escuelas la cantidad de proyectos vinculados a producir un impacto positivo en la sociedad va creciendo significativamente año a año.

Desde que se sistematizó el espacio de aprendizaje trabajan con nosotros en la sensibilización, concientización y acompañamiento activo a los estudiantes en los diferentes proyectos, representantes de más de 20 organizaciones, instituciones o profesionales referentes, voy a citar algunos a modo de ejemplo: el Programa de Concientización de CILSA - O.N.G. por la inclusión, el grupo TGD padres CABA, grupo de padres autoconvocados de Argentina en pos de una mejor calidad de vida para sus hijos con TEA, ASDRA – Asociación Síndrome de Down de la República Argentina, DISFAM – Dislexia y Familia, CEDICAS - Centro de día laboral, Institución Fátima, etc.

Como siempre le transmito a mis estudiantes, EMPATIZANDO es un círculo virtuoso, donde cada uno de los actores que intervienen: estudiantes, docentes, directivos, familias, organizaciones del ámbito civil, la escuela, destinatarios de los proyectos y acciones, entre otros, interactúan y se potencian positivamente, “todos ganamos”.

En el marco del Espacio EMPATIZANDO las escuelas incuban proyectos de cooperación en donde una alianza entre diferentes actores –educativos y sociales-, el estudiante se enfrenta a un problema social con propuestas basadas en la innovación, y obtiene como resultado beneficios directos para la población afectada, a la vez que refuerza exponencialmente el aprendizaje. Todas nuestras acciones se alinean con la visión de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).

Conclusión

A modo de cierre y conclusión este espacio genera numerosos beneficios en nuestros estudiantes: facilita la sintonía emocional, las personas empáticas conectan rápidamente con los demás consiguiendo que las relaciones interpersonales mejoren, nos ayuda a ser más objetivos y justos, mantener la ecuanimidad, ayuda a ir más allá del prejuicio aparente y a comprender a la persona desde una perspectiva mucho más integral, nos describe como personas respetables y respetuosas, la mejor manera de ganarse el respeto de los demás es mostrándolo nosotros mismos, aún a pesar de nuestras posibles divergencias con los puntos de vista que exponen nuestros interlocutores, mejora la autoestima y estimula el aprendizaje, sentir que provocamos un efecto positivo en los demás funciona como un poderoso reforzador personal.

Además, el ejercicio empático nos permite aprender de la visión ajena, enriqueciendo el prisma de la realidad con perspectivas diferentes, transmite generosidad, aquellas personas que demuestran empatía se orientan a la colaboración y gozan de mayor éxito en sus grupos de referencia. Funcionan como brillantes catalizadores del cambio a la hora de influir en los demás para alcanzar objetivos comunes, consolida las relaciones profesionales y las mantiene en el tiempo, obrar empáticamente aumenta la fortaleza de los vínculos.

Referencias bibliográficas

- Barrón Ruiz, Angela (1993): *Aprendizaje por descubrimiento. Análisis crítico y reconstrucción teórica*. Salamanca. Amarú
- Cepeda Dovala, Jesús Martín, (2001), *Modelo curricular basado en competencias de la Universidad Autónoma del Noreste*, Saltillo, Coahuila, México. Universidad Autónoma del Noreste
- Convención sobre los derechos de las Personas con Discapacidad (2006) <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/140000-144999/141317/norma.htm>
- Cuff, B.M., Brown, S., Taylor, L. y Howat, D. (2016). *Empathy, a Review of the Concept. Emotion Review*, 8(2), 144-153
- Design Thinking* « Design Thinking for Educators. » (2017) N.p., n.d. Web. 14 Mar.
- Escarbajal Frutos, Andrés; Mirete Ruiz, Ana Belén; Maquilón Sánchez, Javier; Izquierdo Rus, Tomás; López Hidalgo, Juana Isabel; Orcajada Snchez, Noelia; Sánchez Martín, Micaela. (2012). *La atención a la diversidad: la educación inclusiva*
- Espinosa Mosqueda, Rafael, Rodríguez Venegas, Roberto y Olvera Maldonado, Ma. Guadalupe (2017):

- El uso de las TIC, TAC, TEP, para desarrollar competencias empresariales y comunicativas en los estudiantes universitarios*, Revista TECSISTECATL, n. 21 (junio 2017). En línea: <http://www.eumed.net/rev/tecsistecat1/n21/tic-tac-tep.html>
- Filippetti, Vanessa Arán, López, Mariana B., & Richaud, María Cristina. (2012). Aproximación Neuropsicológica al Constructo de Empatía: Aspectos Cognitivos y Neuroanatómicos. *Cuadernos de neuropsicología*, 6(1), 63-83
- Formación por competencias (2019): Reto de la educación superior. *Revista de Ciencias Sociales* (Ve), vol. XXV, núm. 1. Universidad del Zulia
- Heyes, Cecilia (2018) *Empathy is not in our genes*, *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, Volume 95, Pages 499-507, ISSN 0149-7634
- Latorre Iglesias, Edimer Leonardo (2018) - *Las TIC, las TAC y las TEP: innovación educativa en la era conceptual/ Edimer Leonardo Latorre Iglesias, Katherine Paola Castro Molina, Iván Darío Potes Comas – Bogotá: Universidad Sergio Arboleda*. P. 96
- Llorente, I., Domènech, X., Ruiz, N., Selga, I., Serra, C., & Domènech-Casal, J. (2017). *Un congreso científico en secundaria: articulando el aprendizaje basado en proyectos y la indagación científica*. Investigación en la Escuela, 91, 72-89. Recuperado de <http://www.investigacionenlaescuela.es/articulos/R91/R91-5>
- Majó Masferrer, Francesca; Baqueró Alòs, Montserrat. (2014) *8 ideas clave. Los proyectos interdisciplinarios*. Barcelona: Graó
- Mariño Castellano, Juana T. y Calzado Lilian (2005) *Aprendizaje creativo – vivencial y desarrollo de la autoevaluación de los profesores en Cuba*. La Habana. Academia
- Nolte, John (2008): *The Human Brain: An Introduction To Its Functional Anatomy, 6th edition*, Mosby.
- Perkins, D. N., & Swartz, R. (1991). *The Nine Basics of Teaching Thinking*. In A.Costa, J.
- Bellanca & R. Fogarty (Eds.), *If minds matter: A forward to the Future, Vol. II, pp.53-9*. Palatine, IL: Skylight Publishing, Inc.
- Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado (2012), vol. 15, núm. 1, pp. 135-144 *Asociación Universitaria de Formación del Profesorado Zaragoza*, España
- Simone G. Shamay-Tsoory, Judith Aharon-Peretz, Daniela Perry, Two systems for empathy (2009): a double dissociation between emotional and cognitive empathy in inferior frontal gyrus versus ventromedial prefrontal lesions, *Brain*, Volume 132, Issue 3, Pages 617–627
- Tajudin, N. M.; Zamzami, Z.; Othman, R. (2019). *Thinking-Based Learning Module for Enhancing 21st Century Skills*. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering* (IJITEE), Volume-8, Issue-6S4, pp. 397-401
- Vergara Ramírez, Juan José. Aprendo porque quiero (2015): *el aprendizaje basado en proyectos* (ABP), paso a paso. Madrid: SM.
- Vignemont, F. y Singer, T. (2006). *The empathic brain: How, when and why? Trends in Cognitive Sciences*, 10(10), 435-441
-
- Abstract:** EMPATIZANDO Space's main objective is to motivate our students to develop projects of positive social impact by linking them with institutions or sectors of the population where the contribution of their project can achieve a significant transformation of a social need. This space accompanies students throughout the entire upper cycle of our school. The active methodologies used in the classrooms make learning meaningful and make the student the protagonist of their own learning and achieve a valuable improvement in their development as people. The objectives of EMPATIZANDO are focused on breaking down barriers from knowledge, in addition to raising awareness among our students, it motivates them to develop projects that involve not only numerous academic contents, but also skills that help in the learning processes such as: empathy put into action, active listening and communication, all of this challenges them as actors of change.
- Keywords:** Diversity – empathy – projects – social – barriers – neurodiversity – equity – raise awareness
- Resumo:** O principal objetivo do Espaço EMPATIZANDO é motivar nossos alunos a desenvolver projetos de impacto social positivo, vinculando-os a instituições ou setores da população onde a contribuição de seu projeto possa alcançar uma transformação significativa de uma necessidade social. ao longo de todo o ciclo superior da nossa escola. As metodologias ativas utilizadas nas salas de aula tornam a aprendizagem significativa e tornam o aluno protagonista de sua própria aprendizagem e alcançam uma melhoria valiosa no seu desenvolvimento como pessoas. Os objetivos do EMPATIZANDO estão focados em quebrar barreiras do conhecimento, além de conscientizar nossos alunos, motiva-os a desenvolver projetos que envolvem não apenas inúmeros conteúdos acadêmicos, mas também habilidades que auxiliam nos processos de aprendizagem como: empatia colocar em ação, escuta ativa e comunicação, tudo isso os desafia como atores de mudança.
- Palavras-chave:** Diversidade – empatia – projetos – sociais – barreiras – neurodiversidade – equidade – sensibilizar
- (*) **Ranzoni Grignolo, Marcelo Hernán.** Líder del espacio educativo y social "Empatizando" y docente de las materias Tecnologías de la información en las especializaciones del ciclo superior, Humanidades, Tecnología de la información y la comunicación y Gestión de las organizaciones en las Escuelas de ORT Argentina