

## Relación entre el juego del rol con el desarrollo de la empatía en niños de escuela a nivel elemental

Raquel Santiago Rodríguez  
Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico

---

**RESUMEN:** Este ensayo examina, a partir de la literatura, la empatía existente entre los estudiantes de las escuelas con sus compañeros de estudios. También persigue propiciar literatura inherente a los posibles beneficios del juego de rol para lidiar con la violencia y estimular el desarrollo de la empatía a las autoridades pertinentes en un intento de mejorar el clima de violencia en las escuelas y, sobre todo, en Puerto Rico. **PALABRAS CLAVE:** Juego de rol, empatía, teatro, juegos teatrales, psicología escolar.

---

A lo largo de la historia, los seres humanos han tenido la necesidad de expresar sus sentimientos y pensamientos. Esa necesidad de manifestar sus deseos funciona como característica inherente al ser humano y, al pasar el tiempo, ha creado una serie de mecanismos organizacionales que descansan sobre un andamiaje de elementos performativos. Estos elementos responden a un carácter teatral y están presentes en toda sociedad, no importa lo compleja o simple que esta sea.

El juego de rol es una actividad lúdica en la que los participantes interpretan o asumen un papel o rol en una historia cuyo final no es conocido. En un juego de rol los jugadores asumen el papel de unos personajes que se ven enfrentados a una variedad de aventuras, creadas por otro participante, al cual se le asigna la responsabilidad, generalmente,

## Relación entre el juego del rol con el desarrollo de la empatía

de Director de Juego. El director de juego delinea los cimientos de una historia y los jugadores la van moldeando, añadiendo elementos a través de las ejecuciones que llevan a cabo sus personajes a medida que la trama se va desarrollando. La finalidad del juego es llegar hasta el final del relato, desentrañando el misterio, liberando a la doncella cautiva, desenmascarando al traidor o matando al malévolo dragón, etc. (Hitchens & Drachen, 2008). Los juegos de rol permiten cumplir esa fantasía que muchos seres humanos han experimentado alguna vez al presenciar alguna proyección de cine.

La finalidad del juego de rol es brindar la oportunidad de que se asuma un papel (como el actor en la película) pero, a diferencia de una película, el guion de la situación que los jugadores interpretan no es rígido. Del mismo modo, la naturaleza flexible del juego admite que las acciones, las palabras y la actuación puedan variar a medida que la historia va progresando. En dicho juego se presenta un sistema parecido al de tiradas de dados que ofrezca, en cierta medida, un grado de aleatoriedad a las probabilidades de triunfo en las acciones. Dentro del juego de rol y a diferencia de una obra de teatro estrictamente hablando, donde existe un guion por el cual regirse, la interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como en una representación teatral. Cada jugador delinea el carácter de su personaje de acuerdo con sus propios criterios y, durante una partida de juego, se expondrá las diferentes situaciones que le puedan surgir decidiendo, en el momento, las acciones de este personaje (es decir, improvisando).

A pesar de la similitud con otros ejemplos de juegos, es de gran relevancia explicar la diferencia existente entre los juegos de rol y

cualquier otro tipo de juego. Hasta la fecha, en casi todos los juegos conocidos (ajedrez, Monopolio, etc.) el objetivo final, aparte de la diversión, se enfoca en la victoria de un jugador con relación a los demás participantes. En contraposición, en los juegos de rol se sustituye la concepción de competición por la de colaboración. Los jugadores, además de interpretar a su personaje, tienen la responsabilidad de cumplir con una misión. Otra característica crucial es que en casi todos los juegos de rol no hay triunfadores o perdedores sino grupos o equipos. En Puerto Rico, se sugiere que hasta el momento no hay suficiente evidencia de que este tipo de juego haya tenido un fuerte arraigo en la juventud.

Por su parte, la voz empatía, proveniente del griego *ἐμπαθής* (emocionado), se define como la competencia cognitiva de advertir, en un ambiente común, lo que otro ser humano puede sentir. También es descrita como la capacidad de ponerse en los zapatos de otra persona. Dependiendo del enfoque, la empatía, su procedencia y sus causas llegan a analizarse de formas distintas. Al mismo tiempo, a dicho concepto se le ha asociado con diferentes creencias, hipótesis y especulaciones.

Aristóteles (384 a.c.) consideraba que los individuos eran unos seres políticos; es decir, sociales: viven en grupos familiares, clanes, grupos y manadas llamadas aldeas, villas, urbes o países y sienten la necesidad de juntarse con otros semejantes para poder realizarse como entes sociales. Gardner (1943), por otra parte, dentro de la teoría de las inteligencias múltiples relaciona este concepto directamente con la inteligencia interpersonal. Diversas líneas de pensamientos psicológicos postulan que la mente humana tiene en común sensaciones y sentimientos. La única diferencia entre dos seres humanos es el momento en el que se muestran

## Relación entre el juego del rol con el desarrollo de la empatía

dichos sentimientos, desencadenando emociones que inducen a actuar. El hecho de que un individuo no experimente un momento o alguna situación dada de la misma manera que otra persona se debe a razones educativas, predisposiciones genéticas y condicionantes hormonales que encarrilan distintamente los estímulos. Debido a esto, se deduce que la empatía es ejecutable en una persona capaz de razonar acerca de sí mismo, justipreciar sus sentimientos y discernir acerca de otros individuos sin ser proclives a justificar sus propios deseos.

Cuando se habla de los conceptos de empatía e identificación, Freud (1856) manifiesta que el animal humano tiene el afán de identificarse para construir su estructura personal. Esa estructura, denominada como *ello*, *yo* y *super-yo*, tiene el fin de evitar la ansiedad que ocasiona no tener desarrollada la personalidad. Este proceso resulta más fácil al modelar nuestra conducta en comparación con la de otra persona. Freud afirma que el éxito de nuestras identificaciones durante la infancia ayuda al individuo a adquirir un sentido de su propia identidad. Sin embargo, advierte que esta identificación puede ser sana o patológica. La distinción entre las dos descansa en que la sana es cuando se alcanza el punto de vista de la otra persona haciendo, por ende, la relación más cooperativa y armoniosa con los otros. No obstante, cuando se percibe una identificación patológica, el propio yo queda absorbido en el ajeno o, por el contrario, el sujeto no pueda abandonar su rígido campo de referencia, temiendo que la proximidad a los otros pueda dañarle.

Posteriormente, la teoría de Role-Taking de Mead (1863) incorpora al estudio de la empatía la importancia de la influencia de los factores sociales y las relaciones interpersonales. A diferencia de Freud (1856),

que entiende que el mayor peso es el subconsciente y los aspectos no-verbales, los canales de comunicación de este proceso empático son cognitivos y no están a expensas de la imaginación. Ahondando con mayor detalle, se trata de sentir lo que siente el otro, pero de un modo más cognitivo que emocional. En dicha teoría, se aprende a simpatizar con otros y a asistirles tomando sus actitudes ya que no es la persona del otro lo que deseamos, sino sus ideas, así como la imagen que estos tienen de los demás para comprenderlos y anticiparnos a ellos. Simultáneamente, ayuda a las personas a auto-comprendernos de un modo más óptimo ofreciendo como ejemplo claro de esto el lenguaje.

En cuanto a la empatía en la niñez, Minzi (2008) encontró que la empatía predice la conducta prosocial en la niñez media y se ha observado que los seres humanos empáticos son menos agresivos por su sensibilidad emocional y su capacidad para comprender las consecuencias potencialmente negativas para sí mismo y los otros que se pueden derivar de la agresión. Por tanto, la empatía aparece negativamente relacionada con la conducta agresiva y positivamente relacionada con la conducta prosocial. En consideración a esto último, la empatía incluye procesos cognitivos y experiencias afectivas y significa tanto una respuesta predominantemente de comprensión acerca de cómo se siente la otra persona como una comunión afectiva.

Según Vygostky (1934), los infantes internalizan las señales y signos de la cultura de varias formas, pero sobre todo por la mediación de sus propias experiencias de donde surge ese conocimiento que se establece en la zona de aproximación. Es decir, un espacio cognoscitivo entre lo

## Relación entre el juego del rol con el desarrollo de la empatía

biológico y lo social en donde dichas experiencias permiten establecer influencias significativas.

Precisamente este ensayo examina, a partir de la literatura, la empatía existente entre los estudiantes de las escuelas con sus compañeros de estudios. También persigue propiciar literatura inherente a los posibles beneficios del juego de rol para lidiar con la violencia y estimular el desarrollo de la empatía a las autoridades pertinentes en un intento de mejorar el clima de violencia en las escuelas y, sobre todo, en Puerto Rico.

Según se desprende de un estudio llevado a cabo en Puerto Rico por Luna (2001), el patrón de riesgo de actos vandálicos y violencia en las escuelas del país va acrecentándose en todas las áreas geográficas. A pesar de ello, la realidad del problema no es reciente ya que el Departamento de Educación en Puerto Rico había descrito el problema de vandalismo, criminalidad y de costo económico que implica para Isla desde el año escolar 1982-83. Por tal motivo, conocer las características del estudiante propenso a realizar actos de violencia y cuáles posibles áreas o focos son generadores de violencia se convierte en una necesidad de estudio. Máxime, cuando la escuela, la comunidad y el gobierno desean y quieren lograr el éxito de todos estos jóvenes. Por ello, es indispensable la cuantificación del problema y el uso de pruebas tales como la mediación sociopsicológica y de historial académico para conocer la habilidad, su potencial y su conducta de los estudiantes.

Raquel Santiago Rodríguez

## **Juego de rol y el planteamiento del teatro como medio de ejecución**

Pina (2006) explica en su libro que el juego dramático puede ser una excelente herramienta para desaprender la violencia. Según él, el conjunto de juegos de dramatización se utiliza con el objetivo de reflexionar sobre los conflictos y la manera en la cual las personas interactúan con otros seres humanos para que, de esta forma, aprendan a cooperar. Por otro lado, el término paz tiene su origen con la transformación de los individuos mediante la reflexión y la comunicación que en muchas ocasiones es lograda mediante la ejecución de expresiones artísticas como el teatro. El teatro facilita dinámicas lúdicas que ayudan a practicar una educación en valores y a profundizar en la idea de la paz mediante el conocimiento mutuo, la solidaridad y el respeto.

Sin embargo, nuestra sociedad compleja, cambiante y propensa a la homogenización produce problemas en las relaciones con uno mismo, con el otro y con el mundo en su totalidad. Por tal motivo, se requiere la adquisición de técnicas compensadoras de estas necesidades y de planteamientos holísticos que ayuden a que los seres humanos se conozcan internamente. Además, el conocimiento de tales herramientas desembocará en la práctica del trabajo grupal de forma cooperativa, al desarrollo de la autoestima y de la creatividad mediante un proyecto común. Todo ello se persigue y se engloba en el taller de dramatización, es decir, aprender a ser, no solo a estar, creando y creyendo en lo que hacemos.

## Relación entre el juego del rol con el desarrollo de la empatía

Asimismo, se plantea al teatro como una forma de juego, ya que la raíz del teatro está en el juego y, en su sentido más amplio, surge de modo natural en la actividad lúdica del niño: *el juego de la simulación, del como si...* El teatro, en su esencia, es una clase de juego que consiste en detener el tiempo y volver a plantear situaciones en un contexto mágico. El teatro como el juego brinda conocimiento a través de la emoción y, a su vez, el juego dramático se convierte en un medio de liberación de la agresividad y para la canalización de conflictos. Este medio, también, es una fuente de conocimiento de una realidad múltiple y compleja que puede servir para conocer al niño.

Por otra parte, de acuerdo con el libro recopilado por Al-les (2006), la percepción que las personas tienen de los demás individuos influye muchísimo en la concepción que estos se forjan de ellas mismas, o sea, de lo que son y de lo que pueden llegar a ser. Por ejemplo, en las situaciones en que existe racismo, los estereotipos determinan no solo la convivencia intercultural sino la misma identidad de la persona inmigrante. Esta situación es resaltable ya que Jordán (2003) afirma que las actitudes de los maestros y las expectativas de éxito escolar que tienen del alumnado de origen extranjero será decisivo para la carrera académica del calificado como inmigrante. Consecuentemente, las actitudes con respecto a los seres humanos categorizados como diferentes pueden llegar a ser muy sutiles e inconscientemente prejuiciosas por el desconocimiento reinante y en muchas instancias influyen en las relaciones interpersonales y las convierten en un factor de exclusión.

En consonancia con lo antes expuesto de juegos de dramatización y de la percepción, se vuelve pertinente demostrar la importancia de

interpretar correctamente las señales de nuestro interlocutor y de comprender la manera en que las percepciones de otros, en particular las primeras impresiones, influyen sobre las relaciones interpersonales. Es por esta razón que en situaciones donde existe el racismo y la xenofobia, por ejemplo, en la escuela se presenta el juego de rol como una alternativa para que los demás estudiantes y, en este caso los maestros, se ubiquen en la posición de los estudiantes inmigrantes. Por consiguiente, mediante esta técnica entiendan lo que estos experimentan y logren desarrollar empatía hacia los mismos.

### **Relación entre el juego de rol y la empatía según diversas investigaciones**

En torno a la investigación en el ambiente escolar, González, Solovieva y Quintanar (2009) presentan que actualmente la neuropsicología aporta a la elaboración de métodos útiles para la solución de problemas del desarrollo en una muestra de preescolares. En dicho artículo se constató los resultados de la aplicación del método de juego de roles en una población colombiana de 48 niños entre los 5 y 6 años de una institución educativa regular privada, con el fin primordial de formación del pensamiento reflexivo (aunque directamente no cuantificó la empatía). El estudio concluyó que los niños que participaron en la investigación mejoraron significativamente en las diferentes áreas contempladas: a) mejoramiento en la actitud hacia el aprendizaje, b) aumento en la participación en clase, c) interés y motivación amplia frente a la actividad escolar, d) efecto emocional positivo, e) vínculos sociales entre los niños,

## Relación entre el juego del rol con el desarrollo de la empatía

f) desarrollo de la habilidad para trabajar conjuntamente en busca de un objetivo y g) incremento en la riqueza léxica.

Una investigación de mayor resonancia y que puede tener un rol protagónico en poblaciones como la puertorriqueña puede ser una similar a la adaptación argentina de la escala de Davis (1980) para medir la variable empatía la cual se identifica en su versión en inglés como The Interpersonal Reactivity Index (IRI). En una investigación en España (Carrasco, Delgado, Barbero, Holgado & del Barrio, 2011) se explica que en el modelo propuesto por Davis los ítems se agrupan en cuatro subescalas de 7 ítems cada contenidas de la siguiente forma: (a) toma de perspectiva (se mide intento del sujeto por ponerse en el lugar del otro); (b) fantasía (igual a la subescala previa procura medir la tendencia del sujeto a identificarse y ponerse en el lugar de otros pero en el imaginario de la ficción del cine, la literatura, etc.); (c) preocupación empática (para la misma se mide la respuesta del sujeto en cuanto a sentimientos de compasión, lástima y cariño por otros, en especial en momentos de dificultad o angustia); (d) malestar personal (en esta última, los ítems contenidos están dirigidos a evaluar la ansiedad y malestar que el sujeto manifiesta si es testigo de experiencias negativas acontecidas a los demás).

Según este instrumento, la empatía no es otra cosa que elaborar e iniciar procesos cognitivos de comprensión tales como entender necesidades, sentimientos y problemas ajenos. Igualmente, dicha herramienta resalta que la adopción de perspectivas (ponerse en lugar del otro y responder correctamente a sus reacciones emocionales) son características intrínsecas de la empatía (Eisenberg, Morris, McDaniel & Spinrad, 2009). En síntesis, la Escala de Empatía de Davis, si bien

## Raquel Santiago Rodríguez

conserva en la muestra argentina su estructura básica, indicando que el modelo multidimensional propuesto por Davis se conserva, presenta diferencias en algunos de sus ítems, principalmente en cuanto al significado que le otorgan los sujetos.

Tal y como se ha definido en secciones previas en este trabajo investigativo, el juego de roles es un fenómeno tan diverso que va desde juegos digitales hasta juegos de mesa convencionales. Aunque el concepto no es tan fácil de definir, el mismo se caracteriza por el universo específico donde se concibe la historia del mismo, la narrativa, los participantes y la interacción originada en el desarrollo del juego. Según la literatura, el juego de roles puede ser dividido y funcionar en tres ramas: el juego de mesa o tablero, la representación de un rol por una persona en un espacio similar al teatro y los juegos digitales (Arjoranta, 2011).

De acuerdo con Belman y Flanagan (2010), los juegos son particularmente convenientes en la enseñanza debido a la naturaleza de su dinámica. Estos autores han planteado la posibilidad de redirigir el juego desde un enfoque de entretenimiento a uno educativo. Por tal razón, han ideado un proyecto en el cual se asesora a estudiantes interesados en el desarrollo del juego a que conciban juegos que enaltezcan los valores humanos como la tolerancia, equidad y justicia. El mismo es llamado Values at Play (VAP) bajo el cual se han podido concebir juegos que han impactado positivamente a los jugadores en fomentar un comportamiento más altruista. El juego de roles tiene éxito en esto ya que permite el involucramiento y en cierta manera, no es una situación que se observa, sino que se vive.

## Relación entre el juego del rol con el desarrollo de la empatía

Por otro lado, en el Juego del Dictador, Edele, Dziobek y Keller (2013) sostienen que solo una pequeña parte piensa en beneficio económico personal contrario a una mayoría que se sacrifica para ayudar a otros. En este caso se ha llegado a la conclusión de que en este juego se predispone un carácter altruista y este tipo de carácter se ha asociado positivamente con la empatía (Batson, 1991; Dovidio, Piliavin, Schroeder & Penner, 2006; Eisenberg & Miller, 1987; Pavey, Greitemeyer, & Sparks, 2012). En correspondencia con lo discutido, cuando se recolectó las reacciones a un juego denominado Participatory Chinatown, que busca enlazar y cultivar vínculos de vecindad y pertenencia a esta comunidad de 56 acres situada en la ciudad de Boston, Massachusetts (Estados Unidos) se estableció certeramente el desarrollo de la empatía. En el estudio, los jugadores (la muestra era de 48 jugadores) respondieron en promedio lo que “piensan sobre sus roles” y “sobre sus necesidades”. Por consiguiente, este tipo de juego tuvo como consecuencia el crecimiento de un sentido de conciencia de la importancia de los problemas que aquejan a su comunidad y permitió ver a la misma desde otra perspectiva, ampliando el conocimiento de las necesidades del vecindario (Gordon & Schirra, 2011).

En otro ejemplo de la función didáctica de los juegos, Graham y Gosling (2013) comentan que cuando las características de los jugadores del juego son afines a atributos como el altruismo o la empatía, estos objetivos son alcanzados. Según se desprende de los resultados de una investigación concebida por ellos, los jugadores que entraron al juego de World of Warcraft con ánimo simplemente de socializar indicaron sentirse luego del juego más abiertos, conscientes y estar más dispuestos a buscar soluciones diplomáticas, todos rasgos afines a un sentido de empatía. En

contraposición, los sujetos participantes del juego con características muy competitivas, con ansias de llegar a niveles altos en el mismo, tendieron a ser bajos en cultivar una consciencia y renuentes a ceder o llegar a acuerdos.

Vollhardt y Staub (2011) informan de un entorno parecido, pero no igual a la dinámica del juego de rol donde las personas que han tenido eventos de tristeza, angustia o han vivido desastres naturales tiene una disposición mayor a ayudar a otros. De igual manera, las personas que identifican poseer actitudes prosociales y humanitarias no lo piensan a la hora de proceder a auxiliar al que lo requiere. Subsecuentemente, este comportamiento considerado en el proyecto comandado por Vollhardt y Staub provocó la concepción de la empatía anhelada que se persigue en el juego de roles. Por ende, las circunstancias del juego de roles intentan replicar situaciones reales como las vividas por estos individuos.

Respecto al comportamiento en niños y que señalaba el efecto de la variable género en un estudio clásico de los años 70, Staub (1971) empleó una metodología que dividió el experimento en dos procedimientos utilizando a 75 niños/niñas de 5 años de edad. En la primera, se creaba un escenario conveniente que lograra que niños del grado de kindergarden fueran capaces de ayudar a otros ubicados en cuartos a cierta distancia una vez reconocían momentos de tensión. En los procedimientos, el niño que brindaba la ayuda era el que representaba el rol mientras que el recipiente de la misma dejaba sentir su parecer (inducción). Según los resultados del procedimiento, las niñas respondieron mejor a la petición de ayuda a los sonidos de tensión en relación a los niños ( $p < 0.01$ ). Por otra parte, en la otra situación se localizaba a un niño que simulaba estar en condiciones

## Relación entre el juego del rol con el desarrollo de la empatía

de pobreza al lado de otro con dulces y observar si compartían los mismos. En este caso, los niños fueron los que mayormente compartieron la bolsa de dulces ( $p < 0.01$ ).

Análogamente a las conclusiones anteriores relacionadas con el modo de actuar en función del género Brehm, Powell y Coke (1984) encontraron hallazgos similares. En su estudio, niños de primer grado se dividieron en dos grupos de acuerdo con unas instrucciones diferentes: de tipo empático (donde se les pidió que imaginaran ser otra persona) y de tipo neutral (donde se les pidió que escucharan a otra persona). Luego de recibir las indicaciones y someterse a unas evaluaciones estadísticas, se resaltó que los varones tendieron a ser más cooperadores que las féminas.

Otra de las variables, además del sexo, que influyó en el comportamiento altruista/empático en un grupo de niños fue el de la edad. A base del diseño de Rushton y Wiener (1975), que utilizó una batería de medidas y pruebas (entre ellas, la técnica del juego de rol) en 30 niños de 7 años edad y 30 niños de 11 años de edad (con una distribución igual en términos de género para cada grupo) en una comunidad de clase media de Londres (Inglaterra), se pudo constatar que los niños mayores tuvieron mayor disponibilidad de ayudar a otros que los de una edad más baja. Los autores subrayan que esta diferencia es probablemente producto de las diferencias cognitivas y de desarrollo de los dos estratos de edad.

Estos datos llaman la atención, no solo por su importancia de la relevancia de la variable edad, sino que deduce la necesidad de fomentar en los niños más pequeños la urgencia de inyectar y poner en práctica el concepto de empatía y no atrasar el aprendizaje de la misma para acogerla después de alguna experiencia dañina.

## Conclusiones

La literatura revisada no pudo establecer una constante en la posible preponderancia del juego de rol en el desarrollo de la empatía de forma generalizada. Sin embargo, esta realidad no descarta la misma, sino que se aduce a las referencias consultadas ser insuficientemente sólidas (en términos de investigaciones realizadas y en un ambiente adaptado a los desafíos del siglo XXI) para poder cumplir con el postulado de consistencia.

De los hallazgos de esta revisión de literatura o estudios de casos sí se puede resaltar la existencia de un cuerpo de literatura interesada que ha afirmado que la empatía abunda en la vida de los niños. Entre los temas de mayor frecuencia se encontraron: (1) la presencia y/o falta de empatía, (2) la influencia de la familia, el maestro o de la música en el desarrollo de empatía (3) el impacto en niños con autismo y entre otras temas que se circunscriben al tema ya masivamente enunciado (Campbell et al., 2015; Deschamps, Schutter, Kenemans & Matthys, 2015; Jamshidi, 2015; Netten et al., 2015; Peck, Maude & Brotherson, 2015; Rabinowitch, 2015; Rueda, Fernández-Berrocal & Baron-Cohen, 2015; Sierksma, Thijs & Verkuyten, 2015; Stevens, Dudek, Nash, Koren & Rovet, 2015; Troop-Gordon, 2015). Es relevante, entonces, dejar establecido que la literatura académica no ha dejado marginado el tema de la empatía en niños y adultos, sino que no procura el concepto de Juego de Rol como uno de prioridad al momento de diseñar los estudios.

En el campo del desarrollo e innovación concerniente al Juego de rol se reconoce la ausencia de una definición precisa de lo que conlleva el

## Relación entre el juego del rol con el desarrollo de la empatía

concepto. En conformidad con Hitchens y Drachen (2008), durante el pasar de los años el mercadeo y la evolución de los programas ha avanzado tanto que en muchas instancias es muy distante a lo que era cuando salió Dungeons & Dragons. Por lo tanto, esta investigadora puede inferir que el desconocimiento del alcance que ha tenido esta dinámica haya trastocado la forma de definirla y, razonablemente, se encuentre en un punto semi-olvidado como tema de estudio.

Esta descripción, aparte de lo resumido con antelación, ha podido tener en perspectiva estudios de los cuales se desprende al término altruismo como inherente al comportamiento que persigue o puede fundamentar el juego de roles en los sujetos. Es decir, si se profundiza en las conclusiones de los artículos, primordialmente, de los autores Edele, Dziobek y Keller (2013) y Vollhardt (2009), el sentimiento de altruismo fue inexorablemente asociado con la empatía y en contextos o ambientes sencillamente replicables por el juego de roles.

Sin embargo, los pocos estudios registrados en este trabajo académico y que utilizan precisamente a niños de escuela elemental han concluido científicamente un comportamiento empático luego de ejercer actividades propias al juego de rol. En los informes detallados anteriormente, se desglosa actitudes que dan a entender preocupación y consideración por parte de esos niños/niñas ante el dolor o cualquier atmósfera rodeada de circunstancias negativas.

Debido a la dinámica investigativa que caracteriza a la misma, no se puede dejar pasar desapercibida que en dos de los estudios enfatizados en el apartado anterior (Brehm, Powell & Coke (1984) y Staub (1971)) fue evidente la diferenciación por género en la forma de socorrer a los

compañeros. En ambos eventos, las féminas respondieron a la ayuda ante estímulos fuertes (sonidos) mientras que los varones aprovecharon las situaciones de mayor pasividad para exteriorizar su predisposición a ayudar.

Un posible esclarecimiento lo provee el artículo de Christov-Moorea, Simpson, Coudé, Grigaityte, Iacobonia & Ferrari (2014) que promulga, otra vez ante la falta de estudios, que los neonatos femeninos establecen el contacto con sus madres, a orientar rostros y voces, a llorar y comunicarse mejor socialmente si se compara con los varones. Estos episodios inciden en una formación de la empatía, pero, simultáneamente, existe la oportunidad de redirigir destrezas más sensibles y especialidades lo que permite que el neonato femenino sea capaz de evaluar su situación y pronunciarse de la manera más oportuna. Por lo tanto, es interesante especular que las niñas fueron más cuidadosas antes de salir en el auxilio de alguien. Igualmente, los investigadores llaman la atención de que mientras más grande sea el niño/niña su predisposición empática adquiere una mayor cantidad de capas cognitivas que con toda probabilidad resuelve el estudio de Rushton y Wiener (1975) en Inglaterra.

Como bien se puede apreciar la literatura existente que respalda el juego del rol con el desarrollo de la empatía en los niños de escuela a nivel elemental es escasa y procedente los años 70 y 80 de la pasada década. Esta literatura analizada también ha vinculado el concepto de altruismo con el de empatía, dejando claro que la existencia de una depende de la otra y por motivo de las referencias escasas en esta descripción se postula que el ambiente donde el altruismo se origina es uno que fácilmente puede ser representado en un Juego de roles acercando, entonces, la posible

Relación entre el juego del rol con el desarrollo de la empatía correlación indirectamente. En la actualidad, ante los informes de violencia en las escuelas, son múltiples los beneficios a nivel social y emocional que traerían a la comunidad estudiantil el juego de rol debido a que los estudiantes podrían saber lo que siente un compañero.

## Referencias

- Al-les, R. (2006). *Juegos para la educación intercultural*. Editorial Paidós.
- Arjoranta, J. (2011). Defining Role-Playing Games as Language-Games. *International Journal of Role-Playing*, 1(2), 3-17. Recuperado de <http://www.marinkacopier.nl/ijrp/wp-content/issue2/IJRPissue2-Article1.pdf>
- Balzer, M. (2011). Immersion as a prerequisite of the didactical potential of role-playing. *International Journal of Role-Playing*, 2, 32-43.
- Batson, C. D. (1991). *The altruism question: Toward a social psychological answer*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Belman, J., & Flanagan, M. (2010). Designing games to foster empathy. *International Journal of Cognitive Technology*, 14(2), 5-15.
- Berenson, N. (2010). *Creatividad: El Comportamiento lúdico*. Boston, MA: Pearson.
- Bonilla, C. (2009). *Bases Neurobiológicas de la Conducta Psicológica*. Madrid: Marcia.
- Borboncho, A. (2011). *Empatía*. California: Pearson Education.
- Brehm, S. S., Powell, L. K., & Coke, J. S. (1984). The effects of empathic instructions upon donating behavior: Sex differences in young children. *Sex roles*, 10(5-6), 405-416.

Raquel Santiago Rodríguez

- Burgos, R. (2012). *Historia del Teatro*. Madrid: Pearson.
- Campbell, L., Stanley, O. (1966). *Notación de los diseños cuasiexperimentales*. México, DF: Horta.
- Campbell, C., Horlin, C., Reid, C., McMichael, J., Forrest, L., Brydges, C., & Anderson, M. (2015). How do you think she feels? Vulnerability in empathy and the role of attention in school-aged children born extremely preterm. *British Journal of Developmental Psychology*, 33(3), 312-323.
- Carrasco, M., Egido, B. D., García, M. I. B., Tello, F. P. H., & Gándara, M. V. D. B. (2011). Propiedades psicométricas del interpersonal reactivity index (IRI) en población infantil y adolescente española. *Psicothema*, 23(4), 824-831.
- Christov-Moore, L., Simpson, E., Coudé, G., Grigaitytea, K., Iacoboni, M. & Ferrari, P. (2014). Empathy: Gender effects in brain and behavior. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 46 (2014) 604–627.
- Colodonci, J. (2009). *Modelo QuadraQuinta*. Belmont, CA: Océano.
- Deschamps, P. K. H., Schutter, D. J. L. G., Kenemans, J. L., & Matthys, W. (2015). Empathy and prosocial behavior in response to sadness and distress in 6-to 7-year olds diagnosed with disruptive behavior disorder and attention-deficit hyperactivity disorder. *European child & adolescent psychiatry*, 24(1), 105-113.
- Dovidio, J. F., Piliavin, J. A., Schroeder, D. A., & Penner, L. A. (2006). *The social psychology of helping behavior*. New Jersey, NJ: Lawrence Erlbaum.
- García, T. (2005). *La investigación Científica*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Eaves, E. R., Sherman, K. J., Ritenbaugh, C., Hsu, C., Nichter, M., Turner, J. A., & Cherkin, D. C. (2015). A qualitative study of changes in expectations over time among patients with chronic low back pain

## Relación entre el juego del rol con el desarrollo de la empatía

seeking four CAM therapies. *BMC complementary and alternative medicine*, 15(1), 12.

Edele, A., Dziobek, I., & Keller, M. (2013). Explaining altruistic sharing in the dictator game: The role of affective empathy, cognitive empathy, and justice sensitivity. *Learning and individual differences*, 24, 96-102.

Eisenberg, N., & Miller, P. A. (1987). The relation of empathy to prosocial and related behaviors. *Psychological bulletin*, 101(1), 91-119.

Eisenberg, N., Morris, A. S., McDaniel, B., & Spinrad, T. L. (2009). Moral cognitions and prosocial responding in adolescence. En R.M. Lerner & L. Steinberg (Eds.), *Handbook of adolescent psychology* (pp. 229–265). New York: John Wiley & Sons.

Fisher, M. J., & Marshall, A. P. (2009). Understanding descriptive statistics. *Australian Critical Care*, 22(2), 93-97.

Gordis, L. (2004). *Epidemiology*. USA: Elsevier/Saunders.

Gordon, E. & Schirra, S. (2011, June). Playing with empathy: digital role-playing games in public meetings. In *Proceedings of the 5th International Conference on Communities and Technologies* (pp. 179-185). ACM.

Graham, L. T., & Gosling, S. D. (2013). Personality profiles associated with different motivations for playing World of Warcraft. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(3), 189-193.

Hitchens, M. & Drachen, A. (2008). The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*, 1(1), 3-21.

Jamshidi, K. (2015). The Facilitative Effects of Families on the Development of Empathy in Children: A Family Systems Theory Perspective. *Applied Psychology*, 3(11), 70-86.

Raquel Santiago Rodríguez

- Luna, E. (2001). Estudio comparativo, correlacional sobre los efectos de la violencia escolar en el rendimiento de los graduados de escuelas superiores. *El Sol*, 14(2), 24-29.
- Mead, C. M. (2011). Role Taking. *Psicología Científica*, 19(26), 15-18.
- Minzi, A. (2008). La evaluación de la empatía en población infantil argentina. *Mi SciELO*, 30(24), 34-36.
- Moreno, B., Solovieva, R., Quintanar, P. (2009). La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares. *MiSciELO*, 31(25), 20-16.
- Moreno, S. (1914). *Role Playing*. Madrid, España: Ediciones Pirámide.
- Netten, A. P., Rieffe, C., Theunissen, S. C., Soede, W., Dirks, E., Briaire, J. J., & Frijns, J. H. (2015). Low Empathy in Deaf and Hard of Hearing (Pre) Adolescents Compared to Normal Hearing Controls. *PloS one*, 10(4).
- Pavey, L., Greitemeyer, T., & Sparks, P. (2012). "I Help Because I Want to, Not Because You Tell Me to" Empathy Increases Autonomously Motivated Helping. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 38(5), 681-689.
- Peck, N. F., Maude, S. P., & Brotherson, M. J. (2015). Understanding Preschool Teachers' Perspectives on Empathy: A Qualitative Inquiry. *Early Childhood Education Journal*, 43(3), 169-179.
- Pina, E. (2006). Tengamos el drama en paz. *Efora*, 12(15), 24-28.
- Rabinowitch, T. C. (2015). How, Rather Than What Type of, Music Increases Empathy. *Empirical Musicology Review*, 10(1-2), 96-98.
- Rueda, P., Fernández-Berrocal, P., & Baron-Cohen, S. (2015). Dissociation between cognitive and affective empathy in youth with Asperger Syndrome. *European Journal of Developmental Psychology*, 12(1), 85-98.

## Relación entre el juego del rol con el desarrollo de la empatía

- Rushton, J. P., & Wiener, J. (1975). Altruism and cognitive development in children. *British Journal of Social and Clinical Psychology, 14*(4), 341-50.
- Smoker, T. (2013). Theories of Learning. *Deciso, 30*(11), 47-52.
- Staub, E. (1971). The use of role playing and induction in children's learning of helping and sharing behavior. *Child Development, 805-816*.
- Stevens, S. A., Dudek, J., Nash, K., Koren, G., & Rovet, J. (2015). Social perspective taking and empathy in children with fetal alcohol spectrum disorders. *Journal of the International Neuropsychological Society, 21*(01), 74-84.
- Thompson, C. B. (2009). Descriptive data analysis. *Air medical journal, 28*(2), 56-59.
- Tomayo, M. & Tomayo, D. (2011). Modelos sobre la investigación cuasiexperimental. *Efora, 14*(17), 13-16.
- Troop-Gordon, W. (2015). The Role of the Classroom Teacher in the Lives of Children Victimized by Peers. *Child Development Perspectives, 9*(1), 55-60.
- Vollhardt, J. R., & Staub, E. (2011). Inclusive altruism born of suffering: the relationship between adversity and prosocial attitudes and behavior toward disadvantaged outgroups. *American Journal of Orthopsychiatry, 81*(3), 307.
- Vollhardt, J. R. (2009). Altruism born of suffering and prosocial behavior following adverse life events: A review and conceptualization. *Social Justice Research, 22*(1), 53-97.
- Wigodski, H. (2001). *Estadística* (10<sup>ma</sup> ed.). México: Pearson Education. (Publicación original 2003).