

P r o f e s o r e s   y

e s t u d i a n t e s

c o m o   a c t o r e s :

e l   a u l a

c o m o   e s c e n a r i o





## La actuación como medio de desarrollo social

Conviene entonces hacer una conceptualización de lo que es la actuación desde el punto de vista social y lúdico, a fin de identificar algunos conceptos y finalidades útiles para desarrollar la perspectiva planteada. En su obra *Todos somos actores sociales* (2014), el sociólogo y artista Nicolás Milanesi propone una descripción de la sociología del actor desde dos aspectos: la teoría basada en el abordaje de los actores sociales en diferentes escalas (las relaciones de poder) y la aplicación de los conceptos de las personas sobre sí mismas y sobre otros actores sociales. A fin de aclarar el propósito de la sociología del actor, Milanesi señala que es una herramienta útil para desarrollar habilidades y estrategias para la supervivencia en entornos complejos, desde una perspectiva de singularidad de la persona que realiza la actuación.

Por su parte, Goffman advierte sobre las diferencias que se presentan en los términos y alcances del escenario teatral y la vida real: en un escenario teatral se muestran hechos que son parte de la ficción, o adaptaciones de la realidad sujetas a la imaginación y el pensamiento o sentimiento de algún autor; pero la vida no se comporta de la misma manera, ya que esta presenta hechos reales y no hay lugar a ensayos. En otras palabras, en la vida real no hay estudio de libretos ni práctica previa, solamente el desempeño puro, o, en ciertos momentos, la improvisación. Sobre el número de participantes de cada escenario, Goffman señala que en el escenario “real” se fusionan los roles de todos los actores con el auditorio: el público es el conjunto de quienes actúan y quienes observan.

## La actuación como actividad pedagógica

La puesta en escena corresponde al juego de roles y se utiliza como práctica pedagógica. Es desarro-

llada por autores como Mario de Prado, quien destaca los postulados de Pérez Reverte:

El juego de rol como tal, avanzado, consiste en un universo alternativo creado por la imaginación, donde la inteligencia, la inventiva, la capacidad de improvisación, son fundamentales. Los juegos de rol bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. (citado en De Prado, 2010, pp. 58-59).

Refiriéndose a otros autores, como Giménez y Ortiz Castells, De Prado señala beneficios adicionales de esta práctica para la actividad educativa, entre ellos: acceso al conocimiento de forma significativa, enriquecimiento del vocabulario, desarrollo de la empatía y la tolerancia, mejoramiento de la socialización, generación de pensamiento crítico y fomento del trabajo colectivo y la colaboración.



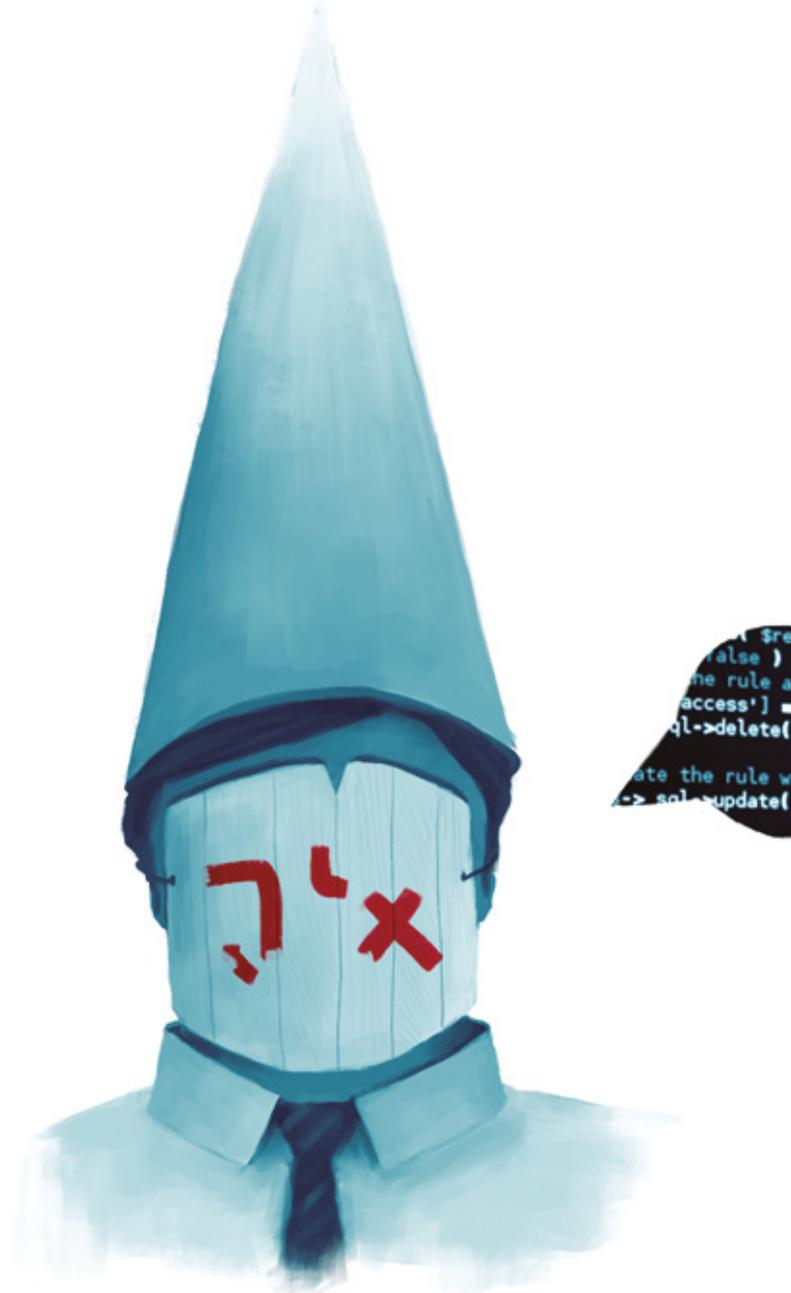
La Universidad El Bosque se rige por una normatividad académica y pedagógica clara; en esa medida, es necesario determinar la articulación del juego de rol con estas regulaciones y considerar los postulados del modelo biopsicosocial y cultural (Bpsc) identificados en el Proyecto Educativo de Programa (PEP) de Ingeniería de Sistemas (Parra *et al.*, 2015). A partir del concepto de *sistema* como conjunto de elementos interrelacionados entre sí que cumplen un fin común, se determina que el ingeniero de sistemas, para producir los proyectos y soluciones que la comunidad exige (*artefactos*), debe tener en cuenta las interrelaciones y efectos que estos puedan tener sobre el espacio físico o lugar (*medio*) en donde se plantea su adopción, y la manera como esta lo afecta. Igualmente, debe sopesar las consecuencias de su implementación sobre las conductas de los miembros de la sociedad (*hábitos*) y el conjunto de normas formales e informales por las que dicha sociedad se rige (*creencias*).

Cabe resaltar los tres últimos componentes del modelo Bpsc: *medio*, *hábitos* y *creencias*. Dicho en otras palabras, el entorno profesional y laboral en que el estudiante de ingeniería de sistemas se desenvolverá en su quehacer, por la importancia que tiene dentro de su formación. Dicho entorno está constituido por aquellas personas y grupos sociales (empresarios, comunidades, organizaciones, etc.) para quienes este futuro profesional desarrollará proyectos y soluciones de *software*. En esa medida, es necesario que el estudiante desarrolle las habilidades y destrezas que le permitan percibir e interpretar correctamente las necesidades del entorno, diseñar y construir el artefacto adecuado para responder a tales necesidades, y medir el posible impacto de su implementación.

## La actividad de actuación en las asignaturas de desarrollo de *software*

En la estructura curricular del programa de Ingeniería de Sistemas se encuentran varias cátedras de desa-

**“... es necesario que el estudiante desarrolle las habilidades y destrezas que le permitan percibir e interpretar correctamente las necesidades del entorno...”**



rollo de soluciones de *software*, con diferentes niveles y enfoques según su ubicación en el plan de estudios y sus propósitos académicos y de formación profesional. Sin embargo, todas tienen un hilo conductor en cuanto a sus objetivos de aprendizaje, entre los que se destacan los siguientes:

- Desarrollar habilidades para diseñar, implementar y evaluar sistemas informáticos que solventen necesidades de un contexto determinado.
- Desarrollar habilidades que aseguren la capacidad de identificar, plantear y resolver problemas en un contexto específico, para proponer proyectos de ingeniería (...) con una actitud crítica, investigativa y de búsqueda, para lograr impactos positivos en su entorno. (Parra *et al.*, 2015, pp. 9-10)

Como parte de las actividades de aprendizaje consignadas en el sílabo de estas asignaturas, se encuentra la elaboración de proyectos de aula en los que los estudiantes desarrollan programas de software, cuya complejidad, tamaño, condiciones y requerimientos de desarrollo y presentación del producto final varían según la asignatura. Estos deben ser sustentados por los estudiantes realizando una presentación y/o demostración y respondiendo las preguntas del profesor y, eventualmente, de otros estudiantes. La actividad finaliza con la retroalimentación y evaluación que hace el profesor.

El autor del presente artículo ha aplicado los conceptos de juego de rol mediante la ejecución de papeles explícitos. En el aula de clase convertida en escenario (sala de juntas), el profesor desempeña los roles empresariales de cliente y director de tecnología de cada grupo de estudiantes, y estos desempeñan los roles de proveedores y/o ingenieros de desarrollo. La actividad, que recibe el nombre de “Teoría de los Sombreros”, consiste

en la evaluación de la presentación y sustentación de un producto de clase mediante la actuación de varios roles desempeñados de forma razonablemente convincente por el profesor. Cada sombrero es un rol específico con características distinguibles para generar convicción en los estudiantes, quienes a su vez asumen el rol de contraparte del rol o roles que el profesor desempeña.

## Puesta en escena de la evaluación de un proyecto de clase: observaciones y análisis

Para ilustrar los conceptos de las perspectivas de interacción que Goffman (1981) establece, se presenta una definición resumida a continuación:

- Fachada: parte de la actuación de la persona que opera de forma regular y establecida para definir su situación con respecto a sus observadores.
- Medio: ambientación o utilería del escenario en que se hace la actuación
- Apariencia: estímulos que informan sobre el estado social de quien actúa.
- Modales: estímulos que informan sobre cómo se desempeñará quien actúa.
- Características: conjunto de comportamientos y actitudes que la sociedad asocia con el rol de quien actúa.
- Realización dramática: expresión de signos, cualidades y rasgos de lo que desea transmitir quien actúa.
- Idealización: aparentar ser mejor de lo que se es, adoptar una pose para aumentar la credibilidad.
- Mantenimiento del control expresivo: tener actitudes, gestos o expresiones no verbales que sostengan la impresión inicial de la actuación, o que no la diluyan, ante un público escéptico.
- Tergiversación: lo que transmite el actuante puede conducir a engaños y generar conclusiones equivocadas.

- Mistificación: restringir el contacto entre público y actor –mantenimiento de la distancia social– para generar un temor reverente en el público.
- Realidad y artificio: las actuaciones reales se ven como algo que no ha sido construido expresamente; las actuaciones creadas, como algo artificial.

De acuerdo con las anteriores definiciones y su aplicación a la evaluación de los proyectos de clase por el autor de este artículo, se presentan a continuación los resultados y expectativas de la interacción profesor-estudiante, en el ejercicio de sus respectivos roles (o con los sombreros relativos al papel que están desempeñando) en las asignaturas “Programación 1”, “Ingeniería de Software 1” e “Ingeniería de Software 2”.

Tabla 2. *Interacción teatral entre profesor y estudiantes de las asignaturas de desarrollo de software para la evaluación de proyectos de clase*

Nota: Convenciones:

INTERACCIÓN: SOMBREROS DEL PROFESOR / Cliente (o Gerente General) (1) / Director de Tecnología (2)

SOMBREROS DE LOS ESTUDIANTES / Proveedores o expositores del producto de *software* (3) / Ingenieros de Desarrollo (4)

Medio	1	El profesor se ubica en una silla del frente del salón para ver la exposición. No utiliza el computador asignado. Tiene un portátil con la rúbrica de calificación.
	2	Los estudiantes utilizan los computadores y el proyector del salón para su presentación. Cada grupo determina la organización de las sillas, según su criterio
Apariencia	1	Su indumentaria no cambia. Su expresión facial es de severidad, y su mirada es inquisidora por momentos.
	2	No llevan ropa formal, corbata y/o vestido (no se les ha solicitado esto). Su expresión es de expectativa o algo de miedo, por desconocer qué ocurrirá.
Modales	1	El tono de voz es ligeramente más alto. Expresa frases cortantes por momentos, y puede interrumpir la presentación para formular preguntas.
	2	El tono de voz es el mismo que utilizan como estudiantes. Sus expresiones verbales no cambian. Intentan cuidar sus modales, pero no siempre lo logran.
Características	1	Sabe lo que quiere del producto que está “comprando”. No tiene tiempo para reuniones largas. (3) Es experto en la tecnología con que cuenta su empresa. No tiene tiempo, vive estresado.
	2	Preparan los elementos y parámetros de la sustentación (exposición, demostración, respuesta a preguntas). (3) Preparan los detalles del desarrollo de software realizado. Son quienes tienen las destrezas específicas para ello. (4)

Realización dramática	1	Utiliza las manos de forma expresa para manifestar su pensamiento y su conformidad o no con lo que escucha. Puede ponerse de pie con las manos a la cintura, sin chaqueta. Señala con los dedos para enfatizar o indicar algo o a alguien. (3) Se recuesta en la silla mirando la proyección. Junta las yemas de los dedos. Expresa sus conceptos con un aire de soberbia y superioridad. (4)
	2	Pueden mostrar una risa nerviosa, trabarse al momento de exponer o responder, o manifestar sorpresa ante algunas respuestas del rol del profesor. En ciertas ocasiones reaccionan negativamente; en otras, solo asienten a lo que indica el rol del profesor.
Idealización	1	Aprovecha el léxico y la experiencia profesional para expresar su verdad de forma convincente, con frases cortas y/o preguntas que pueden ir más allá de lo que su contraparte conoce. (3) Utiliza su experiencia técnica y profesional para expresar conceptos y/o refutar ideas. Emplea términos técnicos y/o en inglés que tal vez no son del conocimiento de quien escucha. (3)
	2	Tienen mejor léxico y habilidades para expresarse en público. Tienen cierto manejo de expresiones polite frente a cuestionamientos y/o actitudes cortantes. (3) Expresan de manera directa y simple los conceptos técnicos solicitados y/o desarrollados en el producto de <i>software</i> . (4)
Mantenimiento del contorni expresivo	1	No salirse del personaje. Si el estudiante formula preguntas al profesor, hacerle una indicación del sombrero que este está utilizando. Conservar la postura tanto como sea posible según la circunstancia.
	2	Intentar estar en el personaje y tener presente el rol del profesor. Preguntar explícitamente con qué rol del profesor se está interactuando.
Tergiversación	1	Confundir o mezclar los roles, no establecer o manifestar qué rol se está desempeñando.
	2	Verse confundido por no saber el rol exacto del profesor en un momento dado y/o no ser consciente de que se está desempeñando un rol definido.
Mistificación	1	Garantizar el personaje haciendo énfasis en la expresión corporal y denotando que se está en el rol. No ceder a las expresiones, chistes o reclamos del estudiante al profesor.
	2	Reforzar su rol y su actuación frente a expresiones generadas por el rol del profesor que puedan suscitar tensión.
Realidad y artificio	1	Apoyo en la descripción de los roles. El profesor intenta entrar en el personaje al 100 % y presentar una actuación convincente.
	2	El estudiante intenta (alentado o reforzado por el profesor) estar en el rol que ostenta y/o hacerlo valer con su actuación.

Analizando todos estos elementos de la puesta en escena, se observa que la reacción de los estudiantes durante la ejecución de la actividad varía según el semestre y la capacidad de asimilación del rol. En los semestres iniciales (de primero a tercero), la actitud de la mayoría tiende a ser reactiva porque se les dificulta entrar en el papel o porque entienden la actividad como una evaluación académica más, dejando de lado el sentido de la interacción y los roles por representar; por eso se comportan de forma reactiva, o guardan silencio frente a las respuestas o diálogos planteados por el profesor en su rol. Cuando esta circunstancia se presenta, el profesor debe recordarles a los estudiantes en qué consiste la actividad, así como realizar el ademán de la postura o del cambio de sombrero con las manos, para que ellos vuelvan a entrar en el papel que les corresponde.

En los estudiantes de semestres superiores se observa que, en su mayoría, asimilan en mejor forma su rol y lo preparan, en conjunto con los entregables y con los temas que deben sustentar. Esto puede entenderse porque han tenido un mayor recorrido sobre los contenidos de las asignaturas del plan de estudios y los temas de formación más profundos del quehacer profesional, lo que les da conocimiento y conciencia de los diferentes cargos que pueden ocupar dentro de la pirámide organizacional, además de programadores (labor que aprenden desde los primeros semestres): ingenieros de desarrollo de *software*, arquitectos de *software*, gerentes de proyectos, directores de tecnología, etc. Sin embargo, en ocasiones los estudiantes se quedan sin argumentos ante ciertas preguntas o comentarios del personaje del profesor, y prefieren asentir o darle la razón, por desconocimiento o falta de preparación y/o experiencia laboral.

Finalmente, con respecto al profesor y el aula de clase se observa que en ocasiones puede complicarse la puesta en escena del profesor para afianzar el

“... El **desenvolvimiento social de cualquier persona es más que un desempeño de actividades e interacciones entre individuos para lograr objetivos y propósitos según la preparación recibida o la experiencia adquirida...**”

rol en que se encuentra, ya que no existe como tal un bastidor (*backstage*) donde se cambie literalmente de vestuario para entrar en el siguiente rol; por eso recurre al gesto del “cambio de sombrero” para que el rol del estudiante entienda con quién está interactuando. En cuanto al escenario, este debe ser adaptado por quienes intervienen en la escena en una porción del salón, en las filas del frente, ya que el resto de los estudiantes siguen siendo auditorio y se mantienen en su lugar y su rol.

## Conclusiones

El desenvolvimiento social de cualquier persona es más que un desempeño de actividades e interacciones entre individuos para lograr objetivos y propósitos según la preparación recibida o la experiencia adquirida: es una puesta en escena donde se presenta una obra, con personas que realizan una actuación basada en roles definidos según su actividad y posición. A través del ejercicio de esas habilidades histriónicas y de la exhibición de su fachada, en términos de Goffman, la persona se presenta ante la obra de su ejercicio personal y profesional. Esta perspectiva justifica la incorporación al quehacer docente de los juegos de rol y las representaciones teatrales como herramientas de simulación de la realidad, para que los estudiantes hagan en varios semestres una inmersión en el ambiente laboral, experiencia que por diferentes razones tal vez no pueden percibir de primera mano.

Habiendo valorado la experiencia, se toman como lecciones aprendidas las falencias que se han presentado para perfeccionar la identificación de los roles del profesor, y la utilidad de elaborar guiones teatrales para que los estudiantes sepan de forma explícita cuál es su rol y cómo deben actuar. Esto sin quitarles a uno y otros la capacidad de improvisar que enriquece toda la actividad. ◆



### Referencias

- De Prado, M. G. y García, V. A. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 56-84. Recuperado de [http://campus.usal.es/~revistas\\_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7450/7466](http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7450/7466)
- Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Trad. H. B. Torres Perrén y F. Setaro). Recuperado de [https://www.academia.edu/6339548/Goffman\\_Erving\\_La\\_presentacion\\_de\\_la\\_persona\\_en\\_la\\_vida\\_cotidiana](https://www.academia.edu/6339548/Goffman_Erving_La_presentacion_de_la_persona_en_la_vida_cotidiana)
- Milanesi, N. (2014). *Todos somos actores sociales: Sociología del actor*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>.
- Parra, N., Sabogal G., López, O., García, L., Montaña, J. y Castillo, C. (2015). *Proyecto Educativo del Programa* - pep. Bogotá: Universidad El Bosque, Programa de Ingeniería de Sistemas.