

Palabras clave: Flexibilidade – avaliação formativa – diário de bordo – registro – processo – diversidade – confiabilidade – validade

(*) **Adriana Cuadrado:** Diseñadora de Indumentaria (Universidad de Buenos Aires). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Moda y Tendencias de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Role Playing. Como Instrumento de evaluación

Fecha de recepción: agosto 2022
Fecha de aceptación: octubre 2022
Versión final: diciembre 2022

Mariana Lorena Solis^(*)

Resumen: El *Role Playing* se trata de una técnica de dinámica grupal en la que todos los participantes son intérpretes y espectadores durante el proceso. Un proceso donde se estimula la improvisación, la creatividad, la resolución de conflictos, la toma de decisiones, el espíritu crítico y la capacidad de adaptación a nuevos entornos y situaciones. Se analiza la estructura básica del *Role Playing* a partir de su implementación para el desarrollo del Proyecto Integrador denominado Presentación de Campaña (instrumento pedagógico), de la materia Publicidad I, diseccionando sus diferentes instancias de trabajo para identificar rasgos distintivos de un instrumento evaluador formativo que a la vez logra integrarse coherentemente a la práctica de dicho Proyecto Integrador.

Palabras clave: Role Playing - evaluación - publicidad - aprendizaje - taller - instrumento formativo - proyecto - competencias

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 43]

“... *La práctica es la valiosa oportunidad de escribir la propia teoría*”. (Cabot, M. 2010)

Introducción

Basado en el documento pedagógico *Role Playing como herramienta de la enseñanza* (Solis, M., 2011, p. 70 y 71), se retoma esta temática para enfocarla en la práctica de *Role Playing* como instrumento evaluador. Para ello es importante comenzar reflexionando acerca de la significación que tiene la evaluación desde la mirada del estudiante.

¿Cómo desterrar el miedo a ser evaluado? ¿Cómo hacer para que el proceso de enseñanza -aprendizaje pueda ser medido sin que produzca rechazo? ¿Cómo involucrar a los estudiantes en su propia autoevaluación? Muchas preguntas como estas se hacen a diario quienes toman el compromiso de pararse frente a una clase y asumir el rol de líderes mediadores. Inevitablemente, las creencias y tradiciones fuertemente arraigadas condicionan la forma de enseñar y deben deconstruirse, para luego diseñar estrategias e instrumentos de evaluación que continúen en esa misma línea.

Como dice Bourdieu, lo importante es el contra adiestramiento. Cambiar las prácticas para desnaturalizar creencias. En este sentido, el *Role Playing* es una valiosa herramienta que ayuda a desritualizar y conectar al sujeto con el objeto de estudio de manera totalmente diferente, creativa. La conexión se establece a través de algo tan simple y elemental como el juego. Claramente, se posa en el enfoque de la diversidad, ya que valora las particularidades del sujeto, aborda los aprendizajes considerando la heterogeneidad y es en sí mismo un

instrumento transformador.

El discurso acerca de la educación en la diversidad surgió en las últimas décadas del siglo XX, con la intención de superar la mirada homogeneizadora y proponer enfoques y estrategias más inclusivos que contemplen al mismo tiempo las diferencias que existen entre las personas, los derechos de la ciudadanía y las obligaciones del estado.

Las primeras miradas sobre la diversidad estuvieron asociadas a la educación de niños con necesidades especiales. A partir de la segunda mitad del siglo pasado, surgen aportes de investigaciones realizadas por disciplinas como la antropología educativa, la sociología de la educación, la psicología cognitiva y las neurociencias, que favorecen la emergencia de una concepción nueva acerca de la diversidad en los procesos de aprendizaje y enseñanza. (Anijovich, 2014, pp. 20 - 21)

Desarrollo

En la carrera de Publicidad el uso metodológico del *Role Playing* es sumamente valioso para introducir al estudiante en la vida profesional. Realizan el trabajo de cada una de las áreas que integran una agencia de publicidad, interactúan y llevan adelante todo el proceso publicitario, desde el momento en que un cliente solicita una campaña hasta que esta logra estar inserta en los medios. Permite jugar al “Como sí” pero en un escenario hipotético y controlado.

En primer lugar, podemos inferir que el *Role Palying* es en sí mismo un instrumento dinámico que permite ir escalando de nivel a medida que se avanza en su desarrollo. Es la esencia misma del juego la que va proponiendo

desafíos que deben ser superados para lograr pasar a la siguiente etapa. A su vez, como instrumento de evaluación formativo, permite el ejercicio de la evaluación compartida y consensuada, a lo largo de todas y cada una de las instancias del proceso de construcción del Proyecto Integrador, lo que aporta al estudiante una toma de conciencia más genuina sobre todo lo aprendido.

Paul Black y Dylan William (1998), profesores en el King's College London definen la evaluación formativa como un proceso en el que se recaba información con el fin de revisar y modificar la enseñanza y el aprendizaje en función de las necesidades de los alumnos y las expectativas de logro para alcanzar. ... El objetivo de la evaluación formativa es ofrecer orientaciones y sugerencias a cada uno de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje, cuando todavía hay tiempo para mejorar algún aspecto de dicho proceso. (Anijovich y Gonzalez, 2011, pp. 10 - 11)

Se pueden identificar cuatro instancias importantes en su aplicación en la materia Publicidad I:

- La introducción al juego:

Implica el planteo de consignas, objetivos y presentación del escenario hipotético de juego. Es en este momento donde se evidencia por primera vez la importancia que tiene el docente como agente motivador y como configurador del ambiente de trabajo. Es quien provee el marco contenedor de todo este proceso. En esta instancia podemos evaluar comprensión de consigna, de los objetivos y el grado de predisposición de los estudiantes. Como esta evaluación diagnóstica se realiza de manera temprana, al inicio del cuatrimestre, permite indagar aspectos motivacionales y cognitivos. Es decir, indagar sobre la situación de partida de los estudiantes, en cuanto a saberes, y competencias que se consideran necesarios para iniciar los nuevos procesos de aprendizaje.

- Ejercicio del Rol Cliente:

Se conforman equipos para interpretar el primer rol del juego. En esta instancia el primer desafío es el de conformar grupos de trabajo, conocerse, establecer vínculos, a la vez que van incorporando contenidos teóricos. Aquí la buena comunicación se transforma en un ejercicio fundamental para buscar información, hacer consultas y hacer correcciones. Podemos evaluar reapropiación de contenidos teóricos, pertinencia de la información, autogestión y predisposición hacia el trabajo grupal. El instrumento evaluador en este caso adopta la forma de una guía de trabajo llamada Brief de Marketing, en torno a la cual se realizan reuniones periódicas con el grupo para evaluar los progresos e identificar las dificultades. Ejercicio del Rol Agencia:

Cada equipo deja atrás el rol anterior y se constituye como una agencia de publicidad a la cual se le asigna un cliente. Esta instancia exige un doble enfoque. Como agencia incorporan nuevos conocimientos y como clientes deben demostrar el dominio de los contenidos ya vistos. En este momento podemos evaluar reapropiación de contenidos, capacidad interpretativa, uso de lenguaje pertinente a la práctica profesional, manejo de la comunicación con su propio grupo, con su

cliente y con el docente en las instancias de tutorío, y compromiso con la tarea. Durante el desarrollo de esta instancia es cuando mayor se evidencia la funcionalidad del Role Playing como instrumento evaluador con respecto al desarrollo del Proyecto integrador ya que los ubica a todos en un lugar de pares, como profesionales de la comunicación publicitaria, prestos a presentar una campaña a su cliente.

- La Presentación de Campaña:

Cada agencia presenta su propuesta publicitaria a su cliente. En la evaluación del 50% se hace una presentación de borradores y en la del 100% se presenta la campaña completa para ser aprobada. En ambos casos los clientes son co-evaluadores, ya que a través de una matriz de evaluación aportan su mirada crítica sobre lo expuesto. En estas instancias es muy importante el dominio de la expresión oral, visual y multimedia, como así también la aplicación de técnicas de oratoria para desarrollar un discurso persuasivo. Puede evaluarse la explicitación de las principales ideas del Proyecto Integrador, lenguaje pertinente, relevancia del material proporcionado, aplicabilidad del proyecto, creatividad, originalidad, comunicación oral, visual y multimedia, retórica. En esta instancia final, el instrumento adopta la forma de carpeta de presentación, discurso oral y multimedia. Luego de la exposición se comparten reflexiones y emociones. De estos últimos feedback también partirán las reformulaciones de abordaje y desarrollo que el docente imprimirá en sus próximas propuestas de juegos.

Por todo lo antes mencionado, podemos inferir que el Role Playing es en sí mismo un instrumento que permite evaluar diversas competencias de los estudiantes. Según describe María Elena Cano García:

La evaluación se halla en la “encrucijada” didáctica, en el sentido de que es efecto, pero a la vez es causa de los aprendizajes. En palabras de Miller, la evaluación orienta el currículum y puede, por lo tanto, generar un verdadero cambio en los procesos de aprendizaje. (2008, p. 9)

El Role Playing, como instrumento pedagógico y evaluador para el aprendizaje por competencias, ofrece un contexto temático determinado en el que el estudiante participa e interactúa, dejando en evidencia permanentemente su idoneidad y su desempeño en el hacer. Integra habilidades cognitivas, capacidades, habilidades y destrezas como la comunicación, la creatividad, la autonomía, la resolución de conflictos y el trabajo colaborativo, aspectos motivacionales y éticos desde lo actitudinal como la responsabilidad, la solidaridad, el compromiso y el respeto, entre otros, lo que permiten evidenciar y evaluar el “saber hacer” de cada estudiante de manera integral. También podemos decir que se basa en el Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP) porque involucra la planificación en torno a un Proyecto Integrador con un enfoque curricular procesual, práctico y reflexivo.

La Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo adopta una dimensión curricular particular que denomina Currículum por Proyecto.

El currículum por proyecto centra la actividad académica en el hacer, en la reflexión en y sobre la práctica como principales medios para construir y comunicar el conocimiento. Este enfoque curricular implica redefinir conceptos, estrategias, instrumentos de evaluación, objetivos y propósitos. Los límites entre teoría y práctica no son taxativos. La construcción de diferentes modelos proyectuales y los discursos que estos producen generan teorías. (Caram, 2015)

Podemos inferir que el Proyecto Integrador de la materia Publicidad I implica una evaluación de tipo procesual, es práctico porque el aprendizaje está basado en todas las actividades que se desarrollan en el aula-taller, es reflexivo porque las decisiones son compartidas y consensuadas grupalmente, y lo más importante es que a partir del Proyecto Integrador, articulado con el ejercicio del Role Playing, permite imprimir una nueva teoría en torno a él.

Conclusión

Se comprende que la evaluación no es solo la aplicación de un instrumento con el fin de calificar a los estudiantes, sino que es una actividad continua, que implica varias instancias procesuales, por eso es preciso pensar y planificar la evaluación al mismo tiempo que la enseñanza y en cómo queremos que los estudiantes se vinculen con ella.

En este sentido, el Role Playing es un instrumento evaluador sumamente útil en la enseñanza y el aprendizaje significativo de la materia Publicidad I. Podría confirmarse que es estrategia y es instrumento al mismo tiempo. Logra generar momentos de tensión que llevan a la reflexión compartida. El feedback entre pares y con el docente permite identificar la naturaleza de los errores y abordarlos de manera conjunta. Se apoya y se retroalimenta de la diversidad y heterogeneidad de pensamientos. Fomenta el trabajo colaborativo, da lugar a trabajar en lo potencial, permite evaluar competencias y se centra en la producción, en este caso, de una campaña publicitaria.

Tal vez uno de los aportes más interesantes de este instrumento sea la posibilidad de trabajar directamente desde la praxis donde cada error se reconoce, se aborda y se vuelve a poner en la práctica, lo que facilita tomar conciencia acerca de lo aprendido. Es en sí mismo un instrumento funcional del Proyecto Integrador. Es escenario y es guion. Es el lugar para el hacer y el equivocarse, para compartir y nutrirse. Es el tablero de juego sobre el que se construyen nuevas teorías. Como dice Cabot (2020) “la práctica es la valiosa oportunidad de escribir la propia teoría”.

Referencias bibliográficas

- Anijovich, R. (2014). *Gestionar una escuela con aulas heterogéneas: enseñar y aprender en la diversidad*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Paidós.
- Anijovich, R. y Capelletti G. (2018) *La evaluación como oportunidad*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Paidós
- Anijovich, R. y Gonzalez, C. (2011, pp. 10 - 11). *Evaluar para aprender. Conceptos e instrumentos*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Aique.

Bibliografía APPF.es *Formación on line de calidad. ¿En qué consiste el Role-Playing?* Disponible en <https://www.appf.edu.es/consiste-role-playing/>

Cabot, M. (2010). *En el mercado no hay recuperatorio. XIV Encuentro Latinoamericano de Diseño en Palermo*. X Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño Comunicaciones Académicas.

Cano García, M (2008) *La evaluación por competencias en la educación superior*. Universidad de Barcelona en Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 12 (3), pp. 1-16. Disponible en <http://www.ugr.es/~recfpro/rev123COL1.pdf>

Caram, C. (2015). *Interpretando el pensamiento de diseño del siglo XXI. Pedagogía del diseño: el proyecto del proyecto*. Cuad. Centro Estudio Diseño y Comunicación, Ensayos no.53 Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Documento conceptual Nro. 11: Una aproximación a la evaluación por competencias. (2021) Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.

Perrenoud P. (2008) *La evaluación de los alumnos*. Buenos Aires. Colihue

Solis, M. (2011, pp. 70 y 71). *Role Playing como herramienta de la enseñanza*. Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Evaluación a cargo del profesor Hilario Capeans en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: Role Playing is a group dynamics technique in which all participants are both actors and spectators during the process. It's a process that stimulates improvisation, creativity, conflict resolution, decision-making, critical thinking, and the ability to adapt to new environments and situations. This paper examines the basic structure of Role Playing through its implementation in the development of the Integrative Project called “Campaign Presentation” (a pedagogical instrument) in the Advertising I course. It dissects the different stages of work to identify distinctive features of a formative assessment tool that effectively integrates with the practice of the Integrative Project.

Keywords: Role Playing - assessment - advertising - learning - workshop - instrument - formative - project - competencies.

Resumo: Role Playing é uma técnica de dinâmica de grupo em que todos os participantes são intérpretes e espectadores durante o processo. Um processo onde se estimula a improvisação, a criatividade, a resolução de conflitos, a tomada de decisões, o pensamento crítico e a capacidade de adaptação a novos ambientes e situações. A estrutura básica do Role Playing é analisada a partir de sua implementação para o desenvolvimento do Projeto Integrativo denominado Apresentação de Campanha (instrumento pedagógico), da disciplina Publicidade I, dissecando suas diferentes instâncias de trabalho para identificar características distintivas de um instrumento de avaliação formativa que ao mesmo tempo ao mesmo tempo, consegue integrar-se de forma coerente na prática do referido Projeto Integrativo.

Palavras chave: Role Playing - avaliação - publicidade - aprendizagem - workshop - instrumento - treinamento - projeto - competências

(*) Mariana Lorena Solis: Licenciada en Publicidad (Universidad Argentina John F. Kennedy, 1996). Organizadora Integral de Eventos. Productora de Modas. Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación Corporativa y Empresaria de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Del Conductismo al Constructivismo

Pelayo González^(*)

Fecha de recepción: agosto 2022
Fecha de aceptación: octubre 2022
Versión final: diciembre 2022

Resumen: En el ámbito educativo actual, se puede visualizar dos metodologías de aprendizaje y evaluación, que se presentan en distintas instituciones de la Argentina. Uno de ellos es el más conocido denominado conductismo y por otra parte, existe el constructivismo. Este último se diferencia del primero por algunas particularidades pedagógicas que ponen al alumno y al docente, dentro de un vínculo de aprendizaje evolutivo y procesual. Basándose en esta metodología, se toma el esquema de ciclo de asignatura que implementó la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, para presentar un análisis acerca de aquel. El planteo al que pretende arribar este ensayo gira en torno a los mecanismos que pueden implementar para realizar una evaluación formativa en grupos numerosos de alumnos.

Palabras Clave: Conductismo – constructivismo – competencias - evaluación – Proyecto Integrador - grupos numerosos.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 46]

Introducción

En el ámbito educativo actual, se puede visualizar dos metodologías de aprendizaje y evaluación, que se presentan en distintas instituciones de la Argentina. Uno de ellos es el más conocido denominado conductismo y por otra parte, existe el constructivismo. Este último se diferencia del primero por algunas particularidades pedagógicas que ponen al alumno y al docente, dentro de un vínculo de aprendizaje evolutivo y procesual. Para el caso, el paradigma constructivista, propone una mirada interna sobre el desarrollo del alumno respecto del mecanismo de asimilación de conocimientos y a la vez, define técnicas de evaluación acordes a dicho proceso. A diferencia del conductismo, este otro paradigma, plantea diferentes momentos de evaluación, tendientes a percibir dicha evolución de aprendizaje, ligado a momentos menos estresantes de exposición para los alumnos. Basándose en esta metodología, se toma el esquema de ciclo de asignatura que implementó la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, para presentar un análisis acerca del mismo y cómo este puede presentar una alternativa mejoradora a los métodos tradicionales conductistas de evaluación. El planteo al que pretende arribar este ensayo gira en torno a los mecanismos que pueden implementar para realizar una evaluación formativa en grupos numerosos de alumnos.

El paradigma Conductista

Examen, prueba, evaluación, parcial, final, sinónimos de esos momentos decisivos en ciertas instancias de la vida educativa, en los que se presentan varios factores

al mismo tiempo. Estos forman parte de esos puntos de inflexión, donde se atraviesa la línea imaginaria de una etapa remunerada con una nota numérica, la cual refiere a la superación de esta en los casos de aprobación. Por otra parte, también forma parte de este proceso, el fracaso. Par ambos casos, se pueden hallar algunos factores en común y otros no tanto. Tomando como referencia el paradigma de las décadas anteriores, se puede sintetizar en algunas palabras, el contenido de ese punto de inflexión, denominado *evaluación*. Si se hiciera una encuesta al azar y se plasmara el resultado en una nube de palabras, seguramente nos encontraríamos términos tales como *nervios, intriga, ansiedad, miedo*, etc. La que figuraría entre las más pequeñas, seguramente serían el *éxito* o similar. Estas características, provienen en su mayoría, del paradigma conductista, utilizado en las últimas décadas. Para el caso, Hernández Rojas (1998) explica que tomando como base la relación entre el sujeto, susceptible de adquirir conocimiento y el objeto, determinado por el contenido a ser impartido por el mediador, en este último se refiere al profesor o docente. De esta manera, el conductismo utiliza como técnica para obtener evidencia de aprendizaje, el estímulo-respuesta. Por lo tanto, los conocimientos adquiridos por el sujeto son meramente un conjunto de relaciones o asociaciones, carentes de una organización interna cuyo resultado, son simples modificaciones cuantitativas, vale decir, que cantidad de conocimiento adquirió y no así la calidad de lo aprendido. Para recabar esta información y determinar si un estudiante asimiló el conocimiento impartido, el paradigma conductista cuenta con el sistema evaluativo de pregunta-