

ESPACIOS PARA LA ENSEÑANZA: EL MUNDO DIGITAL Y LA VIVENCIA TEATRAL

Eliasib Harim Robles Domínguez

PRESENTACIÓN

Hoy día el uso de computadoras, apps, internet e inteligencia artificial en el ámbito de la enseñanza se ha vuelto no sólo cotidiano, sino parte de los requerimientos desde las normativas educativas. En mundo entero se ha dado cabida a la transformación de docentes y estudiantes en pos de la adhesión de los avances tecnológicos en el aula. Por ello resulta importante detenerse para analizar la parte moral de este cambio que se está dando y que, como resultado de la pandemia de COVID-19, se ha asentado como medio y método de enseñanza.

En este trabajo se plantea una reflexión sobre este nuevo estilo de vida que se ha instalado de una manera profunda en la cotidianidad. En primer lugar, se observa como la humanidad ha devenido en usuarios digitales siempre en contacto y dependientes de los avances tecnológicos.

En segundo término, se plantea observar al teatro como fenómeno humano trastocado por el mundo virtual. Finalmente, como se hizo mención en la educación se ha instalado esta nueva dinámica digital; por lo cual se sostiene que para un buen uso se debe de desarrollar una estructura de seguimiento ético a través del teatro como herramienta y medio para observarse y reflexionar.

La inteligencia artificial como punta de lanza de los avances tecnológicos es una herramienta que ayuda al desarrollo humano, pero, al parecer, se olvida este hecho y a veces se le otorga un poder sobre las decisiones más cotidianas como elegir donde almorzar hasta situaciones complejas como apoyar o no un partido político. Por ello es importante hacer valoraciones morales de su uso. El teatro social, al hablar de la humanidad en su relación consigo misma y su entorno, permite observarlo desde un punto ético.

LA HUMANIDAD ENTRA AL MUNDO *ONLINE* O AL REVÉS

Los avances tecnológicos han marcado una nueva era, desde finales siglo XX y, sobre todo, en el primer cuarto de siglo XXI, el adelanto se ha visto tan palpable, que cada año surgen nuevos dispositivos electrónicos y gadgets con novedosas herramientas (aplicaciones, *apps*, en su versión corta). Desde aquellas que permiten realizar notas diarias (*Keep* o *Evernote*) hasta las implementaciones de la IA en las lavadoras (Samsung, por ejemplo) donde uno de los slogans de venta es “Lava responsablemente y ahorra energía con Ecobubble™¹” (Samsung, 2024).

La vida actual se ha transformado sistemáticamente por los cambios que han surgido a razón de la implementación tecnológica, no sólo en el campo estrictamente científico, sino también en la cotidianidad. Hoy día, los teléfonos inteligentes se hayan incrustados en gran parte de la estructura social. Y con ellos, las *apps* que permiten realizar las actividades más mundanas de una manera sencilla y rápida, o eso es lo que parece, puesto que detrás hay un estudio sobre el comportamiento de los usuarios que predice, sugiere y dicta que decir al darle clic.

Una de esas actividades humanas de la cotidianidad es la de comunicarse, entrar en contacto con los demás, algo que parece tan simple, pero que gracias a ella los humanos han sobrevivido y asegurado el éxito en su comunidad y entorno:

Las aplicaciones y los sitios web dedicados a las redes sociales proporcionan a los usuarios la opción de construir el contenido que se expone al público, en relación con sus experiencias y emociones. Además, brindan el servicio de interacción con amigos y la búsqueda, el seguimiento y la opinión sobre los intereses y las actividades que se tienen en común con otras personas (Guzmán y Gélvez, 2023, p. 2).

El mundo digital trae consigo una transformación en la manera en que la humanidad convive en el día a día. Ya no sólo es facilitar las tareas como limpiar, antes con una escoba, hoy con una aspiradora automática; o hacer la lista del super, ya no es necesario lápiz y papel; la información ya se queda precargada en un post e, incluso, avisa cuando ya no hay cátsup. Antaño era necesario colocar un casete o disco para escuchar la música, hoy con un simple: “Alexa...” la bocina retumba con lo último de Stray Kids². Aunado a eso, se puede llegar a dilucidar algo un poco más turbio: la colección de datos personales:

Para crear modelos de comportamiento. Dichos modelos permiten que los sistemas de IA envíen mensajes de carácter político, ofrezcan aplicaciones comerciales o, incluso, almacenen información relativa a nuestros cuidados médicos. Además, la automatización y la digitalización crean nuevos

1. La “exclusiva tecnología EcoBubble™ mezcla aire, agua y detergente para crear burbujas de jabón que penetran rápidamente en cada fibra de la tela, para un lavado más rápido y efectivo” (Samsung, 2024).

2. Grupo popular de música kpop, surgido a finales de 2017, en los últimos años ha aumentado su fama, principalmente por su estilo, composición y propuesta musical novedosa y llena de energía, pero sobre todo por el internet, donde se observan videos y pequeños clips de ellos bailando o interactuando con sus fans, desde una actividad tan cotidiana como mostrar sus vacaciones, así como bailar las coreografías más complicadas. Otra muestra de cómo ha cambiado la manera en que se vive, en este caso, con la música.

desequilibrios, pueden reducir la diversidad en las industrias culturales, transforman el mercado de trabajo, generan precariedad y aumentan las desigualdades (Coca & Llivina, 2021, pp. 29-30).

Es decir que hay una manipulación de la persona a través de la información que ella misma otorga al internet, cuando entra a las páginas y simplemente acepta las ventanas emergentes que aparecen. Incluso hay una propaganda emocional (Coca & Llivina, 2021, p. 30), donde la información está direccionada a una resolución o modo de acción que se espera de los internautas. Parece que hemos pasado de la facilidad de hacer los quehaceres del hogar, como lavar o hacer la lista del super, a una operación de control poblacional. Lo cual no es parte de este estudio, pero que es pertinente tener en cuenta cuando se habla del uso de la IA y la tecnología en la actualidad.

Se observa que los avances tecnológicos y digitales se hayan inmiscuidos en varios segmentos de la vida humana. Uno, el cual interesa a este argumento, tiene que ver con las artes, en específico, el teatro, que a su vez funciona para comunicar y hacer comunidad. Durante el resguardo obligatorio en casa que comenzó en 2020 y permaneció durante dos años, siendo la cuarentena global más larga que se ha vivido en los últimos años; el entretenimiento y la diversión se vieron afectadas de una manera radical. Al estar encerradas, las personas buscaban pasar el tiempo, olvidar que se hallaban dentro de las prisiones de sus cuatro paredes:

Al igual que con pandemias anteriores donde se han informado de suicidios, malestares generales, síntomas afectivos y estrés postraumático, la cuarentena suele ser una experiencia desagradable, frecuentemente por la separación de los seres queridos, la pérdida de libertad, el miedo al contagio, la falta de información, las pérdidas financieras. Los beneficios deben ser evaluados cuidadosamente, ya que estos pueden tener costos psicológicos muy elevados (Ferreira et al., 2021, p. 63).

Durante este periodo y en todo el mundo, el teatro fue uno de los estratos castigados. Al tener dentro de su naturaleza el contacto humano presencial, tuvo que salir de escena para dar paso al entretenimiento y, en el mejor de los casos, del divertimento *online*. La gente pasaba, y sigue pasando, su tiempo deslizándose en sus teléfonos inteligentes, vídeos tras vídeos, pequeños clips, fotos de otros, de aquellos que exponían desde cosas tan complicadas como elaborar una pieza de arte a base de cristal fundido, pasando por cocinar recetas de muchos ingredientes, hasta cosas tan simples como ver y reaccionar a un vídeo. Es decir, la gente miraba como otras personas observaban un video. “Pasar el rato” ha cambiado de significado.

El tiempo se diluía, y lo sigue haciendo, entre los dedos al deslizarlos por Tik Tok, Instagram, Facebook, Snapchat, YouTube, etc. La vida dependía de lo que los teléfonos dejaban ver, víctimas del *scroll* infinito: “mostrar contenido sin que el usuario tenga que hacer *clic*, sin que existan interrupciones, ya que no hay que esperar que se cargue la información” (Rojas, 2024, p. 286). Y las sugerencias estaban muy bien definidas, eran

y siguen siendo muy precisas, el algoritmo guía para que veas lo que quieres ver, o eso hacen creer. “Esos algoritmos saben mucho de nosotros y están diseñados para vender sus artículos o para que pasemos tiempo navegando por su aplicación o web” (Rojas, 2024, 278). No sólo es ver, también es comprar, ahora se devela, es el mercado que fomenta un hiperconsumismo.

Al existir una transformación en la cotidianidad de las personas, la manera en la cual se comunicaban también se ha transformado. De manera general, la convivencia social se ha vuelto más rápida. Todo tiene una fecha de caducidad corta. Lo efímero es parte del estilo de vida. Por ejemplo, las tendencias³ en las redes sociales son efímeras y reemplazables por otras nuevas, con la misma o menos duración, puesto que son parte del modelo hiperconsumista actual, que se ha gestado desde hace décadas y que, por la hiperconexión actual, se ha logrado afianzar de una manera muy eficaz.

Ya no importa la experiencia que acarrea realizar cualquier actividad, lo relevante es postear la experiencia en las redes sociales, para que los demás vean que la vida propia es la mejor, la exitosa, se ha volcado un consumismo de experiencias premeditadas para el mundo online:

Todo consumidor se asemeja más o menos a un “coleccionista de experiencias”, deseoso de que pase cualquier cosa aquí y ahora. Nada es más importante para él que vivir más, sentirse mejor, tener nuevas experiencias, no dejar escapar lo que se le promete (Aso, 2021, 68).

La dinámica actual es no perderse nada de lo que pasa en el mundo quedando constancia en las redes sociales. No basta con festejar un cumpleaños, se debe de compartir en Facebook para que haya registro de que sí ocurrió y quien celebra es importante. El mundo *online* aparenta ser un medio para comunicar las experiencias cotidianas, las actividades rutinarias, un recinto donde hay apertura para mirar la vida ajena; sin embargo, no hay diálogo, puesto que al día siguiente se debe de colgar las nuevas aventuras para no quedar atrás.

Además de la necesidad de estar en boga con lo que se hace, el mundo virtual tiene un objetivo primordial: “retener la atención de los usuarios el mayor tiempo posible en la pantalla” (Rojas, 2024, 282). La manera en que cada uno se entera de lo que pasa en el día a día es deslizándose la pantalla, viendo el próximo vídeo o post, hay una dependencia entre el hacer lo que los otros todavía no realizan y estar pendiente de lo que ya han hecho. Estar a la moda demanda mucha inversión de tiempo, esfuerzo y en muchas ocasiones de dinero.

Como se observa, es el “nuevo orden económico que reclama para sí la experiencia humana como materia prima gratuita aprovechable para una serie de prácticas comerciales ocultas de extracción, predicción y ventas” (Zuboff, 2020, p. 8). Es decir, las personas no son consideradas más que números que dan ganancias a quienes manejan el sistema. “El hipercapitalismo actual disuelve por completo la existencia humana en una red de

3. Se denomina tendencia a todo aquello que está de moda, desde una coreografía con una canción específica; utilizar cierto estilo de vestir, hasta el conglomerado de palabras que significan algo específico de la cotidianidad para comunicarse.

relaciones comerciales” (Han, 2022, p. 43). Ya no importa la esencia, la relevancia se halla en la capacidad de compra y presencia *online*, una existencia que también puede cautivar para ideologías socio-políticas que pululan.

Centrando la atención en el mundo del teatro, han existido cambios significativos entre la vinculación de este con sus espectadores. Ahora es de suma importancia aparecer en las redes sociales para que las personas se enteren de las puestas en escena. Tanto las grandes compañías privadas o públicas, como aquellas de pequeño formato deben de realizar sus promociones en Facebook e Instagram. Los carteles se postean en horarios específicos para alcanzar al público objetivo. Y en algunos espacios o espectáculos teatrales, se hacen los *trends* que no tienen nada que ver con la puesta en escena, pero que la colocan en boga, así al menos la gente se entera de que hay presentaciones teatrales.

Durante los últimos años surgieron aquellos artistas que no querían dejar de hacer teatro, movilizándolo y representando la escena a través de la pantalla. Lo que dio origen a las escenificaciones dramáticas que se transmitían por Zoom, Teams o Google Meet; las personas pagaban por sus *apps* vía transferencia o por PayPal para ser público en el fenómeno escénico virtual. También surgieron todo tipo de clases, talleres y diplomados donde el teatro era el centro de atención, estar en vivo era lo importante, aunque fuera a través de la pantalla.

Las obras teatrales *online* han ido disminuyendo casi en su totalidad, dado que el fenómeno escénico es, en sí mismo, un encuentro directo con su público:

Se puede, pues, afirmar que el teatro y el ciberespacio son incompatibles [...] hoy por hoy. [...] los dos requerimientos de la actuación teatral que no puede colmar, por ahora, el uso del ciberespacio: el de un contacto inmediato, en el sentido de no mediado, entre el mundo ficticio y el espectador que asiste a él, que lo ve con sus propios ojos; y también el de un contacto inmediato en el sentido de directo, real o vivo, cercanísimo, entre actores y espectadores, en interacción constante y abierta, espontánea, no canalizada de ninguna forma. Ese contacto doblemente inmediato exige, al menos hoy, la presencia real de actores y espectadores (García, 2022, 102).

Por el contrario, las sesiones virtuales de teoría teatral como diplomados, clases, talleres, conferencias, seminarios, encuentros, etc., han quedado instaladas. La inmediatez del mundo *online* ha permitido su desarrollo. Por un lado, se observa el hiperconsumismo y enajenación que provocan las redes sociales y, por el otro, la generación de diálogo, conocimiento y comunidad a través del mundo virtual. Los avances tecnológicos tienen su pros y contras:

La digitalización creciente de las tareas habituales en los distintos sectores de la actividad humana ha generado cambios de carácter informacional que modulan nuestra interacción con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), pero también cómo se articulan las relaciones y los procesos sociales. Esto impulsa una “reontologización” del mundo a partir de la infosfera y nos sitúa en una nueva era: la hiperhistoria, donde la información es el recurso fundamental, lo que nos convierte en vitalmente dependientes de las TICs (Alonso, 2024, 81).

Desde siempre estar informado ha sido una necesidad imperante. Sin embargo, el mundo *online* está saturado de noticias e informaciones falsas “la mentira también puede subsistir y acaparar toda la atención porque, si bien no describe fielmente la realidad, no le hace falta, simplemente funciona en nuestras cabezas que nos permite construir un relato de cualquier tema en común” (Ávila, 2021, p. 4). La problemática radica en que cualquiera tiene el acceso a un teléfono, donde puede colocar las palabras y frases que más convengan para crear una nota sin argumentos. Y por el otro lado, los consumidores de noticias o que casualmente llegan a dichos post tampoco están preparados para indagar en la veracidad de lo que ven. Lo que resulta un problema de peso para la sociedad moderna muy al pendiente de lo que hay *online*.

Lo que aquí se observa y se plantea es un dilema ético, puesto que una misma herramienta deviene en la positividad de facilitar la vida en pos del desarrollo, pero a la vez, esa facilidad permite que la sociedad se pierda, cognitiva, comunicacional, sensorial o emotivamente. La digitalización de la sociedad da pauta a una continua e imperante reflexión, puesto que es una realidad. Se debe de precisar cómo utilizar el mundo virtual. ¿Cuáles son las implicaciones morales? Porque como se puede denotar, hay una delgada línea que divide la construcción de la sociedad a través del mundo *online* y la destrucción de los vínculos humanos.

EL DRAMA SE VIRTUALIZA: LA VIDA CONTEMPORÁNEA DE HACER TEATRO EN LA COMPUTADORA

Cada instante de la vida se ha colocado a un *clic*. Al parecer todo puede caber en el mundo digital para un funcionamiento eficaz:

El Internet de las Cosas es la expresión que se utiliza para describir los diversos aparatos electrónicos, electrodomésticos o maquinaria pesada que tienen integrados dispositivos que les permiten estar conectados a internet. Con esto, dichos aparatos o maquinarias pueden ser manipulados y monitoreados remotamente para hacer más eficiente el tiempo. Además, [...] este tipo de dispositivos suelen estar ligados a una aplicación o base de datos virtual que va recopilando la información para mejorar su desempeño y realizar, posteriormente, análisis de mejora y comportamientos de los usuarios (Ríos, 2020, p. 174).

Sin embargo, la última parte de esta descripción es lo que preocupa, el análisis que la inteligencia artificial realiza sobre el comportamiento, la vida cotidiana de las personas que la utilizan. Es ahí donde surge el cuestionamiento: ¿acaso se quiere que un ente externo tenga mayor conocimiento sobre uno, más que la propia persona que vive la experiencia? ¿Quién tiene entonces el control de decisión? Se ha llegado a un punto crucial de reflexión, o para facilitar la vida, como todos los quehaceres cotidianos, ¿se dejará que un aparato digital conteste a la pregunta, para continuar viendo Tik Toks?

A pesar de ello no todo puede sonar apocalíptico:

El afianzamiento de las redes sociales como Facebook, Twitter e Instagram, dieron paso a una nueva forma de interactuar con diversas comunidades y abrieron un panorama distinto a quienes se atrevían a utilizarlas no sólo para socializar, sino para generar movimientos políticos-sociales, espacios virtuales de enseñanza y aprendizaje, entre otros (Ríos, 2020, p. 175).

Entonces ¿qué hacer? La respuesta puede no sonar novedosa, pero que, por la situación actual es necesario retomarla en la mesa de discusión. Observar el fenómeno, reflexionar, proponer, experimentar, aprender y reaprender. Todo un recorrido ético. Las soluciones y resoluciones se hayan en este proceso que surge de la necesidad de interrogarse sobre lo que se hace en cada paso humano, si se obra correctamente y si todos se benefician de ello. La respuesta es hacer filosofía moral y aplicarla.

Como bien expresó Jonas hace casi medio siglo: “la ética orientada al futuro [...] debe regir precisamente para los hombres de hoy: una ética actual que se cuida del futuro, que pretende proteger a nuestros descendientes de las consecuencias de nuestras acciones presentes” (1995, p. 9). Sigue siendo necesaria una transformación moral, el *establishment* actual no es eficaz para una vida moral. “Hoy día se vive [un orden] dictado por grupos reducidos, pero de gran poder económico, financiero, político y religioso que controlan las estructuras sociales” (Robles, 2024, p. 232) que definen la vida como les conviene exclusivamente a ellos.

Ya se tiene clara la respuesta, hay que reflexionar moralmente, pero sobre todo llevarla a cabo, es decir, no sólo es pensarla, escribirla, si no, más bien, vivirla. Y justo es ahí, donde la problemática vuelve a aparecer. ¿Cómo hacerlo? Diría el maestro de teatro Raúl Zermeño (1937-2014) “pues viviendo”. Es decir, para saber de la vida hay que vivirla. Resulta contradictorio, pero es cierto. La filosofía moral surge dentro de las cavilaciones personales, pero se aplican en la realidad, ahí tienen su lugar. No hay moral imaginaria, si sólo está en un papel no funciona. Es por lo que la búsqueda y, sobre todo, la respuesta es la ética aplicada.

Ahora surge otra pregunta ¿Qué tiene que ver el teatro con la filosofía moral? De primera instancia parece que nada. El fenómeno escénico puede ser considerado como un divertimento, y lo es, incluso puede acomodarse dentro del entretenimiento⁴, y es justo ahí donde el valor ético de la escena surge, no es un mero *pasa-tiempo*, sino que guarda dentro de sí una proyección más compleja y diversa en el ámbito social y humano: “El teatro es sanador ya que nos brinda la oportunidad de aprender a ver a través de lo propio y de construir equipos de trabajo con el patrimonio de lo que somos” (Puga, 2018, p. 14).

4. Se hace una diferencia entre estos dos conceptos, entretenimiento y divertimento, el primero tiene que ver con un momento efímero que no representa una trascendencia en el ser, mientras que el segundo hace referencia a una proyección cognitiva, emocional, sensorial y visceral, al ser un encuentro consigo mismo, puesto que, “el teatro no es sólo entretenimiento es divertimento ético, es decir, es un espacio donde pensar, reflexionar, proponer y dialogar son partes fundamentales para la creación y representación escénica” (Robles, 2022, p. 5).

La magia del teatro no sólo abarca el mundo estético, donde la imaginación viaja, la creatividad tiene su punto máximo de expresión, sino que su encanto, que deviene en su funcionabilidad social, es la posibilidad de observación, de empatía, de trabajo cognitivo, de sensibilización, de comprensión tanto sensorial como emotiva y epistémica. Esta parte vital del teatro es el que permite que se realice un contacto ético entre sus participantes, ya sea que realicen la escena o la observen. “En el teatro reconocemos no a los otros sino al nos-otros⁵ que nos comprende. No nos ponemos en el lugar de, sino que nos permite descubrir que ocupamos ese mismo lugar” (Ortega, 2018, p. 120).

La convivencia, contacto, comunidad y comunicación que surgen en el teatro definen la posibilidad de crear un marco de unión humana; que es lo opuesto al individualismo, hiperconsumista, de la actualidad. Hay que tener en cuenta que “la conexión real es la que de verdad nos ayuda a sociabilizar, a activar los hemisferios derechos, las neuronas espejo y a liberar oxitocina” (Rojas, 2024, p. 316). Compartir un espacio físico para la interacción con el otro crea la posibilidad de conocimiento y autoconocimiento, puesto que las experiencias son propias, dando la oportunidad de sentir, pensar y decir desde el yo en conexión con el otro. Por lo cual se debe decir que la socialización es fundamental para las personas.

Se habla del fenómeno escénico como un recinto para la comunicación; sin embargo, puede decirse que las posibilidades y oportunidades para la transformación sobrepasan la imaginación porque, “theatre reconnects perception and experience, thus perhaps healing wounds which are both personal (psychological) and social (political)”⁶ (Ridout, 2021, p. 58). Hay un trabajo de transformación personal desde el propio ser de cada individuo. El teatro permite una conexión con el yo interior, para observarlo, entenderlo y brinda la posibilidad para intentar transformar lo que deba cambiarse.

Pero ¿Qué pasa cuando no se puede participar del teatro? Si se está argumentando que el fenómeno escénico es de suma importancia entonces es vital responder a estas incógnitas. ¿Cómo se puede experimentar de estas posibilidades y oportunidades que la escena otorga en momentos donde la escena no se haya disponible? Varias agrupaciones y artistas probaron llevar a cabo su trabajo escénico a través de la pantalla, por ejemplo, se organizó y desarrolló el “Tercer Encuentro Colectivo Teatral de Toluca ENCOTTO Internacional 2020. Maratón virtual de teatro”. La organizadora Priscila Diaz precisó: “Esta inauguración no es mía, no es del festival, sino de todos los que forman parte, porque sin ustedes esto no sería posible, todos armamos este festival” (ENCOTTO, 2020), dando muestra del ímpetu por compartir el fenómeno escénico de la comunidad teatral dentro de México y también fuera.

5. Es interesante como se aplica la idea de los propios y los otros, a veces somos nosotros y ellos, pero en ciertos momentos somos un nos-otros con aquellos que no estaban incluidos, es una armazón social donde se incluyen todos, sin perder la esencia, siempre habrá un nosotros, lo importante es cómo se toma en cuenta a los otros.

6. “El teatro reconecta la percepción y la experiencia, curando así quizás heridas tanto personales (psicológicas) como sociales (políticas)” (traducción propia).

Como este encuentro hubo varios más. La búsqueda era el contacto con el espectador, puesto que el teatro debe gran parte de su existencia, por no decir toda, a la parte espectadora en tiempo real. A diferencia de otros fenómenos artísticos performáticos como el cine o la televisión, el hecho teatral ocurre en tiempo y espacio de compartimento entre hacedores y público. Esa es parte de su esencia, sin ella, dejaría de ser teatro, o al menos como se conoce, pero es tema de otro trabajo de investigación.

La digitalización fue un parteaguas que se acentuó en la cuarentena. Las clases, los trabajos, el entretenimiento, el contacto con los demás se realizaban a través de las pantallas. El teatro también buscó su espacio. Posterior a la cuarentena, cuando la gente volvió a salir de sus casas, el fenómeno escénico les invitó a regresar a sus salas. Y en pleno 2024, sigue insistiendo que su lugar no es necesariamente detrás de una pantalla, sino que en un espacio compartido entre creadores escénicos y espectadores.

No se afirma que el teatro virtual sea una falacia ni mucho menos. Lo que si se observa es que, si se quiere conservar o utilizar este tipo de representaciones escénicas, se debe de encontrar los públicos pertinentes, los creadores escénicos que conozcan el fenómeno no sólo teatral sino digital, para que el resultado sea una obra dramática eficaz y pertinente. Quizá se deba de pensar en las personas que no pueden asistir al teatro de manera física por algún impedimento, ahí está el campo para desarrollar un teatro virtual que siga existiendo de una manera exitosa hoy día.

Regresando al arte dramático como espacio para la reflexión ética, se debe de comentar que es un medio de suma importancia para meditar precisamente sobre el mundo digital y sus implicaciones morales. De una manera lúdica, dinámica y con una sencillez capaz de entrar en contacto con cualquier espectador:

El teatro puede hacer que se produzca la sensibilidad suficiente tanto en los actores como en el público, para lograr la empatía necesaria que hace que aparezca la conexión emocional, que en nuestro tiempo es algo singular y extraño, ya que lo que reina en nuestras ciudades y calles es la soledad, la desconfianza y la depresión (García et al., 2019, p. 218).

Y a partir de la empatía y la conexión emocional se pueden generar las reflexiones morales necesarias. Existe, entonces una estrecha relación entre la filosofía moral y el fenómeno escénico: experimentar en escena una vivencia de corte ético.

Para llevar a cabo esta propuesta existen diversos espacios, pero se debe de centrar en uno, como ejemplo, la Universidad, reciento de investigación, docencia y extensión con la sociedad, resulta ideal para colocar la filosofía moral en escena y así invitar a reflexionar sobre la situación donde la IA y la digitalización están ganando terreno en todos los ámbitos. La humanidad se transforma, por ende, los medios en los que se desarrolla también, lo importante está en que debe hacerlo de forma ética; puesto que pertenece a un conglomerado de vida que se ve afectada por sus acciones.

EL TEATRO HERRAMIENTA EDUCATIVA A LA PAR QUE LA IA

Se pueden observar las maravillas que contiene la IA, como un menor esfuerzo, mayor tiempo libre, más sencillo que el trabajo manual y mayor precisión en ciertos casos; sin embargo, también hay que tomar en cuenta que la moralidad y la empatía dependen de quienes realizan la programación:

Es esencial que los seres humanos estén protegidos para que no se conviertan en víctimas de las herramientas de IA, por lo que debemos comprender que la IA debe utilizarse para aumentar y amplificar las capacidades humanas, no para reemplazarlas. Y esta comprensión comienza en la educación (Flores-Vivar & García-Peñalvo, 2023, p.39).

Es una situación delicada, no se puede tomar a la ligera la relación que existe entre la IA y la humanidad, aunque hoy en día están fusionadas a un nivel que debe preocupar. Es por lo que atender las situaciones y complicaciones morales que se suscitan en el empleo de la IA son de suma relevancia. Por ejemplo, el Consenso de Beijing sobre la inteligencia artificial y la educación en su numeral 7 expone:

Afirmamos que el desarrollo de la inteligencia artificial debe estar controlado por el ser humano y centrado en las personas; que la implantación de la inteligencia artificial debe estar al servicio de las personas para mejorar las capacidades humanas; que la inteligencia artificial debe concebirse de manera ética, no discriminatoria, equitativa, transparente y verificable; y que el impacto de la inteligencia artificial en las personas y la sociedad debe ser objeto de seguimiento y evaluación a lo largo de las cadenas de valor (UNESCO, 2023, p. 177).

Se busca que el peso ético no se pierda mientras se educa y convive con la IA. Por lo cual encontrar otros espacios, recursos y medios para equilibrar la balanza es importante. El Consenso recalca:

Considerar también la posibilidad de introducir nuevos modelos para impartir educación y formación en diferentes instituciones y entornos de aprendizaje que puedan verse facilitados por el uso de la inteligencia artificial, en beneficio de diferentes interesados, como los estudiantes, el personal docente, los padres y las comunidades (UNESCO, 2023, p. 178).

Si bien el apartado 11 del Consenso habla sobre modelos con la IA, sería bueno reconsiderar aquellos ya existentes y que han demostrado su utilidad y profundidad, como el teatro. A manera de que no sólo se desarrolla la educación a través de la virtualidad, sino que también la experiencia del contacto humano sea parte del desarrollo de aprendizaje de los estudiantes. Esto a razón de que la IA no lograría absorber todo lo necesario para que la educación sea completa y compleja. Se habla, pues, del lado empático, sensorial, emotivo, personal y cálido del contacto con otros humanos:

Tener en cuenta que, si bien la inteligencia artificial ofrece oportunidades para apoyar a los docentes en sus responsabilidades educativas y pedagógicas, la interacción humana y la colaboración entre los docentes y los educandos deben seguir ocupando un lugar esencial en la educación. Tener presente que los docentes no pueden ser desplazados por las máquinas, y velar por que sus derechos y condiciones de trabajo están protegidos (UNESCO, 2023, p. 178).

Hablar del vínculo con el otro es exponer la necesidad de comunicación y comunidad que se requiere como base primigenia de la existencia humana. Es por lo cual que es necesario establecer sitios y/o espacios que permitan no olvidar esas características de la humanidad:

Las relaciones personales y afectivas que se generan entre los individuos son esenciales para desarrollar las habilidades sociales y de convivencia en los alumnos. Dichas habilidades son posibles gracias a la interacción con el profesor como modelo de aprendizaje, lo que una máquina (por más que emule al ser humano) no podría proporcionar. La IA está condicionada a una serie de algoritmos que no son, ni remotamente, iguales a la conciencia y las emociones humanas (Ríos, 2020, p. 189).

Por tal situación, en la educación se debe tener presente que es necesario que los estudiantes no sólo piensen adecuadamente, sino también que tengan una buena capacidad de conectar con el mundo tanto *online* como *offline* (Rojas, 2024, p. 307). Esto a razón de que exista un equilibrio en sus habilidades, capacidades y preparación, las partes emotiva y personal son tan importantes como el manejo tecnológico. Se debe recordar que la IA es “un procesamiento operativo, de modo que comúnmente se mide en términos cuantitativos. Se trata fundamentalmente de un proceso que está orientado hacia objetivos dados” (Alonso, 2020, p. 254). Entonces no considera la parte humana. Por ello los espacios como el teatro son vitales en la educación para que exista un conocimiento de ambos ambientes.

Alonso sostiene, que a través de la inteligencia humana se reconoce la complejidad estructural y dinámica; no es meramente operativa, ya que se puede hacer frente a los diferentes niveles de análisis universal, particular, concreto, abstracto, etc. No está limitada a la esfera cognitiva, sino que atiende también a las acciones, incluida su motivación en términos de afectos, sentimientos o emociones, con sus voliciones y valores (Alonso, 2020, p. 254). La vida humana es una complejidad, a través de ella se hacen vínculos, se crean soluciones y se proponen ideas para el bienestar, puesto que surgen de la experiencia y el conocimiento.

Hablar de la educación para dichos propósitos es pensar en la organización de cómo se lleva a cabo el aprendizaje en el sistema educativo en relación con las necesidades actuales, por ejemplo:

En la actualidad la presencia del otro se ha vuelto intangible, por lo que se recomienda generar espacios de interacción donde los infantes jueguen de verdad, tomen decisiones, solucionen problemas, interactúen con sus pares, manifiesten sus emociones y mucho más. Apelamos a que la inserción del arte y, específicamente, el teatro aportará a la educación, para fomentar un desarrollo integral que de especial importancia a las habilidades sociales y la creación [de] aprendizajes en conjunto (Saldaña et al., 2021, p. 87).

Todo lo mencionado forma parte de una búsqueda moral, es decir, encontrar un ambiente de armonía donde la comunicación, el diálogo, el contacto con el otro, la percepción de la diferencia, la conciencia de la responsabilidad y demás acciones y actitudes éticas sean el marco eficaz de convivencia humana. Se hace hincapié que, lo anterior, sea parte de la estructura de enseñanza desde temprana edad. Lo cual sería un desarrollo educativo ideal. El cual tendría su prolongación hasta la universidad.

Pensar en el nivel universitario sería continuar con un proceso de enseñanza donde cada estudiante se observe en contacto continuo con el otro, que sea consciente de su medio donde cohabita, con más vida, y que sepa que cada acción que ejecuta debe ser emprendida desde la responsabilidad. Es decir, que se enseñe un pensamiento crítico, el cual:

Es una habilidad de pensamiento complejo, elevado, que involucra comprensión, categorización, emisión de juicios, y otras habilidades. Es necesaria la formación de alumnos críticos, que tomen conciencia o cuestionen su realidad social e histórica y se constituyan en actores sociales. Se puede guiar el proceso enseñanza-aprendizaje del pensamiento crítico a través de actividades que lleven a reflexionar (García, 2021, p. 152).

La vinculación entre la filosofía moral y el arte, incluyendo el teatro, es clara y precisa. Y desarrollar este enlace en la universidad puede resultar en un terreno fértil para lograr la transformación social. Si se observa de esta manera, hay una oportunidad para enfrentar éticamente los tiempos de virtualidad, puesto que:

El arte puede transformar al individuo y a la sociedad, tiene un discurso propio que estimula la conciencia y la sensibilidad social, agudiza los sentidos, las inteligencias y las habilidades, es una vía agradable para la enseñanza-aprendizaje. La educación artística parte del autoconocimiento, amplía la comprensión y la convivencia armónica, pues promueve la comprensión del otro, prepara para enfrentar la complejidad y promueve la metacognición: aprender a aprender o pensar sobre el pensamiento para autorregulación cognitiva (García, 2021, pp. 153-154).

Ya no importante tanto la individualización extrema, que se promueve en el establishment actual, donde el valor de la comunidad ha disminuido en su importancia y, por ende, la humanidad ha extraviado la conciencia de su necesidad por el otro. Se debe de recuperar la inteligencia colectiva, la cual surge cuando se escuchan los unos a los otros para crear juntos un futuro que jamás se habría imaginado en soledad, donde las soluciones emergen y el mundo se repara con el enorme potencial que los humanos tienen para transformar la realidad (Sáenz-Arroyo, 2022, pp. 29-30).

El ser humano implica una complejidad de sensaciones, emociones, saberes, miedos, deseos, habilidades, limitaciones y cogniciones. Todo es experimentado en relación con su supervivencia y adaptación. Los avances tecnológicos son una extensión de sus conocimientos y prácticas. Es por lo que no deben rebasar su propia característica utilitaria de herramienta. No debe ser el objetivo final de la existencia humana. Más bien que a través de la IA y otras herramientas más se logre una armonía con el todo, puesto que los tiempos actuales requieren de una transformación en cómo la humanidad se ve a sí misma en relación con su entorno y los otros con quienes lo comparte.

Así que al utilizar la IA en la educación puede ayudar a mejorar varias dinámicas de aprendizaje. Sin embargo, no se puede dejar fuera la parte humana, puesto que las propias características de la sociedad exigen contacto con los iguales. El teatro con sus propiedades comunicativas y de alteridad es un terreno para que, a la par que la IA, se conjunte un aprendizaje ético. La universidad es un espacio idóneo para este ejercicio educativo, puesto que sus alcances investigativos, de docencia y de trascendencia social pueden registrar un impacto transformador en pos de un conocimiento humano en relación con el entorno y sus cohabitantes.

REFLEXIONES FINALES

Como se observa, el mundo digital implica tanto buenos resultados como deficientes manejos; estos últimos son los que preocupan y ocupan para resolverlos. Lo importante no es estigmatizar los avances tecnológicos y digitales, sino más bien, educar moralmente a todos y cada uno de los individuos de la sociedad para que cuando se hallen frente a un dilema ético, la resolución sea, no por los intereses económicos o políticos que el sistema quiere tener vigentes, sino más bien por el sentido humano, dentro de una axiología social.

Por ello resulta de suma importancia que los usuarios de las tecnologías sean capaces de discernir entre lo correcto, eficaz, moral y lo opuesto. Esto sólo puede ocurrir si se crean espacios para que la reflexión sea parte de la vida social. En la actualidad, el régimen de la rapidez como medida de tiempo no permite que las personas tengan momentos para pensar y repensar sobre lo que hacen. Los propios distractores creados por el mundo *online* obstruyen los instantes de meditación.

Es necesario que existan espacios donde la reflexión moral sea la experiencia necesaria de aprendizaje. A razón de ello, se expone a la educación, y en específico a la universitaria, como un recinto para el encuentro cognitivo, sensorial y lúdico con el objetivo de que los individuos se vean envueltos en un ambiente propicio para el análisis, el diálogo, la empatía, la experimentación, tendiendo como centro la reflexión moral. La universidad posee un poder fundamental para transformar la experiencia social, puesto que está ligada a las personas. Entonces es un medio que trasciende a solo transmitir información, sino que este conocimiento corresponde al contexto actual, por ende, a la imperante necesidad de reformular la moral frente al uso tecnológico y la IA.

El arte ha sido siempre un medio para la expresión, exposición, debate, creación, imaginación, desarrollo, propuesta y demás. Es por lo que dentro de él se pueden encontrar diversas estrategias y medios para crear experiencias de perfil ético. La escena dramática al ser un medio de comunicación con aportes lúdicos y vivenciales puede permitir encuentros morales para generar discusiones y proposiciones. Observar diversos modos de vivir genera una idea más amplia y eficaz para entender a los demás.

El teatro es un espacio para experimentar la moral de la sociedad desde el arte de forma didáctica y donde se pueden construir opciones para obtener conocimiento. En este sitio se desarrolla la empatía, la comunicación, la participación y el cuidado. Estar en los zapatos de otro, puede ayudar a comprender sus necesidades; sin embargo, con el drama no es necesario, porque los zapatos se pueden observar con detenimiento mientras el otro explica cómo es que los está usando y donde le lastiman.

BIBLIOGRAFÍA

Alonso-Rodríguez, A. M. (2024). Hacia un marco ético de la inteligencia artificial en la educación [Towards an Ethical Framework of Artificial Intelligence in Education]. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 36(2), 79-98. <https://doi.org/10.14201/teri.31821>

Alonso-Rodríguez, A. M. (2020). “La enseñanza en línea y la dimensión artificial de la ciencia de la educación: análisis filosófico-metodológico como ciencia de diseño”, *SCIO. Revista de Filosofía*, (19), 229-259.

Aso, L. (2021). *El triunfo de la apariencia sobre el ser. La construcción de la identidad mediante el consumo continuo de experiencias y su exhibición en redes sociales*, Tesis, director: José Luis Condom Bosch, Universitat de Barcelona.

Ávila, P. E. (2021). *Influencia de las noticias falsas en redes sociales en el contexto de la Covid-19* Tesis, directora: Lourdes Paola Ulloa López. Universidad Católica De Santiago De Guayaquil.

Coca, Y. y Llivina, M. (2021). *Desarrollo y retos de la inteligencia artificial*. Educación Cubana.

Díaz, P. [ENCOTTO] *Inauguración*. (2020, 24 de octubre). [Video]. Facebook. <https://www.facebook.com/encotto/videos/685356132104217>

Ferreira, M. S., Coronel G., Rivarola, M. A. (2021). “Impacto sobre la salud mental durante la pandemia COVID 19 en Paraguay”, *Revista Virtual de la Sociedad Paraguaya de Medicina Interna*, 8 (1) 61-69. <https://doi.org/10.18004/rvspmi/2312-3893/2021.08.01.61>

Flores-Vivar, J. & García-Peñalvo, F. (2023). Reflections on the ethics, potential, and challenges of artificial intelligence in the framework of quality education (SDG4). [Reflexiones sobre la ética, potencialidades y retos de la Inteligencia Artificial en el marco de la Educación de Calidad (ODS4)]. *Comunicar*, 74, 37-47. <https://doi.org/10.3916/C74-2023-03>

García, J.L. (2022). ¿Es posible un teatro virtual?, *Teatro*, (8), 95-104. <https://doi.org/10.5354/0719-6490.2022.69231>

García, J. I. (2021). “La enseñanza del pensamiento crítico a través del teatro foro en contexto”, *Revista Guatemalteca de Educación Superior*, 5(1), 149–159.

García, J.J., Ossa A.F., Parada N.J. (2019). *Teatro para aprender, enseñar y curar. Usos académicos y terapéuticos del teatro*. Siglo del hombre Editores y Universidad de Antioquia, 2019.

Guzmán, V.A. & Gélvez, L.E. (2023). "Adicción o uso problemático de las redes sociales online en la población adolescente. Una revisión sistemática". *Psicoespacios*, 17(31). <https://doi.org/10.25057/21452776.1511>

Han, B. (2020). *Capitalismo y pulsión de muerte*. Herder.

Jonas, H. (1995) *El principio de responsabilidad. Ensayo de una ética para la civilización tecnológica*. Herder.

Ortega, D. (2018). "Integrar a la mayoría: cuando el teatro no es del oprimido" (105-132) en Ojeda, D., Rafter, D., Ortega, D., Pastor, G., Alvarado, I. *El teatro como herramienta de cambio*. Dykinson.

Puga, R. (2018). "Introducción y prólogo. Jornada de teatro y sociedad: La práctica teatral como herramienta de cambio" (9-25) en Ojeda, D., Rafter, D., Ortega, D., Pastor, G., Alvarado, I. *El teatro como herramienta de cambio*. Dykinson.

Ridout, N. (2021). *Theatre & ethics*. Methuen Drama.

Ríos, C. (2020). "De las TIC a la Inteligencia Artificial: los cambios en la educación del siglo XXI" (pp. 173-189) en Constante S. y Chaverry R. (Coords.). *La silicolonización de la subjetividad. Reflexiones en la nube*. Navarra.

Robles, E. H. (2024). "El miedo: método y estado de vida del establishment" (pp. 231-254) en Vargas Cancino, H. C. y Salvador Benítez, J. L. (coordinadores), *Co-aprendizajes libertarios e incluyentes. Activismo social y universidad*. Ciudad de México, Comunicación Científica.

Robles, E. H. (2022), *La argumentación ética del teatro en agosto Boal y Vicente Leñero*, Tesis, directora: Dra. Hilda Carmen Vargas Cancino, Universidad Autónoma del Estado de México.

Rojas, M. (2024). *Recupera tu mente, reconquista tu vida*. Espasa.

Saldaña, P., Fajardo, I. J., Largo, N. A., Cabrera, A. N. (2021). "El teatro en la educación infantil: una alternativa de enseñanza y recreación en la virtualidad", *Revista Runae*, 6, 75-89.

Sáenz-Arroyo, A., (2022). *Un mar de esperanza. Soluciones ciudadanas para un planeta sostenible*. Penguin Random House, Taurus.

Samsung. (2024). Ecobubble™. https://www.samsung.com/mx/washing-machines/EcoBubbleCampaign/?srsltid=AfmBOoq0nJvDqKxwh2Oc_mv6-xNZM8RLrAZxdBfPt_cREnxtatljxxRF

Samsung. (2024). *Línea Blanca*. https://www.samsung.com/mx/washers-and-dryers/all-washers-and-dryers/?&cid=mx_pd_ppc_google_lavadoras_always-on_promociones-pf-ce_search_text-gen_20362793459-151051899573-aud-570714759492:kwd-297863603734-683402729745-samsung%20lavadora_pfm&gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwpr-3BhDgARIsAEWJ6SwwCR6F5CHbz2aT2b5Qqus5FsUYIV6mbhhN21Th7zxZrTcQb_he9EYaAtQ_EALw_wcB&gclid=aw.ds

UNESCO. (2023). "Consenso de Beijing sobre la inteligencia artificial y la educación" en *Perfiles Educativos*, XLV (180), <https://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v45n180/0185-2698-peredu-45-180-176.pdf>

Zuboff, S. (2020). *La era del capitalismo de la vigilancia*. Planeta.