

Bain, K. (s.f.) *Lo que hacen los mejores profesores de universidad*. Pág. 29-39.

Camilloni, A. (2007, agosto). *Una buena clase*. Pág. 10-11.

Frascara, J. (2018). *Enseñando Diseño*. Buenos Aires: Infinito

Souto, M. (2012). *Lo grupal en las aulas*. Pág. 30-34.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: Current teaching requires didactic strategies to achieve progress. This writing reflects on how to achieve good learning under the group opportunity and the gestation process of a new conception of education to transmit, massively and effectively, knowledge that society requires for the construction and implementation of models that respond to the needs of each context, which, less than reinforcing the idea of an identity, above all establishes the acceptance of the presence of the other. However, he seeks to understand the way in which knowledge is transmitted for individual and collective construction, valuing the learning process not only from an academic point of view but also from a personal point of view to encourage the training of professionals and transmitters of knowledge in society.

Keywords: Didactics - group learning - individual - society - creativity - empathy

Resumo: O ensino atual requer estratégias didáticas para alcançar o progresso. Este texto reflete sobre como alcançar uma boa aprendizagem sob a oportunidade de grupo e o processo de gestação de uma nova concepção de educação para transmitir, de forma massiva e efetiva, os conhecimentos que a sociedade necessita para a construção e implementação de modelos que respondam às necessidades de cada contexto, o que, menos do que reforçar a ideia de uma identidade, antes de tudo estabelece a aceitação da presença do outro. No entanto, busca compreender a forma como o conhecimento é transmitido para a construção individual e coletiva. Valorizar o processo de aprendizagem não só do ponto de vista acadêmico, mas também do ponto de vista pessoal, para estimular a formação de profissionais e transmissores de conhecimento na sociedade.

Palavras-chave: Didática - aprendizagem em grupo - indivíduo - sociedade - criatividade - empatia

(* **Catalina Arenas Uribe:** Diseñadora Industrial (Universidad de Palermo), Ingeniería Ambiental (UdeM), Operadora Rhinoceros - Solidworks (Universidad de Buenos Aires), Diseño Biónico (CMD). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño de Objetos y Productos de la Facultad de Diseño y Comunicación.

La paradoja de la bombita de luz

Gioia Lucía Avenda (*)

Fecha de recepción: junio 2021

Fecha de aceptación: agosto 2021

Versión final: octubre 2021

Resumen: En el siguiente trabajo se pretende reflexionar sobre el rol de los diseñadores y la responsabilidad social del “hacer del diseñador”. Se tomará al objeto indumento, atravesado por el Sistema de la Moda, cuyos ciclos son cada vez más cortos (*Fast Fashion*), convirtiéndose en la segunda industria más contaminante del planeta. Se parte de identificar algunas situaciones puntuales que sirven de punto de partida y que conducen a una reflexión y revisión del rol del diseñador y de la enseñanza de esta disciplina. Se plantea también visibilizar el cambio de paradigma dado en los modelos de producción y en los hábitos de consumo (*fast fashion vs. slow fashion*), respondiendo a las necesidades económicas y ambientales actuales.

Palabras clave: Diseño – obsolescencia – indumento – sostenibilidad – paradigma – enseñanza – producción - socioambiental

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 95]

“El desarrollo progresivo del hombre depende vitalmente de la invención; es el producto más importante de su cerebro creativo.”
Nikola Tesla

Dejando la *Guerra de las Corrientes* de lado, entre Thomas Edison y Nikola Tesla, se da inicio a este ensayo con un simple y breve relato de un hito en la historia de la producción de objetos seriados. En 1881 Edison comenzó a comercializar su primera lámpara incandescente, duraba 1500 horas. En 1924 se presentaba con orgullo la bombilla de luz que alcanzaba las 2500 horas de dura-

ción...El mismo año en Ginebra se crea “El comité de las 1000 horas”. Estableciendo a través de un cartel secreto llamado Phoebus, el tiempo máximo que debía durar una bombilla de luz. Diseñadores e ingenieros se vieron forzados a adoptar nuevos valores y objetivos teniendo que acortar la vida útil de los productos para sostener y posteriormente aumentar las ventas. Este acontecimiento marca el inicio de la obsolescencia programada.

¿Es viable una economía sin obsolescencia programada y sin su impacto sobre el medio ambiente? ¿Cómo se pueden aportar desde la enseñanza de Diseño, herramientas acordes al contexto socio ambiental actual?

Dado que el foco de esta investigación está centrado en las estrategias brindadas por las disciplinas proyectuales dentro del ámbito del aula taller, y su desarrollo más o menos consciente fuera de este ámbito y el aporte que pudieran generar para acompañar y allanar los nuevos caminos a los que tiende la sociedad, se comenzará por poner en común ciertos términos introducidos por diferentes actores reconocidos en la disciplina, como así también el contexto social en el que se desarrollan las mismas. Retomando ciertas palabras desde su etimología con el fin de reforzar ciertos conceptos. Diseño:

Etimológicamente el término, deriva del término italiano *disegno* dibujo, designio, signare, signado “lo por venir”, el porvenir visión representada gráficamente del futuro, *lo hecho* es la obra, *lo por hacer* es el proyecto, *el acto de diseñar como prefiguración* es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución o las alternativas mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación. De aquí el posterior desarrollo de las disciplinas que derivan de esta acción. Las que mencionamos aquí como disciplinas proyectuales.

Resulta interesante pensar la retroalimentación entre los siguientes conceptos: diseño como conocimiento y conocimiento como diseño.

En el contexto del aprendizaje y de la enseñanza, el conocimiento como diseño tiene mucho que ofrecer. El conocimiento como información proporciona un punto de vista pasivo del conocimiento, uno que subraya el conocimiento almacenado en vez del conocimiento como implemento de acción. El conocimiento como diseño puede ser nuestra mejor opción como un primer postulado para construir una teoría del conocimiento para la enseñanza y el aprendizaje (Perkins, 1985, pp.19-26).

Se tiene en cuenta el surgimiento y aplicación de la modalidad pedagógica del *Aula Taller*: que es una metodología o práctica pedagógica creada por Susana Pasel.

Es una metodología que encuadra la participación, organizándola como proceso de aprendizaje. El aula puede convertirse en un espacio en el que todos sean los artesanos del conocimiento, desarrollando los instrumentos para abordar el objeto en forma tal que los protagonistas puedan reconocerse en el producto de la tarea (1999, p. 19).

Se busca reflexionar y repensar la enseñanza de las disciplinas proyectuales dentro del ámbito del aula taller, como un ámbito propicio para el desarrollo creativo tanto de estudiantes como de docentes construyendo de manera colectiva el conocimiento. Implica formar parte de una actividad para intercambiar, reconocer y valorar lo que otra persona aporta. Se ponen en juego la reflexión y experiencia, el análisis crítico de la propia conducta y la de los demás participantes. El eje central

de ésta metodología es la participación de todos con el fin de ser protagonistas del proceso de enseñanza – aprendizaje. Se hace hincapié en el trabajo en grupo permitiendo reconocer la participación, compromiso y responsabilidad de los diferentes actores. En palabras de Schön:

La paradoja de aprender una competencia nueva es la siguiente: que un estudiante no puede, al principio, comprender lo que necesita aprender, sólo puede aprenderlo formándose a sí mismo y sólo puede formarse a sí mismo comenzando por hacer lo que aún no comprende (1998, p. 93).

Dicho todo esto surgen varios interrogantes, ¿cómo pueden influenciar las estrategias proyectuales, desde la educación en el *aula taller*, de manera paralela a los cambios que se van dando en la sociedad, cambios en la industria, en los espacios de trabajo y en el medioambiente? Teniendo en cuenta que las consecuencias de esta industria tanto la de la moda como la del rubro en sí mismo, son profundas y dañinas en muchos aspectos, entonces: ¿Es sostenible seguir sin reflexionar y sin hacer transformaciones profundas desde la enseñanza? El hacer del diseñador tiene un impacto socioambiental y no puede desarrollarse sin tener conciencia del contexto en el que está inmerso. El método proyectual sirve como facilitador en los procesos de cambio social, cuando se lo desarrolla de manera paralela a los mismos. Teniendo en cuenta que el diseñador debe cumplir el rol de proyectar el futuro, inscripto etimológicamente en su denominación, y el impacto social generado por este rubro en particular, surge el replanteamiento de las estrategias de enseñanza en la formación del diseñador, para que acompañen los cambios de paradigma.

El camino de regreso. Hacia un futuro sostenible

Estamos en un momento clave para la reflexión y replanteamiento de estrategias que acompañen los cambios de paradigma en el diseño, sobre todo en el mundo de la moda, con la creciente toma de conciencia respecto al impacto negativo de esta industria, en la sociedad. Con la exposición en los medios masivos de comunicación, de la explotación en esta industria, que llegó a su clímax con los casos del derrumbe del Rana Plaza, en el 2013, en el plano mundial y el incendio en el taller clandestino de Caballito en el 2006, en el plano nacional, vinieron aparejados cambios en los valores de la industria de la indumentaria, es el caso de la campaña masiva: ¿QUIÉN HIZO TU ROPA?, ideada por la diseñadora de moda Carry Somers, creadora del Fashion Revolution, movimiento mundial que fue acogido en el 2014 en la Argentina y que generó un cambio de pensamiento en varios participantes de la industria de la indumentaria y textil, principalmente hizo que diseñadores se replantearan su rol en la sociedad.

“La transparencia es una de las cuestiones clave. Solo puedes empezar a evitar la explotación del medio ambiente si sabes dónde se ha hecho tu ropa” (Sommers, 2018). En la actualidad, la industria de la indumentaria puede decirse que está polarizada: *Fast Fashion vs Slow Fashion*. El *Fast-fashion* o *Moda rápida*, refiere a la produc-

ción de nuevas prendas de indumentaria de manera continua y la promoción a través de campañas publicitarias a adquirir *nuevas modas* con el objetivo de aumentar el consumo continuo de ropa. Generalmente estas prendas están asociadas a una baja calidad en las materias primas y unos procesos de producción poco respetuosos con el entorno y con quienes las producen. En contraposición surge posteriormente el movimiento *Slow Fashion o Moda Lenta*, el concepto fue acuñado en Londres por la diseñadora y profesora de sostenibilidad, Kate Fletcher, en concordancia con su sentido ecológico, comprometido y ético. El concepto refiere al comercio justo y la utilización de materiales basados en fibras naturales con bajo impacto ambiental como pilares básicos. La utilización de materiales como la celulosa y las fibras recicladas evita el uso de los derivados del petróleo tan nocivos para el medio ambiente, a la vez que propicia mejores condiciones para las personas que trabajan en este rubro.

Teniendo todo esto en cuenta, sin adentrarnos en las implicancias medioambientales específicas (la industria de la indumentaria es la segunda más contaminante del mundo, la primera es la del petróleo), plantear una reflexión acerca de las estrategias de formación en las disciplinas proyectuales parece casi una obviedad y el hecho de pretender propiciar, desde su formación al diseñador, un camino allanado para que se desarrolle en su profesión en sintonía con las transformaciones sociales, casi una obligación. Pero... ¿dónde comenzar a desteter esta trama de consumo desmedido en la que vivimos? Sin duda el hilo de la enseñanza es uno de los primeros por el que hay que comenzar a devanar, para crear un nuevo tejido. Esta nueva trama involucra sin duda al ámbito educativo. Deberá entrelazarse en ella para su *rediseño*, a la sustentabilidad como un nuevo saber, basado en valores morales y éticos, en concordancia con el cuidado y respeto social y medioambiental. Profesionales del diseño como así también de la enseñanza trabajando, interdisciplinariamente, conformando de manera creativa nuevas prioridades en la currícula de educación formal del diseño. El diseñador formador será parte de este nuevo enfoque, de este nuevo tejido de enseñanza. Reflexionando en la acción misma de enseñar y al mismo tiempo en la propia acción del diseñar.

Cuando hablamos del profesor nos estamos refiriendo a alguien que se sumerge en el complejo mundo del aula para comprenderla de forma crítica y vital, aplicándose afectiva y cognitivamente en los intercambios inciertos, analizando los mensajes y redes de interacción, cuestionando sus propias creencias y planteamientos proponiendo y experimentando alternativas y participando en la reconstrucción permanente de la realidad escolar (Schön, 1992, p.89).

Es necesario proponer miradas futuras más cercanas a las problemáticas que nos acontecen, mostrando desde el espacio áulico, de manera empática y comprensiva, como todo proceso lo requiere, el camino de regreso a los valores éticos y epistemológicos de esta maravillosa disciplina, creando y recreando productos con valores implícitos y explícitos, de calidad y durabilidad, volviendo a la esencia del conocimiento y valoración de la materia prima, difundiendo la industria artesanal

muchas veces olvidada, proponiendo la calidad y lo cualitativo por sobre la producción desmedida. Reencontrando y aprendiendo los oficios ligados a esta profesión y dándolos a conocer. Proponiendo la utilización de materiales amigables con el medio ambiente y por supuesto creándolos también. Parafraseando a Perkins, en vez de educación para lo conocido, necesitamos educación para lo desconocido.

La innovación debería estar implícita en esta disciplina pero no siempre sucede, de hecho en muchos casos, sobre todo en el ámbito de formación académica, se reposa en lo ya aprendido en lugar de adentrarse en el proceso creativo de la innovación, tan estimulante y necesaria en los procesos de diseño. Hay que adoptar de manera más cotidiana las nuevas tecnologías y ponerlas al servicio de estos nuevos valores, volviéndose imprescindible incluso desde el punto de vista económico, las tendencias actuales hablan de la sostenibilidad como el nuevo lujo, Guercini y Ranafagni afirman que “el lujo y la sustentabilidad, especialmente en su dimensión ambiental, convergen en las características de durabilidad y rareza, que constituyen los posibles puentes entre ellos” (2013 p. 80). El lujo de lo sostenible juega un papel cada vez más importante en la industria de la indumentaria y textil. La impresión 3D y materias primas como el cáñamo, el cuero de piña y los biotextiles son solo algunos ejemplos que valen la pena mencionar. Retomando, la paradoja de la bombita de luz, refiere a emprender el camino de regreso al concepto inicial del objeto y su función. La lámpara incandescente fue un objeto innovador, uno de lo más innovadores hasta nuestros días, su función no fue reemplazada por ningún otro objeto pero sí fue tomada como ejemplo para futuras innovaciones en lo que hace a la iluminación artificial, rápidamente fue truncada su capacidad de desarrollo y acortada su vida útil en favor del consumo por sobre la necesidad básica.

Estamos frente a la obsolescencia de este sistema de la moda y asistimos voluntaria o involuntariamente a la reconstrucción de un nuevo paradigma, de un nuevo modelo de industria que día a día toma mayor fuerza y visibilidad. Las nuevas generaciones eligen no ignorar lo evidente y parecieran ser más conscientes de estos cambios, buscando la participación cada vez más activa en estos procesos, volviéndose los primeros consumidores conscientes, otro nuevo concepto que toma cada vez más fuerza en las tendencias de consumo y al que debemos nuestra atención.

Está en manos de la educación ser parte de este nuevo mundo que asoma. Aspiramos a formar Diseñadores funcionales a estas transformaciones, que propongan alternativas creativas a las problemáticas en su contexto. Aspiramos a ser docentes de diseño involucrados, docentes situados. Sin duda, como plantea Gary Fenstermacher, la buena enseñanza tiene fuerza moral y epistemológica. Diseñemos y co-creemos una enseñanza memorable, como diría Mariana Maggio, pedagoga argentina, una enseñanza poderosa, no solo se expande en el seno de la propia clase y perdura en el recuerdo, en muchos casos, transforma y construye no solo seres profesionales, sino que también constituye personalmente. Seamos profesores memorables. Dejemos una huella sostenible.

Bibliografía

- Camillioni, A. R.W (1995). “Reflexiones para la construcción de una didáctica para la educación superior”. *Primeras jornadas trasandinas sobre planeamiento, gestión y evaluación. Didáctica del nivel superior*. Chile.
- De Vicenzi, A. (2009). “La práctica educativa en el marco del aula taller”. *Revista de Educación y Desarrollo*. Abril-junio de 2009.
- Delgado Luque, M. L. y Gardetti, M. Á. (2018) *Vestir un mundo sostenible*. Bs. As.: Editorial Lid.
- Litwin, E. (1998) *El campo de la didáctica: La búsqueda de una nueva agenda*, en *Corrientes didácticas contemporáneas*, Bs. As.: Editorial Paidós.
- Mazzeo, C. y Romano, A. M. (2007) *La enseñanza de las disciplinas proyectuales, hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior*. Bs. As.: Editorial Nobuko.
- Papanek, V. (2014) “Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social”. El Tinter.
- Pasel, S. (1989) *El aula taller*. Bs. As.: Editorial Aique.
- Schön, D. (1992) *En la formación de profesionales reflexivos. Hacer diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones*, Barcelona: Editorial Paidós.
- Souto, M. (1993) *Hacia una didáctica de lo grupal*. Bs. As.: Editorial Miño y Dávila.
- Sommers, C. (2018, junio) *The Telegraph*.
- Steiman, J., Misirlis, G. y Montero, M. (2004) *Didáctica general, didáctica específica y contextos socio-histórico en las aulas de la Argentina*. Universidad Nacional de San Martín, Escuela de Humanidades, Centro de estudios en didácticas específicas.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: The following work aims to reflect on the role of designers and the social responsibility of “doing the designer.” The object of clothing will be taken, traversed by the Fashion System, whose cycles are increasingly shorter (Fast Fashion), becoming the second most polluting industry on the planet. It starts from identifying some specific situations that serve as a starting point and that lead to a reflection and review of the role of the designer and the teaching of this discipline. It is also proposed to make visible the paradigm shift in production models and consumption habits (fast fashion vs. slow fashion), responding to current economic and environmental needs.

Keywords: Design - obsolescence - clothing - sustainability - paradigm - teaching - production - socio-environmental

Resumo: No trabalho a seguir, pretende-se refletir sobre o papel dos designers e a responsabilidade social de “fazer o designer”. O objeto do vestuário será levado, percorrido pelo Fashion System, cujos ciclos estão cada vez mais curtos (Fast Fashion), tornando-se a segunda indústria mais poluente do planeta. Parte-se da identificação de algumas situações específicas que servem de ponto de partida e que conduzem a uma reflexão e revisão do papel do designer e do ensino desta disciplina. Propõe-se também tornar visível a mudança de paradigma nos modelos de produção e hábitos de consumo (fast fashion vs. slow fashion), respondendo às necessidades econômicas e ambientais atuais.

Palavras-chave: Design - obsolescência - vestuário - sustentabilidade - paradigma - ensino - produção - socioambiental

(*) **Gioia Lucía Avena:** Licenciada en Diseño de Indumentaria (Universidad de Buenos Aires). Posgrado Sociología del Diseño (Universidad de Buenos Aires). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Moda y Tendencias de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Conversación como reflejo del aprendizaje significativo

Fecha de recepción: junio 2021

Fecha de aceptación: agosto 2021

Versión final: octubre 2021

Silvana Laura Capli (*)

Resumen: El presente trabajo plantea una reflexión acerca de la enseñanza de los aspectos legales dentro del ámbito de la Producción musical, basado en los fundamentos de la Didáctica para enriquecer el aprendizaje y potenciar la comunicación con el estudiante. La enseñanza para la comprensión como concepto base, pone en funcionamiento una estrategia en el armado de la clase orientada a motivar la curiosidad del alumno, así se sienta atraído por el contenido propuesto. De esta manera, hace posible el aprendizaje significativo, para que pueda resolver cuestiones legales y tomar decisiones en el ejercicio de su profesión musical. El docente al crear un entorno propicio y analizar en grupo dentro del aula, permitirá conocer la propiedad intelectual en lo digital y poner en relieve la problemática coyuntural actual. De esta manera, desarrollar el pensamiento reflexivo sobre la importancia y las implicancias a la hora de firmar contratos digitales.

Palabras clave: Didáctica - producción musical - legales - música - enseñanza - comprensión

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 97]