

Abstract: In this essay, two authors who postulate different aspects of digital natives are debated. One is (Spiegel, 2009) in his text *Natives and Digital Immigrants* and another is (Scolari, 2020) in his paper “For a century communication has tried unsuccessfully to build something coherent.” It is introduced in this dialogue in what way it influences educational technology and the field of graphic design and investigates through (Serres, 2016) about the meaning of being permanently connected having access to information.

Keywords: Digital immigrants - digital natives - knowledge - educational technology – challenge

Resumo: Neste ensaio, dois autores que postulam diferentes aspectos dos nativos digitais são debatidos. Um é (Spiegel, 2009)

em seu texto *Nativos e Imigrantes Digitais* e outro é (Scolari, 2020) em seu artigo “Durante um século a comunicação tentou, sem sucesso, construir algo coerente.” Introduce-se nesse diálogo de que forma influencia a tecnologia educacional e o campo do design gráfico e investiga por meio (Serres, 2016) o significado de estar permanentemente conectado para ter acesso à informação.

Palavras chave: Imigrantes digitais - nativos digitais - conhecimento - tecnologia educacional - desafio

(*) **Fernanda Ciccolella:** Diseñadora Gráfica (Universidad de Palermo): Maestranda en Diseño Comunicacional (FADU, UBA)

Virtualizarnos. Aprender diseño a través de Blackboard

Fecha de recepción: junio 2021
Fecha de aceptación: agosto 2021
Versión final: octubre 2021

Jésica Daiana Conde (*)

Resumen: El presente ensayo pretende reflexionar sobre enseñar y aprender carreras en las que se aprende haciendo. Teniendo en cuenta las prácticas propias del diseño, mediante el aula taller, como crear y materializar (crear y virtualizar), qué posibilidades tenemos con la plataforma utilizada.

Palabras clave: Enseñanza – aula taller – modalidad virtual - prácticas - diseño de indumentaria

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 178]

Desarrollo

Pensando en el cambio abrupto de la modalidad de enseñanza del ciclo lectivo 2020 a raíz de la pandemia del COVID19 y a partir del libro de Mariano Magglio *Reinventar la clase en la Universidad* (2018) en el que menciona la importancia de reconocer los cambios culturales que se producen en la sociedad que además son atravesados por las tecnologías, surge la siguiente pregunta: ¿Cómo afrontar la virtualidad en asignaturas proyectuales como diseño de indumentaria?

Se presentó un nuevo desafío: que los/las estudiantes asuman un rol activo frente al cambio, en carreras basadas en el aprender haciendo con el docente como guía, representado ahora por la virtualidad.

¿Qué significa la virtualidad en asignaturas como diseño, particularmente diseño de indumentaria? Podríamos decir que significa desarrollar aún más nuestra capacidad de abstracción y reflexionar sobre los métodos de enseñanza propios de la disciplina.

En asignaturas como diseño, la presencialidad física del aula es insustituible, pero con un gran reto por delante: crear en esta modalidad virtual un nuevo espacio que permita desarrollar la modalidad taller.

Para contextualizar lo que significa dictar clases de aula taller, es importante comenzar mencionando lo que requiere crear un proyecto de diseño. En primera instancia se plantea un problema, una temática para analizar

y resolver a través de un producto de diseño. A partir de una reflexión colectiva, se aborda el proyecto desde la forma, la función (pensar el para qué y para quien) y su materialización. El taller permite discutir estos abordajes para llevar adelante el proyecto en todo su proceso. A raíz de esta práctica, surge la siguiente pregunta: ¿Se puede recrear este espacio de manera virtual? Recapacitando y repensando en las posibilidades que brinda la plataforma utilizada, Blackboard, se puede pensar que es posible, que el aula virtual además brinda la posibilidad de disponer de una clase a través de su grabación para su posterior análisis.

En una clase de diseño, la presentación de lo trabajado en el proyecto se realiza a través de la exposición oral para todo el grupo. Esto permite que colectivamente se evalúe y analice hasta donde llegó y como lo proyectó cada estudiante. De esta forma, se construye el conocimiento llegando a todo el curso en simultáneo y logrando una devolución enriquecedora. En el aula virtual, las devoluciones suelen ser individuales a través de las entregas de paneles con todas sus especificaciones, para que el docente deje sus comentarios por escrito. En la etapa de proceso de diseño, estos comentarios privados por escrito, son resueltos en la misma clase y en menos tiempo, ya que el error de una estudiante puede ser el de otra. Es decir, de manera virtual, el *feedback* con las estudiantes a través de la plataforma utilizada puede ser

de forma grupal a través de los foros y de manera individual a través de la corrección privada y escrita. En esta etapa de análisis y de resolución de un proyecto, es difícil el trabajo grupal en la virtualidad, ya que el recurso es más individualista. En cambio en las clases presenciales el docente interactúa de manera más dinámica.

De todas formas, es posible lograrlo en la virtualidad, solo requiere un mayor esfuerzo, sobre todo en los primeros niveles de diseño donde el/la estudiante está recién familiarizándose con el lenguaje específico de la carrera. En la etapa de materialización, la sociabilización del proyecto es fundamental, ya que se manifiesta la coherencia en el desarrollo del mismo, de esta forma los/las estudiantes no solo aprenden de su propio proyecto, sino también de lo propuesto por sus pares con distintos abordajes. En el aula virtual es más complejo acceder a las correcciones y observaciones de los otros proyectos, pero es posible resolverlo a través de compartir los trabajos y corregir los mismos en esa instancia.

Luego de analizar las prácticas de clases presenciales en asignaturas de Diseño de Indumentaria, podría afirmarse que pese a los obstáculos y diferencias para afrontar una clase con la modalidad de aula taller, es válido realizar la práctica de manera virtual.

El aula virtual propicia la individualización, quizás en los/las estudiantes de los primeros niveles de diseño resulte un desafío que cuenten con las correcciones colectivas, pero esta práctica no está perdida y puede lograrse con la plataforma utilizada.

El formato virtual nos obligó a repensar las prácticas de enseñanza, a mirar con otros ojos métodos ya establecidos. Donde el seguimiento del docente en la presentación y entrega de un proyecto es clave para aprobar el mismo y donde el/la estudiante pueda analizar su propia producción y propuesta. Es posible construir conocimiento en formatos virtuales y también necesarios la experimentación presencial.

Las prácticas del diseño de indumentaria se vieron reemplazadas por nuevas herramientas tecnológicas educativas. Por eso es importante reflexionar y pensar nuevas formas de enseñar y aprender diseño.

Lo que queda es inventar: reinventarnos como docentes, pero también reinventar las organizaciones en las que trabajamos, las materias que damos y, mientras lo hacemos, inventar en cada clase. Suena complejo, y sin duda lo es, pero no solamente es necesario: también es urgente (Maggio, 2018, p.28).

Esta cuarentena obligatoria hizo visible las nuevas posibilidades educativas, gracias a la virtualidad como un nuevo medio, que permite desarrollar nuevos procesos en asignaturas proyectuales y la posibilidad de experimentar nuevas formas de enseñanza en asignaturas que requieren el aula física.

Bibliografía

- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la Universidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Spiegel, A. (2009). Nativos e inmigrantes digitales. Algunas reflexiones. *Novedades educativas*: n° 219.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: This essay aims to reflect on teaching and learning careers in which you learn by doing. Taking into account the practices of design, through the classroom workshop, how to create and materialize (create and virtualize), what possibilities do we have with the platform used.

Keywords: Teaching - classroom workshop - virtual modality - practices - clothing design

Resumo: Este ensaio tem como objetivo refletir sobre as carreiras de ensino e aprendizagem em que você aprende fazendo. Tendo em conta as práticas de design, através da oficina presencial, como criar e materializar (criar e virtualizar), que possibilidades temos com a plataforma utilizada.

Palavras chave: Ensino - workshop em sala de aula - modalidade virtual - práticas - design de roupas

(*) **Jésica Daiana Conde:** Diseñadora Textil y de Indumentaria (Universidad de Palermo). Master en Dirección y creación de marcas de moda (ESdesign Barcelona, Universidad de Valencia). Visual Merchandising y armado de vidrieras (Espacio Buenos Aires). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Moda y Tendencias de la Facultad de Diseño y Comunicación.