

titud permeable a lo que los estudiantes les devuelven y no enamorarse de un método que supo funcionar algunas veces y otras no. Como sostiene Mariana Maggio, “lo que queda es inventar: reinventarnos como docentes, pero también reinventar las organizaciones en las que trabajamos, las asignaturas que damos y, mientras lo hacemos, inventar en cada clase” (2018, p.28). Es sabido que la propuesta es atractiva y a su vez, demanda un esfuerzo mayor por parte del docente ya que “implica poner el cuerpo en cada clase, sabiendo que saldremos agotados” (2012a, p.31). El intento no garantiza el éxito. No animarse a hacerlo nos aleja de contribuir a un aprendizaje significativo.

En resumen, se propone pensar al docente desde un nuevo rol: como facilitador que interviene para orientar al estudiante en varios sentidos. Por un lado, en relación con el uso de las tecnologías que puedan contribuir al proceso de aprendizaje, hacer de ellas sus herramientas y no sus enemigas. Por el otro, a resignificar el papel de la memoria y no tomarlo como aquello que distingue a los buenos estudiantes de los malos. Si prestamos atención a ambos aspectos, estaremos más cerca de una nueva manera de concebir la clase, aquella que prepare a los alumnos para cuestionar, innovar y crear conocimiento más que para reproducirlo.

Referencias Bibliográficas

- Carlino, P. (2010). *Escribir, leer y aprender en la Universidad. Una introducción a la alfabetización académica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Paidós.

Serres, M. (2016). *Michel Serres, los méritos del olvido*. [Diario en línea]. Disponible en https://www.clarin.com/rn/ideas/Michel-Serres-meritos-olvido_0_SkQJh9uwmg.html.

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: It is sought to understand what the new teaching role is in a context where information is accessible, but not understandable for that reason. At the same time, it is proposed to analyze the role that memory plays and how, a change in its conception and application can contribute to a new way of thinking the class.

Keywords: Role - teacher - information - memory - construction - technology - class

Resumo: busca entender qual é o novo papel docente em um contexto onde a informação é acessível, mas não compreensível por esse motivo. Por sua vez, propõe-se analisar o papel que a memória desempenha e como, uma mudança na sua concepção e aplicação pode contribuir para uma nova forma de pensar a aula.

Palavras chave: Papel - professor - informação - memória - construção - tecnologia - aula

(*) **Andrea Falsetti:** Locutora (COSAL, 2015. M.N.: 11796). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Desfile virtual como nueva herramienta que nos ofrece la tecnología

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

Victoria Florencia Gabriel (*)

Resumen: En el ensayo se desarrollará la nueva herramienta que nos ofrece la tecnología, desfile virtual. Durante toda la cursada presencial el alumno desarrolla su proceso de diseño de manera individual, es decir la elección del concepto hasta la realización de sus prototipos. Como trabajo final, el alumno muestra su trabajo en el desfile. Sin embargo, los tiempos cambiaron y debemos implementar dicho recurso pedagógico en la virtualidad. ¿Se podrá obtener los mismos resultados?

Palabras clave: Diseño - indumentaria – desfile – virtualidad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 188]

Como reflejo del contexto social, la clase de Diseño de Indumentaria, como de la mayoría de las carreras, fue adaptándose a los cambios y situaciones que la sociedad atravesó a lo largo del año 2020. Si hay algo que la educación sabe es que, al finalizar la pandemia, nada será igual. La clase virtual vino para quedarse.

La cuarentena forzada, por la pandemia, tuvo dos efectos contrapuestos: mientras que algunas actividades se detuvieron por completo, otras se vieron transformadas a un ritmo sin precedentes, como es el caso de la educación. Si bien hace más de una década que se habla de innovación educativa, hasta el momento casi no se habían

realizado grandes cambios. La suspensión de la clase presencial obligó, de improviso, a armar una modalidad de emergencia a través de clases remotas y a hacer más cambios en dos meses de los que habían realizado en las últimas dos décadas.

Hoy en día, se plantea el desafío de redefinir sobre el modelo de clase o la propuesta pedagógica que se diseña para los alumnos, la no presencialidad lleva al reto de innovar sobre el esquema de enseñanza que se planteaba y de construir experiencias significativas en un entorno de aprendizaje para nada tradicional. Educar en tiempos de aislamiento social, implica pensar propuestas que permitan, al estudiante, seguir aprendiendo fuera del ámbito de lo presencial, pero sin descender la calidad y el contenido. Así lo explica Mariana Maggio:

Los docentes pueden cambiar este sentido que tiene lugar cuando la tecnología se integra forzosamente, pero para hacerlo necesitan estar formados y ser especialistas tanto en la didáctica como en tecnología, empezando por un profundo conocimiento del tipo de tratamiento que mejor corresponde a las finalidades de la enseñanza y a la especificidad del contenido que enseñan. (2012, p. 19).

También, construir estrategias de enseñanza que potencien el pensamiento creativo del alumnos, a pesar de la virtualidad, es un gran desafío que el docente debe afrontar. Y como dice Mariana Maggio: “hay que comprender un nuevo modelo el cual es una nueva instalación de tecnología en el sistema educativo” (2012).

La innovación es una actividad esencial para la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje y constituye una base para el diseño y desarrollo curricular. Mejorar las acciones formativas y sentar las bases para la transformación continua requiere, del profesorado, una actitud y una práctica generadora de nuevo conocimiento didáctico y profesional.

Durante muchos años, hubo muchos intentos fallidos de incorporar la tecnología al sistema educativo. Y, más aún, en Diseño de Indumentaria, por ser una carrera de carácter puramente práctica. Sin embargo, en la actualidad, se produjo un cambio y se entendió que se debe comenzar a incorporar cada vez más herramientas tecnológicas en la enseñanza. Este nuevo rol se enmarca con el diseño de nuevas propuestas pedagógicas flexibles que conlleven a una nueva e innovadora práctica de la enseñanza, que superen la clásica. Y la clase de Diseño de Indumentaria, no quedó exenta de este gran cambio en la educación universitaria y, mucho menos, la clase virtual de dicha asignatura.

El Diseño de Indumentaria es un proceso de creación visual con un propósito y el concepto es quien lo inicia, la esencia del proyecto. A diferencia de la pintura y escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño de indumentaria debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. En pocas palabras, un buen diseñador es la mejor expresión visual de la esencia de un concepto. Más allá de atender las necesidades de los consumidores, el diseño tiene como finalidad principal, propagar un mensaje, previamente acordado. El diseño y la

transmisión van de la mano y, saber con claridad qué se pretende difundir, permite que el mensaje sea recibido como se debe.

El objetivo de esta asignatura es comprender y desarrollar el proceso de diseño desde el concepto hasta la construcción de los prototipos y/o colección, dependiendo del nivel de la carrera que se esté cursando. También, poder explicar la elección de cada elemento elegido (como, por ejemplo, la paleta de color, material textil, formas, recursos contractivos), basándose en el concepto que se utilizó como punto de partida, para aplicarlo en el pasaje de la bidimensión (bocetos) a la tridimensión (prototipo materializado/colección).

El contenido parte de la exploración e investigación del concepto elegido que será el eje central del proceso de diseño. Una vez que se obtienen, se desarrollan los paneles conceptuales (poético) y los *moodboard* (literal). A partir de ahí, se escribe una memoria descriptiva donde se explica, de manera escrita, la elección de cada elemento.

Una vez cumplido con todos estos pasos, se comienza a desarrollar las texturas, donde se pone en juego la elección del material textil y la paleta de color (ambos deben estar asociados con el concepto troncal del proceso de diseño). Cuando se finalicen las texturas, se comienza a bocetar en figurines donde se muestre la elección de las formas, el recorrido visual y los recursos constructivos que se lleven a cabo, con una descripción de por qué se relaciona con el concepto. Además, se debe incluir las texturas y la paleta de color. Una vez mostrado una colección, se elige un o varios boceto/s y se lo/los materializará.

Luego, se desarrolla la presentación visual del proyecto, como base de la comunicación del mismo, que parte de una producción de fotos y un *Making off* que es un video donde se muestra desde el inicio del proceso de diseño hasta el final. Luego, otra herramienta que se utiliza es el *fashion film* que son breves piezas cinematográficas, con contenido de moda relacionadas directamente con la producción de fotos.

Como paso final, el trabajo completo, realizado durante la cursada de Diseño de Indumentaria, se ve en un desfile. En la Universidad de Palermo, estos desfiles se los denomina Moda en Palermo donde se reúne a las diversas cátedras de las asignaturas de Diseño de Indumentaria y de Producción de Moda de la Facultad de Diseño y Comunicación. El proceso de aprendizaje del alumno no finaliza en el aula, sino que se puede apreciar en el evento Moda en Palermo con la exhibición y puesta en escena de su proyecto. Asimismo, Moda en Palermo es parte sustancial de un programa pedagógico pensado para crear condiciones que estimulen la creatividad y predispongan ámbitos para la innovación y la experimentación en el desarrollo de la labor de los futuros profesionales. Lo que se busca con estos desfiles es celebrar el esfuerzo, el trabajo del alumno durante toda la curada y el talento.

Este desfile suele ser de manera presencial, sin embargo, el tiempo cambió y se debe implementar dicho recurso pedagógico en la virtualidad. La duda es si se podrá llevar a cabo y obtener los mismos resultados.

Como parte de la conclusión, se considera que sí se podría llevar a cabo dicho un desfile virtual y, además, obtener muy buenos resultados. Hasta puede generar sor-

presas, ya que se utilizan herramientas tecnológicas de manera virtual que del método presencial no se podría llevar a cabo como, por ejemplo, la edición de dichos desfiles. Otro de los beneficios podría ser el disfrute de una mayor cantidad de personas, normalmente allegadas al alumno, del trabajo en el desfile virtual, ya que en el asistencial se suele contar con una lista muy reducida para cada estudiante.

Pese a ser una nativa digital, con la tecnología intuitivamente dominada y desarrollada en la vida cotidiana, no se creía que esta metodología online era capaz de obtener grandes resultados de la enseñanza de diseño de indumentaria. Hoy en día, queda explícito que se tenía prejuicios, que sí se puede realizar, obtener grandes resultados y que, cada vez más, se deben incorporar más herramientas tecnológicas a la enseñanza, para poder enriquecerla.

El sistema que se debió montar para mantener la continuidad del proceso educativo tiene falencias importantes, producto del apuro, la falta de entrenamiento de docentes y alumnos, la escasez de herramientas tecnológicas en los hogares y varios otros factores. Resulta claro que el futuro de la educación no pasa por mantener a los estudiantes en sus casas. Sin embargo, el mecanismo de clases virtuales está generando aprendizajes fundamentales para que muchos de los cambios obligados por la pandemia sirvan de base para construir un proceso educativo distinto hacia adelante.

Referencias bibliográficas

Maggio, M. (2012). *Enriquecer la Enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

Bibliografía

Maggio, M. (2012). *Enriquecer la Enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

Maggio, M. (2012). *El poder de la Enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

Spiegel, A. (2009) *Nativos e inmigrantes digitales*. Buenos Aires.

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: In the rehearsal, the new tool that technology offers us, the virtual parade, will be developed. During the entire face-to-face course, the student develops their design process individually, that is, the choice of the concept until the realization of their prototypes. As a final work, the student shows his work in the parade. However, times have changed and we must implement this pedagogical resource in virtuality. Can you get the same results?

Keywords: Design - clothing - fashion show - virtuality

Resumo: No ensaio, será desenvolvida a nova ferramenta que a tecnologia nos oferece, o desfile virtual. Ao longo do curso presencial, o aluno desenvolve seu processo de design individualmente, ou seja, da escolha do conceito até a realização de seus protótipos. Como trabalho final, o aluno mostra seu trabalho no desfile. Porém, os tempos mudaram e devemos implementar esse recurso pedagógico na virtualidade. Você pode obter os mesmos resultados?

Palavras-chave: Design - roupa - desfile - virtualidade

(*) Victoria Florencia Gabriel: Diseñadora de Indumentaria y Textil (Universidad de Palermo). Producción de Modas (Universidad de Palermo). Organización y Producción de Eventos (Universidad de Dalhart, Estados Unidos). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Moda y Tendencias de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Docentes digitales. Conversión fortuita de una pandemia

Natacha Giusto (*)

Fecha de recepción: junio 2021

Fecha de aceptación: agosto 2021

Versión final: octubre 2021

Resumen: La pandemia de 2020 provocó una crisis inesperada en las Instituciones educativas de nuestro país. Los educadores se convirtieron en pocas semanas en docentes digitales, para continuar enseñando en las aulas virtuales. Este proceso de rápida adaptación, en un entorno que llegó para quedarse, nos obliga a reflexionar sobre las habilidades que debe desarrollar un docente digital para desempeñar su rol en una sociedad hiperconectada.

Palabras clave: Docente digital – pandemia – competencias docentes – habilidades tecnológicas – coaching – liderazgo – marca personal docente – reputación online

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 190]