

## Olvidar para encontrar. Utilizar la tecnología para generar espacios de encuentro con la sostenibilidad en la enseñanza del diseño de moda e indumentaria

Fecha de recepción: agosto 2021

Fecha de aceptación: octubre 2021

Versión final: diciembre 2021

Alexandra Vinlove (\*)

**Resumen:** En este ensayo se reflexiona sobre la necesidad de generar cambios de paradigma en la enseñanza del diseño de moda e indumentaria con el fin de formar futuros profesionales capaces de crear alternativas de visionado con tendencia a la sostenibilidad ética y ambiental. Se considera que la enseñanza en el nivel superior se encuentra en diálogo directo con la práctica profesional y por ello, resulta fundamental que los docentes puedan generar espacios de encuentro para los estudiantes con la incorporación de la tecnología de manera efectiva y significativa, potenciando sus oportunidades de aprendizaje cultural, social, y disciplinar. Aquí se plantea utilizar la tecnología de la información y la comunicación para enriquecer la enseñanza, como referencia Maggio, y como herramienta de conectividad e investigación para generar rupturas en los modelos mentales de los estudiantes de diseño de moda e indumentaria con la finalidad de ampliar su percepción de la disciplina. Así podrán entender con mayor profundidad el impacto que podrán ejercer sus acciones como futuros profesionales al incorporar nuevos conceptos vinculados a la sostenibilidad ética y ambiental. Se considera que esto tendrá la potencia de generar una motivación intrínseca en los estudiantes, al vincular los objetivos de una materia con problemáticas que se desarrollan en el contexto social y cultural de la actualidad.

**Palabras clave:** Enseñanza – aprendizaje - diseño de moda e indumentaria – tecnología de la información – conflicto sociocognitivo – sostenibilidad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 18]

Se trabajará sobre la base de las ideas de Maggio acerca de la clase universitaria, y se incorporarán aspectos del “conflicto sociocognitivo” elaboradas por Piaget, además de mencionar conceptos de Serres. A partir de esto, se elabora la siguiente pregunta a partir de la cual se llevará a cabo el desarrollo de este ensayo: ¿De qué manera pueden implementarse las tecnologías de la información a la enseñanza del diseño de moda e indumentaria para generar un cambio de paradigma en las prácticas de los futuros profesionales incorporando perspectivas de sostenibilidad ética y ambiental?

*Intervenimos en el mundo a través del cultivo de la curiosidad y de la inteligencia esperanzada. Intervenimos en el mundo a través de la responsabilidad, a través de una intervención estética, cada vez que somos capaces de expresar la belleza del mundo.*  
(Freire, 2003, p.26)

En los últimos años han habido grandes avances en la tecnología vinculada a los procesos productivos del diseño de moda e indumentaria, como por ejemplo la posibilidad de crear prendas sin la necesidad de usar fibras o textiles tradicionales, gracias a la utilización de impresoras 3D o la utilización de las redes sociales para dar lugar a desfiles virtuales, transmitidos en vivo como alternativa al formato presencial, donde actualmente muchas prácticas se ven altamente afectadas por el contexto global de la pandemia del Covid-19. Sin embargo, estos avances rara vez se reflejan en los modos de enseñanza dentro de la disciplina, más allá de instruir a los estudiantes en la utilización misma de estas tecnologías en su concepción como herramientas de trabajo. Similarmente, en lo referente a las tecnologías de la

información, en la enseñanza de la moda e indumentaria usualmente se las incorpora únicamente desde su aspecto vinculado a la producción de contenido visual o como herramienta para crear plataformas de venta digitales, también conocidas como tiendas nube. Aquí se considera que se pasan por alto espacios u oportunidades con enorme potencial para generar una enseñanza significativa y perdurable, que además permita a los estudiantes, como futuros profesionales, “reconocer sus potenciales al acercarse a las múltiples oportunidades culturales y disciplinares a su disposición, para educarse como ciudadanos con una formación amplia y reflexiva” (Maggio, 2012). Sobre la base de estas observaciones, se elabora la pregunta problema que dará lugar al desarrollo este ensayo, siendo la misma ¿De qué manera pueden implementarse las tecnologías de la información a la enseñanza del diseño de moda e indumentaria para generar un cambio de paradigma en las prácticas de los futuros profesionales incorporando perspectivas de sostenibilidad ética y ambiental?

A partir de esta consideración, se menciona lo elaborado por Piaget, donde establece que el núcleo del conflicto sociocognitivo se encuentra en la puesta en crisis o ruptura de la estructura cognitiva existente de un individuo, para poder adaptarse a su medio al asimilar y acomodar aquella información nueva o los conocimientos nuevos frente a los que se encuentra. Teniendo esto en cuenta, se establece que el estudiante no podrá por sí solo deshacerse de sus modelos mentales con los que llega a la clase, sino que es el docente quien deberá plantear un interrogante que sienta las bases para esa ruptura al posicionar al estudiante frente a aquello que le es desconocido. Aquí el docente genera una propuesta de enseñanza novedosa “integrando los enfoques didácticos

contemporáneos, [justificada] desde criterios teóricos y epistemológicos” (Maggio, 2012, p.44). Esta puesta en crisis de las estructuras cognitivas del estudiante, permitirá que el mismo pueda abordar cualquier problemática incorporando distintas y nuevas perspectivas dentro de su desarrollo disciplinar. Vinculado a lo que desarrolla Serres sobre la importancia de olvidar lo que ya es sabido o ya está establecido, para generar nuevos conocimientos, se menciona a la invención (acto que equipara con romper las reglas) como facultad cognitiva de gran resonancia, sabiendo que desde el momento en que hay un método que se sigue, se avanza sobre una línea recta, derecha. Un método no explica, significa un justo camino y listo, un camino que nos llevará siempre a un destino determinado pero no nos permitirá jamás desviarnos. No se inventa nada. Si queremos innovar deberemos dejar el camino recto (Serres, 2016).

Si se parte de este anunciado, y del proceso de romper las reglas para superarse, se puede utilizar este concepto del olvido para catalizar el desarrollo del conflicto sociocognitivo en el estudiante de diseño de moda e indumentaria. En este análisis se considera que la estructura cognitiva con la que el estudiantado comúnmente llega al aula es aquella donde el diseño de moda e indumentaria se remite a su concepción tradicional, vinculada a la elaboración de colecciones para un determinado público o grupo target (también conocido como mercado objetivo) siguiendo tendencias establecidas por las grandes empresas y marcas dominantes para cada temporada, con la finalidad última de generar ventas, siguiendo un modelo de negocios de economía lineal. Para alejar al estudiante de esta estructura del conocimiento y fomentar el olvido que menciona Serres, se propone que el docente pueda implementar el uso de la tecnología de la información de manera genuina en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y en la construcción de sentido relevante para los objetivos de incorporar visiones de sostenibilidad ética y ambiental al ejercicio del diseño de moda e indumentaria. Se considera que esta construcción de sentido por parte del docente, se vincula a la enseñanza poderosa propuesta por Maggio (2012) al dar cuenta de un abordaje teórico actual, permitiendo pensar en las metodologías específicas de una disciplina. No se trata sólo de un conjunto de conceptos, sino que se diseña la clase mirando en perspectiva pero formulando en tiempo presente para generar un entramado que da sentido a la enseñanza y que ofrece una estructura original que conmueve y perdura.

Para que la incorporación de la tecnología sea realmente efectiva y genuina, se la debe utilizar para “construir espacios de encuentro y cruces entre las generaciones que reconozcan la presencia y los intereses del otro, creando vínculos de nuevo tipo” (Maggio, 2012). Cabe destacar que tener en cuenta la heterogeneidad del estudiantado debido a sus diversos contextos socio-culturales (entre otros criterios) a la hora de planificar la estructura de una materia, puede facilitar enormemente el alcance de los objetivos de la materia, al proponer temas de análisis y estudio relevantes, que motiven la curiosidad y el interés de los estudiantes en el aula. Aquí se menciona brevemente lo desarrollado por Bain (2007), donde “la gente aprende mejor cuando responde a una pregunta importante que realmente tiene interés en responder, o

cuando persigue un objetivo que quiere alcanzar” (p.42). Una forma de lograr esto, es de compartir contenido de otras materias que se consideran por fuera de lo estudiado en el aula (como por ejemplo ética, filosofía y/o sociología) para ayudar a los estudiantes a comprender las ramificaciones del diseño de moda e indumentaria y sus implicancias históricas, sociales, culturales y económicas, más allá de lo proyectual y específico de la disciplina. También se puede conectar con grupos o asociaciones de otros países que ejerzan una relación distinta con la disciplina, incorporando estrategias de economía circular a los procesos productivos del diseño de moda e indumentaria como acercamiento a la sostenibilidad ambiental, o que adhieran a prácticas de perspectiva de género, vinculadas a la sostenibilidad ética. Utilizar las tecnologías de la información para generar puentes con las perspectivas y las realidades de otras personas en otras ciudades, provincias y países, permite poner en crisis las estructuras cognitivas de los estudiantes, para cuestionar el estatus quo y así buscar romper las reglas de los métodos tradicionales que usualmente son el principal objetivo de la enseñanza del diseño de moda e indumentaria. Claro está que el acercamiento de los estudiantes a estas nuevas perspectivas y a esta nueva información no lo hacen por sí solos, sino que “necesita[n] alguien que [se] la explique. Esta es la labor del maestro, del mensajero, del intermediario, del filósofo” (Serres, 2016).

A partir de esta concepción del docente como el responsable de guiar a los estudiantes en la incorporación y asimilación de nueva información, se mencionan algunos de los objetivos de desarrollo sostenible postulados por la ONU, que se consideran fundamentales para generar cambios de paradigma en los procesos de enseñanza del diseño de moda e indumentaria. Estos objetivos son, entre otros, la igualdad de género, el trabajo digno y crecimiento económico, y la producción y el consumo responsables. Sobre la base de ellos puede reestructurarse la planificación de una materia (o incluso potencialmente de una carrera por completo) y determinarse los objetivos de enseñanza y aprendizaje al contextualizar de manera relevante los factores que intervienen en el desarrollo de la disciplina en la actualidad. Debe recordarse que las prácticas de la enseñanza cobran sentido y se desenvuelven en un contexto histórico y cultural en particular, que nunca se mantiene igual o estático.

Concebir la enseñanza en tiempo presente quiere decir pensarla en el presente de la sociedad, de la disciplina, de la institución, del grupo específico, de la realidad de la vida de cada uno de los alumnos. Y eso requiere, ni más ni menos, que trabajar en tiempo presente cada propuesta, cada clase que se va a dar, cada evaluación (Maggio, 2012, p.55).

De esta manera, el docente podrá inventar y reinventar clase a clase, como reflejo de los cambios acelerados que se despliegan en la sociedad actualmente, de la mano de los avances de las tecnologías de la información y la comunicación. Luchar de manera inflexible contra estos cambios constantes, condena a las prácticas de la enseñanza a volverse estancadas (basadas únicamente en la transmisión), resultado que se vincula a lo postulado por Serres, quien considera que “la repetición es la muerte. Con la repetición olvidamos el pensamiento, la invención” (2016). La flexibilidad y la capacidad de invención

son algunos de los rasgos que caracterizan la enseñanza poderosa postulada por Maggio que, además, implica trabajar en equipo con y entre los estudiantes así como también entre docentes de otras disciplinas. Al situar el enfoque de los objetivos de enseñanza y aprendizaje en temas sociales actuales, como la importancia de mantener perspectivas de sostenibilidad ética y ambiental en el diseño de moda e indumentaria, se sientan las bases para que los estudiantes apliquen los conceptos aprendidos en una materia (o a lo largo de su carrera) en su desempeño como futuros profesionales de la disciplina. Considerando esto, podría pensarse que no es solamente el docente quien inventa en el aula, ya que de alguna forma el estudiante también transita un proceso de reinención, al enfrentar aquello que desconoce para superarse y generar conocimiento nuevo.

Justamente, la innovación requiere un desequilibrio, una inadecuación, es decir que en estos procesos habrá una bifurcación; no se debe seguir recto. Es una suerte de desequilibrio, y es esa la fuente propia del pensamiento, pero ciertamente de la innovación y de la invención. Para innovar es preciso salirse del camino previsto, bifurcar. Innovar significa bifurcar (Serres, 2016).

Este desequilibrio que el autor marca como fundamental para la innovación y para la formación del pensamiento, se ve espejado nuevamente en el conflicto sociocognitivo de Piaget, ya que como se mencionó anteriormente, sin ese conflicto sería imposible la creación de nuevos modelos mentales a través de la enseñanza y el aprendizaje. Volviendo la mirada sobre la incorporación de la tecnología de la información a los procesos de enseñanza del diseño de moda e indumentaria, se observa que esta incorporación no se da de manera sencilla, y que requiere de la generación de sentido. En el marco de esta reflexión, el sentido se entiende como una propuesta por parte del docente, que en este caso sería la generación de un cambio de paradigma que permita transicionar hacia prácticas pedagógicas que incorporen perspectivas de sostenibilidad ética y ambiental a la enseñanza del diseño de moda e indumentaria. En esta propuesta, se utiliza a la tecnología de la información como herramienta de investigación y consulta de fuentes, pero también se la incorpora haciendo énfasis en su poder de conectividad para generar comunidades con intereses y propósitos compartidos. A modo contemplativo, se concluye que estos espacios de encuentro tendrían la capacidad de potenciar al estudiante al extender su alcance por fuera del aula, generando idóneamente una motivación intrínseca de continuar capacitándose una vez devenido en profesional del diseño de moda e indumentaria.

### Referencias Bibliográficas

- Bain, K. (2007). Lo que hacen los mejores profesores de universidad. Barcelona: Universitat de Valencia.
- Freire, P. (2003). *El grito manso*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina.
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Editorial Paidós
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Organización de las Naciones Unidas. (s.d.). *Diecisiete objetivos de desarrollo sostenible*. Disponible en

<https://onu.org.gt/objetivos-de-desarrollo/>. Recuperado el 14/11/2020.

Piaget, J. (2005). *Piaget, Vygotsky and beyond. Future issues for developmental psychology and education*. Nueva York: Routledge

Serres, M. (2016). *Los méritos del olvido*. Disponible en [https://www.clarin.com/rn/ideas/Michel-Serres-meritos-olvido\\_0\\_SkQJh9uwmg.html](https://www.clarin.com/rn/ideas/Michel-Serres-meritos-olvido_0_SkQJh9uwmg.html). Recuperado el 15/11/2020.

**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 reflects on the need to generate paradigm changes in the teaching of fashion and clothing design in order to train future professionals capable of creating viewing alternatives with a tendency to ethical and environmental sustainability. Teaching at the higher level is considered to be in direct dialogue with professional practice and therefore, it is essential that teachers can generate meeting spaces for students with the incorporation of technology in an effective and meaningful way, enhancing their opportunities of cultural, social, and disciplinary learning. Here it is proposed to use information and communication technology to enrich teaching, as a Maggio reference, and as a connectivity and research tool to generate ruptures in the mental models of fashion and clothing design students in order to expand their perception of discipline. In this way, they will be able to understand in greater depth the impact that their actions as future professionals may have by incorporating new concepts related to ethical and environmental sustainability. It is considered that this will have the power to generate intrinsic motivation in students, by linking the objectives of a subject with problems that are developed in the current social and cultural context.

**Keywords:** Teaching - learning - fashion and clothing design - information technology - sociocognitive conflict - sustainability

**Resumo:** Este ensaio reflete sobre a necessidade de gerar mudanças paradigmáticas no ensino de design de moda e vestuário, a fim de formar futuros profissionais capazes de criar alternativas com tendência à sustentabilidade ética e ambiental. O ensino de nível superior é considerado em diálogo direto com a prática profissional e, portanto, é fundamental que os professores possam gerar espaços de encontro para os alunos com a incorporação da tecnologia de forma efetiva e significativa, potencializando suas oportunidades de convivência cultural, social e aprendizagem disciplinar. Propõe-se aqui o uso da tecnologia da informação e comunicação para enriquecimento do ensino, como referência Maggio, e como ferramenta de conectividade e pesquisa para gerar rupturas nos modelos mentais dos alunos de design de moda e vestuário, a fim de ampliar sua percepção da disciplina. Dessa forma, poderão compreender com maior profundidade o impacto que suas ações como futuros profissionais podem ter ao incorporar novos conceitos relacionados à sustentabilidade ética e ambiental. Considera-se que este terá o poder de gerar motivação intrínseca nos alunos, ao articular os objetivos de uma disciplina com problemas que se desenvolvem no atual contexto social e cultural.

**Palavras chave:** ensino - aprendizagem - design de moda e vestuário - tecnologia da informação - conflito sociocognitivo - sustentabilidade

**(\*) Alexandra Vinlove:** Diseñadora de Indumentaria (ABM). Licenciada en Diseño (Universidad de Palermo).

## La tecnología educativa en el aula-taller. ¿Es posible un sistema dual?

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

Jorge Wu (\*)

**Resumen:** El aula taller como espacio de enseñanza y aprendizaje posee en la clase presencial algunas de sus estrategias más importantes, mediante el uso de la tecnología se incorporan nuevas posibilidades que enriquecen su desarrollo en un sistema dual. La tecnología para su desarrollo debe ser acorde a las necesidades de la materia y el grupo clase, la forma en que se incluye está relacionado con diversos factores didácticos y pedagógicos.

**Palabras clave:** Tecnología en la educación - aula taller - telecomunicaciones - percepción visual - innovación tecnológica - interacción - aprendizaje - conectividad - comunicación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 21]

### El Aula Taller, definiciones y descripción

El término *atelier* tiene su origen en los artesanos y artistas que realizaban obras artísticas de forma artesanal y enseñaban el oficio y el arte de sus conocimientos artísticos, en el siglo XIX la tradición del *atelier* llegó a ser muy reconocida en Francia y Europa. Con otros nombres esta tradición se repitió en diferentes culturas. Desde esta perspectiva es la continuación conceptual de los talleres de los artesanos y artistas del dibujo, pintura, escultura, textiles, arquitectura, manualidades que progresaron con creaciones cada vez más avanzadas, grupos de personas que compartían el mismo quehacer en el cual el maestro enseñaba a través de sus habilidades, conocimientos y producción.

En la educación universitaria es el espacio donde se enseñan contenidos universitarios de materias para su aplicación práctica, dirigido por el profesor. Los contenidos son conocimientos científicos y temas artísticos, nuevos saberes y prácticas que se actualizan. La propuesta no se circunscribe a la actividad del proyecto exclusivamente, enriquece otras habilidades en el alumno, el uso y recomendación en clase sobre materiales, la reflexión sobre conceptos teóricos, la aplicación de la teoría y aspectos relacionados con la producción del alumno, la interacción que genera con el profesor y los alumnos entre sí, la exposición de producciones y las reflexiones teóricas y profesionales se enmarcan en el temario de la materia.

### Relevancia de la interacción

Durante la cursada y en horas de clase, es un ambiente donde la interacción entre alumnos y profesor crece generando situaciones de aprendizaje, trabajo colaborativo, participación y desarrollo de conocimientos que se retroalimenta en nuevos aportes y conocimientos de los alumnos con la guía del profesor.

Todas las situaciones pedagógicas dentro del aula se suman al trabajo colaborativo en clase y la práctica, es este el formato de producción de taller donde los alumnos y el profesor interactúan de manera constante, el ritmo impone concluir la práctica en un ejercicio donde se verifica la adquisición de los contenidos de la materia, en todo este proceso el interactuar es una necesidad propia del aula taller para el avance de los aprendizajes. El aula taller de morfología requiere el conocimiento y la enseñanza de ciertas habilidades manuales relacionadas al uso de los materiales; lápiz, papel, cartulinas, regla y todo aquel instrumento necesario para la expresión morfológica visual. Se crea una imagen, con materiales e instrumentos básicos que fueron mejorando a lo largo del tiempo. Al rol docente de enseñar el contenido de la materia se suma el conocimiento del oficio en estas herramientas con los materiales disponibles para poder crear un resultado visual en el cual los alumnos pueden expresar en el hacer con el conocimiento adquirido y habilidades, en todo este proceso de aprendizaje hay por parte de los alumnos y el profesor momentos de colaboración e interacción constante.

Los contenidos curriculares son de diferentes tipos: conceptos, ideas, principios, técnicas, estrategias, procedimientos, actitudes, valores, destrezas motrices, competencias intelectuales y teorías. Por esta razón conviene recordar que existen muchos tipos de aprendizajes diversos que se deben incluir en la programación (Camilioni, 2007).

La opinión y el aporte de cada uno en los prácticos con el seguimiento del profesor y su propio aporte en la materia dan características únicas de una clase participativa, los logros y avances de los alumnos dan cuenta del progreso de la enseñanza en clase. "Los sujetos no son