

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Evaluación a cargo del profesor Matías Panaccio en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: In 2020, the classrooms of higher education spaces were empty of teachers and students due to the mandatory preventive social isolation caused by the pandemic caused by Covid-19. This essay investigates the context of e-learning and the role of evaluation as a facilitating tool in the acquisition of new competences in this historical and social context. The role of the online tutor and their role in building a classroom community will be investigated. The role of the tutor and the assessment tools as engines of the training of future self-employed professionals will be deepened. It is exemplified with experiences in the subject Introduction to Research.

Keywords: Assessment - multidimensional approach - competences - community - social learning

Resumo: Em 2020, as salas de aula dos espaços de ensino superior estavam vazias de professores e alunos devido ao isolamento social preventivo obrigatório causado pela pandemia causada pela Covid-19. Este ensaio investiga o contexto do e-learning e o papel da avaliação como ferramenta facilitadora na aquisição de novas competências neste contexto histórico e social. O papel do tutor online e seu papel na construção de uma comunidade de sala de aula serão investigados. Será aprofundado o papel do tutor e dos instrumentos de avaliação como motores da formação dos futuros profissionais autônomos. É exemplificado com experiências na disciplina de Introdução à Pesquisa.

Palavras-chave: Avaliação - abordagem multidimensional - competências - comunidade - aprendizagem social

(*) **Paola Ferrara:** Ambientadora y Organizadora de Eventos. Licenciada en Psicología (Universidad de Buenos Aires). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación Corporativa y Empresaria de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Trabajos en grupo en la asignatura de Diseño de Indumentaria, presencial y virtual

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

Victoria Florencia Gabriel (*)

Resumen: En el ensayo se desarrollará el trabajo en grupo en las asignaturas Diseño de Indumentaria de manera presencial. Durante toda la cursada el alumno desarrolla su proceso de diseño de manera individual, es decir la elección del concepto hasta la realización de sus prototipos. Pero como trabajo final, a los alumnos se les asignará un trabajo en grupo en el día del desfile, en el cual, deberán elegir estilismo y musicalización en grupo. La elección del grupo la dará el docente al azar y cada equipo deberá presentar sus paneles de desfile con toda la información requerida. A partir de ahí, se evaluará, por un lado, de manera individual por sus prototipos y, por otro lado, de manera grupal por cómo llevan a cabo el trabajo con pares. Dichos trabajos en grupo de la asignatura Diseño de Indumentaria son de manera presencial, sin embargo, los tiempos cambiaron y debemos implementar dicho recurso pedagógico en la virtualidad. ¿Se podrá obtener los mismos resultados?

Palabras clave: Diseño - indumentaria - grupo - individualismo - virtualidad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 46]

Como reflejo del contexto social, la clase de Diseño de Indumentaria, al igual que la mayoría de las carreras, tuvo que adaptarse a los cambios y situaciones que la sociedad atravesó a lo largo del año 2020. Si hay algo que la educación sabe, es que una vez que termine 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. Una de ellas es la educación. Si bien hace más de una década que se habla de innovación educativa, hasta este momento casi no se habían realizado grandes cambios. La suspensión de las clases presenciales obligó, de improviso, a armar una modalidad de emergencia a través de clases remotas y a

realizar más cambios en dos meses de los que se 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, ya que la no presencialidad lleva al reto de innovar en el esquema de enseñanza 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 los contenidos de la clase habitual.

Construir estrategias de enseñanza que potencien el pensamiento creativo del alumno, a pesar de la virtualidad, es un gran desafío que el docente debe afrontar. Mejorar la acción formativa y sentar los cimientos para la trans-

formación continua requiere, del profesorado, una actitud y una práctica generadora de nuevo conocimiento didáctico y profesional. Las innovaciones realizadas en la última década han incidido en la actualización de los diseños y en el proceso curricular desempeñado en los escenarios formativos, constatándose que existe una estrecha relación entre la cultura innovadora de las aulas y el desarrollo curricular.

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. Pero en la actualidad, se produjo un cambio y se entendió que se puede 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, superando la clásica.

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. La carrera nombrada anteriormente, es un proceso de creación visual con un propósito. 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 y dicho concepto, la esencia del proyecto. Más allá de atender la necesidad del consumidor, el diseño tiene como finalidad principal, propagar un mensaje. Diseñar y transmitir van de la mano, y saber con claridad qué se pretende difundir, permite que el mensaje sea recibido como se pretende.

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 Diseño de Indumentaria que se está cursando. También, poder explicar la elección de cada elemento elegido (como por ejemplo: 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 de un concepto elegido que será el eje central del proceso de diseño. Una vez que se obtiene, se desarrollan los paneles conceptuales (poético) y los *moodboard* (literal) para, posteriormente, escribir una memoria descriptiva donde se explique la elección de cada elemento.

A partir de la realización de los pasos nombrados anteriormente, 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. Una vez desarrolladas, se empieza 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 bocetos 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 el proceso de diseño, desde el inicio hasta el final. Luego otra herramienta que se utiliza, es el *fashion film* que es un video audiovisual de breves piezas cinematográficas, con contenido de moda y relacionadas directamente con la producción de fotos. Y finalmente, un recurso novedoso en la asignatura de Diseño de Indumentaria es la realización de un desfile virtual donde se muestren los prototipos y/o colección realizados durante la cursada, de una manera similar a un desfile presencial.

Todo este proceso el alumno lo realiza de manera individual, viendo crecer su propio proyecto. A pesar que las correcciones la puede observar y escuchar el grupo, porque todos los alumnos están presencialmente en clase o conectados a la clase virtual, la devolución es de manera individual.

Pero en el momento de la etapa final de las clases presenciales, que es el desfile, al alumno se lo evalúa de manera individual y grupal. Existen dos motivos fundamentales de por qué se debe evaluar de esta manera. Primero, en el mundo laboral, el diseñador debe aprender a trabajar en grupo con otros colegas, ya sea otros diseñadores de indumentaria como también maquilladores, fotógrafos, peinadores, productores de moda, modelos, entre otros. Y segundo, como dice el texto de Alicia R.W de Camilloni: "Tienen un propósito explícito de desarrollar las habilidades de interacción social entre las personas y su capacidad de hacer elecciones y tomar decisiones" (2010, p.152).

Además, ella sostiene que "el trabajo en grupo es una de las modalidades de enseñanza que promueven el aprendizaje activo, centrado en el alumno, y que crean, en consecuencia condiciones que alimentan el aprendizaje profundo" (Camilloni, 2010, p.152). Por consiguiente, se busca coincidir con esa idea y es por ese motivo que, como evolución final, se deben elegir este tipo de trabajos. En dicho trabajo práctico final, que se realiza para las asignaturas de Diseño de Indumentaria de manera presencial, se seleccionan grupos al azar. Cada grupo cuenta con cuatro o cinco participantes y debe preparar, en conjunto, el armado de diferentes paneles, siempre respetando el concepto inicial, previamente acordado, para que cada equipo tenga su propia impronta, así como la realización de cada elemento.

El primer panel es el denominado panel de estilismo, en donde se muestre, a través de imágenes, qué tipo de maquillaje, peinado y actitud debe tener la modelo. El segundo es un panel donde se presente dónde se tiene que desarrollar el desfile presencial y su organización, es decir la ubicación de los invitados, la prensa, cómo debe ser la pasada, los tiempos, la iluminación y la musicalización. Y finalmente, la ficha de las modelos con datos, como por ejemplo la estatura, color y largo de cabello, número de calzado, qué número de pasada le toca subir a escena y qué prenda/prototipo llevará puesto.

Llega el momento de la evaluación, previo y durante al desfile. Al alumno se lo debe evaluar de manera individual, es decir, partiendo de cómo llevó a cabo la cursada desde el concepto hasta la realización de su colección y/o prototipo, además de la prolijidad y la estética ge-

neral del trabajo. Y también de manera grupal, por su trabajo en conjunto y la realización de cada panel. Según Camilloni:

La evaluación se centra en aspectos esenciales del trabajo del grupo, esto es, en el proceso, en el producto o en ambos. Es una condición de la buena evaluación informar a los alumnos que campos el trabajo se va a evaluar y califica, los criterios que se aplicaran en la evaluación y la clasificación (2008, p.162).

Es por ese motivo que el alumno debe estar informado, previamente, sobre qué se va a evaluar y cómo se va a calificar. Bajo las perspectivas del texto de “*La evaluación de trabajos elaborados en grupos*” de Camilloni, según las modalidades de la asignación de puntajes, se distribuye la nota en porcentaje. Un ochenta por ciento de la nota, lo tiene el trabajo individual que el alumno realizó durante toda la cursada y el veinte restante, para el trabajo grupal.

Dicho trabajo en grupo de la asignatura Diseño de Indumentaria es 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 este trabajo grupal y obtener los mismos resultados.

Como parte de la conclusión, se considera que sí se podría llevar a cabo dicho trabajo práctico grupal y, además, obtener muy buenos resultados. Hasta podría generar sorpresa, ya que se pueden utilizar herramientas tecnológicas de manera virtual que no se podrían llevar a cabo presencialmente, como por ejemplo la edición de dichos desfiles.

A pesar que ser considerada parte de los nativos digitales, ya que el dominio y desarrollo de la tecnología es parte, intuitivamente, de la vida cotidiana, no se esperaban obtener grandes resultados de la enseñanza de Diseño de Indumentaria, de manera online. Hoy en día, se deben dejar de lado los prejuicios, saber que sí se puede realizar y obtener grandes resultados.

Actualmente, el sistema que debimos 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. 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.

Bibliografía

- Anijovich, R. (y otras) (2010) *La evaluación significativa*. Buenos Aires: Paidós.
- Camilloni, A. (y otras) (1998) *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo*. Buenos Aires: Paidós.

Perrenoud, P. (2008) *La evaluación de los alumnos: De la producción de la excelencia a la regulación de los aprendizajes. Entre dos lógicas*. Buenos Aires: Colihue.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Evaluación a cargo del profesor Matías Panaccio en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: In the essay, group work will be developed in the subjects of Clothing Design in person. Throughout the course, the student develops their design process individually, that is, the choice of the concept until the realization of their prototypes. But as a final work, the students will be assigned a group work on the day of the parade, in which they will have to choose styling and group music. The choice of the group will be given by the teacher at random and each team must present their parade panels with all the required information. From there, it will be evaluated, on the one hand, individually by their prototypes and, on the other hand, in a group by how they carry out the work with peers. These group work of the subject Design of Clothing are in person, however, times have changed and we must implement this pedagogical resource in virtuality. Can you get the same results?

Keywords: Design - clothing - group - individualism - virtuality

Resumo: No ensaio, serão desenvolvidos trabalhos de grupo nas disciplinas de Design de Vestuário presenciais. Ao longo do curso, o aluno desenvolve seu processo de design individualmente, ou seja, da escolha do conceito até a realização de seus protótipos. Mas como trabalho final, os alunos terão um trabalho de grupo no dia do desfile, no qual terão que escolher o estilo e a música do grupo. A escolha do grupo será dada pelo professor de forma aleatória e cada equipe deverá apresentar seus painéis de desfile com todas as informações necessárias. A partir daí, será avaliado, por um lado, individualmente pelos seus protótipos e, por outro lado, em grupo pela forma como realizam o trabalho com os pares. Esses trabalhos em grupo da disciplina Design de Roupas são presenciais, porém os tempos mudaram e devemos implementar esse recurso pedagógico na virtualidade. Você pode obter os mesmos resultados?

Palavras-chave: Design - roupa - grupo - individualismo - virtualidade

(* **Victoria Florencia Gabriel:** Diseñadora de Indumentaria y Textil (UP, 2013). 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.