

sabe no sólo “sabe que aprobó”, sino también sabe que pudo, que valió la pena, que aquel todavía no puedo se convirtió en pude y voy a poder más. Hay algo cuasi mágico que, en ese momento, hay una ayuda que acercamos en su momento que ya debemos retirar porque ya pudo. Y muchas veces genera hasta nostalgia por parte del estudiante y, por qué no decirlo, por los profesores. Pero no debe enrarecer ese momento que es el del pudo. Podemos decir como conclusión que el momento de la evaluación es un momento más de la cursada, que debe ser coherente con los conocimientos y prácticas aprendidos por los estudiantes. Que no hay que renunciar a pedir un resultado en detrimento solo del proceso, sino que debe ser la suma de todo, la suma de la evolución desde ese saber previo o punto de partida a aquellos que aprendió a hacer y puede comunicar que sabe hacerlo.

**Abstract:** This text reflects on assessment in design, emphasizing that it should be a formative process aligned with the students' learning journey. Evaluation should not be reduced to a number, but rather consider each student's personal and professional growth. The proposed approach is authentic assessment, where mistakes are seen as learning opportunities, and students engage in self-assessment and peer evaluation. The assessment process should be integrated throughout the course, not treated as an isolated or disconnected experience from the learning process. It is important to recognize students' prior knowledge to contextualize the evaluation and set realistic and fair expectations. Furthermore, the teacher's role should be that of a mediator and guide, promoting empathy and respect within the educational process. Evaluation should take into account

both the process and the outcome, recognizing the importance of students knowing what they need to do to pass, but also understanding and applying what they have learned.

**Keywords:** Process – Learning – Knowledge – Self-assessment

**Resumo:** Este texto reflete sobre a avaliação no design, destacando que ela deve ser um processo formativo e coerente com o percurso de aprendizagem dos alunos. A avaliação não deve ser reduzida a um número, mas sim considerar a evolução pessoal e profissional de cada estudante. A abordagem proposta é a avaliação autêntica, onde o erro é visto como uma oportunidade de aprendizagem e os estudantes participam de autoavaliações e avaliações entre pares. O processo de avaliação deve estar integrado ao longo de todo o curso, e não ser uma experiência isolada ou desconectada do processo de aprendizagem. É importante reconhecer os conhecimentos prévios dos alunos para contextualizar a avaliação e estabelecer expectativas realistas e justas. Além disso, o papel do professor deve ser o de mediador e orientador, incentivando a empatia e o respeito no processo educativo. A avaliação deve considerar tanto o processo quanto o resultado, reconhecendo a importância de que os alunos saibam o que precisam fazer para serem aprovados, mas também que compreendam e consigam aplicar o que aprenderam.

**Palavras chave:** Processo – Aprendizagem – Conhecimentos – Autoavaliação

(\* **Maria Laura Cabanillas**, Diseñadora de Indumentaria (UBA), docente en el Área de Moda + Tendencias en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2010.

## Repensar el método de enseñanza en Diseño

Maria Laura Cabanillas<sup>(\*)</sup>

Fecha de recepción: agosto 2023  
Fecha de aceptación: octubre 2023  
Versión final: diciembre 2023

**Resumen:** Abordar la necesidad de repensar el método de enseñanza en Diseño, destacando la importancia de la planificación reflexiva y flexible, que se adapte a las circunstancias cambiantes del aula. La enseñanza debe ser dinámica y ajustarse tanto a las experiencias previas como a las nuevas necesidades del contexto. Los docentes deben estar preparados para los imprevistos y trabajar con las restricciones de tiempo y recursos, ajustando su plan según lo que funcione y lo que no. El enfoque de enseñanza debe ser práctico y enfocado en la resolución de problemas reales, favoreciendo la creatividad, la colaboración y la construcción de ideas innovadoras. La metodología basada en problemas permite a los estudiantes identificar sus conocimientos previos y las áreas que necesitan aprender para encontrar soluciones. Además, se enfatiza la importancia de enseñar haciendo, promoviendo la práctica activa y la comprensión de los procesos involucrados. El docente debe guiar a los estudiantes a través de tareas reales, mostrándoles cómo aplicar lo aprendido en su vida cotidiana y profesional. Finalmente, se menciona que las nuevas generaciones tienen expectativas diferentes respecto a su futuro y que el aprendizaje debe estar alineado con estas expectativas.

**Palabras clave:** Planificación - Creatividad - aprendizaje - resolución - problemática

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 226]

Año a año, cuatrimestre a cuatrimestre nos renovamos y tratamos de reflexionar y repensar cuál es la mejor forma de llegar a los estudiantes con el conocimiento, que logren apropiárselo, nutrirse de él y lo puedan activar y poner en práctica para su propio Proyecto Integrador. Es quizás “el momento” de recordar “los sí y los no” al momento de encarar la planificación. Aquello que funcionó y aquello que no tanto. Evidentemente el período de diagnóstico a pesar de que tenemos entre 12 y 15 clases, tiene que existir, y es ahí donde quizás nos demos cuenta qué hipótesis tienen más posibilidad de concretarse. Cuando estamos por comenzar un nuevo año, es como de alguna manera, que queremos refrescar, repensar y reflejar cambios basados en las experiencias de cursadas/previas. Es entonces que pensamos del todo a la parte y de la parte al todo, vamos de lo particular a lo general simultáneamente tal como es un círculo virtuoso que se alimenta y retroalimenta continuamente.

Entonces pensamos la planificación teniendo en cuenta los objetivos que nosotros queremos lograr, los que queremos que los estudiantes logren, lo que sí no puede faltar como los saberes nodales, los recursos y herramientas con las que contamos, los tiempos, las actividades y tps que vamos a plantear para lograr que los estudiantes transiten el recorrido y nosotros no morir en el intento. Intento, esa palabra considero que es clave, la programación o planificación actúan como intentos por resolver problemas relativos a la enseñanza y al aprendizaje. Tengamos en cuenta que, aunque haya enseñanza puede que no haya aprendizaje. Volviendo al tema de la planificación y programación siempre es bueno tener un plan, un proyecto de acción que nos arme en tiempo y forma qué idea a corto, mediano y largo plazo tenemos la ilusión de que ocurra. Nosotros los diseñadores quizás nos es familiar esto de armar un plan propio sobre un plan dado, de alguna manera la dinámica proyectual de las carreras de diseño tiene esta estructura de plan de acción, necesidades y pasos tan identificatorio.

Tengamos en cuenta que la enseñanza y la enseñanza del diseño es intencional siempre tiene finalidades las cuales pueden ser cumplidas o pueden ser cambiadas. Por otro lado, y no menor, siempre se opera en situaciones de restricción de tiempo, siempre parece que queda “corto” y es quizás donde tenemos que barajar de nuevo y repensar qué y cómo podemos reordenar para “la próxima” ya sea clase, parte de la clase, momento, examen, actividad, trabajo práctico, cursada lo que sea, pero siempre se puede evolucionar. Se busca un balance entre lo que pensamos hacer y lo que realmente se hace y ahí aparecen las restricciones o contextos que nos sorprenden. Por ejemplo, tener un plan para una clase el lunes a la mañana donde comúnmente concurren 25 estudiantes, ¡tenemos una actividad grupal que venimos planificando hace tiempo y amanecemos con un paro o medida de fuerza inesperado por parte del transporte y a la institución sólo llegan 6 estudiantes ¡Sería una catástrofe! Es ahí donde aparecen las restricciones, los contextos vivos como los médanos de la playa les sacaste una foto y a los dos minutos ya no son como los vemos en la cámara. Han cambiado. La clase actúa como médano de arena también y es la que nos debería marcar el timing. Podríamos decir que siempre se opera en

ambientes complejos, sorprendentes, donde suceden cosas en muchos niveles o pisos al mismo tiempo y nosotros tenemos que estar atentos y poder detectar esos cambios y situaciones, no siempre para actuar en consecuencia sino muchas veces porque nos pueden marcar el humor y la energía de la clase como unos médanos en pleno cambio. En una clase pasan cosas, muchas cosas al mismo tiempo y podemos decir que cuantas más variables y puntos estén previstos en la planificación o programación más capacidad nos quedará disponible para atender a los sucesos que se nos presenten. Programar la enseñanza siempre funciona.

Nuestra planificación va a reflejar nuestra forma de enseñar. Y volviendo a las características que tiene la enseñanza del diseño es quizás el modelo de proceso producto el más común donde se explica una teoría, se presenta el trabajo práctico, se aplica la teoría a un campo del hacer, y finalmente se presenta en corrección y en una entrega parcial o final. Pero también existen otras formas de enseñar y aprender. Por ejemplo, la enseñanza basada en problemas que tiene relación con el mundo real, con la aplicación de eso que van a aprender y aprender a hacer, que debe de alguna manera, resolver un problema claramente planteado. Un ejemplo de ese problema puede ser encontrar una solución para realizar un indumento con determinada materialidad.

La metodología que identifica los problemas y procede a organizar un plan de acción para su resolución no es sólo del campo de los científicos y los matemáticos, sino que también se aplicó en el campo de las ciencias sociales.

Al principio, los estudiantes se encuentran con la problemática como una problemática confusa y difícil y evalúan aquella porción de conocimiento con la que sí cuentan y con aquella porción que necesitan aprender para poder solucionar esa situación. Entonces ahí hay un doble juego, el primero es que se dan cuenta qué es lo que saben y también el otro juego es que se dan cuenta aquello que necesitan aprender para poder solucionar esa situación problemática.

Un problema puede plantearse y dividirse en sub problemas o en varios problemas y a cada uno de ellos se le puede asignar a un grupo de estudiantes y de esa manera se fomenta el trabajo en grupo.

Fomentar la construcción de ideas novedosas es importante, o sea, solucionar varios problemas con la misma solución nos refiere a que el problema no está bien planteado. Es importante por nuestra parte no evaluar juicio acerca del valor o no de las ideas promoviendo la mayor cantidad de ellas. Es como plantear un “lluvia de ideas” a modo de boceto de ideas de soluciones al comienzo para después ir ondeando en cada una como una posibilidad y evaluar cuáles son las más relevantes y posibles de llevar a cabo para cumplir con el objetivo de solucionar el problema en sí. Es por eso que tiene tanto vínculo con la dinámica del pensamiento científico. Es interesante también fomentar la creatividad, la innovación, la originalidad de las ideas posibles, sin límites, y esto es fundamental planteárselos a los estudiantes para que no sientan vergüenza o que como comúnmente ocurre no se animen a plantear su idea por temor a que a los demás compañeros les parezca tonta o menor. Y así

formular ideas sin pensar en su valor puede ser extraño e irreverente, haciendo de esto una actividad y/o momento para alentar la originalidad.

Sin duda este tipo de trabajo es más rico si es en equipo porque organiza, genera roles dentro del grupo y favorece la vinculación alentando la autoevaluación para reconocer las tareas que se llevarán a cabo en la búsqueda de solución para solucionar el problema planteado.

Es importante el poder ubicarse en tiempo y espacio. Quiero decir con esto que las nuevas generaciones se plantean para que les sirve lo que les estamos enseñando, para que lo pueden aplicar y cuándo, qué problema se sus vidas les puede solucionar, qué pueden hacer con lo que les enseñamos ya sea un puente para hacer otra cosa o hacer y aplicarlo en lo inmediato o próximo. Y por supuesto se nos cuela acá que estas nuevas generaciones no “nacieron de un repollo”, sino que están inmersas en un mundo con características determinadas por la inmediatez, la búsqueda del placer, la experiencia de vivir el producto antes que tener el producto y de donde viene las famosas experiencias de compra, la importancia de ser escuchados y ser protagonistas de sus propias vidas actuales en detrimento de lo que “serán cuando sean grande”. No es un juicio de valor, no es un “antes era distinto” menos de caer en el “antes era mejor”, por supuesto, sino la idea es hacer una descripción de mi percepción de la realidad del aula hoy 2024. Es por eso que uno puede presentar un problema para que se resuelva con la mirada puesta en el mundo real. La tarea del docente consiste en la selección de esas situaciones problemáticas y la orientación de los estudiantes para que las indaguen para que les sea posible llegar a una resolución o conclusión.

Son los alumnos los que tienen que comprender el problema y acá me detengo ya que muchas veces escuchamos “no leen la consigna” o “no entienden la consigna”. ¿Puede ser que suceda? Sí, obviamente. Pero también puede ser que no esté bien planteado ese problema y que no se entienda. Quizás podemos hacer un simulacro y hacerle leer a un compañero o “alumno hijo” que muchas veces hay en nuestra casa para ver si entienden, y si nos dicen que sí, preguntarles qué dice que hay que solucionar. O también es efectivo y válido plantearles que se lo tienen que explicar a otro y escuchar cómo lo explica para ver si realmente se entiende y se puede poner en práctica la búsqueda de esa solución a ese problema.

Una vez planteado el problema a solucionar, esas ideas locas o no, la tamización de ellas en posibles hipótesis de solución, la visualización de esas posibles soluciones, sigue el planteo de los pasos para la resolución. Quizás se plantea una hipótesis de la hipótesis, o sea una idea de cómo pueden ordenar, secuenciar los pasos, las operaciones para llegar a la solución del problema. Y en Diseño de Indumentaria la secuenciación de los pasos, los procesos es un tema troncal. Muchas veces sucede que se tiene una idea lejana de qué pasos hay que seguir, o no detectan todos y cada uno de ellos y más comúnmente sucede que minimizan todos o alguno de esos pasos suponiendo que es “una tarea menor” subestimando la importancia de reconocerlos, saber hacerlos en tiempo y forma. Podemos ahondar en la forma, que sería manejar la técnica, el oficio y cómo los estudiantes están aprendiendo, necesitan informa-

ción clara. Y acá aparece la oportunidad de la enseñanza. O sea, necesitan aprender a hacer algo concreto para resolver ese paso. Por ejemplo, para solucionar una situación problemática donde parte de esa solución sea aprender cómo se corta la tela o cómo se tiza el molde en la tela para que la prenda funcione y responda a lo planteado es a lo que me refiero con “la oportunidad”. Necesitan saber hacerlo, no es lo mismo que se lo enseñemos de forma vertical, al comienzo de la clase, nosotros con la tijera, el molde, la tela y ellos en una actitud pasiva del otro lado mirando. Es muy probable que de esta manera lo pueda enseñar muy bien, pero lo importante es que los estudiantes lo aprendan muy bien. Y no hay dudas de que se aprende haciendo y para hacer hay que tener que saber hacer, y para tener que saber hacer hay que tener que solucionar una situación problemática determinada. Y esa será la excusa, la situación problemática, para que los estudiantes puedan vivenciar estas necesidades y vincularlas con el mundo real de ellos, el mundo de sus presentes deseos de aprender y vivenciar y no del mundo donde sólo escuchan que lo tienen que aprender porque les va a servir para un futuro. Las nuevas generaciones piensan su futuro de una forma distinta a como nosotros lo pensamos en su momento, a sus edades, y menos a como lo pensamos ahora. Y está en nuestras manos que ellos vivencien como se merecen esa experiencia de aprendizaje.

---

**Abstract:** Addressing the need to rethink the teaching method in Design, highlighting the importance of reflective and flexible planning that adapts to the changing circumstances in the classroom. Teaching must be dynamic and adjust both to previous experiences and the new needs of the context. Educators must be prepared for the unexpected and work with time and resource constraints, adjusting their plan based on what works and what doesn't. The teaching approach should be practical and focused on solving real-world problems, fostering creativity, collaboration, and the development of innovative ideas. The problem-based methodology allows students to identify their prior knowledge and the areas they need to learn in order to find solutions. Moreover, it emphasizes the importance of learning by doing, promoting active practice and understanding the processes involved. The teacher must guide students through real tasks, showing them how to apply what they have learned in their daily and professional lives. Finally, it is noted that new generations have different expectations regarding their future, and learning should be aligned with these expectations.

**Keyword:** Planning – Creativity – Learning – Problem Solving – Issues

**Resumo:** Abordar a necessidade de repensar o método de ensino no Design, destacando a importância da planeação reflexiva e flexível, que se adapte às circunstâncias mutáveis da sala de aula. O ensino deve ser dinâmico e ajustar-se tanto às experiências anteriores quanto às novas necessidades do contexto. Os professores devem estar preparados para imprevistos e trabalhar com restrições de tempo e recursos, ajustando seu plano conforme o que funciona e o que não funciona. A abordagem de ensino deve ser prática e focada na resolução de problemas reais, favorecendo a criatividade, a colaboração e o desenvolvimento de ideias inovadoras.

A metodologia baseada em problemas permite que os estudantes identifiquem seus conhecimentos prévios e as áreas que precisam aprender para encontrar soluções. Além disso, enfatiza-se a importância de ensinar fazendo, promovendo a prática ativa e a compreensão dos processos envolvidos. O professor deve guiar os alunos por meio de tarefas reais, mostrando-lhes como aplicar o que aprenderam em sua vida cotidiana e profissional. Finalmente, menciona-se que as novas gerações têm expectativas diferentes em relação ao seu futuro e que a aprendizagem deve estar alinhada com essas expectativas.

**Palavras chave:** Planejamento – Criatividade – Aprendizagem – Resolução – Problemas

<sup>(\*)</sup> **Maria Laura Cabanillas**, Diseñadora de Indumentaria (UBA), docente en el Área de Moda + Tendencias en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2010.

---

## El compromiso en el aula

Mariana Denizio<sup>(\*)</sup>

Fecha de recepción: agosto 2023

Fecha de aceptación: octubre 2023

Versión final: diciembre 2023

**Resumen:** El compromiso en el aula es esencial para enfrentar problemáticas como el bajo rendimiento, la deserción y la falta de motivación. Este implica que los estudiantes participen activamente en su proceso de aprendizaje, asumiendo responsabilidades y mostrando interés por sus estudios. Sin embargo, factores como la sobrecarga académica, la falta de recursos, la procrastinación y la distracción por redes sociales dificultan ese compromiso. Por ello, el rol del docente es clave: se busca personalizar la enseñanza, adaptar contenidos, utilizar tecnologías educativas y fomentar un ambiente colaborativo, creativo y empático. La motivación, la autoestima y el desarrollo de habilidades blandas y técnicas también son pilares fundamentales. Además, se trabaja con herramientas digitales como redes sociales para fortalecer la identidad profesional del estudiante a través de portafolios personales. El objetivo final es formar diseñadores competentes, con pensamiento crítico, capaces de adaptarse al entorno laboral. A pesar de los desafíos, el compromiso puede fomentarse mediante estrategias claras, acompañamiento docente y una planificación que permita a los alumnos organizar sus tiempos y recursos. El compromiso, entonces, no solo impacta en el ámbito académico, sino también en el desarrollo personal y profesional del estudiante.

**Palabras clave:** Compromiso - Motivación - Aprendizaje - Participación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 229]

---

El compromiso en el aula es un tema de suma importancia en el ámbito educativo y el estudio del mismo se ha vuelto clave a la hora de trabajar algunos problemas como el bajo rendimiento, los altos niveles de aburrimiento, el fracaso y la deserción en el aula. El compromiso es una energía en acción que implica que los estudiantes dediquen tiempo y esfuerzo a las actividades educativas para alcanzar las metas académicas. Se espera que los estudiantes participen activamente en el proceso de aprendizaje, mostrando interés, motivación y dedicación en su educación. Siendo este un tema

de gran preocupación para el docente, ya que puede generar un éxito rotundo o un estrepitoso fracaso en el resultado final al que se pretende arribar. Un ambiente de aprendizaje efectivo depende en gran medida del nivel de compromiso de los estudiantes, lo que a su vez afecta su rendimiento académico y su desarrollo personal. Es fundamental entender que el compromiso en el aula no solo depende de los estudiantes, sino también de los docentes y el entorno educativo en general. Los educadores juegan un papel crucial en fomentar el compromiso de los estudiantes a través de métodos de enseñanza