

esta etapa, es el de clarificar la intención para poder utilizar el canal de comunicación con el mundo exterior. Consideramos que la preocupación acerca de la correspondencia entre el mensaje recibido y la intención es la que trae de modo natural la necesidad de incorporar una mínima estructura de significación del lenguaje: el análisis semántico, el mensaje de cada uno de los elementos en el complejo sistema de la lengua.

El propósito de esta tercera etapa consiste, en definitiva, en ejercitar el uso de las variables que intervienen en la construcción del mensaje gráfico para conseguir correspondencia entre una idea y su imagen.

En este momento del descubrir del habla se produce un nuevo cambio, y con él la cuarta etapa, que denominamos “El conocimiento en la abstracción”. El cambio se muestra como una tendencia hacia la abstracción, que permite representar la realidad a través de modelos simbólicos.

Se comienza a comprender la estructura abstracta que subyace en el mensaje, porque a medida que se avanza en el proceso de aprendizaje (tanto del dibujo como del habla), surge a nuestro juicio una nueva necesidad: la de encontrar un código exacto que asegure la transmisión inequívoca del mensaje.

Si retomamos el ejemplo del bebé, y observamos cuando él pronuncia la palabra guau al escuchar un perro ladrando, podemos suponer, entre otras cosas, que el bebé registra sus ganas de salir a jugar con el perro al patio. Inmediatamente después de registrar su deseo pone en movimiento la intención para lo cual arma una representación mental de dicha intención y esta secuencia de sucesos lo lleva, de acuerdo con nuestro planteo, a incorporar la estructura del lenguaje, lo que le permite armar la frase correcta que transmita que “quiere ir afuera a jugar con el perro”.

Se establece la adopción del código común de comunicación en el habla; y haciendo la correspondiente analogía con el aprendizaje del dibujo, en este momento se produce la apertura del canal que permite adoptar modelos sistemáticos para indagar sobre el espacio y las formas. La realidad espacial se representa en esta etapa a través de un modelo abstracto, que da la posibilidad de comprenderla matemáticamente a través de su estructura lógica, entendiendo las leyes de la forma.

Esta instancia del aprendizaje, que de acuerdo a nuestro enfoque debe llevarse a cabo en forma tardía (una vez finalizadas las tres primeras etapas), permite codificar las normas dentro de un sistema y llegar al conocimiento desde su esencia.

La abstracción permite acceder a los análisis sintácticos en la lengua materna y a los sistemas de representación geométrica en el dibujo.

Una vez que se transita por las cuatro etapas se tendrá la posibilidad de trabajarlas integralmente en un todo y con ello, utilizar al lenguaje como un instrumento.

En esta instancia final, al igual que en el habla, se logra integrar todos los saberes adquiridos y se los hace propios,

para combinarlos en forma multidireccional. Como instancia de verificación y síntesis proponemos ejercicios a fin de integrar las cuatro etapas anteriores, buscando poner énfasis en la integración, en el reconocimiento de las múltiples posibilidades del dibujo:

A- Como medio de expresión.

B- Como medio de conocimiento de la realidad física.

C- Como medio de comunicación.

D- Como medio de indagación en la práctica proyectual. Este reconocimiento de las posibilidades del dibujo abre un nuevo espacio, donde cada una de ellas se combina con las restantes para conjugarse simultáneamente con idea de totalidad. Este espacio que creemos trasciende a los anteriores, lo denominamos “Espacio de Relación”. A continuación exponemos las cuatro etapas mencionadas en esta introducción, acompañadas de una serie de dibujos que pertenecen a ejercicios realizadas en la cátedra de Dibujo del C.B.C durante los años '95 y '96.

La incorporación de la tecnología digital en el diseño y la producción textil

Gabriela Nirino

El uso de sistemas digitales en la industria textil y de la indumentaria ha generado importantes cambios, no solo en la forma y tiempo de trabajo sino en los conceptos mismos de diseño y producción. La posibilidad de generar productos virtuales, desde el hilado a la indumentaria terminada, implica una reestructuración del proceso productivo y nuevas interacciones entre sus integrantes.

En el caso del diseño, la situación actual y los desarrollos que se preveen a futuro de los sistemas CAD implicarían una reconsideración del proceso de diseño: pensar “con” o desde el sistema. La combinación de tecnología en dos y tres dimensiones permite trabajar simultáneamente con un diseño y su aplicación en una figura tridimensional, cuyas medidas pueden ser ajustadas a las de un consumidor en particular. Se puede visualizar inclusive la “caída” de un tipo particular de tejido. A futuro, se prevee la simulación de movimientos, tanto del cuerpo virtual como de la indumentaria, a fin de poder anticipar con la mayor precisión posible el resultado final. Se podría reducir la fabricación de prototipos y producirse colecciones virtuales a ser vistas por ejemplo, por Internet, (sin haberse fabricado aún ninguna prenda), con las consiguientes ventajas a nivel económico.

La utilización del scanner tridimensional hace posible también la incorporación de medidas reales, de un consumidor en particular. En este sentido es interesante mencionar el modelo de taller “Made – to – measure clothing” presentado por el Instituto Hohenstein

(Alemania) durante el año 1999, que incluyó demostraciones de: 2-D y 3-D scanner, estación CAD de trabajo para la construcción automática de moldería, equipo para optimizar la creación de los mismos, cortadora de una capa simple, sistema de gerenciamiento de la producción para el control de la producción y transmisión de datos. Básicamente este sistema de trabajo requiere de seis etapas:

1. Toma de medidas al consumidor. Los scanners podrían ser utilizados por los minoristas y los datos ser transmitidos al fabricante, junto con información adjunta como por ejemplo el tipo de tejido solicitado.
2. Procesamiento de los pedidos. El fabricante compilaría los pedidos y determinaría los datos requeridos para la producción
3. Construcción automatizada. Se crea la moldería para la pieza a ser producida.
4. Corte, realizado con una cortadora controlada electrónicamente y basada en la información de la construcción automática.
5. Plan de producción y control. Se determinan las unidades de trabajo requeridas
6. Producción.

Como se ve, las posibilidades son amplísimas e implican una adaptación constante de las formas de trabajo y producción, y por ende, de enseñanza.

Estrategias para el enriquecimiento cultural de los estudiantes

Oswaldo Nupieri

Mi compromiso con estas Jornadas Académicas 2000, consiste en tratar el tema de las estrategias para mejorar aspectos de la tarea educativa.

Es decir, mejorar la calidad de la educación.

Ahora bien, cuando hablamos de «estrategias» debemos entender que estamos hablando de acciones tendientes a lograr un determinado objetivo.

Corresponde entonces determinar cuál será el objetivo específico.

Preocupado desde hace tiempo por esta temática, como consecuencia de la frecuentación de estudiantes y la observación de cambios que se iban presentando a lo largo de los distintos ciclos y tratando en solitario de imaginar alguna forma de dar respuesta a esas nuevas situaciones, finalmente concluyo que es un objetivo que me supera.

Afortunadamente, en los últimos tiempos y como uno más de algunos materiales de lectura que pasaron por mis manos, me encuentro con una obra que sintetizaba con sorprendente claridad los distintos aspectos de la problemática de la educación, tanto en nuestro país como en otros que tomamos como modelo.

Se trata de la obra «La tragedia educativa» de Guillermo Jaim Etcheverry.

Entiéndase, entonces, que este trabajo será una paráfrasis parcial de esa obra de investigación.

Coincidiendo con el autor mencionado, no cabe ninguna duda que el tema de la educación es uno de los más preocupantes para la sociedad contemporánea.

Y si se atiende al discurso de la dirigencia, también es preocupación argentina.

No obstante, si nos guiamos por las actitudes concretas de la sociedad argentina, lo que se observa es que vivimos rodeados por señales que demuestran que la nuestra es una sociedad contra el conocimiento.

Propone el autor analizar la relación entre la sociedad y la institución educativa.

Postula que en determinado momento histórico, las tendencias sociales prevaletentes generan una visión del mundo que moldea la forma en que se concibe la educación.

Y concluye que con solamente un análisis superficial muestra que los niños y jóvenes argentinos viven rodeados de signos que muestran claramente los valores que predominan en la sociedad.

Y que estos valores nada tienen que ver con los que se declaman.

Aparece entonces la siguiente pregunta: «¿Qué espera la sociedad de la escuela?»

Apunta Etcheverry que en el pasado se consideraba que el objetivo de esa institución era proporcionar conocimientos específicos y concretos.

Hoy la situación ha cambiado: durante un período prolongado se exaltó la creatividad y la libertad de los estudiantes, con un relativo desprecio por el contenido concreto de la enseñanza.

Se priorizaba el «proceso» por sobre los «hechos en sí».

Más adelante, el autor aventura que las modernas tendencias educativas consolidan la idea de que la enseñanza debe estar centrada en el niño, lo que en muchos casos, equivale a proponer que sea el alumno quien decida por sí mismo lo que quiere aprender.

Hay importantes corrientes pedagógicas que están poniendo especial énfasis en el proceso del aprendizaje, privilegiándolo por sobre su producto.

Esta postura parece ejercer gran influencia sobre nuestra educación.

Muchas veces mal interpretadas, a causa de la influencia de estas concepciones se explica la tendencia actual a rehuir el esfuerzo que significa la apropiación de conocimientos concretos.

Se insiste - con razón - que el objetivo de la educación es entrenar a los jóvenes para cuestionar, criticar y rechazar el saber convencional. Pero para muchos, el hecho de que los estudiantes ignoren los contenidos resulta irrelevante: sólo importa su opinión pues el conocimiento el «producto» pasó de moda.