

La importancia de aprender

Graciela Laura Casella

En el mes de abril del año en curso se dictó el Open DC en esta Universidad.

Es un evento donde participan personas de distintos sectores e intereses. Asiste gente del público, estudiantes de diferentes orientaciones, profesionales de varias carreras, que se integran en la tarea de aprender, recrear y desarrollar técnicas y materiales del curso propuesto. En lo que a mi respecta, tuve una experiencia muy satisfactoria en un nuevo ámbito de trabajo. Las jornadas del Open DC tienen como objetivo el aportar renovados conocimientos, motivando y promoviendo la investigación y la creatividad, para abrir nuevas tendencias culturales y/o artísticas, realizadas con calidad.

El programa que presenté fue “Accesorios de la moda”, el tema planteado me llevó a investigar primero en la historia.

A medida que me interiorizaba en el tema, iba descubriendo y notaba que las grandes civilizaciones del pasado han aportado al mundo en general, no sólo hechos políticos, culturales y artísticos, sino también, en lo referente a la estética del hombre.

Los accesorios, que en algunos casos son adornos y ayudan a la belleza de la imagen corporal, otros son utilizados para acompañar el atuendo y sirven como sostén del mismo, como por ejemplo los cinturones de cadenas de la antigua India.

El grupo humano del curso era heterogéneo, lo integraban estudiantes de la carrera de Diseño de Indumentaria, estudiantes secundarios, escultores, contadores, otros.

En primer lugar hice una breve historia de la orfebrería de importantes civilizaciones en la antigüedad, pasando por la prehistórica, griega, romana, etrusca, egipcia, hindú, azteca, maya, las que en su estilo y diseño, daban muestra de una identificación propia de cada cultura.

La primera clase fue teórica y la segunda práctica.

En la clase práctica los alumnos llevaron materiales acordes con el tema propuesto.

La consigna fue realizar un accesorio.

En base a los materiales que habían traído, crearon objetos de los cuales algunos resultaron sumamente originales.

Entre los alumnos intercambiaron saberes, conocieron nuevas técnicas, como por ejemplo en el armado de un collar hecho con cuentas e hilo en macramé. Otros hicieron cinturones con cintas, entrelazadas, trenzados. Tal vez, un impedimento haya sido, en algunos casos, la falta de herramientas, pero se pudo salvar aplicando el material en otro abalorio.

La importancia de aprender, es en este caso, el deseo de buscar otros caminos de la actividad manual, puede ser personal, por el gusto propio del hacer y halagarse a sí mismo y al otro, o puede ser con la intención de iniciar algún emprendimiento comercial o empresarial.

De una manera u otra, el hecho de haber podido motivar en el otro un impulso nuevo, donde juega el buen gusto, la creatividad y que el resultado significa, para el que lo hace, una forma de demostrar que un accesorio de la

moda, no es un simple hecho aparente, sino que descubre que a través de la historia, todo lo que se creó fue por una necesidad del hombre, primero por expresarse, luego por disfrutar de un objeto estéticamente bello y por último porque el objeto cumplía una función puramente estética o estético funcional.

Tuve la oportunidad de visitar un museo en la ciudad de Palma de Mallorca (España), en una muestra de arte etrusco, entre las esculturas, en una vitrina estaban colocados objetos de orfebrería, como aretes, brazaletes, collares, todos de gran belleza, y trabajo artesanal, sentí el placer de ver personalmente estas piezas que son de obras de arte de la joyería de la antigüedad, donde expresaban una delicadeza de estilo en el repujado del oro, un dibujo impecable y armónico y en el diseño del objeto, demostraba la calidad artística de esta civilización que dejó sus mejores obras. Esto me sirvió para enriquecer los conocimientos que posteriormente volqué en el curso en cuestión.

“La importancia de aprender”, en este tema, o en cualquier otro, simboliza la pulsión del hombre por crecer, conocer otros saberes y a la vez combinarlos con los propios.

Aprendí también del alumnado, las distintas miradas, expectativas, valores, y puedo sentir que el camino está abierto para recibir y asimilar siempre nuevos temas.

Evaluar el diseño: las competencias

Roberto Céspedes

En el escrito anterior, nos planteábamos que los docentes a cargo de los talleres de Diseño o materias similares se encuentran a cada momento evaluando los trabajos de sus alumnos, sus procesos productivos o bien los resultados del esfuerzo realizado a lo largo de un determinado período de actividad académica. Decíamos que, independientemente de las diferentes disciplinas –arquitectura, diseño industrial, de interiores, indumentaria, gráfico, etc.- y de sus particularidades, existía sin dudas, un problema común.

Si el otorgar valor de verdad, belleza o bien absolutos a los productos de terceros conlleva una carga de connotaciones estéticas, científicas y hasta éticas, mucho más trascendente resulta todavía la evaluación de las competencias que estamos desarrollando en los estudiantes. Se trata de una cierta interpretación a futuro.

El desarrollo de contenidos en los talleres de diseño suele ser bastante conocido y comparte los criterios generales de evaluación con el resto de las asignaturas. Independientemente de las posturas teóricas de las que se parta, en cuanto a enseñanza-aprendizaje, los contenidos son evaluados de manera ampliamente conocida y barriendo estrategias que van desde la más tradicional a la más vanguardista, pasando por evaluaciones objetivas, memorísticas, comparativas, etc. de acuerdo al lugar que se ocupe en el espectro metodológico educativo.

Sin embargo, en las carreras de grado la formación para el desempeño profesional ocupa en nuestros días un espacio que, aunque no es, ni debe ser el único, resulta preponderante. Para el desarrollo de la profesión poco

importan la memorización de contenidos aprendidos o la capacidad de comparar posturas teóricas. Lo fundamental en esos casos, es la posibilidad de utilizar los conocimientos adquiridos en el transcurso del aprendizaje universitario para la solución de problemas y la generación de proyectos.

Ese conocimiento en acción se dio en llamar competencia. Las competencias resultan un tema muy mencionado en la educación de las últimas épocas, pero muchas veces, poco profundizado. Una competencia es: “una combinación dinámica de atributos, en relación a conocimientos, habilidades, actitudes y responsabilidades, que describen los resultados del aprendizaje de un programa educativo o lo que los alumnos son capaces de demostrar al final de un proceso educativo”.¹ Richard Boyatzis define las competencias como “las características de fondo de un individuo que guardan una relación causal con el desempeño efectivo o superior en un puesto de trabajo y requiere de conocimientos y comprensiones (saber), habilidades destrezas (Hacer) y actitudes (Ser- Estar- Convivir)”²

Estamos acostumbrados a ver en avisos de oferta de empleo, una detallada lista de ‘competencias esperadas’. Parece entonces, un tema que no se puede soslayar desde la formación universitaria y mucho menos en actividades como las de diseño, donde el éxito profesional se basa, sin duda alguna, en un desempeño profesional “competente”.

La evaluación de las competencias de diseño de nuestros alumnos universitarios seguramente va a ser una función directa de la metodología que utilicemos. En la mayor parte de las universidades del mundo se transita por la formación de diseñadores en la modalidad “taller”. Esa estrategia pedagógica muchas veces encierra algunas cuestiones no menores, algunas de ellas esbozadas en el escrito anterior ¿Es el taller un lugar de encuentro entre maestro y discípulo como en la era agraria? ¿Debe el alumno reproducir el hacer del maestro como en los talleres medievales o renacentistas?

Claramente hoy se entiende el taller como la puesta en práctica de conocimientos para la solución de problemas o la gestación de proyectos, en el que se persigue el objetivo de que cada estudiante encuentre su lenguaje propio, su particular proceso de diseño, su estilo, su modalidad de trabajo, etc.

En ese intento, la estrategia del taller debe tener en cuenta de modo muy particular la evaluación de todo ello. Habrá que evaluar el desarrollo de dicho proceso y el resultado final de cada etapa para el logro de los objetivos. La evaluación de salida será seguramente la de diagnóstico de la próxima etapa y así sucesivamente. Pero ¿Qué y cómo se evalúa cuando se quiere registrar la evolución de las competencias profesionales en los alumnos?

Indudablemente la mejor manera de evaluar las competencias es a través de los trabajos prácticos. Los parciales con ejercicios también son buenos instrumentos, lo mismo que los esquicios en el área de diseño o taller. Pero, estas herramientas tienen el estigma de resultar de menor envergadura para alumnos y docentes. El trabajo práctico, hecho parcialmente en clase con la tutoría del docente y parcialmente en el domicilio con toda la documentación a mano, resulta una vivencia próxima a lo

que va a ser la vida profesional en un futuro.

Estas prácticas están ampliamente extendidas en las universidades nacionales. En casi todos los talleres se enchinchan entregas que se discuten y evalúan frente a la clase con la aspiración de socializar los aprendizajes hasta la instancia misma de la evaluación.

Sin embargo, muchas veces la percepción de los alumnos indica dudas sobre la validez de los criterios de ponderación y cuestiona la legitimidad de las aseveraciones. Un buen recurso en este caso es el de la rúbrica³ que tiende a ‘hacer más objetiva’ la evaluación. Una rúbrica se construye con criterios que recortan variables, por ejemplo originalidad, respuesta a la consigna, etc. Pero también pueden avanzar sobre aspectos formales como presentación o puntualidad. Se procede a una gradación de las posibles respuestas y se actúa en consecuencia.

Claro está que el alumno debe conocer previamente la rúbrica a utilizar y acordar con el docente la valoración que se realizará. Una vez consensuado el procedimiento, la evaluación pasa a ser más satisfactoria a la vez que útil y, aunque la última, una instancia más del aprendizaje.

En esta instancia resulta imperioso hablar de paradigmas educativos. Al principio hablábamos de la era agraria cuando en realidad claramente recorremos la era del conocimiento, donde la educación se instala decididamente en el paradigma del aprendizaje. Las comunicaciones y la tecnología que acercan el conocimiento a cada uno sin la necesidad de mediar institución alguna en el proceso, lleva a una situación de mayor libertad en lo metodológico y obliga a un control, registro y legitimación mayores por parte de las instituciones educativas. Todo esto nos lleva a un mayor acento en la evaluación de los procesos y los resultados.

Desde el punto de vista del diseño, diríamos que debemos tener presentes los elementos constitutivos del *metie* para la posterior ponderación de la evolución del desempeño de los alumnos. Pero también es cierto que garantizamos el registro de dichos elementos con un enfoque sistemático, no resulta suficiente a la hora de ver como dichas partes interactúan en el todo. Habrá que revisar también la coherencia y la cohesión de dichos elementos del sistema con un criterio más global y sistémico del problema.

Qué se evalúa y cómo

La capacidad heurística de los estudiantes puede trabajarse claramente con estudio de casos y su evaluación puede lograrse del mismo modo. Frente a cada problema habrá propuestas de solución que precisarán de un análisis de alternativas, una toma de decisiones y la justificación correspondiente de dicha opción.

La creatividad también puede ser evaluada fundamentalmente desde la perspectiva de comprenderla no como un don personal, sino como un aprendizaje más, que conlleva un proceso recorrible con esfuerzo y cimentado en el conocimiento de determinados criterios y operaciones del pensamiento.

La capacidad de innovación que verifica la posibilidad de concreción de los estudiantes de sus ideas creativas, será verificada con estrategias que vinculen a las producciones con sus posibilidades de existencia real

mediante la selección de métodos de construcción, tecnología y materiales.

Los elementos base del diseño: la funcionalidad, la expresión y la opción tecnológica tienen un enorme repertorio de instrumentos de evaluación que no hacen otra cosa que contrastar las propuestas con la teoría que sustenta cada uno de los componentes antes mencionados. La función se verifica con la práctica, la expresión con las herramientas propias de la estética y la tecnología con los conocimientos abordados desde la disciplina.

Hay finalmente una evaluación global que mide la evolución entre la instancia de entrada –diagnóstico- y la de salida. La misma corresponde a cada asignatura, cada período y también a la acreditación final o adquisición de títulos. Indudablemente la herramienta adecuada a tales registros más integrales es el portfolio⁴ del alumno. Estos portfolios también son factibles de ser evaluados con rúbricas para objetivar criterios, indicadores y marcas y, por último pueden ser contrastados con estándares internacionales para poner en perspectiva universal la gestión del conocimiento que toda casa de altos estudios debe realizar.

Notas

¹ González Ferreras, Julia y Wagenaar, Robert (2003) *Tuning Educational Structures in Europe. Final Report. Phase One*. Bilbao: Universidad de Deusto.

² Boyatzis & McClelland, D.C., R.E. (1982). Leadership motive pattern and long term success in management. *Journal of Applied Psychology*, 67(9)

³ En su sentido correspondiente a la traducción directa de la palabra inglesa *rubric*: “Herramienta que ofrece a los estudiantes información acerca de las competencias que se esperan de ellos, junto con los “indicadores” o evidencias que le informan de qué tienen que hacer para lograr estas competencias

⁴ “Producto de la recolección, selección, interpretación reflexiva que respalda y devela lo que el estudiante aprendió, sabe, puede o es capaz de hacer” Polin, L. (January/February 1991). “Portfolio Assessment” *The Writing Notebook* (Trad. Roberto Céspedes). Buenos Aires

Fotografía: un abordaje antropológico. El mito, el tiro, el cuerpo y la estética

Andrea Chame

La fotografía

Actualmente, es frecuente escuchar que ésta, la nuestra, es la civilización de la imagen. El término imagen es muy utilizado y sin embargo su definición es difícil ya que lo usamos para referirnos a muchas cosas. Sin embargo, como nos dice Joly, a pesar de sus variados significados, entendemos a qué se refiere: “Entendemos que indica algo que, aunque no siempre sea visible, se vale de ciertos rasgos visuales y depende de la producción de un sujeto imaginario o concreto, la imagen pasa por alguien que la produce o la reconoce” (Joly, M. 1999:16) Acercarnos a la imagen desde una perspectiva antropológica, nos lleva a investigar los modos de visión, como

la imagen evoca apariencias sobre presencias y también ausencias, como pensaba Walter Benjamín: “La imagen tiene su último refugio en el culto al recuerdo de los seres queridos, lejanos o desaparecidos”

La fotografía hoy, representa un testimonio de la humanidad, ella ha servido para registrar nuestra historia social y también individual. Encontramos registros en diarios, revistas, libros, en nuestros álbumes de familia. La imagen fotográfica ha hecho visible el mundo, volviéndose plurales, populares, testimoniales.

Desde la perspectiva antropológica, la fotografía se constituye como un medio para comunicar significados sociales, para representar realidades posibles y sobre todo como parte de una organización simbólica.

Las fotografías son discursos visuales, cargados de expresiones de nuestra cultura, del universo histórico, de la cotidianidad social entendida como lenguaje de signos. Comprender una fotografía, es recuperar los significados que ella tiene, su intencionalidad, los símbolos de una época y una forma de encarar una visión del mundo.

El mito

La fotografía está llena de símbolos que expresan significados. Es el hombre el que vive en un universo simbólico construido por el lenguaje, el arte, la religión y el mito.

El mito, es quien permite al hombre expresar lo visible y lo invisible, en él están las explicaciones sobre el origen y el destino. A través de los mitos los hombres dejan de vivir en el mundo cotidiano para pasar a un mundo que es sagrado, donde intervienen la imaginación y el deseo. Adolfo Columbres, señala que el tiempo del mito es el del inicio, donde todo comienza, pero está en relación con el tiempo histórico porque siempre busca repetirse, por eso es que se dice que el tiempo mítico es circular, allí el hombre, en esa repetición, expresa su deseo de recuperar lo perdido. El mito va a distinguir, algunos hechos como importantes y por eso les da una significación especial, al mismo tiempo que los transforma en imágenes fijadas. Tal vez, esta sea la razón por la que suele decirse que: “toda imagen es un mito que comienza su aventura”.

El rito

El rito es una puesta en escena del mito, se produce en un espacio físico, es acción y lo más importante en él es la expresión corporal, el gesto y el movimiento. Además es eficaz, se practica porque se cree en su eficacia.

Al hablar del rito, Columbres distingue entre la ceremonia, el espectáculo y la fiesta.

La ceremonia, es la producción de una realidad que se inscribe en el orden cotidiano.

El espectáculo, es la reproducción de una realidad que es previa, aquí intervienen actores o participantes y espectadores u observadores.

La fiesta, es un tiempo especial, diferente al cotidiano, que refuerza el orden social y al mismo tiempo lo transgrede. Los mitos son escenificados, es el tiempo del simulacro, del arte, de la poesía, donde se recobra ese tiempo mítico primordial donde todo era perfecto y maravilloso, pero al terminar la fiesta, se vuelve al orden establecido.