

tura procedimientos para optimización. Importa tanto el proceso como el producto.

Otro de los puntos a desarrollar es una conexión con otras asignaturas para trabajar en forma mancomunada y con metas en común.

La idea es que los prototipos de los desfiles estarían desarrollados en los talleres de moda así anteriormente planteados, de esta manera los alumnos harían sus propios diseños supervisados por la docente de las dos materias.

Esta es una forma de aprender como se trabaja en la industria o en una empresa de indumentaria en el momento del armado de una colección.

Desarrollando los prototipos dentro del taller encontramos un trabajo cooperativo donde alcanzamos objetivos en común.

¿Qué es el Trabajo cooperativo? “Aquella producción en común en la cual cada componente ha desarrollado un rol específico, algunas habilidades, ha seguido un proceso, que a la vez es diferenciado y complementario, y tan necesario como los del resto de los componentes del pequeño grupo”. Rue.

En el momento que desarrollen una colección para el mercado o para comercializar, se acompaña al alumno con el desarrollo de los costos de todos los procesos y elementos que se necesitan, enseñándoles como hacer los cálculos y cantidades de los insumos necesarios para tal proyecto; luego de desarrollar los prototipos acompañamos con la búsqueda de talleres externos apropiados para cada diseño y cada proceso correspondiente, por ejemplo: estampados, bordados, etiquetas, etiquetas colgantes, talleres de procesos de acabado (plancha, ojal-botón, revisado etiquetado).

Luego comenzará la comercialización y distribución; por lo tanto tendrán las herramientas necesarias y un docente que los acompañara en esta parte del proceso.

Con respecto a la unificación de base se facilitaría mucho el aprendizaje ya que encontramos que en cada taller se utiliza una construcción de base y una medida de talles distinta, por lo tanto el alumno se encuentra desorientado y perdido ya que taller tras taller se encuentran trazados de bases de distintas escuelas, algunas industriales y otras de uso más personalizado. Entonces nos encontramos sin una regla a seguir, como podría ser la teoría del color; así cada docente tiene que explicar sus bases para poder seguir avanzando en la materia y

lo que conseguimos es perder tiempo y confundir a los alumnos atrasando la comprensión y el aprendizaje. Entonces desde la teoría del constructivismo, Ausubel trata el concepto de “Aprendizaje significativo” que es una construcción intencional de enlaces sustantivos y lógicos entre conceptos nuevos y existentes. Supone la posibilidad de atribuir significado a lo que se aprende a partir de lo que ya se conoce.

También tendríamos que, desde el inicio, reforzar temas en todos los talleres como por ejemplo: Marcado de hilos en todos los patrones, piquetes, proceso de transformaciones básicas (frunces, tablas todas las formas), mangas en todas sus formas, unificando sus nombres, bolsillos en todas sus formas.

Abstract: In the subject “Sewing pattern design and dressmaking” the author proposes the articulation of each level of the fashion workshops with those of dressmaking workshops, in order to acknowledge on the basic industrial machines use; from this point, the student can think the design from the aesthetic thing passing through the construction of the pattern and the preparation of the design. This will cause that the future professional would be able to build his professional knowledge from all the dimensions of the production process.

Key words: sewing patterns - dressmaking - clothing - workshop - fashion - design.

Resumo: Na carreira de Moldeira e Confecção de vestuário propõe-se articular a cada nível de workshop de moda com um workshop de confecção, para fazer conhecer a manipulação das máquinas básicas industriais; desde este ponto, o estudante pode pensar o design da estética passando pela construção do patrão e a confecção do design, elaborando tudo de forma global. Isto fará que o futuro profissional construa em conjunto de conhecimentos desde todas as dimensões o processo produtivo.

Palavras chave: moldeira – confecção – vestuário – workshop – moda – design.

(*) **Alejandra Falbo.** Modelista Industrial (C.E.T.I.C). Docente de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño de Modas en la Facultad de Diseño y Comunicación.

Diseñarte

Valeria Delgado (*)

Fecha de recepción: julio 2010

Fecha de aceptación: septiembre 2010

Versión final: noviembre 2010

Resumen: A partir de la creación del término “diseñarte”, el ensayo sugiere una diversidad de conceptos, centrándose en la problemática del alumno como futuro profesional. Diseñarte, se representará por el alumno; diseño, por el docente; arte, por el conocimiento. La didáctica, ciencia social que trata sobre la teoría de la enseñanza, se transforma así en una especie de tablero en el que se definirá el mapa conceptual. El artículo concluye en que es necesario abordar el arte de reflexionar sobre la reflexión, ejercicio complejo, pero que, realizado diariamente, se incorpora como un mecanismo cotidiano que brinda un resultado que será más preciso, de mayor calidad y crecimiento.

Palabras claves: diseño – arte – estructura - conocimiento - mapa - conceptual - rol - docente - alumno.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 193]

Diseñarte sugiere una diversidad de significados que se irán desarrollando a lo largo de este ensayo. Se analizará la problemática del alumno como futuro profesional. Y se pondrá de manifiesto un juego de roles donde intervendrán además del alumno, el docente y el conocimiento.

Para comenzar, el título nos plantea un juego de palabras donde combinadas nos sugieren un significado y por separado otro. Pero para poder comprender y entender su significado completo deben juntarse, una depende de la otra.

De ahora en más para comenzar este juego Diseñarte estará representada por el alumno.

“Diseño” por el docente y “arte” por el conocimiento.

El diseño simboliza un dibujo el cual cada alumno a lo largo de su carrera va a ir representando, desarrollando y finalizará cuando culmine la misma. Pero sin el docente no podría recorrer este camino, necesita de su guía y su acompañamiento. “Esta parábola muestra en forma dramática qué tan penetrante e importante es el diseño: Nuestras sofisticadas vidas dependen completamente de él. Si acumular y transmitir conocimiento es una característica humana, otra es dar cuerpo al conocimiento bajo la forma de una herramienta para lograr algo (...) En general se puede decir que un diseño es una estructura adaptada a un propósito. A veces una sola persona concibe dicha estructura y su propósito (...) a veces se forma lentamente durante un tiempo gracias al ingenio de muchos individuos (...) a través de un proceso relativamente confuso de evolución social, como las costumbres y los idiomas que reflejan necesidades psicológicas y culturales del ser humano...” (Conocimiento como diseño, Perkins)

Y por otro lado la palabra “arte” va a simbolizar el conocimiento, es el modo en que se construye y se transmite, el modo en que se hace o debe hacerse algo. “¿Qué es el conocimiento? Independientemente de lo vaga que parezca la pregunta tiene cierta importancia. La manera como pensamos el conocimiento puede influir mucho en las formas en que enseñamos y aprendemos. Una fría fórmula tiende a dar forma a la manera en que vemos el conocimiento y su transmisión y obtención: el conocimiento como información. El tema del conocimiento como diseño puede romper este marco de referencia familiar y abrir oportunidades ignoradas para la comprensión y el pensamiento crítico y creativo.” (Perkins) El arte representará diferentes acciones de acuerdo al rol que cada uno tiene dentro del aula. Como por ejemplo el arte de reflexionar, tanto el docente como el alumno, el arte profesional, el arte de mejorar y/o modificar el error.

Para empezar a entender el juego, el tablero estará representado por el Mapa Conceptual y en este caso por la Didáctica, que es la ciencia social que trata sobre la teoría de la enseñanza, donde comenzará la partida. La

didáctica presupone una identificación ideológica que dependerá del docente a cargo, y determina el recorte disciplinar particular de un contexto socio histórico. Tiene a su vez carácter descriptivo, donde se describirá el ámbito del aula, explicativo, normativo y prescriptivo, esto varía de acuerdo al grupo, donde además, hay una interrelación con el docente e interviene la ética y la moral.

El primer camino en tomar será la Tríada: Docente, alumno y conocimiento.

Tomaremos al docente para saber cuál es su rol y qué elementos y características fundamentales aporta a la tríada.

Se han estudiado varias teorías acerca de los profesores y el saber didáctico, encontramos algunas afirmaciones tales como “Las teorías comprenden concepciones acerca de cómo se enseña y cómo se aprende, así como los principios que sustentan las decisiones acerca de variadas cuestiones, tales como la relación entre la enseñanza y las modalidades de la evaluación de los aprendizajes que eligen y cómo se visualizan las posibilidades de aprendizaje de cada alumno, las funciones que como docentes deben cumplir y las misiones que la escuela tiene como resultado de su compromiso con la sociedad y con cada individuo” (Alicia Camilloni).

Saliendo de las teorías que a veces son muy difíciles de llevar a la práctica, se pondrá al docente en el lugar de acompañante o guía donde se construye un andamiaje (Brunner, 1915) con el alumno, a partir de conocimientos previos hasta que pueda seguir solo.

El docente a su vez le proporciona recursos psicológicos.

Vigotsky decía que “...el docente le proporciona al alumno herramientas para el descubrimiento...”

Cuando el docente quiere transmitir sus experiencias o conocimientos al alumno, debe reflexionar sobre diferentes acciones que realiza de forma mecánica y espontánea y que tiene incorporadas por su experiencia como profesional (saberes previos).

En el texto de Schön, D “La enseñanza del arte a través de la Reflexión en la Acción” se puede encontrar lo siguiente “Una vez que hemos aprendido cómo hacer algo, podemos llevar a cabo secuencias fáciles de actividad, reconocimiento, decisión y ajuste sin, como solemos decir, tener que “pensar sobre ello”. Nuestro conocimiento espontáneo en la acción suele acompañarnos a lo largo del día...” “...Podemos reflexionar sobre la acción, retomando nuestro pensamiento sobre lo que hemos hecho para descubrir cómo nuestro conocimiento en la acción puede haber contribuido a un resultado inesperado. Podemos hacerlo así una vez que el hecho se ha producido, ya tranquilamente, o podemos realizar una pausa en medio de la acción para hacer lo que Hannah Arendt (1971) denomina un “pararse a pensar”...” Para poder transmitir de forma adecuada los diferentes

contenidos o conocimientos el docente debe saber cuál es su objetivo final y a partir de ahí, reflexionar cuáles son los pasos previos que se deben seguir para lograr con éxito esos objetivos. “Claramente, una cosa es ser capaz de reflexionar en la acción y otra muy distinta es ser capaz de reflexionar sobre nuestra reflexión en la acción, de manera que produzcamos una buena descripción verbal de ella e incluso es otra cosa ser capaz de reflexionar acerca de la descripción resultante...” (Schön) Además el docente será el encargado de planificar donde determinará propósitos, objetivos, fundamentos y contenidos para organizar los diferentes contenidos, que quiere transmitir a sus alumnos.

Una vez determinado esto, el docente trabajará en la práctica (acción) donde pondrá a prueba se planificará y verá los resultados pudiendo reorganizar, modificar o cambiar sobre la acción del trabajo en el aula.

En este momento aparece en juego el alumno y el conocimiento que como bien referimos, antes tiene saberes previos y también debe aprender a reflexionar sobre diferentes acciones, de esta forma interactúan el docente, el alumno y el conocimiento. En otra parte del texto de Schön y refiriéndose a un grupo de músicos y a su director encontramos “...Cada músico realiza invenciones sobre la marcha y da respuesta a las sorpresas provocadas por las invenciones de los otros músicos. Pero el proceso colectivo de invención musical se organiza en torno a una estructura subyacente. Existe un esquema común de métrica, melodía y desarrollo que proporciona a la pieza un orden predecible. Además, cada músico dispone de un repertorio de ideas musicales en torno a las cuales puede ir entrelazando variaciones a medida que lo pide el momento. La improvisación consiste en variar, combinar y volver a combinar un conjunto de ideas de un esquema que proporciona coherencia al conjunto de la obra musical. A medida que los músicos sienten en qué direcciones se va desarrollando la música, le van dando un nuevo sentido. Reflexionan en la acción sobre la música que están produciendo de un modo colectivo, aunque por supuesto no por medio de la palabra...” (Schön).

Volviendo al principio del juego de palabras del título, en cada uno de los protagonistas y en los roles que ocupan cada uno, aparece implícita y explícitamente una relación de la cual no puede faltar ninguna pieza. Del mismo modo pasa con el título, si falta una parte no se puede leer, se complementan y necesitan una de otras para encastrarse y ponerse en juego.

Retomando el rol del alumno, debe aprender a reflexionar y a poder corregir sus errores volviendo a ellos, mejorándolos o modificándolos para ir formándose como profesional.

Tiene que incorporar esta práctica a lo largo de su carrera, para que surja espontáneamente. Cuando esté en su rol de profesional, y ante diferentes obstáculos posea las suficientes herramientas que le permitan aplicar el “arte de reflexionar”. “...No obstante, el contexto de una práctica profesional es significativamente distinto de otros contextos; y los roles del conocer y el reflexionar en la acción en la práctica profesional competente, son también diferentes...” (Schön)

Si se habla del conocimiento se pone de manifiesto fren-

te a lo expuesto una enseñanza constructivista donde el conocimiento se construye a partir de una interrelación con la realidad. Donde el medio social y el de la cultura son fundamentales para el aprendizaje, donde el afuera tiene un papel fundamental. En otras palabras un alumno necesita del docente para que lo guíe y el afuera es todo lo que lo rodea, confrontar con sus compañeros, marcar el error y trabajar sobre ello. Algunos autores exponen diferentes teorías sobre esta; Vigotsky (1894-1934) decía que “...el sujeto que aprende es un sujeto activo que modifica el estímulo. Por ello se sirve de instrumentos mediadores. La actividad es un proceso de transformación del medio a través del uso de instrumentos proporcionados por el medio cultural...”. Piaget en cambio le da importancia al sujeto y al objeto. Y si citamos a Ausubel se percibe un enfoque cognitivo, donde le preocupaba los procesos de comprensión, transformación, almacenamiento y uso de la información implicados en el aprendizaje. Abordaba también el concepto de “aprendizaje significativo” que es una construcción de enlaces sustantivos y lógicos entre conceptos nuevos y existentes. Supone la posibilidad de atribuir significado a lo que aprende a partir de lo que ya conoce.

La didáctica favorece la buena enseñanza y además comprensiva donde se deja lo memorístico de lado y se activan ejercicios mentales para dar dinamismo. Además logra compartir y negociar significados entre los docentes y los alumnos (armar códigos o negociación sobre temas que quieran tratar) de esta forma hacen referencia a un marco comunicacional donde el docente le da significado en la transmisión de conocimientos y ver cuáles son las dudas y los errores del alumno.

Retomando el juego inicial y volviendo a el tablero “mapa conceptual” en la didáctica aparecen otras disciplinas que intervienen en el aprendizaje y que hay que tener en cuenta, como la filosofía donde se debe tener en claro para que se enseña, la psicología donde aparece la problemática del aprendizaje y hay que tener en cuenta las características individuales y grupales para desarrollar estrategias de trabajo y lograr el objetivo deseado. La política, la sociología y la historia.

Finalizando el juego y volviendo al principio lo que se puede observar es que diseñarte es una construcción, donde hay un ida y vuelta entre alumnos y docentes, donde el diseño o realización de uno mismo se va formando de a poco teniendo en cuenta todos y cada uno de los integrantes de este juego, donde si una pieza falta no se puede continuar.

Además es un arte ya que tiene que ser un desarrollo pensado, medido, donde el error sea parte del crecimiento, donde se vuelva hacia atrás y se mejore o cambie lo realizado. El arte de reflexionar sobre la reflexión es algo complejo pero un ejercicio que realizado diariamente se incorpora como un mecanismo cotidiano y donde el resultado será más preciso, de mayor calidad y crecimiento.

De esta forma y teniendo todos estos elementos, el alumno y futuro profesional se sentirá mejor preparado y con mayores herramientas para su propio desarrollo y del medio que lo rodea.

Referencias bibliográficas

- Schön, D. (1992) *En la formación de profesionales reflexivos. Hacia el diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones*. Capítulo: La enseñanza del arte a través de la reflexión en la acción. Barcelona: Paidós.

Abstract: From the creation of the term “diseñarte”, the essay suggests many different concepts, centered in the pupil’s problematic as a future professional. Diseñarte, will be represented by the pupil; design, by the professor, due to its knowledge. The didactic, social science that treats about the teaching theory, it becomes into a kind of board where the conceptual map will be defined. The paper concludes saying that it is necessary to face the art to reflect on the reflection, complicated exercise, but made daily, is incorporated as a daily mechanism that offers a result that will be more precisely, of a better quality and growing.

Key words: Design- art – structure – knowledge – map – conceptual – role – professor – pupil.

Resumo: A partir da criação do termo “desenharte”, o ensaio sugere uma diversidade de conceitos, centrando-se na problemática do aluno como futuro profissional. Desenharte, será realizada pelo aluno; design, pelo docente; arte, pelo conhecimento. A didática, ciência social que trata sobre a teoria do ensino, se transforma assim numa espécie de tabuleiro em que se definirá o mapa conceitual.

O artigo conclui em que é necessário abordar a arte de reflexionar sobre a reflexão, exercício complexo, mas que, feito diariamente, é incorporada como um mecanismo cotidiano que brinda um resultado que será mais preciso, de maior qualidade e crescimento.

Palavras chave: design – arte – estrutura - conhecimento - mapa - conceitual - papel - docente – aluno.

(*) **Valeria Delgado.** Diseñadora Gráfica, especializada en Diseño Editorial y Publicidad. Realizó cursos de Decoración de Interiores, Diseño y Decoración de Vidrieras y computación, especializándose en programas de diseño en general. Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Educar en la generación digital

Ernesto Caragliano (*)

Fecha de recepción: julio 2010

Fecha de aceptación: septiembre 2010

Versión final: noviembre 2010

Resumen: Se aborda sobre la problemática que se les presenta a los docentes sobre educar en la época de la generación digital. Define la trilogía: alumnos nativos digitales, docentes inmigrantes digitales y los programas de estudio para embajadores itinerantes. Llama a la necesidad por parte de los educadores de generar un ambiente facilitador para la educación, que ya no es el aula sino el ambiente tecnológico. Considera un reto para el docente crear curiosidad en los alumnos, permitir y darles la oportunidad para que ellos busquen piezas faltantes en el rompecabezas del saber, motivándolos para que así lo logren.

Palabras claves: alumno – nativo – digital – docente – inmigrante - embajador – itinerante – ambiente - era – global.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 196]

La otra trilogía: alumnos nativos digitales, docentes inmigrantes digitales, y programas de estudios para embajadores integrantes**El nuevo desafío está en marcha**

La generación de educadores del siglo XXI nos encuentra en plena tarea de educar a los Nativos Digitales, siendo como somos Inmigrantes Digitales.

Y para ello debemos insertarlos en “un ambiente facilitador”, que ya ha dejado de ser sólo el aula, hoy es el “ambiente tecnológico”, ese ambiente psicosocial que Gibson en *Neuroamante* llamó “ciberespacio”, ubicándonos así en el orden de lo virtual.

Esta virtualidad implica la subversión de las nociones que teníamos de las categorías lógicas, cambiando el modo de percibir y concebir el espacio y el tiempo, la velocidad y la lentitud, lo lejano y lo cercano.

El producto de nuestras investigaciones, desarrollos,

trabajos, opiniones, comunicaciones, por otra parte, ya no reconoce fronteras.

Por ello, los alumnos de hoy, convertidos en profesionales no reconocerán límites, serán los nuevos embajadores itinerantes.

Desplegarán sus conocimientos y habilidades en un mundo globalizado.

El desafío está en marcha, consiste en canalizar estas inquietudes con contenidos educacionales para una generación permanentemente conectada los que, son interrumpidos continuamente por sus *ring tones* en sus celulares, *chatean* día y noche, se exhiben en *photologs*, muestran su visión del mundo en *blogs*, modifican su aspecto con Photoshop y hasta realizan su versión virtual en Second Life.

Mientras tanto, lo permanente sigue siendo la misión de formar personas íntegras, éticas, con una visión humanística y competitiva internacionalmente en su campo