

Pero, ¿puede la industria acoger ese potencial? ¿O simplemente requiere de profesionales hábiles, comercialmente eficaces, con la capacidad suficiente para detectar lo que el mercado y el consumidor necesita o mejor dicho cree necesitar?

¿Es una industria uniforme, esclava de la productividad capaz de valorizar la real esencia de un diseñador de indumentaria o vestuario?

La actual industria de la moda es absolutamente capaz de reclutar artistas diseñadores, y ya están dados los cimientos socio-culturales para una nueva industria con otros conceptos de mercado, autogestivo y contemplativo de valores como el comercio justo, el cuidado de los recursos naturales, la utilización de fibras naturales y orgánicas o la reutilización de insumos.

Este escenario requiere un nuevo perfil de diseñadores y la inclusión de nuevas formas de capacitación, donde los docentes nos vemos obligados a proveer al alumno de nuevas herramientas que lo conecten con este nuevo posible espacio de exploración.

Las experiencias áulicas de investigación, los espacios lúdicos, el permiso a transgredir, la personalización y el acompañamiento en la búsqueda de su identidad como diseñadores y de su propio lenguaje, puestas en marcha mediante la experiencia directa, manual, sensitiva y de valorización del oficio textil, son algunas de las formas mejor recibidas como propuesta de aprendizaje, que compromete a los alumnos con sus emociones, en conexión con un textil para luego trasladarlas a la materialización de un traje.

Se debe enseñar que la mirada del diseñador se enriquece en lo cotidiano, con toda secuencia, imagen, sonido banal o estilizado de manifestación de la vida. El objetivo es fomentar el atesoramiento de material inspirador, fotos, libros, retazos de tela, garabatos sin aparente sentido. Estas líneas de conducción son el potencial con el que alumno debe contar para abordar los pasos siguientes.

Es fundamental el dibujo o la referencia gráfica como primera herramienta, más allá de la capacidad ilustrativa, para poder expresar una idea, observarla, transfor-

marla. La utilización del lápiz generando una forma sobre un papel, desde la conexión del deseo y lo corporal, en comunión luego con el pensamiento, abre un juego introspectivo, un ritual de la instancia visual, trazo, luz, sombra, trama.

La concepción de la moldería, no sólo como representación técnica de la forma de un diseño, sino como un lenguaje tridimensional ayuda a reconocer cada línea de un trazado como un potencial creativo y de transformación.

El trabajo vivencial de la realización de moldería desafiando los procedimientos o técnicas convencionales como, por ejemplo, la creación en maniquí para luego ser llevada al plano, lleva al alumno al descubrimiento y entendimiento del volumen textil.

Esto, a su vez, determina el pensamiento constructivo de una prenda, la elección de las distintas posibilidades de ensamble y confección.

Sumergerse en el mundo de la costura es, además de otorgarle un lugar de privilegio en la resolución de un diseño, la comunión directa con esa matriz creadora de artistas diseñadores. Alentar a los alumnos a tener la capacidad total e independiente a la hora de crear, es alentarlos a ser artífices de su propio sueño.

Abstract: The present paper describes work experiences in the classroom, focusing on the importance of valuing the craft and artistry in the careers of Costume and Fashion Design.

Keywords: Design clothing - trade - education

Resumo: O presente escrito relata experiências de trabalho na sala de aula, focalizando na importância de revalorizar o ofício e a arte nas carreiras de Design de Moda e Vestuário.

Palavras chave: Design de indumentaria – ofício – pedagogia.

(*) **Gabriela Filici.** Diseñadora, modelista, realizadora de Indumentaria y Vestuario.

El tablero de control en la evaluación de aprendizajes.

Martín Fridman (*)

Resumen: El presente documento explicita el uso de una de las variadas herramientas que un docente puede diseñar y utilizar en la evaluación de contenidos de las materia dictadas.

Palabras clave: evaluación - calificación – retroalimentación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 151]

Fecha de recepción: agosto 2014

Fecha de aceptación: noviembre 2014

Versión final: marzo 2015

Este tablero de control, o matriz se conforma a partir de los contenidos de la currícula que el docente evaluará, en determinado momento del ciclo lectivo, con la finalidad de ser lo más objetivo en la corrección y calificación, a la vez que le brindará un informe puntual y preciso para que el alumno, a su vez, pueda ver, analizar y comprender qué y cómo se califica su desempeño cuando es examinado.

La evaluación es un acto ciertamente consciente que consiste en atribuir un juicio de valor a una realidad observada. Pero, a su vez, tomando distancia de dicha realidad analizada para pronunciarse sobre ella de manera racional y objetiva.

Esta acción de pronunciamiento, que se traduce en la calificación, es menester construirla a partir de la recolección de información útil que permita tomar decisiones.

Se sabe que el aprendizaje es un proceso de creación personal donde los conocimientos previos se entrelazan con la nueva información que se adquiere. También se entiende que el alumno tiene mejor desempeño cuando sabe de antemano cuál es el objetivo a conseguir, y cuáles podrían ser los modelos a tener en cuenta para comparar su desempeño con el estándar previsto por el docente.

Es por ello que la presentación de modelos teóricos y prácticos, como la claridad en las consignas será un buen punto de partida al momento de hacer una evaluación que permita evaluar la producción de los nuevos conocimientos adquiridos.

Así surgen diversos instrumentos para medir y volcar las tres miradas esenciales en la evaluación: la mirada del docente, la mirada del alumno, y la que se produce entre pares, y que se ponen de manifiesto en la conocida escalera de retroalimentación: instrumento basado en la aclaración de los conceptos enseñados en el aula, la valoración de los mismos, la resolución de inquietudes (o el despeje de dudas e interrogantes que podrían surgir) y las sugerencias para mejorar la producción. Mientras la retroalimentación genera información sobre la calidad de la enseñanza del docente, la evaluación analiza lo consolidado del aprendizaje del alumno.

Para que la escalera de retroalimentación sea didáctica y clarifique su implementación y para detectar aciertos y errores en la evaluación objetiva se necesita exactitud precisión y sensibilidad. De manera tal que los instrumentos de evaluación deberán ser válidos (un correcto análisis de la información recolectada en la evaluación) y confiables (no podrán asentarse sobre subjetividades e imprecisiones).

En este juego de eliminar la subjetividad en pos de la objetividad, surge con fuerza una herramienta donde los contenidos pueden establecerse con claridad y de forma muy explícita, que le sirve, tanto al docente como al alumno, para saber dónde y cómo está, para verificar el estado de comprensión de las distintas consignas, y cómo puede evolucionar en el aprendizaje.

Esta construcción compartida, la encontramos en las llamadas matrices de evaluación, que describen varios niveles de producción para una tarea áulica específica. Su finalidad es ofrecer retroalimentación a los alumnos

sobre su trabajo, y devolver una evaluación objetiva de dicha producción. Dichos niveles de producción se describen con el detalle de las fortalezas, los aspectos a mejorar y aquellos que han sido problemáticos en el trabajo.

Esta matriz es sumamente informativa ya que explicita al alumno sobre sus aciertos y errores en la tarea, de manera tal que pueda saber en qué criterios están basadas las calificaciones del docente. De la misma manera, una matriz es una tabla que puede guiar al alumno en la autoevaluación y convertirlo en juez de su propia labor.

Pasos para el diseño de una matriz

En este paper se explican los pasos fundamentales para la elaboración de una matriz tipo. En dicha matriz, se aborda en detalle cada uno de los criterios tomados para la confección de la matriz.

En primer lugar, se establecen los nuevos conocimientos que los alumnos deberán acreditar en el correspondiente Trabajo Práctico. Dichos conocimientos y actitudes se clasificarán en criterios, los que a su vez se dividirán en otros tantos descriptores. Según la calidad de dicha acreditación, se administrará la calificación correspondiente para cada ítem evaluado.

En este caso, el criterio para administrar la calificación se toma en dos instancias polares: desaprobado y aprobado, y según la calidad de la información presentada, los niveles de aprobación se distribuirán en tres categorías.

Para cada uno de los criterios se determinan distintos porcentajes que establecen el nivel de importancia de cada criterio: no toda la información a validar revisará el mismo valor numérico. A su vez, deberá aprobarse al menos el 50% de cada uno de los niveles de criterios determinados, es necesario que todos los conocimientos evaluados para la aprobación del trabajo tengan cierto equilibrio y evitar que de algunos temas se sepa mucho y de otros muy poco.

Los descriptores de cada criterio son las instancias que le brindan al docente los correspondientes parámetros teóricos para analizar el desempeño del alumno al presentar su trabajo, y su actitud en la labor áulica y en su lugar de estudio particular.

Abstract: This document makes explicit use of the various tools that a teacher can design and use in assessing contents of the given material.

Keywords: assessment - rating - feedback

Resumo: O presente documento explicita o uso de uma das variadas ferramentas que um docente pode desenhar e utilizar na avaliação de conteúdos da matéria ditas.

Palavras chave: avaliação – qualificação – retroalimentação

(*) **Martín Fridman.** Diseñador Gráfico (UBA, 1996). Egresó en 2007 del Programa de Capacitación y Formación Docente de la Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación.