

Con ejemplos como herramientas de trabajo en el aula, se les muestra a los chicos trabajos de la vida profesional de diseño gráfico, trabajos reales, como para ejemplificar lo explicado sobre el modo de trabajo, lo que debe tener en cuenta un diseñador, la importancia del concepto, el receptor, la diversidad de piezas gráficas que diseñamos para comunicar, etc. Los asistentes se muestran muy interesados en las imágenes proyectadas porque les ofrece novedad y les hace entender lo que se explica más claramente. A medida que se muestran los ejemplos, se refuerza lo que se había conversado inicialmente sobre el modo de trabajo. Es en ese momento cuando aparecen preguntas concretas sobre el “cómo se hace”, los métodos del proceso de diseño y las herramientas que se usan (software, fotografía, ilustración).

Para el trabajo en el aula, los estudiantes deben recolectar y traer al encuentro múltiples y variadas piezas de diseño. En grupos trabajan en decodificar las piezas gráficas y se las clasifica según las especializaciones de trabajo de un diseñador gráfico. En los grupos y luego poniendo en común, reconocemos juntos los por qué de las decisiones de diseño de cada caso, cruzándolo con los públicos objetivos que definen gran parte de los criterios de color, forma y tipografía. Hay análisis, ejercicios, y debates.

Previo al cierre de cada jornada, les hago un breve resumen de los temas que compartimos ese día y acordamos conclusiones para reafirmar lo trabajado y, en lo que se hace mucho énfasis: despejar posibles dudas. Que considero es el objetivo principal del espacio, y que al ser bastante íntima la reunión entre docente y estudiantes ya que suele ser un grupo poco numeroso, se dan las condiciones para el diálogo relajado y abierto, y eso les sirve mucho a los chicos en esta etapa de búsqueda personal hacia el mundo laboral.

La idea de los talleres preuniversitarios es ayudar a los jóvenes a transitar esta instancia de decisiones tan importantes para sus vidas, donde están eligiendo y construyendo quién quieren SER, a partir de qué quieren HACER.

Y qué mejor que contenerlos con experiencias que les den respuestas, que los hagan reflexionar y que los acerquen a lo que hoy para ellos es lo desconocido: su futura profesión.

Para mí como docente y profesional del área, es un orgullo y un placer acompañar a los estudiantes de los últimos años del colegio secundario a tener este acercamiento con el diseño. Un acercamiento desde un lugar distinto, desde un lugar inicial y previo a la carrera, donde tienen todo por delante, todo por hacer.

Referencias bibliográficas

- Camilloni, A. R. W. de (2007): “*Los profesores y el saber didáctico*” en *El saber didáctico*, Buenos Aires, Paidós.
- Alliaud, Andrea (2004): “*La escuela y los docentes: ¿eterno retorno o permanencia constante? Apuntes para abordar una particular relación desde una perspectiva biográfica*” en *Sanos, Santos y Sabios: Pobreza y Educación. Cuadernos de Pedagogía*, Año VII, N°12, Libros del Zorzal, Rosario, Argentina.

Abstract: From my role as Graphic Design teacher I want to share my experience with institutions, managers, teachers and vocational guidance of the Middle Level about my participation in the DC Colleges Program of the University of Palermo, as I consider it a very interesting activity for students of the last years of secondary schools.

Key words: workshop - university - graphic design - students - vocational guidance - classroom workshop

Resumo: Desde meu papel como professor de Design Gráfico desejo compartilhar minha experiência com instituições, diretores, professores e orientadores vocacionais de Nível Médio sobre minha participação no Programa Colégios DC da Universidade de Palermo, já que considero que é uma atividade muito interessante para os estudantes dos últimos anos dos colégios secundários.

Palavras chave: workshop - universitario - desenho gráfico - estudantes - orientação vocacional - Sala de Aula-Workshop

^(*) **Julieta Selem.** Diseñadora Gráfica (Universidad de Buenos Aires). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño Visual en la Facultad de Diseño y Comunicación.

Las inteligencias múltiples en el diseño de indumentaria

Fecha de recepción: junio 2017
Fecha de aceptación: agosto 2017
Versión final: octubre 2017

Andrea Suárez ^(*)

Resumen: El siguiente artículo propone analizar el reconocimiento de rasgos comunes en las aptitudes innatas de los estudiantes y su correspondencia con los perfiles profesionales en el diseño de indumentaria. Basándonos en las motivaciones vitales, inspirados en los aportes del filósofo Gastón Bachelard, y la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, proponemos la posible identificación de estos perfiles, mediante los que podremos facilitar su orientación vocacional desde el inicio de la carrera, optimizar sus actos de comprensión generando propuestas que favorezcan las experiencias significativas en el aula, y optimizar su inserción profesional en el ámbito adecuado a cada perfil.

Palabras clave: inteligencias múltiples - diseño de indumentaria- pedagogía del diseño - aprendizaje significativo - actividad proyectual - diseño de autor - ingeniería del diseño - vestuario escénico

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 135]

“Porque el ser es antes que nada un despertar y se despierta en la conciencia de una impresión extraordinaria. El individuo no es la suma de sus impresiones generales, es la suma de sus impresiones particulares.” (Bachelard, G. 2011, p.17)

Si bien es cierto que aquellos que se acercan a las carreras de diseño de indumentaria lo hacen motivados por el imaginario de la moda, con sus ideales de belleza y perfección que parecen asegurar el éxito en la vida mediaticizada contemporánea, este no es el único tema de interés que los ingresantes manifiestan, también se acerca a la carrera un tipo de personalidad que siente una motivación profunda hacia la innovación creativa, muchas veces con la clara disyuntiva de inscribirse en la carrera de artes plásticas. También se ven motivados por la carrera aquellas personas que les gusta algo que llaman “todo lo que sea creativo”, refiriéndose a trabajos artesanales que han experimentado anteriormente en forma de hobby. Estas personas encuentran un gran placer en el desarrollo de trabajos artesanales de alto contenido técnico-manual. Otro de los perfiles que se observa es el de un estudiante que se avoca a la estética personal propia o bien a asesorar a otros sobre su imagen vestimentaria y los códigos o tendencias sociales vigentes.

Una vez que el alumno ingresa en la carrera, ya inserto en el ejercicio cotidiano del diseño comienza una etapa de conciliación entre “lo que deseo” y “lo que puedo”, “lo que quisiera hacer”, y “lo que realmente me sale bien”, y desde allí comienzan a identificarse más intensamente con algunas u otras asignaturas de la carrera, según sus aptitudes innatas más que por sus aspiraciones iniciales. Así es como una vez transitado el trayecto central de la carrera y basándonos en las múltiples y específicas inteligencias de los estudiantes podemos identificar y organizar cuatro grandes grupos, particularizando los cuatro tipos principales de enfoques o puntos de vista del diseñador de indumentaria.

Estos tipos se corresponden directamente con áreas profesionales, el diseño innovador, tendiente a generar nuevas expresiones vestimentarias, la industria, respondiendo a las necesidades de consumo, la artesanía conservando saberes histórico /culturales, y los medios de comunicación, que se comprometen con la calificación y difusión de las propuestas de los anteriores dando por resultado lo que llamamos moda, entendida esta como conjunto de costumbres de consumo y adorno que varían de acuerdo a las tendencias político-sociales de cada época.

El autor

“El ser que vive sus imágenes en su fuerza primigenia claramente siente que ninguna imagen es ocasional, que toda imagen devuelta a su realidad psíquica posee una raíz profunda -la que es ocasión es la percepción - ,

por envite de esta percepción ocasional, la imaginación vuelve a sus imágenes fundamentales provistas, cada una de ellas, de su dinámica propia.” “En esas imágenes la imaginación se entrega por completo a su labor de superación. Quiere ver lo invisible, palpar el grano de las sustancias. Valora extractos, tintes. Va al fondo de las cosas, como si allí debiera encontrar, en una imagen final el descanso del imaginar.” (Bachelard, G. 1996, p.85) El diseñador innovador, es el que es capaz de asociar ideas de forma inusual obteniendo por resultado un producto o idea de consumo novedoso, el auténtico creativo. Es altamente comprometido con los desafíos que propone el docente como con los suyos propios, suele poner en el mismo plano de importancia a ambos. Observador, detallista, autoexigente, rebelde, está en búsqueda del sentido de la indumentaria en términos de expresión personal más que en su influencia social. Para ellos el diseño puede replantear las bases de la indumentaria en su totalidad y tomar el cuerpo humano como un soporte de obra plástica, como una hoja en blanco donde debe primar la propia expresión por sobre la funcionalidad o la tradición de lo conocido dentro del sistema de la indumentaria. En este grupo se encuentran los diseñadores autores, ya sea de indumentaria, joyas, calzado, alta costura, vestuario escénico o cualquier rubro donde puedan moverse con libertad generando nuevos mundos posibles.

Para comprender más en profundidad la personalidad creadora veamos que nos dice Howard Gardner en relación a la creatividad.

“Las personas son creativas cuando pueden resolver problemas, crear productos o plantear cuestiones en un ámbito de un manera que al principio es novedoso pero que luego es aceptada en uno o más contextos culturales.” (Gardner, H., 2001, p.126)

“Vuelvo a insistir en la relación existente entre mis definiciones de la inteligencia y la creatividad. Las dos suponen resolver problemas y crear productos. La creatividad incluye categoría adicional de plantear nuevas cuestiones, algo que no espera de alguien que sea “meramente” inteligente según mis términos. La persona creativa siempre actúa dentro de un ámbito, disciplina o arte.”

“La mayoría de los creadores destacan en un ámbito, si acaso, en dos. En segundo lugar la persona creativa hace algo que inicialmente es nuevo, pero su contribución no reside solo la novedad: es muy fácil hacer algo meramente distinto. En cambio lo que hace que una obra o prueba, pero su contribución no reside solo la novedad: es muy fácil hacer algo meramente distinto. En cambio lo que hace que una obra o persona sean creativas es la aceptación final de su novedad, y como decía antes, la prueba de fuego de la creatividad es su efecto documentado en el ámbito o ámbitos pertinentes.” (Gardner, H., 2001, pp.126-131)

El autor innovador: su motivación vital es plasmar su visión interior y evolucionar a la siguiente etapa creativa, como si los desafíos personales que se autoimpone en cuanto a creación y auto superación le aseguraran la aceptación y éxito en el ámbito al que se dirige.

El ingeniero

“A quienes tienen una mentalidad lógica les atrae el reto de definir la cantidad limitada de maneras de resolver tensiones”

“Los científicos intentan explicar las regularidades del mundo. En esta empresa, están secundados por sus propias observaciones, que a su vez pueden depender de unos dispositivos de medición muy complejos, y por los intentos de plantear preguntas y obtener respuestas sistemáticas hechos anteriormente por pensadores con una inclinación empírica.” (Gardner, H., 2009, p.221)

El diseñador de producto, es el que tiene una visión de totalidad integradora entre el diseño y los sistemas de producción. Le interesa más el “cómo” que el “que”. Es altamente organizado y sabe priorizar los aspectos importantes, pautar procesos y búsquedas, coordinar grupos de gente. Consiente de la disciplina del diseño como una empresa grupal donde intervienen varios actores y que tiene a su vez varios objetivos y subjetivos para poder concretarse como negocio real.

Este perfil presenta un manejo del pensamiento científico aplicado al diseño de indumentaria, observa y comprende las prendas como objetos físicos que conviven con el cuerpo humano y deben responder a sus necesidades funcionales, como el abrigo, la ventilación, el movimiento, como ejes principales del diseño y dejan en un segundo plano la necesidad de adorno y valoración del lujo.

Es buen materializador porque puede disgregar mentalmente los componentes de las prendas, así como inferir sobre sus técnicas de construcción y sus procesos productivos sin necesidad de ejecutarlos personalmente. En su versión más obsesiva apoyándose en la inteligencia espacial y en la lógico- matemática, son excelentes modelistas.

“La inteligencia lógico matemática supone la capacidad de analizar problemas de una manera lógica, de llevar a cabo operaciones matemáticas y realizar investigaciones de una manera científica.” (Gardner, H., 2001).

“La inteligencia espacial supone la capacidad de reconocer y manipular pautas en espacios grandes y en espacios más reducidos. Las distintas utilidades de la inteligencia espacial en diferentes culturas muestra claramente que un potencial biopsicológico se puede utilizar en ámbitos que han evolucionado con distintos fines.” (Gardner, H., 2001).

En el caso del diseño de indumentaria la integración de estas inteligencias es fundamental para la comprensión de la relación entre la morfología corporal, las formas de las prendas y las morderías como la interface entre ambas. Poder observar el espacio positivo y negativo de estas formas planas que la generan y como estas se acoplan sobre el cuerpo humano copiando sus formas o bien despeñándose de él configurando formas geométricas tridimensionales propias de la relación entre la matemática y la geometría.

El ingeniero de producto: su motivación vital es “hacer las cosas bien” y que funcionen en la forma más práctica y económica que sea posible dentro de las condiciones dadas

El artesano

“La conciencia del trabajo es las apretada de las luchas, la duración del gesto trabajador es la más plena de las duraciones, aquella en que el impulso apunta lo más exacta y lo más concretamente a su objetivo. También es aquella que tiene la capacidad de integración más grande. En cierto modo, el gesto del trabajo integra al ser laborante el objeto resistente, la propia resistencia de la materia” (Bachelard, G., 1996, p.33)

El este grupo se identifican aquellas personalidades que encuentran placer en el desarrollo de trabajos artesanales de alto contenido manual, ya sea que lo ejecuten ellos mismos o no, el grado de apreciación y valoración de la artesanía calificada o amateur es un rasgo común en estas personas. Vemos esta personalidad reflejada en las profesiones como tejedor, plisador, bordador, joyero, modista y sastre, en su versiones propiamente artesanales de pequeña escala ejercida por sus propias manos, como en su versión de alta calificación profesional en el rango de “petit mains”, como se le llama el artesano virtuoso en la Alta Costura Francesa, y en el cargo de Oficial de Producción en las empresas que manufacturan prendas en altos volúmenes. Estas personas tienen el mismo tipo de inteligencias múltiples, esto no tiene relación alguna con la escala de producción, ya que estas requieren el mismo tipo de pensamiento que vincula la acción ejercida sobre la herramienta que modifica el material de una forma específica y determinada.

Estas personalidades en su madurez profesional son capaces de adecuarse a los objetivos previamente acordados en la empresa en la que se desarrolle, en términos de calidad y tiempos de producción y en su juventud se observa todo lo contrario, se entregan a la labor minuciosamente perdiendo visión de totalidad, lo que evidencia una necesidad de comprensión en la práctica y este es el único modo por el que aprenden y evolucionan, necesitan procesar a través del acto físico del hacer.

Una de las inteligencias presentes en el trabajo artesanal al servicio del dominio de las técnicas que transforman la materia es la corporal- cinestésica.

“La inteligencia corporal- cinestésica supone la capacidad de emplear partes del propio cuerpo (como la mano o la boca) o su totalidad para resolver problemas o crear productos.”. “Esta forma de inteligencia es importante para los artesanos, cirujanos, científicos de laboratorio, los mecánicos y muchos otros profesionales de orientación técnica.” (Gardner, H., 2001)

Uno de los aspectos que elabora este perfil es el dominio de la voluntad y los grados de paciencia que son necesarios en toda curva de aprendizaje artesanal para evolucionar al siguiente nivel.

“De tal suerte, la materia nos revela nuestras fuerzas. Sugiere una puesta de ellas en categorías dinámicas. No solo da una sustancia durable a nuestra voluntad, sino también esquemas temporales bien definidos a nuestra paciencia. Inmediatamente, la materia recibe de nuestros sueños todo un porvenir de trabajo, queremos ven-

cerla trabajando. Gozamos por anticipado de la eficiencia de nuestra voluntad”. (Bachelard, G., 1996, p.33)

En este tipo de personalidad vemos una dificultad para planificar de antemano, para proyectar en teoría, y el dilema que se les presenta es que el diseño es una disciplina proyectual, puede integrar aspectos artesanales, pero la artesanía no es su centralidad.

“La obras se desarrolla sin plan ni diseño previos. Ese herrero que quiere realizar con toda pureza el ensueño herrero es hostil a toda maqueta. Un modelo en miniatura no sería sino una red de hilos metálicos doblados por dedos perezosos. Sería la negación misma del genio de la fragua.” (Bachelard, G., 2012, p.57)

El artesano experto: su motivación vital es gozar del dominio de los materiales encaminado a su maestría técnica

El comunicador

Este grupo de estudiantes es motivado por lo mediático de la moda, en este perfil podemos observar una alta capacidad para la apreciación estética similar a la de un crítico de arte, observamos que su pensamiento es inmaterial. Se trata de mentalidades eminentemente visuales, altamente críticas e informadas. Se manejan con lenguajes preexistentes, los decodifican y luego lo difunden. Tienen la capacidad de abarcar totalidades experienciales en el acto de apreciación estética, por ejemplo al describir un evento de moda como un desfile, están tan atentos a la propuesta de diseño exhibida como a quienes estaban presentes en tal ocasión, con igualdad de importancia entendiendo la moda como un acto del imaginario social.

Una de las inteligencias habituales que reconocemos en este perfil es la inteligencia interpersonal. “La inteligencia interpersonal denota la capacidad de una persona para entender las motivaciones y los deseos ajenos y, en consecuencia, su capacidad para trabajar eficazmente con otras personas.” (Gardner, H., 2001)

Cuando su sensibilidad estética se combina con la inteligencia interpersonal, pueden fluir naturalmente en las relaciones públicas y por lo general pueden liderar, llegando a conducir grupos eficientemente, trabajando desde la motivación e integración grupal, desde la posición de líder. Son los más indicados para dedicarse al asesoramiento de imagen y producción de moda para medios audiovisuales o gráficos, o bien liderar una marca donde ellos son la cara visible que da respaldo estético a la empresa. Vestuaristas de tv y cine, que trabajan con el lenguaje de la moda, histórica o contemporánea, donde no necesitan crear algo novedoso, sino combinar prendas existentes para la comunicación de los personajes de un relato de ficción o documental donde la identificación directa de su identidad es vital para la comprensión del relato y su mensaje.

El comunicador de moda: su motivación vital es llegar a estar donde “hay que estar” en términos de pertenencia al grupo social que “entienda y ejerza” las tendencias estéticas dominantes en su momento actual

Conclusiones

Identidad y vocación en el diseño de indumentaria

A lo largo de mis 25 años como docente universitaria en las carreras de indumentaria en UBA, UP, he observado que las carreras tienen poca o escasa influencia en los roles profesionales que asumen los alumnos ya graduados. Los tipos de personalidad creativa innata de los alumnos y su afinidad con los diversos rubros se da naturalmente y se auto corrige a través del tiempo.

En cuanto a las prácticas pedagógicas, la conformación en las carreras en nuestro país, si bien tienen por objetivo principal el de formar diseñadores capaces de abordar tanto el diseño de autor como el diseño de producto industrial, en la práctica cotidiana verificamos una mayor valoración de la autoría conceptual y a prácticas de diseño basadas en la metodología de la deconstrucción. Si bien este lineamiento es lo más deseable y oportuno al momento actual de las tendencias estéticas dominantes, al presentarse desbalanceado de los aspectos tangibles de las técnicas constructivas y el dominio de los materiales, en la mayoría de los casos no vemos registrado el concepto en la materia. Ante la dramática tensión que se configura al intentar materializar una idea conceptual de imposible encarnación, desvalido de la conciencia de la percepción sensorial, el alumno no llega a plasmar la idea originaria en el objeto/prenda materializado. Las metodologías propias del arte conceptual no llegan a “convertir” en creativo innovador a quien no lo es, y dejan de lado a los perfiles de alumnos que sí se vincula positivamente con la materia y los procesos productivos en forma natural, relegando estas inteligencias a un segundo plano dentro de la teoría en el aula, olvidando que el debate entre lo imaginado y lo posible se produce en campo de la materia.

Si bien el ejercicio proyectual implica plantear conceptos para poder alcanzar piezas innovadoras cargadas de sentido, depende absolutamente de la sensibilidad que asume el realizador del objeto/ prenda, como mediador entre lo conceptual y el mundo tangible, y estos se produce si las facultades sensoriales son desarrolladas adecuadamente.

El sistema de la indumentaria se compone de múltiples rubros donde el diseñador de indumentaria podrá verse reflejado en los roles y funciones afines a su perfil individual. Las empresas requieren, creativos, técnicos, gestores, artesanos, asesores y comunicadores. Es así como el Creativo Innovador, el Ingeniero de Producto, el Artesano Experto y el Comunicador de Moda encontrarán su lugar en el mundo guiados por su motivación vital.

Referencias bibliográficas

- Bachelard, G. (1978). *El agua y los sueños. Ensayo sobre la imaginación de la materia*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Bachelard, G. (1985). *El derecho de soñar*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Bachelard, G. (1994). *La tierra y los ensueños de la voluntad*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Gardner, H. (1990). *Educación artística y desarrollo humano*. Buenos Aires. Paidós

Gardner, H. (2000). *La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas*. Barcelona, Paidós.
 Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el Siglo XXI*. Barcelona, Paidós.

Abstract: The following article proposes to analyze the recognition of common traits in the innate abilities of the students and their correspondence with the professional profiles in the design of clothing. Based on the vital motivations, inspired by the contributions of the philosopher Gastón Bachelard and the theory of multiple intelligences of Howard Gardner, we propose the possible identification of these profiles, through which we can facilitate their vocational orientation from the beginning of the race, optimize Their actions of understanding generating proposals that favor the significant experiences in the classroom, and optimize their professional insertion in the scope appropriate to each profile.

Key words: multiple intelligences - clothing design - design pedagogy - meaningful learning - design activity - author design - design engineering - stage costumes

Resumo: O seguinte artigo propõe analisar o reconhecimento de rasgos comuns nas aptidões inatas dos estudantes e sua correspondência com os perfis profissionais no design de indumentaria. Baseando nas motivações vitais, inspirados em contribua-os do filósofo Gastón Bachelard, e a teoria das inteligências múltiplas de Howard Gardner, propomos a possível identificação destes perfis, mediante os que poderemos facilitar sua orientação vocacional desde o início da carreira, otimizar seus atos de entendimento gerando propostas que favoreçam as experiências significativas na sala de aula, e otimizar sua inserção profissional no âmbito adequado à cada perfil.

Palavras chave: inteligências múltiplas - design de moda - educação de design - aprendizagem significativa - atividade projetual - design de autor - engenharia do design - vestuário escénico

(*) **Andrea Suárez.** Graduada en Bellas Artes. Diseñadora de vestuario. Directora de Estudio Cabuli - Suárez Vestuario. Docente universitaria. Autora del primer Posgrado en Moldería Universidad Provincial de Administración Pública.

Un puente para liberar al futuro. La Universidad sale al encuentro de la escuela secundaria a través de una propuesta tecnológica

Fecha de recepción: junio 2017
 Fecha de aceptación: agosto 2017
 Versión final: octubre 2017

Verónica A. Tallarico (*)

Resumen: La universidad sale al encuentro de la escuela secundaria a través del uso de la tecnología como herramienta para intervenir en una problemática extendida en la Argentina: la falta de competencias en lectoescritura y sus efectos en la comprensión y en la producción de textos académicos. Esta falencia socava el espíritu crítico del ser humano, limita su análisis e interfiere en la toma de decisiones. Que el estudiante no solo entre en la universidad y comprenda, sino que no abandone. Así, con su aporte, en el futuro podrá ser un protagonista del quehacer profesional y de la sociedad.

Palabras clave: Lectoescritura, tecnología, uso genuino, escuela secundaria, espíritu crítico

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 137]

El objeto de la educación es formar seres aptos para gobernarse a sí mismos, y no para ser gobernados por los demás. (Spencer, H., 1820-1903)

Deseamos reflexionar sobre las posibilidades que brinda la tecnología como herramienta a la hora de intervenir en la necesidad que tiene la universidad hoy en día de dar un paso hacia la escuela media e ir al encuentro de aquella población con interés en seguir una carrera universitaria para que hacerlo no sea solo en beneficio de esas personas sino que también en beneficio de la propia universidad para que la inclusión no implique “ni-

velar para abajo”, que, a nuestro entender, traería como consecuencia no solo una baja calidad educativa en el ciclo universitario, sino también una falta de “responsabilidad” de las casas de altos estudios la hora de formar profesionales que puedan dar un aporte a la sociedad y al futuro de este país.

Para ello, partimos de una noticia, a nuestro juicio, muy mala noticia:

“Por el bajo nivel de los alumnos, proponen enseñar lectura y escritura en la UBA para universalizar los conocimientos. El director del CBC, Jorge Ferronato, asegura que los alumnos llegan a la universidad careciendo