

(1999) sobre o desenvolvimento do indivíduo em um contexto social e em interação permanente com outras pessoas, analisamos o trabalho cooperativo no ensino superior. O autor argumenta que o confronto de ideias e abordagens de diferentes áreas disciplinares no mesmo problema ajuda o indivíduo a crescer intelectual e emocionalmente. Esse fenômeno é originalmente referido por Vigotsky (2009) quando ele explica o conceito de zona de desenvolvimento proximal, que se refere à distância que existe entre o desenvolvimento real de uma pessoa e o desenvolvimento potencial que pode ter com a ajuda de outros indivíduos. É através das práticas da equipe que é possível que os alunos alcancem esse desenvolvimento, como

explicado por Maggio (2012) ao propor a classe reconciliada, onde pretende que uma interrupção na educação tradicional se adapte às características de aprendizagem moderna.

Palavras chave: interdisciplinaridade - aprendizagem cooperativa - currículo - competências

(*) **Agostina Méndez.** Licenciada en Fotografía (Universidad de Palermo). Miembro del Equipo de Evaluación de Proyecto de Grado de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Resurgimiento constante

Gabriela Lorena Costa (*)

Fecha de recepción: agosto 2017

Fecha de aceptación: octubre 2017

Versión final: diciembre 2017

Resumen: La profesionalización de los diseñadores de indumentaria busca ensamblar la mayor cantidad de herramientas posibles para el entendimiento y armado de colecciones temporales en un ámbito competitivo y globalizado. Los diseñadores buscan emplear de manera acertada dichas herramientas.

Palabras clave: diseño indumentaria – tendencias – didáctica – colección

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 55]

Vidrieras, *showrooms*, campañas publicitarias, modelos, colecciones de ropa por temporada, rotación continua de telas, estampados de los más diversos, así es el mundo de la moda, continuamente en movimiento, continuamente resurgiendo. Pero, ¿es caprichoso?, ¿es azaroso?

Hoy las tendencias en moda se modifican y evolucionan muy rápido. La moda contemporánea es efímera, y el mundo esta globalizado y eso también se refleja en la moda.

Los artífices de las grandes tendencias invierten mucho tiempo y dinero en la investigación, predicción y análisis de las tendencias de moda.

Una gran cantidad de decisiones están detrás de todos esos elementos, visibles o no a los ojos del futuro consumidor, o espectador en muchos casos.

En una buena colección de indumentaria surgirán como en una buena clase, las cualidades didácticas de la programación que se haya hecho.

Este proceso de reflexión del diseñador sobre los distintos componentes de la colección lleva intrínsecamente situaciones de aprendizaje, y se pone en juego todos los conocimientos acerca de los elementos que la contienen. Surge cierta cercanía al concepto de clase, que se imparte en un ámbito de estudio.

En tal sentido, Camilloni, sostiene que “la clase es parte de una unidad didáctica”. (2007, p. 2). También “una cuestión esencial es la coherencia entre fines, objetivos y metas de aprendizaje, por un lado y, por el otro, me-

dios, estrategias de enseñanza, actividades de aprendizaje y tiempos asignados para su realización”.

La clase que prepara un docente es bastante similar a la colección que desarrolla un diseñador.

Hay una selección de contenidos, es mucha la información que se debe seleccionar y mucha la información que se debe enfatizar.

Otras decisiones fundamentales en el armado de una colección es la estrategia que se usará para el armado de conjuntos de indumentaria. Los modelos varían en silueta, color, textura y de cómo se combinan entre sí. Una misma prenda puede usarse de diferentes maneras o en distintos ámbitos.

La programación de la colección es así también como en una buena clase según Camilloni, “la construcción de la secuencia de presentación de contenidos y actividades de aprendizaje”.

El orden en que el diseñador decide secuenciar los productos tiene un propósito, en tal sentido Camilloni sostiene que

Así como el docente decide enseñar los contenidos de su asignatura determina que los alumnos relacionen los conceptos y los principios que aprenden. Siempre los aprendizajes anteriores sirven de soporte a los nuevos ya que la comprensión de los conceptos, acontecimientos y situaciones se construye sobre la base del establecimiento de relaciones entre esos contenidos y otros contenidos ya conocidos por

el alumno. En consecuencia, la comprensión de un concepto o de un principio depende de lo que ya se conoce. El orden de presentación influye en el nivel y forma de la comprensión. (2007, p.2).

Hay expertos que desarrollan estudios minuciosos sobre los ciclos de la moda y generan las bases de las colecciones de indumentaria futuras.

El alumno en el aula sería el futuro diseñador en su atelier o empresa, relacionando los conceptos y principios ya aprendidos. Construyendo situaciones, en donde su colección debe tener vida propia.

También es relevante la distribución de los tiempos tanto en una clase como en una colección. La moda es cambio continuo y la aceleración de los tiempos es muchas veces crucial. Los cambios de temporada, más allá de una rotación de productos por factores climáticos, subyace toda una infraestructura del llegar en tiempo y forma, para captar mayor cantidad de clientes.

Así como sostiene Camilloni

La relación entre la distribución de los tiempos, la selección de contenidos y de estrategias de enseñanza y la construcción de secuencias de presentación de contenidos y de actividades de aprendizajes es muy estrecha y constituye una estructura que define aspectos centrales de la tarea pedagógica". (2007, p.2).

En toda colección de indumentaria siempre se parte de una página en blanco, un lienzo en blanco en donde el artista debe desarrollar su obra.

El contenido de la colección es sumamente importante, como así también la programación de la misma.

Davini sostiene que

Como acción intencional, comprometida con propósitos de transmisión cultural, dirigida a sujetos concretos en formación y al logro de resultados de aprendizaje, la enseñanza no puede ser improvisada. Por más creativo y experimentado que sea el docente, es necesario que programe previamente el desarrollo de las acciones. (2008, p.167).

Las decisiones del diseñador en la construcción de su propuesta y en la elaboración de la estrategia de colección, adecuándola a un contexto en particular, es fundamental.

Conocer el consumidor y el mercado al que se esta dirigido es tan importante como que un docente conozca a sus alumnos.

Comunicar las intenciones a un equipo de trabajo y anticipar las acciones organizando las actividades y contenidos, también es fundamental como así también la sección de recursos y herramientas.

El docente tiene como punto de partida el plan de estudios o currícula. En tal sentido Davini sostiene que "programar anticipadamente facilita la reflexión acerca del para qué, el qué y el cómo concretar sus intenciones". (2008, p.168).

Cada uno de los componentes tiene una relación muy íntima, y su definición no es lineal, el desarrollo de un programa habilita a ir y venir, parafraseando a Davini.

Programar ayuda a la explicitación de lo que se busca,

es una hoja de ruta, que en momentos de mucha actividad, de correr contra reloj, hace que el diseñador pueda volver al planteo teórico que lo ayudará con la práctica. El diseñador aprende continuamente, y los errores son bastante comunes, en las pruebas de las telas. El creativo imagina, visualiza una colección, pero pasar del boceto a la prenda concreta lleva también consigo una gran cantidad de variables.

No siempre los tejidos responden sobre el cuerpo de la manera imaginada, el error es común, y la rectificación, descarte o incorporación de nuevas ideas es parte del aprendizaje.

Así como el constructivismo le da un nuevo estatus al error en los modelos de enseñanza, en el diseño es considerado parte del desarrollo de una colección.

En tal sentido, Astolfi, sostiene que

El error ya no es considerado aquí una deficiencia de parte del alumno, ni tampoco una falla del programa. Se le reconoce su derecho a estar en el centro del proceso de aprendizaje. Lejos de castigarlo o de evitarlo, se busca, pues pone de manifiesto lo que será lo esencial del trabajo didáctico por desarrollar. (1997, p. 132).

Así el docente puede hacer de facilitador de aprendizaje, algo que el diseñador puede desarrollar con sus asistentes, y en tal sentido Astolfi, insiste "también en la idea de aprender a aprender, en la renovación prioritaria de la actitud frente al saber". (1997, p. 132).

Aprendiendo y desaprendiendo, parándonos desde otro lugar sobre un camino recorrido y uno que se va a recorrer, un camino de idas y vueltas. Nada puede quedar librado al azar, solo anticipando para construir, una imagen, una colección, una idea que transmitir, una cierta combinación de colores, innovadora, pero en la que subyace toda una didáctica interactiva de todos sus componentes.

El diseñador pondrá su impronta con el estilo personal, dicha expresión individual, es lo que lo caracterizará pero sosteniendo sus colecciones y creaciones, permitiendo que el azar juegue o no con sus creaciones.

Referencias bibliográficas

- Astolfi, J. P. (1997). *Aprender en la escuela*. Santiago de Chile: Dolmen Ediciones.
- Camilloni, A. (2007), *Reflexiones para la construcción de una Didáctica para la Educación Superior*. Ponencia en: Primeras Jornadas Trasandinas sobre planeamiento, gestión y evaluación "Didáctica de Nivel Superior Universitaria". Chile.
- Davini, C. (2008) *Métodos de enseñanza. Didáctica General para maestros y profesores*. Buenos Aires: Editorial Santillana.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica - Formación de docentes de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Abstract: The professionalization of fashion designers seeks to assemble as many tools as possible for the understanding and assembly of temporary collections in a competitive and globalized environment. Designers seek to use these tools correctly.

Keywords: Fashion designers - trends – didactic - collection

Resumo: A profissionalização dos designers de vestuário procura montar a maior quantidade de ferramentas possíveis para o entendimento e armado de coleções temporárias em um âm-

bito competitivo e globalizado. Os designers procuram empregar de maneira acertada ditas ferramentas.

Palavras chave: Roupas de design - tendências - didática - coleção

(*) **Gabriela Lorena Costa.** Diseñadora de Indumentaria (Universidad de Buenos Aires, 1994). Diseñadora Textil (Universidad de Buenos Aires, 1996). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Moda y Tendencias de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Diseño del conocimiento como diseño Hacia una metodología de la pedagogía proyectual

Fecha de recepción: agosto 2017

Fecha de aceptación: octubre 2017

Versión final: diciembre 2017

Lucas Nehuen Buriasco (*)

Resumen: Un problema de diseño requiere de un plan mental para alcanzar la solución. Análogamente, la pedagogía proyectual precisa de una metodología para lograr la construcción cognitiva. El presente ensayo aborda la enseñanza del diseño bajo una observación crítica hacia el proceso proyectual como conocimiento; hacia el docente como mediador en la enseñanza; hacia el alumno como participante activo en el aprendizaje; y hacia la interacción didáctica como medio para aprender a aprender.

Palabras clave: pedagogía – diseño – conocimiento – docente – alumno

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 57]

Diseña todo aquel que crea situaciones preferibles sobre situaciones existentes. Diseña la maestra rural cuando programa su día de clase. Diseña Loewy cuando descubre la importancia de la ventana que estaba ausente en el diseño original de la cápsula. Diseña el administrador de un parque cuando, para resolver un problema de transporte de dinero, decide incinerarlo. Diseña el viejo arquitecto que asume el plan total - la suma de las partes - y sabe que los templos no son un tributo para los dioses sino un refugio para los hombres, un homenaje para la gente. (Shakespeare, 2009, p. 53)

Uno conoce el plano de su ciudad o pueblo, así puede llegar al trabajo, a la casa, al aeropuerto, a donde quiera ir. De esta manera describe Perkins (1985) al conocimiento como diseño, como herramienta multipropósito a disposición. El conocimiento encuentra en el diseño una escapatoria al conocimiento como información, es decir, como una cuestión meramente obsoleta.

Al igual que en el método proyectual, el conocimiento como diseño parte de una estructura mental preconcebida, la cual puede ser aplicada a una pluralidad de situaciones. En palabras de Munari (2013), si se aprende a afrontar pequeños problemas, más tarde será posible resolver problemas mayores.

Ahora bien: ¿es posible diseñar el conocimiento como diseño?, ¿qué papel cumple el docente en la enseñanza proyectual?, ¿cuál es el rol del alumno en el aprendizaje

proyectual?, ¿logran las relaciones sociales concebidas en el aula fortalecer la construcción cognitiva?

“Al estudiante se le pide que empiece a diseñar antes de que sepa lo que significa diseñar”. (Schön, 1992, p. 113). El conocimiento proyectual puede solo aprenderse en la práctica. Aunque parezca paradójico, a diseñar se aprende diseñando. Con ciertas semejanzas y diferencias, la enseñanza de la disciplina resulta una simulación de la realidad profesional. La senda transitada por el estudiante en la resolución de un problema proyectual implica un hacer de tipo procedimental, y por lo tanto, requiere un particular carácter de aprendizaje basado en el conocimiento en la acción, revelándose a través de la ejecución espontánea; logrando una reflexión en el hacer, formando y consolidando el pensamiento proyectual.

El educando acarrea una serie de saberes previos que configuran su construcción mental, comprendiendo diversos niveles de formación, así como diferencias en los campos socioculturales. Sin sospecharlo, debe vincular multiplicidad de campos del saber y articular los aspectos involucrados en el pensamiento proyectual. Aprenderá de sus propias actividades, se educará a sí mismo, sometiéndose a una experiencia inédita y autoestructurando el conocimiento.

“El profesor no enseña en el sentido de limitarse a transmitir conocimiento, sino que ayuda a que el estudiante aprenda a aprender mediante la realización de una acti-