

**Resumo:** Este ensaio tenta jogar luz sobre questões vinculadas ao processo de ensino resignificando, refletindo, abrindo questões, problematizando e arriscando algumas conclusões sobre a importância de marcos regulamentares por parte do Estado que nos aproximem -por fim- à listagem de obrigações concretas que têm os cidadãos, além dos direitos.

**Palavras chave:** quadro regulamentar - teórico - educação - professor - educar

(\*) **Esteban Cavanna.** Productor Cultural. Escritor. Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación Corporativa y Empresaria en la Facultad de Diseño y Comunicación.

---

## Traspasar la realidad del aula. Una reflexión sobre el abordaje educativo de la carrera de Diseño de Indumentaria

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

Eugenia Frontini (\*)

**Resumen:** El ensayo se propone un análisis del abordaje educativo de las carreras de Diseño de Indumentaria en Argentina, reflexionando acerca de las prácticas realizadas en el aula-taller y su vinculación con el campo de acción profesional del área.

**Palabras clave:** aula taller – prácticas profesionales – teoría – práctica – campo de acción

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 139]

---

Durante el desarrollo de la carrera de Diseño de Indumentaria en las diferentes universidades de Argentina los estudiantes aprenden a desarrollar su potencial creativo en pos de una colección de indumentaria que responda a las necesidades específicas de un sector poblacional determinado. Se puede observar que los educandos aprenden de texturas, moldería, textiles, usuarios, variables y constantes, morfología, anatomía y demás componentes teóricos del diseño pero, aunque responden a problemáticas simuladas de la realidad, se estima que no conocerían realmente el mercado laboral al que deberán insertarse una vez finalizada la etapa educativa. Dentro de las aulas de la carrera de Diseño se propicia el trabajo educativo en lo que Ander-Egg define como aula taller: “una forma de enseñar y sobre todo de aprender mediante la realización de algo que se lleva a cabo conjuntamente” (1994, p.14), es decir mediante un proyecto en común que es planteado y problematizado por el docente y debe ser resuelto por los estudiantes. En palabras de Contreras (1994), la enseñanza no es algo que se le hace a alguien, que se le aplica, sino que se hace con alguien, quien es partícipe y responsable de su proceso de aprender, es decir que la mejor manera de enseñar a una persona cómo hacer algo, cómo diseñar, sería desafiándolo a realizar la tarea esperada con la necesaria contención del docente.

Pero, para poder formar profesionales competentes no bastaría con presentarles a los alumnos ejercicios que resulten solucionados con la aplicación de metodologías determinadas, sino que se necesitarían instancias de formación que permitan ejercitarse haciendo. Según Mastache “una persona es técnicamente competente cuando es capaz de realizar las tareas requeridas por su profesión o trabajo de manera adecuada según los estándares propios del mismo” (2009, p79), lo que podría

significar que un estudiante que haya podido conocer el escenario real laboral de su campo de estudio estaría más capacitado que otro que no haya podido traspasar la realidad del aula.

Es por ello que se sostiene que los estudiantes que solamente realizan trabajos que no exceden al contexto institucional en el que estudian se enfrentarían a problemáticas simuladas de la realidad, por considerar que las mismas se darían dentro de un ambiente controlado, con recursos controlados y tiempos y formas flexibles. Es decir, dentro del aula taller en la que formalizan sus proyectos el docente les presenta a sus alumnos la problemática de encontrar un *target*, definirlo en sus usos, costumbres y sector poblacional, y generar una colección o marca, dependiendo del planteo educativo, que se dirija a resolver las necesidades de éste. El educando investiga materiales, recursos, moldería, morfología, analiza conceptos, busca una estética determinada, crea su colección y la presenta ante quienes van a juzgarla, pero no a su usuario o dentro un contexto real.

Si bien es sabido que la carrera de Diseño centra su enseñanza en la modalidad de aprender haciendo, se advierte que el proceso no se vería finalizado al no tener un acercamiento explícito al campo de acción. Se interpreta como un proceso por comenzar con proyectos pequeños, aislados, en los que los objetivos son alcanzables a corto plazo, como podría ser la tarea de realizar el análisis morfológico de una prenda, para luego llegar a proyectos más complejos en los que se involucran todos o la mayoría de los conceptos de armado de colección hasta llegar a la materialización.

Schön (1992), realiza una categorización de saberes que resultan pertinentes para poder comprender un poco más la observada necesidad de finalizar el proyecto educativo de los futuros diseñadores de indumentaria en un

aprender haciendo dentro de un contexto de realidad profesional. El autor sostiene que existe un conocimiento tácito, que es aquel que se posee pero no puede explicarse o establecerse reglas o procedimientos para aplicarlo; un conocimiento en la acción, que son los “tipos de conocimientos que revelamos en nuestras acciones inteligentes” (Schön, 1992, p.35); y finalmente la reflexión en la acción, que consiste en un detenerse a pensar sobre la acción realizada y los procedimientos que llevaron al resultado. “La reflexión en la acción posee una función crítica, y pone en cuestión la estructura de suposición del conocimiento en acción” (Schön, 1992, p 38).

La mencionada reflexión en la acción es válida cuando sucede en un campo de acción real, cuando la persona puede volver sobre lo hecho genuinamente. Así pues es que se sostiene que la simulación de una problemática real no resultaría suficiente para poder formar a futuros profesionales competentes, sino que sería necesaria una práctica real, en la que se articule la teoría con una experiencia auténtica.

Por lo tanto, y a modo de conclusión, desde este trabajo se propone la incorporación de prácticas profesionales al currículo de la carrera de Diseño de Indumentaria, por considerar necesario un acercamiento de los estudiantes a la realidad laboral del sector, previamente a formar parte de la misma. De esta manera, los alumnos podrían poner el conocimiento en acción, aprendiendo nuevas formas de utilizar los tipos de competencia que ya poseen y pudiendo reflexionar sobre la práctica real de manera supervisada, formándose como profesionales competentes. Dentro de estas prácticas se apuntaría a que recorran diferentes empresas y sectores dedicados a la indumentaria, desde fábricas mayoristas, boutiques de diseñadores independientes hasta marcas de renombre, teniendo contacto con proveedores de textiles, avíos, talleres, estamparías, y demás, con el fin de que tengan una primera impresión de lo que se espera de ellos como futuros profesionales, así como las diferentes opciones que se les presentarán al momento de ejercer su profesión.

Se esperaría que las mencionadas prácticas profesionales sirvan de refuerzo a la enseñanza y formen parte de la modalidad de aprender haciendo adoptada por la disciplina.

### Referencias bibliográficas

- Ander-Egg, E. (1994) *El taller: una alternativa de enseñanza de renovación pedagógica*. En De Vincenzi, A. (2009) La práctica educativa en el marco del aula taller. Revista de educación y desarrollo.
- Contreras, J. (1994) *La investigación del profesorado en situaciones críticas de enseñanza: hacia una autonomía intelectual*. En Litwin, E. (1997) Corrientes didácticas contemporáneas. Buenos Aires: Paidós.
- Mastache, A. (2009) *Formar personas competentes. Desarrollo de competencias tecnológicas y psicosociales*. Buenos Aires: Novedades educativas.
- Schön, D. (1992) *La formación de profesionales reflexivos. Hacia el diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones*. Barcelona: Paidós.

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 essay proposes an analysis of the educational approach of the careers of Clothing Design in Argentina, reflecting on the practices carried out in the classroom and its relationship with the field of professional action of the area.

**Keywords:** workshop classroom - professional practices - theory - practice - field of action

**Resumo:** O ensaio propõe-se uma análise da abordagem educativa das carreiras de Design de Vestuário em Argentina, refletindo a respeito das práticas realizadas na Sala de aula-workshop e sua vinculação com o campo de ação profissional na área.

**Palavras chave:** Sala de aula-workshop - práticas profissionais - teoria - prática - campo de ação

(\*) **Eugenia Frontini.** Diseñadora Textil e Indumentaria (Universidad de Palermo, 2015).

## Equivócate, equivócate otra vez, equivócate mejor

Evangelina Ciurleo (\*)

**Resumen:** Al practicar el ejercicio de imaginar a un estudiante, muchos docentes lo describen como alguien que no presta atención, que tiene faltas de ortografía, que no lee, que está en su mundo, que pierde interés en la asignatura o simplemente imaginan a un ser al que nada le interesa. Es decir, piensan al estudiante como alguien que vive errando.

Y parece un poco raro entrever nuevas formas de enseñar teniendo en mente viejas creencias acerca de aquellos a los que va destinado al aprendizaje y del que se espera que sea significativo. No se puede hacer algo nuevo si se piensa siempre lo mismo.

Esta pequeña aproximación, propone echar luz al error, algo tan antiguo como la humanidad pero que hoy sigue estando demasiado presente entre docentes y que impide realizar prácticas didácticas que no solamente lo coloquen en el centro del proceso del aprendizaje, sino que sea provocado, para usarlo como trampolín y convertirlo en un hecho constructivo inmediato.

Fecha de recepción: agosto 2017

Fecha de aceptación: octubre 2017

Versión final: diciembre 2017