

Online Course ou Online Massive Open Course em espanhol) parece ser as ferramentas tecnológicas ideais para aprender a teoria do mundo cinematográfico e, além disso, compartilhar a coisa prática com pessoas de todo o planeta apaixonados por o mesmo tema. Este artigo procura definir a compatibilidade entre o sujeito e tecnologia implementada, além de explicar por que seria uma ferramenta importante para aprender e colaborar globalmente na cena de filme, analisando transformar os direitos de reprodução limitações impostas ao livre desenvolvimen-

to da um curso que exige fragmentos de material protegido por direitos autorais.

**Palavras chave:** tecnologia - cinema - ensino - aprendizagem - professor – guia

(\*) **Luz María Rodríguez Collioud.** Guionista de Cine y TV (Universidad de Palermo)

---

## Evaluación, creatividad y pluralidad

Fecha de recepción: agosto 2017

Fecha de aceptación: octubre 2017

Versión final: diciembre 2017

Daniela Escobar (\*)

**Resumen:** El docente de diseño de modas, luego de haber confeccionado una currícula y haber transitado un período determinado con sus alumnos en el cual se realizaron diferentes actividades teóricas y trabajos prácticos que conllevan la enseñanza y el aprendizaje, se encuentra en la tarea de realizar una evaluación integradora y final, la cual concluye con una nota numérica. Al momento de evaluar surgen diferentes interrogantes, ¿con qué criterios el docente evalúa a sus alumnos?, ¿es importante el desempeño en la cursada más allá de la producción del trabajo práctico final y la exposición oral del mismo? ¿El esfuerzo y la creatividad de los alumnos es evaluable? ¿Cómo se evalúa el diseño, la inspiración y la mirada sobre un tópico que elige un alumno para crear una colección de indumentaria? ¿Es más importante la entrega en tiempo y forma y la prolijidad o la innovación y creatividad al tratar la temática elegida? Sobre estos interrogantes surge la siguiente reflexión sobre el rol del docente/diseñador de indumentaria frente a la evaluación de sus alumnos.

**Palabras clave:** evaluación – criterios de evaluación - rol docente – diseño de indumentaria

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 173]

---

El siguiente escrito se basa en una reflexión sobre el rol docente frente a la evaluación de las actividades creativas de los estudiantes, realizado en el contexto de asignaturas de diseño de indumentaria y textil. El interrogante surge de la necesidad por comprender y actuar sobre el transcurso de la cursada analizando el aprendizaje de los alumnos en pos de generar una evaluación del proceso creativo y su finalización mediante la presentación de un proyecto de diseño.

Es primordial descartar la evaluación basada en resultados y fórmulas correctas o incorrectas, sino comprender el desarrollo de un proceso complejo que conlleva la interpretación de aquello que el alumno pretende expresar mediante el diseño. Se procura resaltar las virtudes de cada estudiante sin dejar de lado su propia individualidad e imaginario creativo.

El objetivo de la evaluación se relaciona directamente con el aprendizaje de los estudiantes, por lo que se debe tener una postura en la cual los alumnos se comprometan con el tipo de experiencia útil para el desarrollo de sus capacidades, con el propósito de evaluar su proceso. (Santaella, 2006).

De este modo, es esencial discernir entre un pensamiento lineal del docente frente a lo expuesto por su alumnao; sino comprometerse de manera profunda con cada uno de sus estudiantes para entender, observar y acom-

pañar a cada uno de los integrantes del grupo universitario en un proceso individual investigativo y creativo. Todos los estudiantes llegarán a resultados diversos aun así si se toman las mismas ideas rectoras para formular un proyecto. Es decir, no hay manera correcta o incorrecta de producir o crear un diseño puesto que cada alumno tiene un bagaje cultural, social y creativo diferente al de sus pares. “El problema de evaluar no reside en cómo bautizamos a un gradiente de resultados, sino en qué estamos evaluando. (...) Si un ejercicio se reduce a la suma de cinco más cinco, la solución solo puede ser una.” (Trias de Bes, 2014). Es aquí donde es importante resaltar la importancia de promover la solución a problemas con diferentes recursos, herramientas y formas de pensamiento. El docente juega un rol activo en el sentido de fomentar la solución de problemas presentes a lo largo de la cursada sin caer en fórmulas prediseñadas, sino en buscar una estrategia para que el estudiante salga adelante con soluciones pertinentes a su trabajo. Resulta necesario incluir el feedback entre pares como estrategia para generar evaluaciones previas a la final, no solo el docente observa y genera devoluciones sobre los proyectos, sino que es preciso compartir las creaciones o producciones previas con los compañeros de cátedra, generando de esta manera un enriquecimiento de partes: todos ven y comparten los pasos previos, inquietudes y resoluciones con los demás, y, a su vez, reciben una devolución y pluralidad de miradas frente

a un mismo proyecto. De esta manera, el creativo no es una isla independiente que crea en soledad, sino que se nutre de la contemplación de los presentes para encontrar soluciones u opiniones distintas a la propia.

Es frecuente que durante la sesión de creatividad busquemos la originalidad de las ideas y, a medida que avanzamos en la evaluación, este criterio vaya perdiendo peso por el miedo a ser demasiado singular. No hay que caer en esta trampa y buscar siempre un nivel alto de originalidad. (Pastor Bustamante, 2013).

En este punto es importante centrarse, pues una idea lúdica presentada por un estudiante puede caer en desuso por el solo hecho de que el docente a cargo desestime la misma por diversos motivos. Por el contrario, conviene fomentar la realización de estas ideas sin importar lo difícil o arduo que sea el camino para llegar a una realización satisfactoria. Representa, en este caso, un desafío para el alumno, asimismo como una oportunidad de crear algo distinto saliendo de lo antes creado, de algo ya hecho o de una zona de confort. “En lugar de soluciones correctas se plantean diversas alternativas a cómo enfocar o solucionar un problema independientemente de su correcta solución.” (Trias de Bes, 2014).

En definitiva, el rol docente al momento de evaluar se concibe como un líder-guía, que no solo propone herramientas y material para enriquecer la idea creativa del estudiante, sino que lo acompaña en el proceso sorteando las posibles dificultades y lo ayuda a aprender de los errores que el alumno pueda tener a lo largo del camino para llegar a la presentación final. De esta manera, la evaluación de la idea o proceso creativo se hará en forma integral, teniendo en cuenta no solo la originalidad de la idea rectora o punto de partida, sino la capacidad del estudiante por defender su posición, así como también las habilidades que ponga en juego para conseguir el objetivo final de la asignatura de la mano de nuevos aprendizajes combinados con saberes previos. Anijovich et. al. (2010) sostienen que:

Cuando encontramos que hay coherencia efectiva entre enseñanza y evaluación, cuando la evaluación está alineada con el currículo y con la programación didáctica, cuando la evaluación y enseñanza están realmente entrelazadas, (...) cuando lo que se enseña y se aprende es interesante y desafiante, y cuando se perciben estos aprendizajes como asequibles, probablemente podamos afirmar que hemos hallado una respuesta (...). (p. 40)

Si bien no es un objetivo fácil, es esencial centrarse como docente en un evaluación que no solo cumpla con el objetivo de dar una nota numérica a la cursada y a la exposición de un proyecto de diseño, sino que sea la compilación de experiencias, saberes adquiridos en conjunción con saberes previos, objetivos cumplidos y potencialización de las virtudes creativas de cada alumno en particular.

## Referencias bibliográficas

- Anijovich, R. et. al. (2010) *La evaluación significativa*. Buenos Aires: Paidós
- Pastor Bustamante, J. (2013) *Creatividad e innovación. Factores clave para la gestión e internacionalización*. Madrid: ICEX España.
- Santaella, M. (2006). *La evaluación de la creatividad*. Caracas: Sapiens.
- Trias de Bes, F. (2014) *La reconquista de la creatividad: cómo recuperar la capacidad de crear que llevamos dentro*. Barcelona: Conecta.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Evaluación a cargo del profesor Matías Panaccio en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica - Formación de docentes de la Facultad de Diseño y Comunicación.

**Abstract:** The teacher of fashion design, after having made a curriculum and having spent a certain period with his students in which different theoretical activities and practical work were carried out that involve teaching and learning, is in the task of realizing an integrative and final evaluation, which concludes with a numeric note. When evaluating different questions arise, what criteria does the teacher evaluate their students? Is the performance in the course beyond the production of the final practical work and the oral presentation of the work important? Is the effort and creativity of the students evaluable? How do you evaluate the design, inspiration and look at a topic chosen by a student to create a collection of clothing? Is more important the delivery in time and form and the neatness or innovation and creativity when dealing with the chosen theme? On these questions arises the following reflection on the role of the teacher / designer of clothing in front of the evaluation of its students.

**Keywords:** evaluation - evaluation criteria - teaching role - design of clothing

**Resumo:** O professor de design de moda, depois de ter feito um currículo e tendo passado um período específico com seus alunos em que ocorreram diferentes atividades teóricas e trabalhos práticos envolvendo ensino e aprendizagem, está na tarefa de realizar uma avaliação integrativa e final, que conclui com uma nota numérica. Ao avaliar, surgem diferentes questões, com que critérios o professor avalia seus alunos? A performance no curso está além da produção do trabalho prático final e a apresentação oral do mesmo importante? O esforço e a criatividade dos alunos são avaliáveis? Como é o design, a inspiração e a aparência de um tópico que um aluno escolhe para criar uma coleção de roupas avaliada? É mais importante a entrega em tempo e forma e a prolixidade ou inovação e criatividade em lidar com o tema escolhido? Sobre estas questões surge a seguinte reflexão sobre o papel do professor / designer de vestuário versus a avaliação de seus alunos.

**Palavras chave:** avaliação - critérios de avaliação - papel docente - design de vestuário

(\*) **Daniela Escobar.** Diseñadora Textil y de indumentaria (UP, 2011). Asesora de imagen personal y corporativa (COE). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Moda y Tendencias de la Facultad de Diseño y Comunicación.