

como entorno de motivación para sus estudiantes. Consideremos que útil sería que los alumnos construyan ese ambiente con sus producciones, de manera que vayan evidenciando su evolución y los resultados de su formación. No como competencia entre unos y otros, sino como un lugar propicio para la autorreflexión, sabiendo qué deben mejorar, corregir, y superar. Y si sumamos que durante ese proceso, contribuyen a generar la belleza del entorno donde viven su educación, su utilidad es aún más grande y real.

Como ya se mencionó, la Nueva Escuela promueve la educación de la conciencia moral, que sus estudiantes realicen juicios de valor para fortalecer su conciencia y los determine para el bien. Por más que este fuera de discusión que en cualquier nivel educativo debería haber una formación de personas de bien, se hace necesario que en la enseñanza del diseño esto esté particularmente presente, porque es un rubro profesional donde la competencia suele ser muy alta, y donde muchos profesionales no realizan buenas prácticas, perjudicando a sus colegas, y devaluando la profesión.

Llegado a este punto es importante mencionar un antecedente concreto donde este tipo de educación se realizó en un nivel superior. La reconocida escuela Bauhaus, que existió en Alemania desde 1919 a 1933, fue pionera en la enseñanza del diseño. Se consideraba a sí misma una escuela experimental, y aunque no se definía como Nueva Escuela, es sabido que muchos de sus profesores estaban familiarizados con la obra de Montessori y Dewey (Valentino, 2018) y aplicaron metodologías educativas que evidenciaban una clara influencia de educación progresista. Por todo lo expuesto, se puede concluir entonces que la Nueva Escuela no resulta ser una estrategia pedagógica imposible de implementarse en la enseñanza del diseño. Su modo de abordar la educación, aunque apuntado a niveles iniciales, tiene una enorme potencialidad de ser adaptado a la educación superior, y enriquecer la forma de enseñar. No olvidemos que la enseñanza del diseño nació en una época contemporánea a la gestación de muchas de las nuevas corrientes educativas progresistas, entre ellas la Nueva Escuela. Entonces, una implementación de este tipo de pedagogía, no solo es posible sino también coherente.

## Referencias bibliográficas

- Bain K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores de universidad*. (2ª ed.). Valencia, España: Universitat de València.
- Ferrière, A. (1925). Los treinta principios de la Oficina Internacional de Escuelas Nuevas. Revista *Pour l'Ére nouvelle*. Citado en: Germán, G., Abrate, A., Juri, M., Sappia, C. (2011). La Escuela Nueva: un debate al interior de la pedagogía. Revista *Diálogos Pedagógicos*. Año IX. Nº 18, Octubre 2011. Anexo (pp.30-33) Recuperado en: <http://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/index.php/prueba/article/download/539/pdf>.
- Valentino, J. (Julio de 2018). *Bauhaus 100 años*. Seminario llevado a cabo en el Museo Nacional de Arte Decorativo, Buenos Aires, Argentina.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a las Estrategias de la Enseñanza a cargo del profesor Carlos Caram en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

**Abstract:** Based on the analysis of the main pedagogical characteristics proposed by the New School, as an innovative educational movement for children and adolescents, this essay proposes an adaptation of those teaching strategies potentially applicable to higher education, in particular with regard to the teaching design in any of its variants.

**Keywords:** School - design - teaching - strategy - higher education

**Resumo:** A partir de analisar as principais características pedagógicas que propõe a Nova Escola, como movimento educativo renovador para o menino e o adolescente, o presente ensaio propõe uma adaptação daquelas estratégias de ensino potencialmente aplicáveis para a educação superior, em particular no relativo ao ensino do design em qualquer de suas variantes.

**Palavras chave:** Escola - design - estratégia - ensino - ensino superior

(\*) **Juan Pablo Galant.** Diseñador Gráfico (Escuela de Bellas Artes Carlos Morel). Ilustrador. Diseñador de videojuegos.

## Diseño si, Moda no

Candela Herrero (\*)

Fecha de recepción: junio 2018  
Fecha de aceptación: agosto 2018  
Versión final: octubre 2018

**Resumen:** El siguiente ensayo intenta ser una reflexión acerca del diseño de indumentaria y su relación con el sistema de la moda en el Siglo XXI. Teniendo en cuenta que, en la actualidad, hay ciertas cuestiones ambientales y sociales en crisis, producto de la producción en serie y la industrialización del siglo pasado, es necesario replantearse la disciplina teniendo en cuenta el aspecto ético, siendo sensibles, conscientes y responsables en el desarrollo de la profesión. Esta toma de conciencia y capacidad de reflexión, se pueden ir adquiriendo y construyendo desde la práctica en el aula-taller, con la orientación docente, en el marco de la Universidad.

**Palabras clave:** Diseño de indumentaria – sistema de la moda – sensibilidad moral – conciencia – ética – empatía

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 106]

Antes que nada, definiremos qué es diseño, qué es moda y qué es tendencia, para poder reflexionar acerca de la relación entre estos conceptos e intentar responder algunas preguntas. ¿Existe el diseño de moda? ¿Se puede diseñar por fuera del sistema de la moda? ¿Se puede enseñar a diseñar reflexionando sobre ciertas cuestiones éticas y responsables respecto del entorno social y ambiental? ¿Es posible formar diseñadores con capacidad de reflexión, sensibilidad moral y conciencia ética? ¿Qué se animen a romper ciertos moldes preestablecidos para mejorar el mundo y así, demostrar que nuestra disciplina, el diseño de indumentaria, puede no ser lo superficial que se supone que es?

El diseño es un proyecto mental que busca resolver un problema y dar lugar a una solución. Tiene un aspecto práctico y resuelve una necesidad de un determinado usuario. Debe tener en cuenta aspectos éticos y el contexto socio-histórico-cultural. Esta definición de diseño, afín a la corriente proyectual derivada del enfoque científico de Tomas Maldonado y de la escuela de Ulm alemana, entiende al diseño como un modo de pensar, como una disciplina de rigor casi científico con un método que se puede aprender y enseñar. Rechaza la prioridad del factor estético en la producción de diseño. Siguiendo esta línea, el diseño propone olvidar lo ya existente, los preconceptos que, en indumentaria, serían ciertas tipologías, recursos para resolver ciertas funciones de transporte, cerramientos o accesos a las prendas, formas determinadas en determinadas zonas del cuerpo, etc.; y detectar cuál es la necesidad o problema a resolver previa a esta solución que ya existe. Se trata de proponer una nueva manera, más eficaz e innovadora que la que ya conocemos. Éste, entendemos, es el desafío de todo diseñador.

Por otro lado, la moda es un mecanismo regulador de elecciones en función de criterios estéticos. Refiere a costumbres y gustos propios de un determinado grupo en un determinado momento y lugar. Según Barthes (1967), es un sistema de símbolos codificado. Tiene un grado de repetición e imitación. Está asociada a la vestimenta, pero abarca otros ámbitos como la música, la vivienda, la gastronomía, los destinos vacacionales, etc. Varía con el tiempo y los cambios socio-culturales. Barthes (1967) dice que este sistema de símbolos es finito y se repite cíclicamente con leves cambios. Estos ciclos, debido al aceleramiento de los tiempos productivos, el avance tecnológico y de Internet, a la globalización y a la inmediatez de la comunicación, son cada vez más cortos y acelerados. La moda, como la conocemos hoy, nace y se reproduce favorecida por el consumismo del sistema capitalista, con el comienzo de la producción en serie y la cultura de masas. En la antigüedad, una moda podía durar una era entera, a partir del Siglo XV se pueden observar modas que duran un siglo aproximadamente. Ya en el Siglo XX, las modas comienzan a cambiar con cada década y, actualmente, conviven infinidad de

modas simultáneas globales que cambian con cada temporada cada tres meses, o, incluso, antes. Las grandes marcas producen ropa a gran escala, copiando patrones y moldes, reproduciendo modelos y estereotipos, incitando a consumir lo nuevo y a desechar lo viejo aunque aún conserve su función de uso esencial.

El diseño, como disciplina, también nace con la producción en serie resultado de la sociedad industrializada, se proyecta un objeto que luego pueda ser producido a escala, a diferencia del trabajo artesanal o hecho a medida que prevalecía antes. Este parece ser el punto de contacto entre diseño y moda.

La moda fomenta un exceso de producción y consumo que termina teniendo un efecto negativo sobre el planeta y quienes lo habitamos. Se produce más de lo que se necesita, se inventan falsas necesidades a resolver para mantener vivo el ritmo productivo y el elevado consumo. Las tendencias son el combustible que hace funcionar el motor de la moda. A cada nueva tendencia que aparece, la necesidad de producir objetos nuevos que respondan a la estética nueva. Lo anterior, aunque aún útil en su función elemental, se desecha. En este proceso de producir demás, a gran velocidad, minimizando costos y desechando lo que ya no se usa, se contamina el planeta, se arruinan ecosistemas, se excluyen seres humanos de la cadena productiva. Se explota mano de obra, se excluyen minorías del sistema, se privilegia la producción industrial por sobre el trabajo manual y artesanal. No hay lugar para el artesano, el sastre, la tejedora, la bordadora. Se hace trabajar a niños, mujeres embarazadas, gente humilde en condiciones de extrema insalubridad. La gran mayoría de las marcas de ropa y los diseñadores que trabajan en ellas, reproducen este modelo sin detenerse a reflexionar en estos efectos negativos. Particularmente en nuestro país, aún se copian modelos de diseñadores europeos, se bajan los costos al máximo explotando personal trabajando con talleres clandestinos, se tiñe con tinturas que contaminan las napas, se utilizan fibras y materiales que contaminan en su proceso productivo y al ser luego desechados ya que no son biodegradables, se utilizan pieles de animales que no sirven de alimento solo por su supuesto valor estético, todo esto en nombre de la moda y con un único objetivo económico. Se realizan estampas y bordados con maquinarias para acelerar los procesos aunque se pierda la calidad de las texturas, la exclusividad y calidez que transmite un bordado realizado a mano, lo mismo sucede con estampas o tejidos.

Resultaría interesante que los diseñadores de indumentaria podamos reflexionar acerca de este accionar. Desde nuestro rol profesional y desde las aulas. Los docentes debemos propiciar este tipo de reflexiones en el ámbito de la universidad. Los alumnos pueden aprender a diseñar reflexionando sobre la práctica de la profesión en el mundo actual con su realidad medioambiental y social.

Se trata de tomar conciencia acerca de ciertas prácticas que se reproducen sin cuestionarse, que dañan el mundo y a los seres que lo habitamos. Sería interesante retomar ciertas prácticas para volver a incluir en el sistema a los excluidos, aprovechando los recursos, medios y avances tecnológicos actuales. Se trata de no hacer moda ya que el diseñador no es un modisto. La moda es reproducir, imitar, copiar, repetir. Diseñar, en cambio, es innovar, crear, proponer, comunicar algo nuevo. De diseñar indumentaria atendiendo a tendencias no solo estéticas sino emocionales, filosóficas, intelectuales y/o éticas que den cuenta de necesidades de usuarios comprometidos con estas cuestiones que mencionamos. De reflexionar para diseñar con conciencia y sensibilidad moral. Se trata de tomar partido, de elegir qué usuarios y qué necesidades atender, qué comunicar.

¿Se puede enseñar a diseñar dejando de lado lo que está de moda? ¿A diseñar reflexiva y responsablemente con empatía y sensibilidad? ¿A no reproducir o colaborar con el sistema de la moda y sus repercusiones negativas? Dentro del sistema de la moda se repiten patrones, moldes, modelos, se copian prendas, se siguen instrucciones de color y forma. Diseñar es mucho más que eso, diseñar es una tarea reflexiva y que requiere seguir un método proyectual y por eso es que se puede enseñar y aprender. La clave es proyectar algo nuevo, dejar de reproducir certezas, salirse del misonerismo que es eternizador de las cosas como son: la camisa, el bolsillo, la sisa, la manga, el chaleco, esa pinza, determinado tipo de costura. El bordado industrial, la estampa con cierta técnica, el tejido de este modo con esta fibra en particular. Es decir que, para hacer moda, para fabricar una prenda que ya existe con rasgos formales y estéticos de la tendencia del momento o incluso para copiarla, no hace falta un diseñador. Enseñar a diseñar y a pensar la profesión con conciencia y capacidad de reflexión, es responsabilidad de los docentes en el ámbito universitario.

Según Bruner (1987), tendemos a categorizar, simplificamos el mundo para poder narrarlo y con esto limitamos el saber. Hay ciertas tipologías y ciertas formas, ciertos modos productivos o tecnológicos y ciertos recursos formales para resolver determinadas cuestiones del vestir que ya damos por hechos. Porque nos perturban las desviaciones y nos resulta difícil aceptar que pueda emerger una prenda que no encaje en ninguna categoría tipológica o que tenga una forma que no es la estipulada, que sea de un material que no se espera en cierto rubro, que la pinza o la costura estén en otra parte, que se acceda a la prenda desde un lugar que no es el habitual. La moda es un sistema que reproduce estos modelos estancos, nos alivia del miedo o la incertidumbre que nos genera lo inesperado, lo diferente. Lo nuevo en la moda no es más que algo viejo que se reformula o se combina diferente, son estos símbolos finitos de los que habla Barthes (1967) que se combinan entre sí de diferentes modos para generar la ilusión de algo nuevo. Algo nuevo que hay que tener para pertenecer. Reproduce el sentido común, las narraciones que tenemos del mundo. Hay que romper con esto desde la universidad, desde el aula, desde el rol docente favoreciendo que estos preconceptos se puedan romper y proponer algo verdaderamente nuevo y superador.

En las aulas-taller de diseño, trabajando en grupo o individualmente pero compartiendo correcciones de manera cooperativa se fomenta la reflexión, la colaboración, la participación y se enriquece el aprendizaje de todos. Esto se relaciona con la teoría de Vygotsky acerca del aprendizaje, lo define como “un proceso de internalización de herramientas de mediación en contextos formales de socialización” y la zona de desarrollo próximo que refiere a la relación con otros cercanos que favorece el aprendizaje individual, el autor dice que hay ciertas habilidades o resoluciones de otros que pueden cubrir carencias propias, que el desarrollo de uno está en el entorno, en lo próximo. Se trata de una ida y vuelta de aprendizajes. El trabajo en el taller y las puestas en común permiten tomar los errores y aciertos de otros como una oportunidad de aprendizaje sobre el propio proyecto. Permite autoevaluarse reflexionando sobre las acciones de otros, pero extrapolándolas (intra) a nuestro proyecto. En cada clase en que se presenta la evolución del proyecto a través de un boceto o prototipo y se plantean correcciones para ajustarlo en función de lo que se busca resolver, se generan rupturas cognitivas que duelen, como dice Bain (2007). Se produce una angustia sin la cual, sería imposible el aprendizaje. Muchas veces es necesario mirar el proceso, el camino que se fue recorriendo con la guía del docente y comprobar que el proyecto fue evolucionando hasta llegar al resultado final y que, sin ese proceso, sin esos supuestos errores, no se podría haber llegado hasta el objeto final. Desde el trabajo experimental en el taller, en la práctica, manipulando los materiales, surgen emergentes, formas inesperadas que resuelven determinadas cuestiones de manera diferente a lo preconcebido y esperado. Hay que dar lugar a estos acontecimientos, utilizarlos como insumos para el aprendizaje, aplicar la teoría desde lo que surge en la práctica, en palabras de Baachelard. Haciendo una analogía con la teoría del currículum de Stenhouse, el proceso de diseño se puede planificar, pero la práctica va a ir modificando el resultado final. El objeto de diseño final, será el resultado de lo que se planificó al proyectar y plantear la estrategia de diseño y lo que se concretó luego de las correcciones, tomando lo que fue emergiendo como insumo para el aprendizaje.

Con respecto al rol docente, su tarea es orientar, guiar en la reflexión sobre lo propuesto y el porqué se propone eso de determinada manera, colaborar en la crítica para encontrar un modo más pertinente, innovador y eficaz de resolver cierta necesidad o problema teniendo en cuenta la intención conceptual (idea rectora) y el planteo formal (partido) que el alumno ha decidido desde su mirada subjetiva para su propio proyecto. Respetar y dar lugar a esta mirada personal sobre el trabajo es fundamental. Stenhouse afirma que el docente debería generar un entorno rico en preguntas, sin exigir respuestas acabadas o cerradas. Se trata de generar un entorno facilitador, diverso, de preguntas que motiven y propicien el interés intrínseco que le den sentido al aprendizaje. Que propicien la reflexión y la introspección. Según Bain (2007) los buenos profesores:

...tratan de poner a los estudiantes en situaciones en las que sus modelos mentales no funcionarán, intentan entender esos modelos y la carga emotiva unida a ellos.

Escuchan las suposiciones de los estudiantes antes de desafiarlas. En lugar de decirles que están equivocados y de proporcionarles las respuestas correctas, a menudo hacen preguntas para ayudar a los estudiantes a ver sus propios errores (p. 40).

Se trata de propiciar un aprendizaje que sea significativo, en palabras de Ausubel, y que perdure en el tiempo para poder ser luego utilizado en otros contextos. Como dice Perkins (1995), un conocimiento vivo y que tenga sentido. Generar experiencias reflexivas en las cuales práctica y teoría propicien una comprensión activa. Una manera de propiciar esto, es dar la libertad de elegir una temática que le resulte interesante al alumno y, luego de analizarla en profundidad, dar lugar a su mirada desde su propia subjetividad. Emular la práctica profesional. Respetar la intención de la propuesta conceptual y guiar para obtener un resultado eficaz atendiendo a los parámetros formales, tecnológicos, simbólicos y funcionales de la propuesta desde una mirada de pertinencia respecto de estos aspectos entre sí y no de gusto o valor estético. No es lindo o feo el proyecto y su resolución, es pertinente o no lo es, respecto de las intenciones y propuesta del alumno. Se genera una dialéctica entre el docente, el alumno y el proceso que se va modificando en función de lo que va surgiendo con la práctica y las correcciones, se vuelven a modificar todos los puntos del proyecto mientras se sigan corrigiendo ciertos aspectos para mejorarlo. Se van integrando nuevos elementos y conceptos teóricos de manera espiralada, se va construyendo el conocimiento.

El alumno tiene que ver por sí mismo y a su propia manera las relaciones entre los medios y los métodos empleados y los resultados conseguidos. Nadie más puede verlo por él, y no puede verlo simplemente porque alguien se lo diga, aunque, la forma correcta de decirlo, puede orientar su percepción para verlo y así ayudarlo a ver lo que necesita ver. (Dewey, 1974, p.29)

Evitar la inercia del saber previo es la clave para la innovación y la no reproducción de modelos que responden al sentido común. La idea de la camisa o el bolsillo que todos entendemos como tales, dificultan el proceso de construcción de algo nuevo. El docente puede favorecer la reflexión sobre cuál es la necesidad a resolver, ir más atrás, a lo anterior a la camisa o el bolsillo, llegar hasta la necesidad de una prenda que cubra el torso de determinada manera para determinada ocasión o la necesidad de transportar encima cierto objeto o elemento. Realizar preguntas que cuestionen el preconceito. ¿Por qué la sisa está allí y de ese modo? ¿No podría resolverse de otra manera una pieza que cubra el brazo? Incluso de un modo más simple, eficaz, que evite derrochar material al cortar, que pueda desmontarse para ser la prenda utilizada en diferentes ocasiones y así, evitar hacer dos prendas, por decir algunos ejemplos. Resolviendo el problema con una solución nueva, es como se aprendió algo, según Camilloni (1995). No hay una sola respuesta a un mismo problema, hay que dar lugar al pensamiento divergente o lateral y tener en cuenta individualidades. Cada alumno puede proponer diversas resoluciones, todas válidas, para resolver un mismo problema. Algunas serán más eficaces, otras más agradables desde lo estético, algunas tendrán una mejor resolución tecnológi-

ca, pero todas serán válidas. Intentar atender al aspecto ético y moral, es decir, buscar la solución más amigable con el planeta, teniendo en cuenta ciertas emergencias actuales, puede ser prioridad como aspecto que define una solución por sobre otra.

Por otro lado, la tarea del docente incluye que este conocimiento se pueda comprender y recordar para luego poder utilizarlo en otras situaciones, en otros contextos, es decir, que se pueda extrapolar para resolver otros problemas.

Una vez adquirida una habilidad, debe mantenerse vivo el interés por el aprendizaje ulterior y por una mayor explotación de las habilidades adquiridas...instruir sin que el alumno se vuelva dependiente ... manteniendo vivo el interés por el aprendizaje futuro. Bruner (1987, p.134).

Este es el modo de pensar del que hablamos se trata el diseño, esto sería pensar como diseñador. Aprender a resolver la necesidad descartando la solución que ya existe y superándola proponiendo algo innovador que tenga en cuenta aspectos éticos además de formales, tecnológicos, simbólicos y funcionales.

Se trata de un conocimiento en la acción como dice Schön (1992), de un pensamiento reflexivo sobre la práctica y de utilizar la teoría para resolver. "A partir del trabajo y de la reflexión que implica la realización de un proyecto, se va a aprender a conocer, aprendiendo a hacer" Ander Egg (1999, p.36). Es aprender haciendo y apelar a lo aprendido por la motivación del problema que surge. Como refiere Schön, citando a Dewey, a diseñar solo se puede aprender diseñando, actividad propia de los talleres. Lo conceptual va apareciendo en función de explicar ciertas cuestiones en la práctica. Sería interesante que, del mismo modo, apareciera la cuestión ética ante cada propuesta práctica, ante cada intento de resolución material o tecnológica: ¿por qué teñir con cierto tinte que contamina si existe la posibilidad de hacerlo con tinturas que no lo hacen? ¿Por qué utilizar fibras sintéticas en lugar de naturales? ¿Por qué no proponer un tipo de confección no industrial que le dé a las prendas una impronta artesanal y única? ¿Por qué no recuperar, de algún modo, prendas o textiles en desuso? ¿Reciclar, recuperar? Anteponer a todo el proyecto este tipo de cuestionamientos y no dejarlo en un segundo plano. Que fluya una dialéctica entre práctica y teoría, atendiendo a la cuestión ética siempre.

En definitiva, se trata de diseñar cuestionando costumbres, pensando críticamente, teniendo en cuenta a un usuario y sus necesidades reales relacionadas con sus intereses y sus valores. De tomar partido y no solo formal, que sea también moral, con conciencia social y ambiental. De hacernos preguntas fundamentales como ¿para qué diseñar una remera o una camisa que no proponga nada nuevo desde ningún aspecto o que lo haga solo desde lo estético? El desafío es diseñar tratando de no reproducir acciones que generen daño al mundo en el que vivimos y vivirán generaciones futuras. Resolver ciertas necesidades de un modo acorde a las problemáticas actuales respecto del respeto por la vida, el cambio climático, las especies en peligro de extinción, las minorías excluidas del sistema, la explotación de mano de obra humana, el trabajo infantil, la contaminación por deshechos de producción en exceso o procesos de

fabricación nocivos. Se podrá tener en cuenta ciertas tendencias, antesala de la moda que aún no alcanzan a las mayorías pero que son de índole ideológica, ética o emocional. Que abarcan sectores más amplios que la indumentaria y entonces, responden a ciertas cuestiones que tienen que ver con estas inquietudes que se están gestando en este siglo XXI respecto de algunas prácticas que venimos reproduciendo desde la llegada del capitalismo y la industrialización. Esto es algo que se puede enseñar y aprender en el aula. Sí, se puede orientar para la reflexión y propiciar un clima que favorezca tener en cuenta estas cuestiones además de lo estrictamente inherente a la disciplina. Si todos entendemos que un objeto de diseño tiene cuatro factores fundamentales y son: morfológico, tecnológico, funcional y comunicacional o simbólico, deberíamos incluir el factor que implica la sensibilidad moral o empatía medioambiental como un aspecto más que sobrevuele todo el proyecto. Según Mastache,

La formación ética, la formación en valores, la formación para un desarrollo sostenible, constituye una demanda cada vez más fuerte hacia el sistema educativo –y, en especial, hacia la formación profesional- planteada en particular, aunque no exclusivamente, desde los organismos internacionales. (2009, p.105).

Hay que reorientar la formación hacia un nuevo paradigma. “...las capacidades, aptitudes y actitudes que hemos empleado hasta ahora para industrializar el planeta no son necesariamente idénticas a las que necesitamos para salvar la tierra, erradicar la pobreza y construir economías sostenibles y comunidades humanas sanas.” UNESCO-UNEVOC (2005, p.2)

Ninguna materia que aborda la formación para el ejercicio de prácticas profesionales o de desarrollos tecnológicos específicos debiera obviar la reflexión ética acerca de la responsabilidad profesional y el impacto que han de producir sus efectos y consecuencias (Mastache, 2009, p.106). La ética nos dice lo que es valioso enseñar e impone desde el contexto. La enseñanza está situada, sucede en un momento socio-histórico determinado. Se trata de no reproducir solo en función del aspecto estético entonces, de ser responsables en nuestra profesión y reflexionar con empatía sobre el impacto que pueda tener reproducir ciertas prácticas habituales, de seleccionar las tendencias que creemos se ajustan a nuestros valores y a nuestras intenciones como profesionales o futuros profesionales, de ser sensibles, moralmente hablando, de sentirse movido a actuar en consecuencia con intención de modificar algo, de tomar conciencia de ciertas prácticas para dejar de reproducirlas, de no hacer ni enseñar a hacer moda. Respondiendo al primer cuestionamiento planteado: no existe el diseño de moda, se diseña indumentaria o se reproduce moda.

### Referencias bibliográficas

Ander-Egg, E. (1999). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata

- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Valencia: Universitat de Valencia
- Barthes, R. (1967). *El sistema de la moda y otros escritos*. París: Le Monde
- Bruner, J. (1987). *La importancia de la educación*. Barcelona: Paidós Educador
- Camilloni, A. (1995). *Reflexiones para la construcción de una Didáctica para la Educación Superior*. Ponceña en: Primeras Jornadas Trasandinas sobre planeamiento, gestión y evaluación Didáctica de Nivel Superior Universitaria. Chile.
- Mastache, A. (2009). *Formar personas competentes: Desarrollo de competencias tecnológicas y psicosociales*. Buenos Aires – Méjico: Novedades Educativas.
- Mazzeo, C. (2014). *¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?* Buenos Aires: Infinito
- Perkins, D. (1995). *La escuela inteligente*. Barcelona: Gedisa
- Roselli, N. (1999). *La construcción socio-cognitiva entre iguales*. Rosario: Irice
- Schön, D. (1992). *En la formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Barcelona: Paidós.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a las Estrategias de la Enseñanza a cargo del profesor Carlos Caram en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

**Abstract:** The following essay tries to be a reflection on the design of clothing and its relationship with the fashion system in the XXI Century. Bearing in mind that, at present, there are certain environmental and social issues in crisis, the product of serial production and industrialization of the last century, it is necessary to rethink the discipline taking into account the ethical aspect, being sensitive, aware and responsible in the development of the profession. This awareness and ability to reflect, can be acquired and built from practice in the classroom-workshop, with the guidance of teachers, within the framework of the University.

**Keywords:** Fashion design - fashion system - moral sensitivity - awareness - ethics - empathy

**Resumo:** O seguinte ensaio tenta ser uma reflexão a respeito do design de vestuário e sua relação com o sistema da moda no Século XXI. Tendo em conta que, na atualidade, há certas questões ambientais e sociais em crises, produto da produção em série e a industrialização do século passado, é necessário repensar-se a disciplina tendo em conta o aspecto ético, sendo sensíveis, conscientes e responsáveis no desenvolvimento da profissão. Esta tomada de consciência e capacidade de reflexão, podem-se ir adquirindo e construindo desde a prática na sala de aula-workshop, com a orientação docente, no marco da Universidade.

**Palavras chave:** Design de roupas - sistema de moda - sensibilidade moral - sensibilização - ética - Empatia

(\*) **Candela Herrero.** Diseñadora de Indumentaria (Universidad de Buenos Aires, 2010). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Moda y Tendencias de la Facultad de Diseño y Comunicación.