

Enseñanza y aprendizaje: precisiones en conjunción a la construcción de conocimiento en los Talleres de Proyectos de Diseño de vestuario

Dolly Viviana Polo F., Universidad San Buenaventura Cali, Colombia

Resumen: El TPDV¹ es el universo específico de los procesos de enseñanza / aprendizaje proyectual que comprenden tanto la indagación así como la experimentación continua de los factores y las posibilidades de concebir, desarrollar, producir los objetos y sus usos para el vestir humano. Así las implicaciones para el bienestar humano, desde proyectos de aprendizaje: Su desarrollo como propuestas y objetos del vestir, su desarrollo como productos de manufactura y objetos de uso; y su percepción desde el interés de los diversos actores del proceso (Docentes y discentes). Como tal, este universo es el centro de estudio del siguiente análisis², cuyo objetivo es identificar y proponer respuestas a un conjunto de cuestiones fundamentales que permitan reconocer los enfoques académicos y pedagógicos, las posturas académicas institucionales y las de orientación profesionalista, aplicadas en los seis (6) niveles de Talleres de proyectos del Programa de Diseño de Vestuario de la Universidad San Buenaventura de Cali³.

Palabras clave: acto educativo, taller de proyectos, construcción de conocimientos, diseño de vestuario

Abstract: TDPV is the specific universe of teaching/learning project process, comprising inquiry as much as continuous experimentation of not only the factors but the possibilities of conception, development and production of the objects and their uses for the human dressing. In that way, implications for the human wellbeing from learning projects: The development as manufacture products and wearable objects; also the perception from the interests from different actors of the process (Teachers and students). As such, this universe becomes the center of study for this analysis, which objective is to identify and propose answers to a group of fundamental questions that allow to recognize the academic and pedagogic approaches, academic and institutional stances and the professional orientations applied in the six (6) levels of Project Workshop of the Costume Design program of Universidad San Buenaventura of Cali.

Keywords: Education Act, Project Workshop, Knowledge Construction, Costume Design

Trazos iniciales: rasgos y contextos

Es ineludible la conexión entre la temporalidad y la aceptación del “producto” del diseño de con todas las conformaciones del ser humano y sus colectivos: la economía, la estética, lo antropológico, sociológico y lo psicológico; Estos como procesos simbióticos, son susceptibles de ser constantemente producidos y apropiados por la sociedad como necesidad y/o hábito.

A nivel mundial tanto la historia, como la pertinencia de la disciplina “diseño”, tiene trazas y características permeadas por las necesidades de especialización y tecnificación de ciertos oficios liberales. La revolución industrial marco el hito principal respecto a la producción dada la masificación de los productos para el uso humano. Así, los primeros objetos que se fueron generando eran semejantes a máquinas dado su nivel de especialización, representados también en elementos que sugerían no solo reemplazar actividades hechas por el esfuerzo humano, sino sugerir nuevas maneras de vivir. Este fue el escenario donde las carreras académicas cuya base era el Diseño, empezaron a hacerse necesarias. En estos escenarios y a través de los denominados “Talleres”, en donde se

¹ TPDV: Taller de Proyectos en Diseño de Vestuario – Universidad San Buenaventura Cali – Colombia.

² En referencia al proyecto de Investigación: “Taller de proyectos en diseño de vestuario: Un espacio para la construcción de conocimiento” llevado a cabo por la autora entre Enero a Noviembre de 2013.

³ PDV/USB-Cali: Programa de Diseño de vestuario – Universidad San Buenaventura de Cali (Colombia).

unían la teoría y la práctica de manera constante, demostrando en los desarrollos ese halo inherente a los procesos de creación en donde la indagación, la reflexión y la materialización se complementan y dan como resultado los productos del diseño. Es importante reconocer que el conocimiento en este nivel es una, mixtura entre el perfeccionamiento de las destrezas y habilidades técnicas (uso de máquinas, herramientas y utensilios) y el poder de lo creativo y lo proyectivo. Estas enseñanzas y aprendizajes, cubrían la mayor parte de lo que hoy son especialidades del diseño. Así, el universo del vestuario, como uno de los objetos de consumo más susceptibles fue también haciendo parte de este universo del diseño. En el aspecto textil (lo más cercano al universo del vestuario) sin embargo, las escuelas formales enfatizaron la generación de los procesos estructurales, reflejados en las fibras y tejidos, pero no tan avocados a la producción de piezas de vestuario.

Diseño de vestuario es la conjunción de varios conceptos. En su nivel fundamental “*Diseño*” el cual es referido a actividades y prácticas de pensamiento prospectivo, creativo y crítico los cuales son asociados a la resolución de problemáticas, surgidas de las necesidades humanas en diferentes niveles, cuyo producto es dirigido a los usos humanos. Y en su nivel de complementación lo específico del “*Vestuario*”, cuyo enfoque de conocimiento se centra en la indumentaria que porta y el cuerpo humano.

En el diseño de vestuario, la enseñanza y el aprendizaje serpentean entre la teoría y la práctica, y a su vez los conocimientos aplicados y la prospectiva. Las ventajas que presenta pasar de un modelo analítico a una muestra prototípica en muy poco tiempo, como piezas muy cercanas a la realidad (forma, material, uso) le dan a los ejercicios y talleres de diseño de vestuario un plus, respecto a la lectura del tiempo. En estos escenarios “talleres”, es en donde las disciplinas del diseño se confrontan y reflexionan, se ejercitan en la creatividad, proponen y actúan, es por excelencia el espacio que caracteriza al pensamiento de diseñador: Dinámica y materialización. Páginas pares y en las impares por motivos de impresión. La información del pie de página será actualizada cuando el artículo esté maquetado.

Caso de estudio

El presente análisis sobre la situación metodológica, didáctica y pedagógica de los *talleres de proyectos* del Programa de Diseño de Vestuario / TPDV de la Universidad San Buenaventura de Cali / USB –Cali, es un aporte para develar el cuerpo conceptual y la realidad de sus procesos de enseñanza y aprendizaje. Incluye el levantamiento y lectura crítica de la situación actual, en particular sobre la práctica de los *talleres de proyectos* como ejes para la formación integral de los estudiantes, para contrastarla con el planteamiento ideal que reposa en los documentos fundacionales del Programa y para identificarlos aspectos formativos asociados a los temas de Vestuario como un campo con características teóricas y prácticas específicas y su posicionamiento en relación con la base epistemológica disciplinaria general del Diseño.

Se busca, así, establecer una estructura determinada, sus fines específicos de resolución proyectiva, los objetivos que cumple y los aspectos del aprendizaje donde se integren la creatividad y demás dimensiones del ejercicio de diseñar tales como: La prospectiva, la recursividad y el desarrollo técnico, cómo base para aplicar y desarrollar metódicas integrales en los proyectos y procesos de Diseño de Vestuario –desde la concepción hasta la producción de prendas y accesorios para el vestuario humano–, que les permitan a los diseñadores egresados de la USB- Cali aplicar su ingenio al desarrollar las competencias, conocimientos y aptitudes que los TPDV busca formar. Es importante acotar que dadas las características del contexto Universidad se tomaran en cuenta tópicos de la educación y pedagogía general, procurando no leer solo la línea que dan los aspectos específicos de la educación en diseño.

Eje de la formación USB-Cali: la estructura integradora, el emprendimiento y el desarrollo humano

Emprender, es iniciar un camino en donde la persona busca vivir a partir de su propio trabajo. Esto denota las características de una autonomía. Desde este enfoque, la validación de las competencias y la pasión de un sujeto por llevar a cabo un proceso, es el aporte fundamental para su formación. Al

hacer fortalecimiento de las capacidades del ser humano, se va haciendo la conformación de las competencias generales y específicas para ser y hacer en sociedad.

Pensar, razonar y actuar centrado en las oportunidades es lo que da la forma al emprendimiento. De este modo y en concordancia, la suma de relaciones y variables del entorno son las que hacen del emprendedor, un visionario que trabaja sobre su motivación y la de otros para generar unas relaciones y oportunidades. Una relación importante, y relevante para la conformación de un perfil de emprendedor, es la sensibilidad hacia sus semejantes, ya sea por el interés de ofrecer productos o servicios para su bienestar y/o hacerlos partes de sus procesos de desarrollo generando empleo y oportunidades para los demás.

Esto supone también, la continua y convencida toma de riesgos, un convencimiento por el trabajo en equipo y una altísima tolerancia a los niveles fluctuantes de cambios, actividades y resultados. Esto hacer que su proceso de formación tenga altos componentes de creatividad, flexibilidad y adaptación. La formación humanista, también sienta sus bases tanto en la credibilidad y apoyo a la persona que se forma, así como al reconocimiento del otro.

El PEB⁴ (Universidad San Buenaventura, 2010) de la Universidad San Buenaventura, plantea una estructura integradora que está conformada por núcleos conceptuales y elementos de formación institucional, haciendo particulares sus programas de formación. Aquí los componentes de análisis y expresión científica junto con los componentes de orden institucional, herramientas lingüísticas, las tecnologías de la información y la comunicación, los núcleos conceptuales, sumado al componente para la formación y el desarrollo humano alimentan la pedagogía Franciscana en la cual la persona y su relación con lo cotidiano, una dialógica fraterna y lo creativo es la esencia del proceso constante para la viabilidad del desarrollo humano y su formación.

Estas cualidades, están en el individuo por consiguiente una permanente búsqueda y reconocimiento de sus valores, deseos, necesidades y motivaciones es lo que propende el esquema formativo humanista. Desde este, la persona se reconoce como un sujeto con una forma de pensar, sentir y actuar específico. El desarrollo humano integral procura la construcción de conocimientos así como la propensión por la expansión de las actitudes y valores que conforman a cada persona. Según el PNUD⁵ : “El desarrollo humano comparte una visión común con los derechos humanos. La meta es la libertad humana. Las personas deben ser libres de realizar sus opciones y participar en las decisiones que afectan sus vidas.

El desarrollo humano y los derechos humanos se refuerzan mutuamente, ayudando afianzar el bienestar y la dignidad de todas las personas, construyendo el respeto por sí mismos y el respeto por los demás.”, por lo cual el sistema de educativo debe permitir ser soporte para esto, haciendo la asignación de responsabilidades, procurando la autonomía y la independencia, trazando un plan de refuerzo positivo para los aciertos así como el reconocimiento de lo que es negativo, permitir y procurar la constante relación de diferentes tipos de información y finalmente generando metodologías pedagógicas y didácticas en donde el conocimiento sea generado a partir del pensar, el inducir, el analizar el deducir y el sintetizar.

Permitiendo un paralelo entre lo que es conocimiento y capacidades como elementos indispensables para el desarrollo, D.A. Arteaga sugiere que:

La generación de conocimientos y habilidades para desempeñarse en la economía nacional y mundial es importante y necesaria para generar riquezas, pero existen otras capacidades, destrezas y conocimientos que nos realizan como seres humanos, que van mucho más allá del ámbito económico, esas son las capacidades humanas que hacen posible que cada persona pueda elegir un tipo de vida valioso para sí, son las capacidades que llegan a concretar la posibilidad de la elección de las personas. (Arteaga, 2010, p.51)

⁴ PEB: Proyecto educativo Bonaventuriano.

⁵ PNUD: Programa de las Naciones Unidas para el desarrollo.

La autonomía y la independencia son características básicas para el emprendimiento. El emprender es un camino, el cual el sujeto recorre buscando vivir y subsistir a partir de su propio trabajo. Para esto, el contexto ha de ofrecer al sujeto una plataforma en donde la educación sea la organización que permita escalar y proyectar a esa persona. Las cualidades de una persona emprendedora se reconocen en su: Capacidad para sobrellevar la presión, el impulso y la voluntad, el potencial de gestionar mucha y variada información, la actitud creativa desde la cual no busca el seguimiento de pautas preestablecidas repitiéndolas como un modelo, la resistencia a la frustración y al fracaso pero sobre todo la confianza en sí mismo.

Para A. Sen:

La educación hace que la persona sea más eficiente en la producción de bienes, es claro que hay un mejoramiento del capital humano. Este mejoramiento puede agregar valor a la producción de la economía y aumentar el ingreso de la persona que ha sido educada. (...) La perspectiva más amplia de la capacidad humana puede abarcar – y valorar- estas funciones adicionales. Las dos perspectivas están entonces, íntimamente relacionadas aunque sean distintas. (Sen Kumar, 1998, pp. 69-70)

La relación entre las capacidades y los conocimientos fortalecen diferentes escenarios en los que la persona de desenvuelve, en este caso la Universidad como el escenario en donde el nivel terciario de formación hace la sucesiva complementación a lo que previamente fue abordada por el sujeto en su devenir formativo.

Los contextos de apropiación del conocimiento, no solo están encerrados en la educación formal por lo cual las influencias del entorno y las personas, hacen que la relación entre los gustos y las necesidades desemboquen en la idea de un proyecto de vida emprendedor. Oficios y profesiones son producidos por el medio acorde en sus necesidades y características políticas y económicas, y de manera colectiva se convierten en referente para las siguientes generaciones. En el caso del diseño de vestuario, se hace evidente la influencia de los factores de producción a escala, llevadas a cabo por los oficios de costura y modistería que se fueron generando en el contexto Colombiano con mayor emergencia desde que la emigración a las ciudades obligando a generar una economía de escala.

Mucho del conocimiento de estos oficios fueron llevados a cabo fuera de la formalidad de la escuela, y transmitidos de generación en generación, de padres a hijos. Con la formalidad que obligó a algunos oficios ser parte de la conformación de algunas profesiones – como es el caso de los oficios referentes al área textil y al área de transformación y generación de vestuario- , se empezó a modelar dentro de este espectro la inclusión de aprendizajes formales los cuales preparaban a las personas para un “oficio profesionalizado” llevando de la mano el desarrollo de un capital permeado claramente por una economía de escala, en la cual la producción está concentrada a un nivel industrial y se hace necesario mayor especialidad en los conocimientos y un desarrollo más amplio en los espectros que permitan tanto la innovación así como la detección de las necesidades para un mercado. La división del trabajo y la especialización del conocimiento llevo también a la especialización de las industrias y las empresas, en muy poco tiempo el PIB⁶ fue impactado fuertemente por la producción en diferentes niveles, siendo el desarrollo textil y de confección un área que genero muchos campos de acción. La investigación, el diseño, la producción y la gestión se han ido convirtiendo en universos que están divididos y complementados formando redes de trabajo interrelacionado. Desde esta coyuntura nace con más fuerza la figura del emprendedor que como un actor principal, toma del entorno y las características del contexto las necesidades potenciales permitiendo que sus ideas sean los actos generadores para la creación de nuevas organizaciones, trabajando sobre la motivación de otros para la generación de nuevas relaciones.

Es importante que desde los escenarios institucionales universitarios en donde se manifieste el emprendimiento, poner en práctica mecanismos para su reconocimiento y afianzamiento. Actividades académicas, actividades culturales, actividades empresariales, propuestas para el mejoramiento del entorno y proyectos sociales son los escenarios en donde las didácticas y el aspecto relacional de

⁶ PIB: Producto interno bruto.

docentes y estudiantes ayudaran a fomentar de manera gradual el desarrollo de la persona, del creativo y del emprendedor. Desde el aspecto temporal, el programa de Diseño de Vestuario de la USB-Cali contiene en su tejido epistemológico, curricular y de propósito la formación para el emprendimiento, teniendo a la fecha cerca de 10 Cohortes amparadas por este perfil.

Revisión documental del planteamiento de la carrera de Diseño de Vestuario en la USB Cali: marco legal como antecedente

En el marco de la legislación provista por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, y por medio de la resolución 3463 de 2003, fueron definidas las características específicas de calidad y oferta para los programas profesionales de diseño en el país.

Dentro de estas las consideraciones de Denominación, aspectos curriculares y registro se enfatiza en las características que deben tener presentes los desarrollos de programas profesionales de diseño. Desde este punto, es la primera vez que el Diseño de Vestuario se valida como una especialidad del diseño, y se confirma su conformación como programa profesional. Esto permitió planificar a partir de las necesidades del contexto y la validación de las características legislativas la configuración específica del programa de Diseño de Vestuario, en la Universidad San Buenaventura de Cali. Las características específicas, según lo que reposa en los documentos institucionales⁷ sobre lo que el medio demandaba, más la experiencia previa de programas profesionales de diseño industrial y técnicos en diseño de modas, permitió elaborar un mapa curricular ambicioso y viable. Considerando el Art.2, punto 3 de la resolución 3463 de 2003 (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2003), el cual comprende la búsqueda del logro de la formación integral del Diseñador, y sus saberes mínimos los cuales clasifica en áreas de formación del saber y la práctica. Dentro de esta conformación curricular, se encuentra la definición específica e identitaria del programa. Dentro de este sus numerales nos presentan la siguiente información acerca de la identidad de los componentes⁸, los cuales no presentan una jerarquía específica pero que si alimentan en mayor medida el componente de Proyectos, en donde se llevan a cabo los Talleres de Proyectos. A continuación una breve explicación de cada componente:

- *Componente de la teoría e historia del diseño:* Comprende las teorías e historias del diseño, sus relaciones, orígenes y aplicaciones. La filosofía, las ciencias sociales y la estética son los elementos fundamentales. Todo esto busca sensibilizar al estudiante en la comprensión y apreciación del patrimonio cultural, objetual y visual de la sociedad.
- *Componente funcional-operativo:* Orientado a la formación de competencias necesarias para proyectar la usabilidad, la interacción de los productos con el ser humano. Esto contempla sus aspectos sensoriales, corporales, emotivos y valorativos.
- *Componente humanístico:* Desde este se busca la sensibilización del estudiante en las dimensiones físicas, culturales, estéticas, éticas sociales y económicas del ser humano.
- *Componente tecnológico:* Este componente está centrado en las formación del estudiantes en las teorías y principios de las tecnologías disponibles, las propiedades y significados de los materiales, las normativas respecto a la salud, protección, confort, etc.; todo esto enmarcado por el respeto al medio ambiente y a la promoción del desarrollo humano sostenible.
- *Componente Representativas:* Este componente incluye la formación en lenguajes y lenguas. Esto implica tanto la formación de la capacidad de expresión de las funciones indicativas y simbólicas de las formas tales como dibujos y planos, así como de las capacidades de expresión verbal, escrita y en otro idiomas.
- *Componente de gestión:* El cual está orientado a desarrollar las habilidades para orientar, articular, integrar y promover la disciplina en el contexto productivo, empresarial e institucional. La capacidad de gerencial, es el punto más fuerte, lo que permite ser exitoso

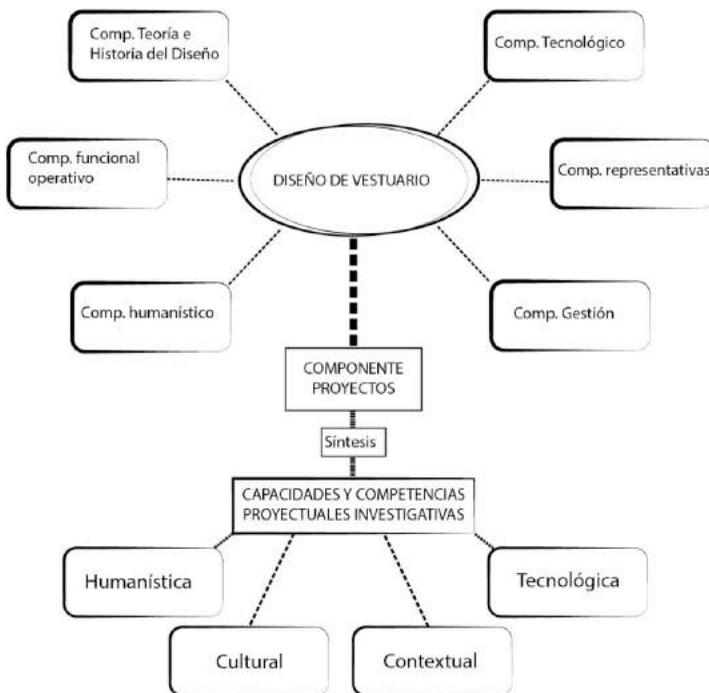
⁷ Registro Calificado (2012) Programa de Diseño de Vestuario – Universidad San Buenaventura de Cali.

⁸ Fig.1: Componentes Programa Diseño de Vestuario USB-Cali.

cuando se reconoce y maneja los aspectos sociopolíticos, económicos, legales, normativos, organizacionales y productivos.

- *Componente proyectos:* Este como eje central de la formación, es en sí un espacio donde se sintetizan los demás componentes del saber y de la formación, lo cual hace que sea indispensable que esté presente en todos los niveles del programa. La gran variedad de información humanística, cultural, contextual, tecnológica, deontológica y demás específicas a la especialidad debe ser sintetizada, por lo cual el “proyecto” como oportunidad de generación del pensamiento de síntesis, crítico y analíticos, permiten una simbiosis con lo creativo y la formalización material. Este componente también permite el afianzar las capacidades comunicativas, las puestas en escena y la materialización.

Figura 1: Componentes programa Diseño de Vestuario USB-Cali



Comp.: Componente

Fuente: Documento de registro calificado programa Diseño de Vestuario Universidad San Buenaventura Cali, 2012.

La resolución permite a la institución definir los énfasis de aplicación profesional del programa, lo cual de manera constante de las necesidades del contexto y el perfil de institución sobre las cuales fue planteado el programa y plan de estudios.

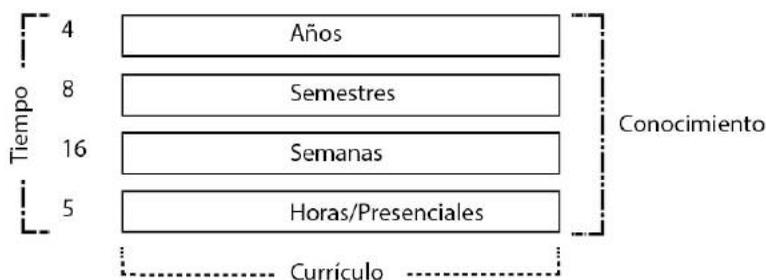
Desde este punto, la Universidad San Buenaventura de Cali, acogiendo lo establecido por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia en la Resolución 3463 de 2003, sumado al potencial de desarrollo industrial y productivo del Suroccidente Colombiano y la necesidad de formación de profesionales idóneos para el diseño y el desarrollo de vestuario, hizo el planteamiento del Programa de Diseño de Vestuario.

Para este fin, se amparó en las características específicas de los componentes listados y baso su plan curricular en esta estructura.

El plan de estudios del programa de diseño de vestuario de la Universidad San Buenaventura de Cali, es desarrollado en 8 semestres. Durante este lapso, tres (3) núcleos, ocho (8) componentes y 144 asignaturas se llevan a cabo. Estos se llevan a cabo de manera paralela a través de organizacio-

nes temáticas verticales y que van complementando la formación de modo transversal y se desarrollan en seis (6) talleres de proyectos.⁹

Figura 2: Línea de tiempo/talleres



Fuente: Elaboración propia, 2014.

Núcleos de Formación

Los núcleos de formación definen las pertinencias relacionales de las asignaturas y los componentes. A su vez enmarcan los procesos de formación, correspondiendo a las inquietudes acerca de la correspondencia temática, los objetivos de relación e interacción entre los conocimientos y sus aplicaciones. Desde este punto se puede reconocer a los núcleos como los elementos que estructuran de manera conceptual y operativa el currículo del programa, determinando las estrategias espacio-temporales para la enseñanza y el aprendizaje. El programa de Diseño de Vestuario está compuesto por los siguientes núcleos¹⁰:

- Núcleo fundamental: Esta presente a todo lo largo de la carrera, teniendo como énfasis los primeros cuatro (4) semestres, estableciendo las estructuras de relación y consolidación para el entendimiento del diseño de vestuario y su propósito. A su vez, es el núcleo en el cual se vigoriza la formación persona, existencial y humana del estudiante, respecto a sus experiencias previas y actuales, y su visión de futuro. También es relevante la comprensión y aprehensión de los contextos en los que se desarrolla la disciplina, preparando al estudiante para el siguiente núcleo. Cuenta también con los siguientes niveles de fundamentación:
 - La fundamentación científica y artística es fundamental y es un elemento fuerte del núcleo; esta fundamentación permite afianzar los procesos mentales para la lectura, la indagación, el razonamiento y las habilidades comunicativas en diferentes niveles. Finalmente persigue el desarrollo de las competencias cognitivas simples, visibles por medio de la ubicación, la observación, la percepción, la interpretación, la descripción y la valoración.
 - La fundamentación profesional, la cual hace referencia a las bases disciplinarias e interdisciplinarias de la profesión, y a lo general del área del conocimiento que desarrolla la disciplina. Lo principal es el acercamiento a los conceptos y métodos de reconocimiento del objeto de estudio, Busca el desarrollo de las competencias cognitivas simples: Organización, integración y proposición.
 - La fundamentación Bonaventuriana, encargada de hacer la referenciación disciplinar e interdisciplinar de carácter humanístico. Concentra la identidad Bonaventuriana y la filosofía institucional. Estimula el desarrollo humano y social de los estudiantes mediado por las relaciones con los demás. Desarrolla las competencias cognitivas simples: Integración, análisis y valoración.

⁹ Fig.2: Línea del Tiempo /Talleres.

¹⁰ Fig. 3: Núcleos de formación Programa Diseño de Vestuario USB-Cali.

Finalmente la intencionalidad formativa del Núcleo de fundamentación busca:

- La sensibilización frente al entorno
- La sensibilización artística y estética y
- El aprendizaje y práctica reflexiva.
- Núcleo Profesional: Esta presente durante toda la carrera, pero tiene mayor énfasis en los semestres quinto a octavo (5 a 8). Está compuesto por las asignaturas disciplinares e interdisciplinares que permiten la conformación de la estructura conceptual básica propia de la profesión. La investigación es el centro del proceso, y como unos hechos posibles y transformados de los contextos en los que el diseñador impacta a través de las siguientes variables.
 - Las redes conceptuales
 - El conocimiento del contexto
 - Acceso a la experiencia, procedimientos, instrumentos y técnicas, empleados para dar soluciones desde la disciplina y la profesión

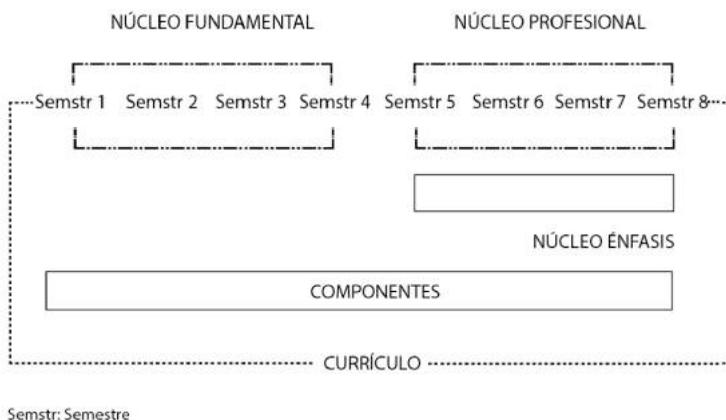
Es el espacio en donde el estudiante configura la visión totalizada del diseño y el vestuario, que le permitirá generar su propio entramado conceptual, metodológico y de comprensión de su hacer como profesional. En este núcleo se pretende el desarrollo de las siguientes competencias:

Competencias formativas complejas: Reconocimiento de las problemáticas del contexto, la capacidad analítica e investigativa, la reflexión crítica, la capacidad propositiva, resolutive y de acción crítica proyectual, la capacidad de comunicación y argumentación.

Competencias socio-afectivas: Interacción, trabajo en equipo, autonomía, valoración, interdisciplinariedad y participación.

- Núcleo de énfasis: Presente en todo lo largo de la carrera pero con mayor énfasis en los dos últimos semestres (7 y 8), sobre todo en las asignaturas de Proyecto de grado y práctica profesional. También está presente en los últimos cuatro semestres (5 a 8) en la relación con la estructura interdisciplinar fundamental en el perfil y en el currículo. Se pretende hacer la síntesis y la evaluación de los conocimientos adquiridos en cada nivel, evaluando sus alcances y logros en la asimilación de los aprendizajes específicos de diseño de vestuario. Así mismo evalúa la pertinencia de los conocimientos adquiridos en su aplicación social y cultural, y la evaluación de la madurez personal alcanzada por el estudiante. La intencionalidad formativa es la del posicionamiento, valoración y selección practico-académica de lo personal a lo proyectivo. Este núcleo busca desarrollar las siguientes competencias:
 - Competencias formativas complejas: Competencia interpretativa, competencia argumentativa competencia propositiva y competencia proyectual.
 - Competencias laborales: Liderazgo, integración profesional, síntesis e interdisciplinariedad.

Figura 3: Núcleos de formación Programa de Diseño de vestuario USB-Cali



Semstr: Semestre

Fuente: *Elaboración propia, 2014.*

Asignaturas

Estas se entienden como las unidades mínimas en donde se organizan los contenidos. Es la suma seleccionada de disciplinas, que se ordenan y concatenan según la complejidad y la jerarquía. En si están organizadas en líneas temáticas, dirigidas a la complejidad específica del nivel en donde la relación de variables permita afianzar tanto los objetivos de aprendizaje, como los fines propios de la teoría y la práctica para el Diseño de vestuario.

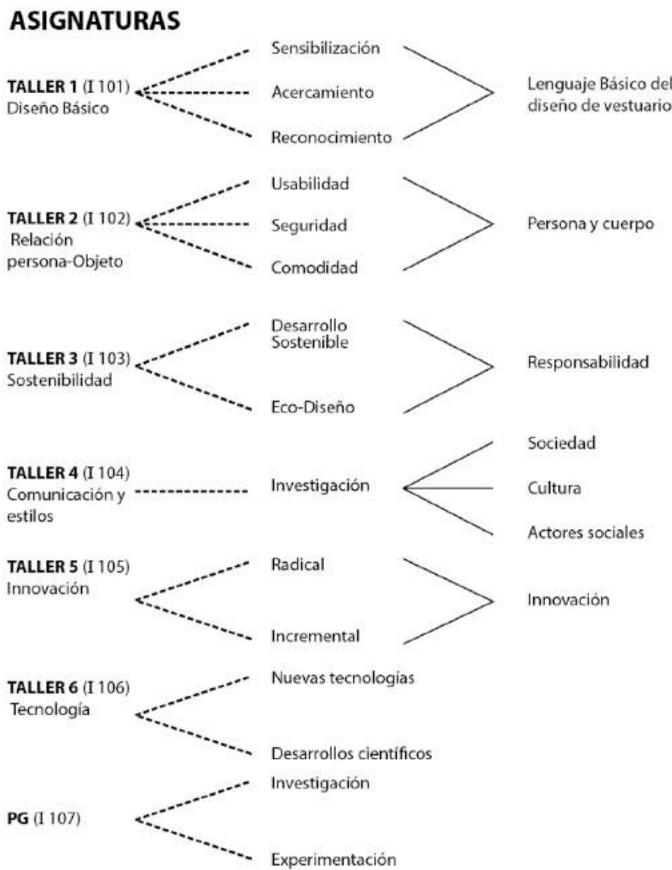
Dentro de esto el marco referencial esta guiado principalmente por los componentes, los cuales hacen el eje temático y progresivo sobre los contenidos y materias específicas de las asignaturas. Dentro de esto podemos encontrar el siguiente inventario dentro de la columna vertebral del proceso de formación, el cual es el componente de Proyectos¹¹

- Taller de proyectos 1 (Diseño Básico): Primer acercamiento al desarrollo de la idea general de vestir el cuerpo, con la relación sensible con materiales y contextos por medio del lenguaje básico de la forma.
- Taller de proyectos 2 (Relación persona-objeto): Es el escenario donde se plantean las nociones básicas en las relaciones entre las personas y los objetos, teniendo como primer componente la función que debe cumplir el vestuario. El foco de este taller es el factor humano.
- Taller de proyectos 3 (Sostenibilidad): Plataforma para el reconocimiento de la responsabilidad de los actos y productos del diseño. Sobre esto la comprensión de medios y procesos de producción, usos y mantenimiento es el eje de la relación de las personas con el ambiente.
- Taller de proyectos 4 (Comunicación y estilos): La sociedad y la cultura son los puntos de fuga en los cuales se basa la reflexión de este escenario. Los actores sociales y sus mensajes implícitos, deben hacerse manifiestos por medio de la rigurosa observación, investigación y documentación.
- Taller de proyectos 5 (Innovación): Los esquemas de cambio y adaptación del vestir y la moda, son el centro de reflexión de este taller. Sobre esto el conocimiento profundo del consumidor y sus entornos permitirá hacer las reflexiones y propuestas pertinentes.
- Taller de proyectos 6 (Tecnología): La tecnología como suma de conocimientos, determina los usos y escenarios presentes y futuros del vestuario. Este escenario ofrece la visión general de la determinación e inclusión de los procesos tecnológicos en la generación de vestuario y los nuevos materiales.
- Proyecto de Grado: La complejidad de un proyecto que sume las diversas perspectivas y conocimientos dados en los talleres previos, es el objetivo central de esta asignatura. Desde este punto la importancia del aprendizaje significativo, en donde la postura propia se haga visible y brinde nuevas perspectivas a las problemáticas del vestuario.
- Práctica Profesional: Es el ejercicio profesional, como parte de la formación académica en un entorno social y productivo. Para tal fin el programa ofrece cuatro alternativas:
 - Vinculación laboral a una organización del gremio
 - Practica Investigativa
 - Practica Social
 - Creación de Empresa

Estos se complementan con los componentes de: Gestión, Historia y Teoría Representativo, Tecnológico, Arte y estética y Funcional operativo. Todos estos elementos en conjunción hacen la conformación de la estructura para la formación del Diseñador de vestuario en la Universidad San Buenaventura de Cali. Dentro de esto la influencia de los contenidos y el direccionamiento específico para el trabajo interdisciplinar, de emprendimiento y humanista como argumento inicial para la formación de un perfil de Diseñador de vestuario, acorde con las necesidades del contexto, y con la prospectiva necesaria para lo porvenir.

¹¹ Fig. 4. Asignaturas Programa Diseño de Vestuario USB-Cali.

Figura 4: Asignaturas Programa de Diseño de vestuario USB-Cali



Fuente: Elaboración propia, 2014.

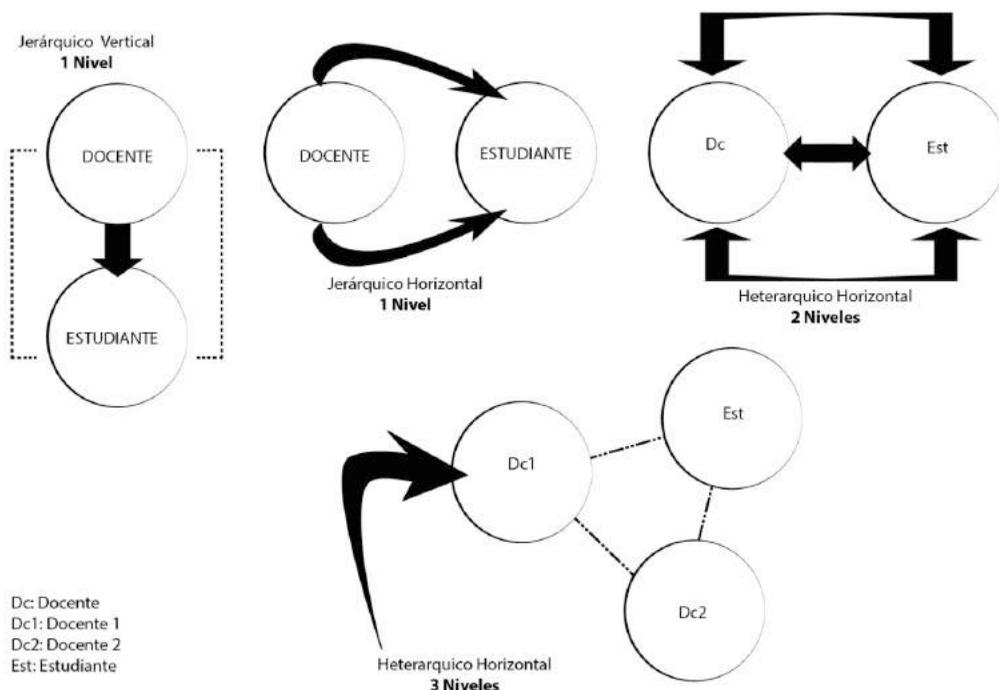
Configuradores del proceso de enseñanza y aprendizaje en los talleres de Diseño de Vestuario

Paradigmas de la enseñanza-aprendizaje

Dentro de los esquemas que administran los procesos de enseñanza y aprendizaje, se encuentran diversas alineaciones que como proceso dan resultados específicos. Si bien hemos visto como diversas disciplinas sirven al diseño, es importante acotar que su aporte no solo radica en sus conocimientos sino en sus metodologías y didácticas. Las alineaciones¹² permiten reconocer en un escenario (aula) las posiciones y disposiciones de poder que están implícitas en ellas. La generación del conocimiento, es permeado por estas alineaciones, y con ellas el reconocimiento de tipos específicos de aprendizajes, primando para los talleres de Diseño el denominado Aprendizaje significativo.

¹² Fig.5 : Alineaciones en los TDPV - Programa Diseño de Vestuario USB-Cali

Figura 5: Alineaciones en los TDPV-Programa Diseño de Vestuario USB-Cali



Fuente: *Elaboración propia, 2014.*

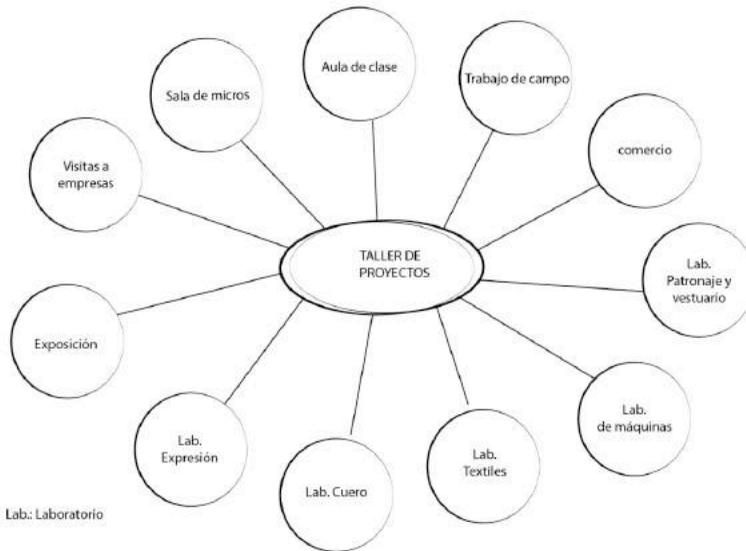
Docentes y estudiantes se concentran y disponen de manera espacial y a partir de esto se disponen tanto las interacciones como las interrelaciones. La primera (interacción) es entendida como el proceso por el cual hay un flujo de información en por lo menos una dirección. La interrelación, es el espectro sobre el cual la información se codifica en varios frentes, y sobre los cuales los aspectos emocionales, motivacionales, de empatía y de acción se ven claramente especificados. Los esquemas tradicionales de enseñanza y aprendizaje nos muestran una alineación Jerárquica vertical en donde se muestra solo 1 nivel de interacción. Esta tipología clásica, se visibiliza en las clases magistrales, en donde la información que es generada por el docente se entrega a un grupo amplio de personas, existiendo eventualmente una retroalimentación puntual. En este caso el conocimiento está concentrado en el Docente. Por otro lado se encuentra la alineación Jerárquica Horizontal, en donde el docente sigue ocupando un lugar principal, pero por disposición espacial y numérica existe un esbozo de interrelación a partir de una interacción más nivelada. La conformación clásica referente a los Talleres de Diseño, nos muestra una alineación Heterarquica Horizontal en donde el dialogo se presenta en dos niveles y el esquema de “poder” se concentra en tanto en el Docente como en el estudiante. Es importante mencionar, que si bien se encuentran estos dos actores en la misma línea, el Docente es quién aporta la experticia y la guía específica para los proyectos, y la noción de Construcción de conocimiento es un hecho conjunto. La propuesta que presenta el PDV de la USB-Cali¹³ para las practicas didácticas y pedagógicas de los talleres, muestran a dos docentes en acción y un sujeto estudiante en interrelación. La alineación Heterarquica horizontal en 3 niveles nos muestra una dinámica constante para la construcción del conocimiento. En esta los aportes que se dan a modo de retroalimentación, se direccionan a más de un nivel. En esto se visibiliza la importancia del dialogo como eje central de la comunicación.

¹³ PDVUSB-Cali : Programa de Diseño de Vestuario Universidad San Buenaventura Cali.

Escenarios, dinámicas y relaciones/ Formatos de aprendizaje¹⁴

Los escenarios de aprendizaje representan también elementos indiscutibles para la construcción y gestión del conocimiento. Los diversos formatos en los cuales se presta la actividad enseñanza/aprendizaje permiten que las vivencias, la práctica, y la experimentación alimente de manera constante la generación de nuevo conocimiento.

Figura 6: Formatos y escenarios de aprendizaje de los TDPV-Programa Diseño de Vestuario USB-Cali



Fuente: Documento de registro calificado programa Diseño de Vestuario Universidad San Buenaventura Cali, 2012.

Los escenarios establecidos para el acto educativo que se liga en los Talleres de Proyectos están establecidos con las siguientes características¹⁵.

- Aula de clase: Con ayudas tecnológicas para presentaciones multimedia, ya que la sensibilización y utilización de todos los sentidos es clave en el diseño.
- Trabajos de campo: Los proyectos de diseño, se abordan siempre desde un problema real del ser humano; por eso el estudiante debe hacer investigaciones en la ciudad constantemente, por medio de registros fotográficos, encuestas, entrevistas, entre otros.
- Comercio: Para el desarrollo de sus diseños, el estudiante debe hacer una búsqueda de los insumos adecuados o, en algunos casos, trabajar en talleres en donde pueda desarrollarlos, utilizando maquinaria especializada. Mediante la búsqueda en la oferta comercial de materiales, el estudiante se va familiarizando con la oferta de materiales que puede utilizar.
- Laboratorio de patronaje y vestuario: Este espacio será el sitio en donde el estudiante pasará la mayor parte del tiempo de sus clases prácticas por estar adecuado con mobiliario especial para el diseño y trabajo manual. El espacio tiene maniqués que le permiten interactuar con la forma humana para el desarrollo de sus proyectos.
- Laboratorio de Máquinas: Es el espacio está destinado a la confección de prendas de vestir desarrolladas por el estudiante durante todo el semestre. Aquí hace realidad sus diseños en horas de clase presencial o en tiempo de trabajo autónomo.

¹⁴ Fig.6 : Formatos y escenarios de aprendizaje.

¹⁵ Información extraída del documento de Registro Calificado pp.90.

- Laboratorio de Textiles: Es un espacio que cuenta con los equipos necesarios para simular procesos textiles, pruebas para la elaboración de modelos, prototipos y colecciones que debe presentar en sus asignaturas.
- Laboratorio de Cuero: Es un espacio que cuenta con los equipos necesarios para simular procesos productivos y de diseño en cuero, calzado y marroquinería. El estudiante tiene la oportunidad de realizar pruebas para la elaboración de modelos, prototipos y colecciones que debe presentar en sus asignaturas.
- Laboratorio de Expresión: Es un espacio que cuenta con los equipos necesarios para desarrollar habilidades en expresión gráfica bidimensional y tridimensional.
- Exposiciones: Todos los trabajos de los Talleres deben ser exhibidos a manera de exposición, en lugares escogidos por los estudiantes, previamente aprobados por el docente, dentro o fuera de la universidad. La propuesta apunta a que estos trabajos sean apreciados por diferentes personas por fuera de la academia.
- Visitas a empresas: En algunos casos, dependiendo del tema del curso, se planearán visitas a empresas del sector, en donde el estudiante puede confrontar la realidad con la teoría.
- Salas de Micros: En ellas el estudiante encuentra el apoyo digital, en sistemas operativos, comunicaciones y tecnología necesaria para las presentaciones de sus proyectos.

Trabajo por proyectos / actividad proyectual: enfoques y estrategias didácticas “fuertes”, como base de los procesos de Diseño

A partir de lo antes tratado, es necesario hacer referencia a la didáctica centrada en los denominados métodos activos y a la organización de los currículos por proyectos de trabajo. Aquí es donde la interacción de los elementos que componen la educación – Valores y propósitos de largo alcance - con los elementos del aprendizaje – situaciones, conceptos y valores de comprensión y aplicación a corto plazo - está en constante dinámica, y en los cuales el docente funge de observador y guía. En estos métodos, el aprendizaje solo llega a través de la experiencia y a través de la motivación de encontrar el conocimiento. Finkel, Sugiere que:

Ningún pensamiento, ninguna idea pueden ser transmitidos como una idea, de una persona a otra. (Finkel, 2008, p. 20)

Desde el aspecto pedagógico de la educación surgen diferentes didácticas y metodologías. Una de ellas es el trabajo por proyectos el cuál surge como una nueva y relativamente reciente apuesta para resignificar las relaciones pedagógicas, a partir de la indagación y del diálogo como elementos esenciales de la relación académica en diferentes niveles del sistema educativo. Con una larga tradición en la historia de la educación el trabajo por proyectos se ha extendido, enriquecido y consolidado dentro de la estructura de los programas académicos en distintas disciplinas que se permiten incluir los conceptos constructivistas y aunque ya hacía parte de los métodos utilizados tradicionalmente en el campo del Diseño, se fue institucionalizando como una práctica inherente al modo proyectual propio de los trabajos de diseño. Es conveniente diferenciar, que la noción general del trabajo por proyectos es una metodología que se establece en el aula para definir los alcances de un planteamiento, y el pensamiento proyectual, es el eje articulador de los procesos y metodías del diseñador. Es probable que las experiencias previas de las escuelas de arte y diseño establecidas a principios del S.XX hayan sido los inspiradores para los teóricos constructivistas. En este sentido es importante recuperar las prácticas que realizan docentes y estudiantes.

Finkel a través de la propuesta de incentivar el aprendizaje por medio de la motivación y activación de un enunciado clave dado por el Docente, desde lo cual se da un insumo suficiente para que los estudiantes aprendan y se inquieten por hacer la búsqueda del conocimiento en profundidad. El autor ofrece numerosos ejemplos de cómo trabajar en clase intentando generar una gran motivación en el docente. De manera más puntual y centrada en el tema del trabajo por proyectos los docentes de la Universitat de Barcelona Fernando Hernández y Monserrat Ventura, nos inducen de

manera sistemática a ese tipo de trabajo no solo como una estrategia para organizar los conocimientos escolares en una propuesta curricular, sino como la presentación de un enfoque constructivo del aprendizaje y la enseñanza real, pues se ejecutaron como proyecto educativo en un tiempo extenso en la escuela Pompeu Fabra de Barcelona (Hernández y Monserrat, 2008).

En este sentido, es necesario precisar, frente a las prácticas convencionales utilizadas en los procesos de formación en Diseño que han incluido siempre la estructura del trabajo por proyectos, es decir con base en el desarrollo de proyectos puntuales para resolver problemas / casos de Diseño, cuál es el aporte concreto de las teorías de la educación impulsadas por los constructivistas al desarrollo de una pedagogía o a unas didácticas propias del Diseño. Desde este enfoque los proyectos de diseño aportan elementos a las teorías constructivistas aportando desde la vinculación de una mirada holística los aspectos investigativos, de experimentación, prueba y error desde las dimensiones y conocimientos interdisciplinarios inherentes a la conformación del Diseño. Particularizando en el tema del vestuario, los tópicos acerca de la necesidad de vestirse, los procesos de adquisición de hábitos y costumbres, el uso de los recursos específicos según el contexto, las tendencias y la identidad.

Este aporte desde la educación constructivista complementa el universo epistemológico del Diseño y del área específica del DV¹⁶, permitiendo reconocer los esquemas establecidos desde los enfoques como los de Arts&Crafts, Vjutas y Bauhaus, principalmente con sus usos del taller y el proyecto conocimiento para el ejercicio del trabajo en el aula, hasta las tendencias de hoy. Para desarrollar ‘pensamiento de Diseño’ J. Pericot (1991) dice que “el estudiante debe ser consciente de que él debe organizar, sin trabas metodológicas, su propio proceso de Diseño, confundirse con él y aceptar sus razonamientos, intuiciones y experiencias” (Pericot, 1991), lo que deja abierta la invitación a crear un equilibrio entre lo que dicta la metodología y lo que propone el estudiante como lo esencial para el desarrollo creativo. Los métodos que son aprendidos previamente a la formación profesional especializada, y que se ubican en los niveles básicos de formación muestran a modo de receta, una serie de pasos que han de ser demostrables. Aun en la actualidad se divisa la premisa sobre la cual todo conocimiento debe ser científico¹⁷, en un sentido riguroso de la palabra. Sobre esto la escuela debe hacerse responsable de que el sujeto pueda resolver problemáticas delimitadas en acuerdo con una manera específica para proceder, - método - y llevado a cabo sobre una línea de objetivos específicos y puntuales - metodología-.

Para el diseño, la metodología se propone un enfoque menos rígido y lineal. Para el diseño la divergencia que inicia en un punto de partida, se va haciendo fluctuante y convergente en cada proceso de exploración y búsqueda del propósito del proyecto, esto permite comprender que no hay “fórmulas mágicas” para diseñar, y que la convergencia es la respuesta.

Así, estas concepciones señalan tres potenciales del saber: Utilizar / resolver, re combinar, instrumentalizar la autoformación que definen a quien se cultiva sistémicamente. Al contrastarlas con la identidad profesional del diseñador - algo por establecer-, los objetivos del PDV/USB - Cali y su quehacer como escuela se abre el interrogante sobre si se podrán generalizar estas conclusiones para jóvenes diseñadores de vestuario, teniendo en cuenta el tejido que surge de sus concepciones personales y frente a todo lo que aprenden a través del programa.

Conclusiones

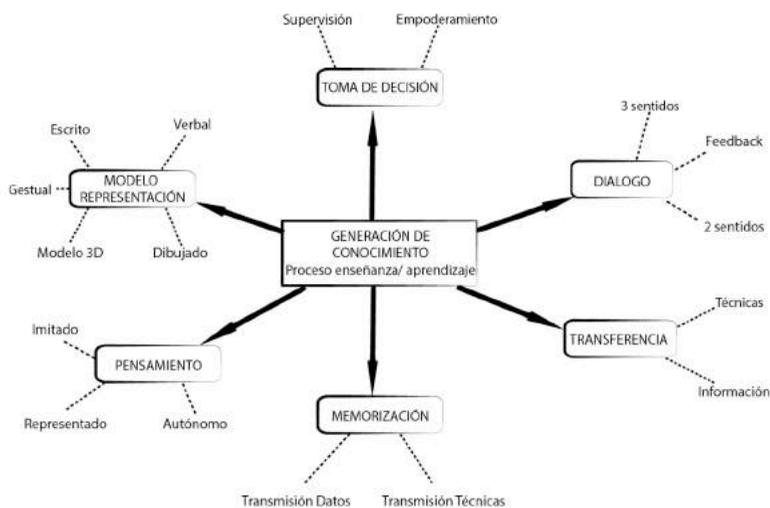
Las relaciones humanas están permeadas por los contextos que acaecen y circunscriben las emociones y las actividades. En los escenarios donde se emerge el sentido de la formación, se evidencian elementos que calan la naturaleza de los actores que se presentan y así como su interrelación e interacción. En el devenir de cada acto educativo van confluyendo tiempos y espacios virtuales y reales, personas pasadas, presentes y futuras, métodos y mecánicas pero sobre todo conexiones que dan la identidad al Ser, al saber y al hacer.¹⁸

¹⁶ DV: Diseño de vestuario.

¹⁷ Científico entendido como lo objetivo y preciso de un proceso y un conocimiento.

¹⁸ Fig. 7 : Generación de conocimiento en los Talleres de Proyectos de vestuario de la USB-Cali.

Figura 7: Generación de conocimiento en los TDPV-Programa Diseño de Vestuario USB-Cali



Fuente: Elaboración propia, 2014.

Este es el punto desde el cual, se reflexiona acerca del devenir Enseñanza/Aprendizaje en los Talleres de proyectos en Diseño de Vestuario, teniendo como referente una profundización en el estado del arte y marco teórico. A su vez, se pone de manifiesto cuales son las relaciones que se mantienen desde el Pensamiento Docente y el pensamiento discente, respecto a su interacción e interrelación y como esto afecta la construcción del conocimiento.

Desde la óptica de la educación, se presuponen los escenarios, y en ellos las actitudes y actividades y a su vez los sujetos se preconiben. Sobre esa escenografía se disponen las jerarquías que son referencias directas a las posiciones interactivas y ubicaciones espaciales que provocan decisiones, acciones específicas. Todas estas variables re-presentan (como en una obra libreteada) a las personas que se encuentran para aprender y enseñar sobre saberes específicos. Así diversas vertientes educativas nos han mostrado posibilidades para estos escenarios de encuentro, con la premisa clara de que es el entorno el que afecta a las personas y que en esta interacción el conocimiento se ha cimenta de una manera o de otra, haciendo construcciones y generando interrelaciones.

Las dinámicas didácticas y pedagógicas del Diseño de vestuario, se han ido generando con la incorporación de las dinámicas proyectuales del diseño, principalmente de las especialidades de Industrial y moda. Sumada a estas bases podemos encontrar también que las diversas teorías y materias que sirven al diseño ya sean de orden científico o artístico, hacen modos específicos sobre la actividad proyectual. Este tejido, genera maneras diversas de enseñar y aprender, sobre lo cual las características y perfiles tanto de los docentes y estudiantes deben estar en concordancia con un pensamiento abierto, y con capacidad de síntesis.

Haciendo mención de las personas que participan en los procesos, y que son los actores de las comunidades de sentido, hay que distinguir tanto los diversos orígenes disciplinarios como las aspiraciones y potencialidades. Estas complejidades en relación sumadas a los parámetros epistemológicos y facticos de la formación de la profesión, el escenario universitario y la figura de taller como tal nos darán las pautas para reconocer como es la conformación para la construcción de conocimiento en los talleres de proyectos de diseño de vestuario. En esto la figura del emprendimiento, la cual está ligada a sus procesos de abordar y construir el conocimiento permite visualizar que la formación que se recibe, las experiencias que se crean y las ideas que se desarrollan serán la base para que los profesionales de Diseño de vestuario auto gestionen su desenvolvimiento personal y desarrollo profesional.

Las normativas que desde lo académico dan al verbo Diseñar, escenarios específicos, finalidades y acciones, condicionan tanto el hacer en su cómo, cuándo y para qué, y el saber cómo un manto que corporiza lo creado. Desde este punto se generan las consonancias y disonancias, respecto a las didácticas y metodologías, sobre todo afectando a los estudiantes (discentes) que son los que van avanzando por el camino de su formación con multiplicidad de opciones y miradas del hacer y el saber para el diseño. Es vital hacer la relación entre lo que reporta la acción concreta y muchas veces tangible al sentido del saber y el conocimiento los cuales son intangibles.

En la misma línea, los elementos de la relación pedagógica priman en el sentido y orientación de la generación del conocimiento. Por lo tanto, elementos tan arraigados al oír y sentir al otro, son claves en las metodologías del diseño. De hecho la acción del diseño representa una interacción con un usuario, un entorno, una actividad o un proceso, y asimismo en el proceso de Enseñanza y aprendizaje la comprensión de ese otro se ha de conformar a través del dialogo.

Para el diseño de vestuario, la característica tangencial ha sido recogida por las experiencias previas en los contextos donde se aprende y enseña diseño. Teniendo como aliciente que aún en el imaginario colectivo el quehacer y las resultantes de la actividad propia del Diseño de vestuario se ubica en las vertientes de los artes y oficios, teniendo una connotación específica según el perfil con el que se le mire. Así, la validación de su filiación, viene a darse al conocer cuál es el elemento que da la génesis al pensamiento del diseñador y desde esta plataforma saber cuáles son las características que han de condicionarse en los escenarios y con los actores que enseñan y aprenden en Diseño de Vestuario.

Agradecimientos

Este escrito hace parte de la investigación finalizada denominada *Taller de Proyectos en Diseño de Vestuario: Un espacio para la construcción de conocimiento*, llevada a cabo en el año 2013 en la Universidad San Buenaventura Cali. Agradecimiento especial a los participantes, monitores y asesores del proyecto.

REFERENCIAS

- Arteaga, D.N. (2010). El Desarrollo humano y la generación de capacidades. Recuperado el 12 de Diciembre de 2014, de http://www.udb.edu.sv/dialogos/PDF/ArtD5_4.pdf
- Hernández, F. y Ventura, M. (2008). *La organización del currículum por proyectos de trabajo. El conocimiento es un calidoscopio*. Barcelona: Octaedro.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2003). Resolución número 3463. Recuperado el 12 de Diciembre de 2014 de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-86403_Archivo_pdf
- Pericot, Jordi. (1991). *Pedagogía del Diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Programa de Diseño de Vestuario, U. S. (2012). *Renovación registro calificado*. Cali.
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, P. (s.f.). Informe de desarrollo humano. Recuperado el 12 de Diciembre de 2014 de <http://www.pnud.org.co/sitio.shtml?apc=i1-----&s=a&m=a&e=A&c=02008#.VBs7d00tBXJ>
- Sen Kumar, A. (1998). Capital humano y capacidad humana. *Cuadernos de Economía*. Recuperado el 25/11/2014 de: <http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/ceconomia/article/viewFile/11496/20791>
- Universidad San Buenaventura. (2010). *Proyecto educativo Bonaventuriano* - P.E.B. Cali: Editorial Sanbonaventuriana.

SOBRE LA AUTORA

Dolly Viviana Polo Flórez: Diseñadora Industrial -Universidad Jorge Tadeo Lozano, Magister en Educación Desarrollo Humano –Universidad San Buenaventura Cali, Doctoranda en Educación-Universidad San Buenaventura Cali. Profesora e Investigadora Asociada, del programa de Diseño de Vestuario, perteneciente a la Facultad de Arquitectura, arte y diseño de la Universidad San Buenaventura Cali.