

# ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA INCENTIVAR EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO DE MODAS

## TEACHING STRATEGIES TO ENCOURAGE THE LEARNING PROCESS OF FASHION DESIGN STUDENTS

FECHA DE RECIBO: OCTUBRE 31, 2012  
FECHA DE ACEPTACIÓN: DICIEMBRE 20, 2012

12

### VIVIANA MARGARITA PARADA CERVANTES

Tecnóloga en Diseño Textil. Docente Programa de Diseño de Modas y Alta Costura y Programa de Diseño Gráfico.  
Universidad Autónoma del Caribe. e-mail: viviparada1@hotmail.com

#### RESUMEN:

El conocimiento constituye, hoy en día, uno de los bienes más preciados no sólo en el ámbito académico sino en el productivo, y ha de ser visto como una herramienta estratégica válida desde la perspectiva de la adquisición de información o desde la utilización práctica del mismo (desempeño, competencia), y como elemento clave del proceso de aprendizaje. Es así como el presente artículo surge de la necesidad de reflexionar acerca de las estrategias que pueden ser utilizadas para incentivar el aprendizaje de los estudiantes de Diseño de Modas, potenciando la creatividad tan necesaria para que el futuro profesional del diseño pueda innovar constantemente y responder a las exigencias de un mundo cambiante que se mantiene en continua competencia.

#### PALABRAS CLAVE:

Diseño, Aprendizaje, Creatividad, Estrategias pedagógicas

#### ABSTRACT:

Knowledge is one of the most valuable assets not only in the academia but also in the production field. It should be seen as a strategic tool valid from the perspective of the acquisition of information or from the practical use of the same (performance, competition), and as a key element of the learning process. For this reason, this article emerges from the need to consider strategies that can be used to encourage the learning process of Fashion Design students, enhancing creativity, so necessary for the future design professional to constantly innovate and respond to the demands of a changing world that remains in continuous competition.

#### KEYWORDS:

Design, Learning, Creativity, Teaching Strategies

**E**l estudio del Diseño de Modas en la educación colombiana pretende el desarrollo de habilidades investigativas en los individuos hacia el diseño de ropa y de accesorios teniendo en cuenta las influencias tanto culturales como sociales.

Los estudiantes de Diseño de Modas de la Universidad Autónoma del Caribe, en su quehacer académico, tienen el propósito de adelantar una exploración de su cultura y tradiciones, empoderándose de ello para contribuir al desarrollo económico, social y cultural de la región y del país. Se encargan de participar en procesos creativos y ciclos de producción de moda estandarizados en las áreas de diseño, expresión y comunicación, funcional, operativa, de gestión y de producción de moda.

Es necesario que los estudiantes de Diseño de Modas se apropien del conocimiento a través de aprender-haciendo, en una serie de procesos experimentados en su vida diaria y, especialmente, mediante el uso de los sentidos; con el fin de que tengan la oportunidad de observar, inferir, comprobar, comparar, afianzar, reestructurar, concluir, adquirir y transponer el conocimiento con una perspectiva científica.

La motivación de los estudiantes nace del interés por descubrir ese conocimiento y dar solución a una serie de preguntas, inquietudes o hipótesis que deben en conjunto indagar, para llegar a unos resultados concretos siempre y cuando, dicho conocimiento signifique algo en sus vidas. Para llegar allí se hace imprescindible tener un conocimiento previo, que puede ser reforzado con la consulta especializada del tema a tratar y de los procesos que se deben tener en cuenta para llevarlos a cabo.

Para ello, es necesario cambiar el paradigma de la utilización del aula de clase tradicional para el aprendizaje y la enseñanza y ofrecer un espacio donde el estudiante de modas deje de depender del ambiente de aprendizaje; y creando un medio que le permita encontrar aspectos, conceptos, datos, ideas, que articulan el conocimiento teórico con la información práctica. Se busca incrementar así, su capacidad de aprender, obteniendo con ello un mayor provecho de las experiencias de aprendizaje, convirtiéndolos en sujetos responsables de su propio desarrollo; y esta actitud podrá extenderse hacia el campo laboral y profesional.

### LA CREATIVIDAD EN EL DISEÑADOR

La palabra creatividad deriva del latín *creare*, crear algo nuevo, hacer algo que antes no existía. La creatividad está íntimamente ligada al concepto de innovación. El nivel de creatividad de cada individuo es fruto de su personalidad, pero no como algo que viene dado, sino como una determinada cualidad sobre la que puede trabajar el docente. Evidentemente, si no se fomenta la creatividad, ésta dependerá exclusivamente del talento natural. Pero si se proporciona entrenamiento, estructuras y técnicas sistemáticas, se logra superar el nivel general. Algunas personas serán mejores que otras, desde luego, pero

todas habrán adquirido cierta capacidad creativa. El hecho de que ciertos individuos sean naturalmente creativos, no significa que no lo puedan ser aún más si se someten a determinado entrenamiento y técnicas creativas.

Saber diseño, enseñar diseño y educar al diseñador son acciones que no significan lo mismo. La persona del diseñador de modas presenta cualidades, características, elementos que posibilitan su creatividad como dimensión de una cultura general provocando una apertura a su mundo exterior; pero provocar el desarrollo de la misma y su descubrimiento imponen dentro de la educación un reto, ya que en este siglo XXI el desarrollo de la creatividad continúa siendo uno de los grandes problemas de la docencia.

Uno de los más importantes investigadores de la creatividad de estos tiempos, Saturnino De la Torre (2001), expresó:

“Hablar hoy de creatividad social es hablar de pasado, de presente y de futuro. De pasado por cuanto la educación, los conocimientos que utilizamos para la formación, la cultura que transmitimos tiene sus bases en la creatividad. La cultura no deja de ser un producto creativo. Aportaciones valiosas y de mejora que son utilizadas como contenido formativo. La creatividad está presente, pues, como valor social en los contenidos utilizados por la educación. Ello justifica, pues, hablar de creatividad social desde el momento en que estamos utilizando en la enseñanza realizaciones creativas consideradas valiosas desde el punto de vista cultural. La dimensión social está en la propia esencia de lo creativo” (pág. 10)

---

**« Es necesario que los estudiantes de Diseño de Modas se apropien del conocimiento a través del aprender haciendo, en una serie de procesos experimentados en su vida diaria. »**

---

La creatividad constituye una de las competencias claves que debe desarrollar un diseñador de modas y ser tan inherente a su formación y desarrollo laboral futuro, de la misma manera que el carbón y el hierro son necesarios para la fabricación del acero.

El estudiante de Diseño de Modas debe acostumbrarse a vivir con incertidumbre y anticiparse a diferentes escenarios, haciéndose con experiencias nuevas y no conformarse con profundizar solo en lo ya conocido. Es una disposición al aprendizaje, cambiar de opinión y de conducta a los hallazgos obtenidos. La creatividad requiere capacidad de asumir riesgos y seguridad en sí mismo. Se hace necesario el desarrollo de estrategias pedagógicas, por parte del docente, que induzcan el proceso creativo en el es-

tudiante, articulando el conocimiento con la práctica, creando condiciones que favorezcan y la faciliten la innovación como característica fundamental.

### EL DISEÑO COMO CONOCIMIENTO

El diseño parte de un conocimiento previo de la sociedad, de sus individuos y de las múltiples redes de comunicación, busca comprender los lenguajes de dichas comunicaciones, y desarrolla mensajes a partir de dichos sistemas para ser decodificados por el entorno y sus componentes individuales y grupales, media en toda relación del hombre con su entorno y con los objetos producidos por él. Se pueden establecer tres modos que desarrollan el conocimiento con relación al diseño:

- Conocimiento integral o general, (histórico, filosófico, etc.), generador del marco referencial desde el cual el sujeto observa el mundo, es decir construye su cosmovisión.
- El conocimiento de las expresiones de su momento y su cultura, es decir el mundo que habita el sujeto.
- Conocimientos específicos de su disciplina, según el currículo de su formación, y de otras orientadas a su hacer, es decir, su conocimiento profesional.

A las necesidades de ese mundo el Diseñador de modas ofrece respuestas, dependiendo de su conocimiento y capacidad propositiva, todo esto en función de la calidad y variedad, otorgándole en el hacer, la posibilidad de elegir, esto es, de ser un libre creador. El proceso de diseño exige básicamente el desarrollo de un tipo de pensamiento: el pensamiento proyectual que requiere un particular modo de observación, reflexión y acción por parte del estudiante. Proyecto es la mira, el propósito de hacer alguna cosa de manera planificada. De ello se desprende que diseño es la facultad creadora de proyectar, podría inferirse entonces que diseño y proyecto son sinónimos; sin embargo es conveniente subrayar la diferencia que distancia a ambos, proyecto es el plan para la ejecución de una obra u operación, diseño es el plan destinado exclusivamente a la configuración de una obra de carácter formal o una forma visual o audiovisual, bidimensional o tridimensional.

La conceptualización de un producto, que debe hacerse en una etapa muy temprana del diseño, no siempre será posible con el conocimiento proporcionado por una sola disciplina, es por esto, que se hace necesaria la interacción de diversas disciplinas, no para formar una única teoría de diseño, sino para la aplicación de diversos métodos y metodologías, conceptos e información en los procesos de diseño.

Por proyectar se comprende la acción y efecto de planificar un objeto o elemento conformador del entorno humano, su producción, su forma y sus funciones utilitarias, primarias y directas o sus valores simbólicos. Esta actividad tiene

---

**« El nivel de creatividad de cada individuo es fruto de su personalidad, pero no como algo que nos viene dado sino como una determinada cualidad sobre la que puede trabajar el docente. »**

---

un carácter fundamental y se instaura en el mundo del proceso de diseño. Es la culminación de la etapa que se denomina de investigación, y el comienzo de la siguiente donde se procede al uso del recurso visual de representación del tema a resolver para su posterior materialización. Los escenarios sobre los que actúa el diseñador son su contexto social y tecnológico y hacer un análisis reflexivo sobre las preguntas ¿Cómo son? ¿Qué quieren? Y ¿Qué tienen los estudiantes? daría la oportunidad de construir un perfil del estudiante y el profesional del diseño, y la oportunidad de interpretar a partir de coincidencias y diferencias la naturaleza del Diseño de Modas.

### ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

La sociedad del aprendizaje no puede ser una sociedad de mera información. Por eso, una de las tareas principales de las instituciones y docentes es replantear la educación y transmisión del conocimiento, una educación más humanista. Permitiendo nuevas maneras de relación entre las personas y su entorno. Se hace necesaria la búsqueda de estrategias para recuperar la capacidad de concentración, el control por parte del mismo estudiante del exceso de información superficial, que satura, aumenta la pasividad, perdiendo así su sentido crítico y capacidad de razonamiento.

Ante estos retos que hoy presenta la educación, el reto del docente de Diseño de Modas, está en saber diseñar, estructurar, guiar, evaluar el progreso de la enseñanza- aprendizaje centrado en los proyectos de los alumnos, respetando su proceso individual de aprendizaje. Como menciona Milton Molano (2010): "Al mirar los orígenes de la pedagogía por proyectos en Francia, una de las primeras experiencias la constituyó la SOA de La Rochelle en el año de 1984. Jean Vassileff se encargó de un curso de formación dirigido a desempleados: para ello diseñó y formalizó una primera metodología de la pedagogía de proyectos alrededor de cuatro aspectos fundamentales, que evidencian claramente su relación con la dimensión del acompañamiento, estos son:

- Creación de un clima de confianza
- Apropiación del espacio tiempo de formación por parte de sujetos
- Implicación personal en el seno del grupo.
- Elaboración de proyectos personales"

El docente de Diseño de Modas, debe tener una mirada más personalizada sobre sus estudiantes, a través de los proyectos

que entregan cada semestre, ya que a través de estos le permitirá evaluar sus intereses y expectativas permitiendo lograr un ambiente en el aula de relación entre sujetos que se conocen e interactúan para compartir un saber. Convirtiéndose la clase en un encuentro donde se concibe, diseña y lleva a cabo una propuesta educativa de interrelación e intercambios de conocimiento.

Es importante el aprendizaje significativo potencializando el elemento investigador por parte del estudiante aportando estrategias para que aprenda a seleccionar adecuadamente la información, ya que ellos aspiran a crear e intervenir en la construcción del mundo.

---

**« El estudiante de Diseño de Modas debe acostumbrarse a vivir con incertidumbre y anticiparse a diferentes escenarios, haciéndose con experiencias nuevas y no conformarse con profundizar solo en lo ya conocido »**

---

El profesor del siglo XXI es un facilitador que debe fomentar el debate, la iniciativa y la atención a los estudiantes para que con su supervisión y apoyo vayan encontrando el camino hacia el conocimiento, debe dar protagonismo al estudiante, promover la participación, primar el trabajo en equipo y la capacidad de debate y solucionar conflictos de forma razonable y razonada. No será un profesor autoritario sino que negociará las reglas con los estudiantes para que sean ciudadanos responsables. El objetivo es preparar a los futuros profesionales para que sepan adaptarse a todas las nuevas situaciones que le vayan llegando. Se apuesta por una formación que hace énfasis en la capacidad de innovar y la capacidad de ver por dónde van a ir las cosas, hacer visionarios.

### **ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE**

Los procesos básicos de la enseñanza de la disciplina del Diseño de Modas son la suma de conocimiento, destreza y sensibilidad. Pertinencia del mensaje, conocimiento y manejo de las condicionantes culturales, presupuesto, estructura, color, ilustración, son algunos de los ejes sobre los que gira la enseñanza y por consiguiente el aprendizaje de esta disciplina.

También, se hace necesaria la reflexión constante sobre el mundo propio, el desarrollo de la sensibilidad, práctica que se obtiene con un seguir el hilo, que conduce a través de músicas; lecturas, películas y hasta de la contemplación de lo que sucede a través de la ventanilla del bus. El diseñador debe tener muy claro cuándo es persona común, cuándo profesional, ya que es una parte la que

hace posible a la otra, en el viejo juego circular de ser y hacer; ya que se convierte en la primera fuente original para el levantamiento de la información, puesto que son quienes, teórica y empíricamente, conocen sus metas, propósitos, avances y obstáculos de sus actuaciones.

La práctica de esta experiencia permite al estudiante de diseño su formación para la autoevaluación, el profesor ayudará a través de una buena implementación de métodos para que su estudiante lo logre y tiene la responsabilidad de guiarlo y acompañarlo en su proceso.

### **CONCLUSIONES**

Aprender Diseño de Modas es una actividad muy seria, como también el enseñarlo. Ambos requieren años de formación, reflexión y práctica. Sumados a años de curiosidad, búsqueda y audacia experimental, que son los elementos comunes para ambas partes del proceso educativo en diseño.

El proceso de transmisión de conocimiento del diseño es para ambos, docente y estudiante, intercambio de experiencias e in experiencias en el aprendizaje de lo que hoy día es uno de los más universales de los lenguajes y como tal necesita al mismo tiempo, asumir que no hay reglas, una inmersión profunda en los medios y útiles y un nado preciso y muy libre en la congestionada piscina de los valores.

Resulta fundamental respetar en cada individuo, su propia e intransferible cuota de creatividad y capacidad de proyectar, asistiendo de esta manera al discípulo de esta disciplina.

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Alfonzo, A. (2003). Estrategia instruccional. Recuperado 15 febrero 2007, desde [www.medusa.unimet.edu.ve/educación/fbi21/estrategias.pdf](http://www.medusa.unimet.edu.ve/educación/fbi21/estrategias.pdf).
- De la Torre, Saturnino. (2001) Creatividad y Sociedad.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una visión constructivista. México: Mc Graw Hill.
- Fernández, C y Salinero, M. (2006). Las competencias en el marco de la convergencia europea: Un nuevo concepto para el diseño de programas educativos. Encounters on Education.
- García, A. Lorenzo (2012). Sociedad del conocimiento y educación. España. Universidad Nacional de Educación a Distancia
- Gros, B. (2008). Aprendizajes, conexiones y artefactos. La producción colaborativa del conocimiento. Barcelona, Gedisa.
- González Ruiz, Guillermo. (1994) Estudio de diseño. Buenos Aires: Emece.
- Molano C. Milton. (2010) La Pedagogía por Proyectos.
- Negrete, F. Jorge (2010). Estrategias para el aprendizaje. México: Limusa.
- Santos, C. Doris; Baquero, M. Pedro; Molano C. Milton y Pardo, N. Alberto. (2006) Prácticas pedagógicas universitarias: aproximaciones para su comprensión. Colombia. Universidad de la Salle.