



Alegoría: Un Proyecto Pedagógico que va Más Allá de la Creatividad

Hernando Vargas¹

Lasalle College Institute (LCI), Bogotá

Resumen

Este artículo aborda el ejercicio pedagógico desde nuevas prácticas y herramientas innovadoras que permitan un proceso de enseñanza-aprendizaje más activo, tanto para el docente como para el estudiante, especialmente en el escenario artístico. Desde la Tecnología en Moda e Indumentaria, de Lasalle College Institute (LCI), en Bogotá, se desarrolla el proyecto *Alegoría*. Proyecto que se concibe como un espacio en el cual el estudiante pasa a ser el actor creativo principal y que, a partir del quehacer investigativo y cultural, se logra consolidar un producto capaz de impactar en escenarios que trasciendan la institución.

Palabras claves: herramientas pedagógicas, creatividad, investigación en el aula, moda e indumentaria, proyectos culturales.

Abstract

Seeking to address new practices and innovative tools from the pedagogical exercise that make the teaching-learning process more active for both the teacher and the student, especially in the artistic scene, from technology in Lasalle Fashion and Clothing College Institute develops the ALEGORÍA project, as a space in which the student becomes the main creative actor and that, based on the research and cultural work, it is possible to consolidate a product capable of impacting on scenarios beyond the institution.

Keywords: Pedagogical tools, creativity, classroom research, fashion and clothing, cultural projects.

¹ Lasalle College Institute, (LCI) Bogotá, Colombia. Email: <Hernando.Vargas@lci.edu.co>

Introducción

Uno de los aspectos más importantes, dentro de los procesos creativos del diseño, es el cuestionamiento teórico alrededor de determinada temática que se visualiza como punto de inspiración. Esto implica una mirada honesta, intuitiva y de autorreflexión. Además, supone involucrar un elemento sustancial: la investigación. El ubicarse en determinado contexto y tema específico conlleva estar completamente informado, de tal manera que haya una apropiación de ideas y una elaboración de productos únicos.

Para los estudiantes, la creación puede representar alta dificultad y complejidad. El acto creativo requiere no solo inspiración, sino una práctica constante. De ahí que surja en el programa de Tecnología en Moda e Indumentaria, en Lasalle College Institute (LCI) de Bogotá, el proyecto **Alegoría**. Esta iniciativa busca estimular un escenario de aprendizaje lúdico-académico en el que, a partir de la aplicación de herramientas investigativas, se dé la inserción hacia un universo de creatividad y fantasía.

La experiencia en este proyecto se ha desarrollado con un sentido transversal. Y, así, se han puesto en marcha asignaturas como Diseño de Modas, Moldeado, Transformación Textil, Patronaje, Confección y Coordinación de Eventos (propios de la tecnología mencionada), entre otras. Se trata de garantizar un espectro amplio para que el estudiante aborde cuestionamientos teóricos de una manera más práctica, dinámica, cercana y personal.

Alegoría, como proyecto transversal, nutre los procesos y ha permitido focalizar los contenidos. También ha buscado garantizar resultados de excelente nivel con atuendos originales y con innovación en técnicas de construcción. Todo ello, respaldado por una carga conceptual amplia y contundente. El presente ensayo se propone, entonces, presentar el proyecto Alegoría como una herramienta pedagógica que ha permitido a los estudiantes del LCI de Bogotá tener un acercamiento didáctico y práctico de creatividad e innovación.

Contexto: ¿Qué es Alegoría?

Alegoría corresponde a un evento con catorce años de tradición. Inició como un proyecto de aula y, a partir de sus adecuaciones y constante implementación como herramienta pedagógica, entró a figurar como un evento propio del programa Tecnología en Moda e Indumentaria. El proceso de planeación y ejecución del proyecto ha permitido integrar varias asignaturas que hacen parte del plan de estudios. Esto facilita que los estudiantes refuercen aspectos conceptuales y formales en los diferentes niveles de formación como diseñadores de moda.

La presencia de Alegoría dentro de la formación académica dirigida a creativos del diseño de modas permite que el profesor replantee el plan de cátedra en el proceso de creación y realización. Algo semejante sucede con la estrategia metodológica, cuyo objetivo es lograr en cada estudiante el mejor resultado.

El proyecto Alegoría tiene su origen en los imaginarios creativos de los docentes del área de Moldeado y en la tradición popular del Halloween. Es en este contexto, sumado a la apropiación juvenil de los estudiantes, donde emerge la idea de establecer un espacio para la expresión y la creatividad. En esa medida, el trabajo técnico se convierte en una herramienta para hacer florecer la imaginación.

El espacio se propone como parte del proceso de aprendizaje, haciéndolo bajo un tono más atractivo para el estudiante y sacándolo del contexto cotidiano de la enseñanza académica

propia del área de modas. De esta manera, los objetivos y resultados se articulan con una perspectiva más libre e íntima.

El concepto de Alegoría, como denominación, pretende dar imagen a lo que habitualmente no lo tiene y visibilizar las prácticas que se encuentran escondidas. Se busca, por tanto, que se trascienda el aula para llegar a un público abierto. Al pasar de la teoría a los hechos por medio de un traje de fantasía –cuyo resultado surge de un proceso lúdico y creativo– se busca impactar tanto en la comunidad académica del LCI como en el público externo.

Vale recordar que un proceso pedagógico no solo se centra en la recopilación de conocimientos. Una verdadera pedagogía apunta al desarrollo del individuo, a las artes aplicadas y a la búsqueda del estilo propio. Esto implica un cambio y un desafío constantes. De ahí que el estudiante se constituya en el sujeto de la lúdica, pues adquiere protagonismo en cuanto creador, expositor y receptor del saber.

Bases Teóricas de Alegoría Como Herramienta Pedagógica

El modelo constructivista, propio del LCI, y partiendo de su enfoque sociocultural, implica “una persona que construye significados actuando en un entorno estructurado e interactuando con otras personas de forma intencional.” (Serrano y Pons, 2011, p. 8). Por tal razón, el proyecto Alegoría apunta a replantear las estrategias metodológicas, no solo pensando en el proceso de aprendizaje, sino también en el proceso de socialización.

Por otro lado, para fundamentar los productos de los estudiantes, esto es, darles un sustento teórico que responda a los requerimientos, debe desarrollarse una estrategia complementaria capaz de fortalecer todo el proceso pedagógico que encierra el proyecto. De ahí que surja la *investigación formativa*, la cual es comprendida por López Falcón et al., (2018) en tres formas fundamentales:

- **Como preparación del estudiante para la investigación.** Responde directamente al currículo y a la incorporación de saberes de investigación. También incluye el ejercicio de interacción: enseñanza-aprendizaje con el estudiante.
- **Como la mejora del aprendizaje del estudiante a través de la investigación.** Este punto se centra más en comprender la investigación y sus herramientas como elementos didácticos estratégicos. Igualmente, como apoyo al docente para su experiencia en el aula.
- **Como la investigación educativa realizada por el profesor sobre su actividad y la de los estudiantes.** En esta última, la investigación docente surge a partir de la experiencia en el aula. Se permite abordar cómo los procesos mejoran con las acciones diarias del docente. (p. 969)

En la formación referente al diseño y patronaje de moda es menester implementar ejercicios de investigación formativa, tanto dentro como fuera del aula. Esto se debe a que gran parte de la labor del estudiante es encontrar herramientas y formas que le permitan potenciar su creatividad. Frente a lo anterior, Parada Cervantes (2012) afirma que:

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. (p. 13)

Ligado a lo anterior, Fiorini (2015) identifica que la formación en diseño –incluyendo el diseño de modas– nace de dos preceptos claves extraídos de la Universidad de Oxford, los cuales son:

- El diseño como proceso de pensamiento, reflexión e innovación

- El objeto-vestimenta como resultado comunicacional, técnico y morfológico (p. 87)

Esto no solo respondería al ejercicio de creación y/o innovación. También interpretaría a la moda como una forma de comunicación que requiere de técnica para su correcta expresión. Máxime cuando esta se concibe como un lenguaje propio a partir de la imagen. Fiorini (2015) añade que:

A partir de esta doble categorización, podemos pensar los proyectos de diseño como procesos capaces de plantear proyectos que propongan recorridos comunicacionales móviles, capaces de mutar en lapsos cortos de tiempo su significado y potenciando su durabilidad conceptual en términos de innovación. Desde esta perspectiva, para los diseñadores ya no es imprescindible imaginar los escenarios de inserción de sus productos como contextos estáticos. Por lo tanto, en materia de didáctica del proyecto, la indumentaria nos coloca ante varios desafíos. (p. 87)

Por su parte, Zuluaga (2015) hace presente la necesidad de transformación constante, no solo como algo ligado al proceso creativo e innovador, sino también como algo que responde al contexto económico y social. Esto conduce a reconocer la globalización y la evolución social como fenómenos que han incidido en nuevos enfoques para la comprensión del diseño y la moda:

El actual siglo es testigo de cambios e innovaciones en los lenguajes del diseño, especialmente en el de modas, las disciplinas de la ciencia, el diseño y el arte en los textiles: traen aspectos con profundidad social y ética, amables con el medioambiente. (p. 19)

Por tanto, el diseño de modas debe contar con el escenario de enseñanza-aprendizaje y con un enfoque de investigación a nivel formativo. Bajo este enfoque, tanto el docente como el estudiante podrán interactuar con prácticas innovadoras que potencien las capacidades creativas.

Pero esto debe hacerse reconociendo las herramientas creativas y la realidad social. Como indica Zuluaga (2015): se debe responder tanto a las necesidades del mercado como a las sociales. Es un hecho que ya no es posible dejar de lado las consideraciones ambientales o las nuevas formas de interacción humana.

Metodología del Proyecto

Para llevar a culminación el evento anual y cumbre del proyecto, se deben cumplir una serie de fases. Dichas fases inician con la selección temática que guiará los procesos de los estudiantes en la construcción de sus propuestas. Los criterios de selección son los siguientes:

- *Pertinencia.* Hace referencia a temas que sean adecuados para el desarrollo del proyecto. Cuenta con fuentes de investigación y un gran número de referentes.
- *Académico.* Temas que permitan estimular la creatividad del estudiante y que faciliten la apropiación de las asignaturas vinculadas al proyecto.
- *Temporalidad.* El tema seleccionado debe corresponder a las futuras temáticas que se desarrollarán en el campo de la moda. Es importante tener en cuenta que el tema se selecciona aproximadamente con nueve meses de anterioridad para el trabajo de investigación, desarrollo conceptual y muestra física de los atuendos; por lo tanto, el tema debe ser llamativo para el público (auditorio) y para el estudiante (creativo).
- *Interés.* Los temas deben tener un alto interés en los grupos participantes. Deben incentivar la creatividad, curiosidad y desarrollo técnico.
- *Viabilidad.* La temática debe poder desarrollarse y ser entendida por los participantes, contar con los recursos para su desarrollo: información, bibliografía, referentes y asistencia técnica.

Luego de lo anterior, los docentes se encargan de acompañar el proceso formativo de los estudiantes, permitiéndoles que sean ellos quienes logren consolidar sus ideas con base en la temática seleccionada. Así, deben hacerse realidad los patrones que se han diseñado, al tiempo que se adelanta un proceso teórico que evidencie la profundidad del tema estudiado. Todo lo cual redundará en el fortalecimiento del producto a desarrollar.

Finalmente, los productos consolidados se presentan en vivo en un evento formal frente a un público. Esto se divide en dos etapas:

- Entrevista de los estudiantes con el jurado, lo cual se lleva a cabo dentro de las instalaciones de LCI Bogotá, Centro Cultural.
- Presentación al público de los trabajos de los estudiantes. El espacio destinado a la pasarela puede variar. En las últimas 4 ediciones (2016 a 2019) el evento se llevó a cabo en el marco del Salón del Ocio y la Fantasía (SOFA). Evento realizado en el mes de octubre en Corferias, Bogotá.

Al final de la actividad se aplica una encuesta a los estudiantes y al público con el fin de evaluar la pertinencia del evento e identificar los aspectos a mejorar. Esta herramienta permite que Alegoría asuma un constante proceso de adaptación y actualización.

Principales Resultados

El 86% de los estudiantes encuestados consideran muy motivadora la actividad. En esta medida, se considera que Alegoría debe continuar dentro de los proyectos a realizar anualmente por el programa Tecnología en Moda e Indumentaria. Asimismo, el LCI Bogotá, debe incentivar que el trabajo desarrollado por la comunidad estudiantil sea expuesto abiertamente. También, y no menos importante, se deben construir relaciones con la población externa a la institución.

No se puede dejar de mencionar que el evento de Alegoría necesita encontrar un espacio propio para mostrar los trabajos de los estudiantes. La calidad de dichos trabajos amerita un escenario amplio, con buena acústica y excelentes condiciones logísticas.

Otra pregunta que se formuló a los estudiantes de los diferentes niveles de Moldeado, y que participaron en Alegoría, fue si consideraron *Muy Beneficioso* o *Beneficioso* que el proceso académico del proyecto se llevara a cabo en dos etapas (segundo y tercer cuatrimestre del año lectivo). El 41% respondió que era *Muy beneficioso* y el 39% lo encontró *Beneficioso*. El hecho de realizar el proceso académico en dos etapas, es decir, Investigación, Diseño y Moldeado en el segundo cuatrimestre del año escolar y la Confección las semanas previas al evento (tercer cuatrimestre del año) garantiza al estudiante tener un producto con mejor factura y menos desgaste.

En lo que respecta a la satisfacción frente a los productos y presentaciones finales del proyecto, el 59% del público estudiantil encuestado manifestó su satisfacción de participar en *Alegoría 2018*. Gracias a esta experiencia han podido desarrollar destrezas y habilidades en trajes de fantasía.

Adicionalmente, el 84% de los estudiantes encuestados consideran que tener el apoyo del Área Técnica y del Área de Diseño favorece un producto con una mejor calidad conceptual y técnica. Finalmente, el 63% de los encuestados indicó tener claro el concepto de Alegoría.

Conclusiones

El proyecto de aula Alegoría, creado en el año 2006, tiene como objetivo central crear para los estudiantes del programa Tecnología en Moda e Indumentaria un espacio lúdico-académico. Dicho espacio espera lograr, por tanto, que la lúdica enriquezca un método de aprendizaje y, con ello, difundir

nuevo conocimiento. Pero ese nuevo conocimiento debe ser compartido y desarrollado por medio de unos procesos académicos transversales, en donde el estudiante es y debe ser el protagonista.

Teniendo en cuenta aspectos cognitivos, sociales y afectivos, Alegoría permite que los estudiantes se encuentran en un proceso de autoconstrucción. Esto, claro está, privilegiando siempre el conocimiento que se da gracias a la interacción entre el estudiante y su contexto personal y social. Es decir, el proyecto invita a explorar la dimensión personal e íntima del estudiante. De acuerdo con las encuestas aplicadas, Alegoría es un evento tan pedagógico como estimulante, pues se desarrollan destrezas y habilidades gracias a un concepto como la fantasía. El modelo pedagógico constructivista se vuelve, así, transversal a todo el proyecto.

Dados los logros alcanzados, se buscará que Alegoría constituya un evento emblemático del programa y del LCI Bogotá. Esto sería clave e inspirador, por cuanto el proyecto trascendería un público específico, se abrirían nuevos escenarios de proyección social y cultural, y los ejercicios pedagógicos y lúdicos alcanzarían nuevas cimas de reconocimiento.

Referencias

- Fiorini, V. (2015). Tendencias de consumo, innovación e identidad en la moda: Transformaciones en la enseñanza del diseño latinoamericano. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (53), 79-89. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/view/142>
- López, A., Ramos, G., & Gómez, C. (2018). La investigación formativa: naturaleza y vínculos recíprocos con la investigación generativa en la educación superior. *Uniandes EPISTEME. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, Vol.5/Número Especial/Diciembre, 966 - 983. <http://45.238.216.13/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1531/771>
- Parada, V. (2012). Estrategias pedagógicas para incentivar el aprendizaje en los estudiantes de diseño de modas. *Arte & Diseño*, 10(2). <http://ojs.uac.edu.co/index.php/arte-diseno/article/view/125>
- Serrano, J. y Pons, R. (2011). El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1). <http://redie.uabc.mx/vol13no1/contenido-serranopons.html>
- Zuluaga, C. (2015). El Diseño De Moda Sostenible: Estrategia Del Siglo XXI. *Revista Internacional de Diseño*, N°2. http://www.fuac.edu.co/recursos_web/documentos/disenio/revista-inter/RIDN2JULIO-DICIEMBRE_2015.pdf