

Cosiendo el futuro, un taller para ideas creativas

Sewing the future, a workshop for creative ideas

Belén Fernández de Alarcón Roca
belen.fernandezdealarcon@urjc.es

Ciencias de la Educación, Lenguaje, Cultura y Artes, Ciencias Histórico-Jurídicas y Humanísticas y Lenguas Modernas
Universidad Rey Juan Carlos
Madrid, España

Resumen- Uno de los retos que tenemos actualmente los docentes es incentivar la creatividad de nuestros alumnos en las asignaturas que impartimos, así como la participación en el aula; además, se trata de una finalidad principal, puesto que la Universidad actual, como institución, tiene una misión social. Para ello, es necesario conjugar la enseñanza-aprendizaje en el contexto de la realidad posible que se pueden encontrar nuestros alumnos en un futuro, quizás no muy lejano, cuando comiencen su vida profesional. Los objetivos de esta investigación se fundamentan, principalmente, en fomentar la creatividad y el hábito de visitas a instituciones culturales, como es el cine, y después facilitarles una puesta en común, utilizando la tecnología de *mass media* (radio, Internet o cine). Se ha utilizado para esta propuesta la técnica del *Role playing*, simulando una futura puesta en escena e imaginando que adquieren un “rol profesional”. Los resultados constatan la idoneidad de estas prácticas para satisfacer las competencias académicas y profesionales y están dirigidas para alumnos del Grado de Diseño y Gestión de Moda de la Universidad Rey Juan Carlos, así como para otros Grados relacionados con disciplinas de Ciencias Sociales o Humanidades.

Palabras clave: *Role playing, Creatividad, Moda, Cine, Debate y participación en el aula.*

Abstract- One of the challenges we currently have teachers is to encourage the creativity of our students, as well as the participation in the classroom, in addition to that, it is a main purpose since the current University as an institution, has a social mission. For this reason, it is necessary to combine teaching and learning in the context of the possible reality that our students can find in a future, when they begin their professional life. The aims of this research are based fundamentally on fostering creativity and the habit of visits to cultural institutions, such as cinema, and to facilitate communication in common media technology (radio, Internet, or cinema). The technique of the role playing simulates a future staging and imagining that they acquire a “professional role”. The results consist of the suitability of these practices to satisfy the academic and professional competences for the students of the Degree of Design and Fashion Management of the Rey Juan Carlos University , as well as for other Degrees related to social science or humanistic disciplines.

Keywords: *Role playing, Creativity, Fashion, Cinema, Class debate and participation.*

1. INTRODUCCIÓN

La universidad, como institución educativa, tiene una misión social muy importante, por tanto, promover hábitos

educativos y realizar posteriores debates donde se reflexione y se reactive la capacidad crítica de los alumnos se considera una actividad que demuestra la calidad docente. Touriñán, Rodríguez y Lorenzo (1999) entienden por docencia como “aquella actividad que se identifica con el ejercicio y el dominio de las destrezas, hábitos, actitudes y conocimientos que nos capacitan para enseñar en el sistema educativo”. Una vez determinados el importante papel del profesor- docente, es fundamental saber transmitir el conocimiento, tarea que muchas veces no es fácil, pero para ello, podemos ayudarnos con algunas herramientas metodológicas.

Azorín M.^a C. (2018) aboga, por un Aprendizaje Cooperativo (AC), para ello, expone las abundantes investigaciones que avalan, con rigor y evidencia empírica, las ventajas de uso en las aulas. Afirma, que este método presenta una estrategia innovadora que puede ayudar a resolver los problemas más significativos del ámbito educativo, como es la falta de motivación.

Añadimos que, también, se mejora la interrelación social entre el alumnado. Nos parece muy eficiente si se realiza, sobre todo, al principio del curso, puesto que se crea un “buen ambiente de trabajo” para futuras reflexiones de conocimiento. No hay que olvidar, que, si profesionalmente, este proceso motiva un efecto de producción más eficaz, es enriquecedor que se intente, también, en nuestras aulas. Además, hoy en día, podemos utilizar las TIC, tan necesarias en este aprendizaje para que los alumnos manejen, de una forma más fácil, dichos recursos.

Respecto a las Nuevas tecnologías, durante los últimos años, la comunidad universitaria ha experimentado un conjunto de vertiginosos cambios, debido a su irrefrenable evolución. Este hecho ha supuesto, en muchos casos, la sustitución de clases magistrales por otras más interactivas donde se intenta adaptar la docencia y su contenido a una enseñanza-aprendizaje más actualizada con las herramientas metodológicas que tenemos en nuestro entorno como son Internet, YouTube, etc.

Siguiendo a Laiola y Tardif (2001), resaltamos cuatro modos básicos de concebir la enseñanza:

- La enseñanza basada en la presentación de la información.
- La enseñanza como transmisión de la información.

- La enseñanza como ilustración de la aplicación de la teoría a la práctica.
- La enseñanza como desarrollo de la capacidad de ser un experto.

El binomio enseñanza-aprendizaje se puede visualizar en estas cuatro primeras premisas, en donde se considera que el proceso fundamental de la docencia “transmisión de conocimiento” es intrínseca al buen funcionamiento del aprendizaje.

Estos cuatro conceptos son los puntos de partida para un proceso interactivo, en el cual, los estudiantes son ayudados por un profesor para una mejora en la adquisición de conocimientos. A su vez, y para corroborar la importancia de esta investigación o “taller realizado en aula”, hay que tener en cuenta una de las grandes competencias enmarcadas en el EEES, nos referimos, al trabajo en equipo.

A modo de ejemplo de la importancia del trabajo en grupo, se va a describir las prácticas realizadas entre el alumnado de primero del Grado de Diseño y Gestión de Moda, puesto que en su carrera profesional tienen que trabajar con otros sectores.

Villa y Poblete (2007) enmarcan la colaboración como una competencia personal donde también se incluye la interdisciplinariedad. En esa práctica de aula se combinan varias disciplinas: la historia, la moda y la aplicación de medios audiovisuales; al utilizar la puesta en escena de una tertulia radiofónica como parte de la experiencia docente. Sin embargo, esta práctica está basada en un “hilo conductor”, como es una “simulada tertulia radiofónica” que se puede aplicar a diferentes áreas de conocimiento.

Moreno (2002) asevera que “la tertulia se ha configurado como un auténtico foro de debate y opinión que desglosa la realidad para su mejor conocimiento e interpretación”. Igualmente, Damasio (1996) manifiesta que «el sentimiento es un componente integral de la maquinaria de la razón» y que «determinados aspectos del proceso de la emoción y del sentimiento son indispensables para la racionalidad». También, existen competencias afectivas que establecen vínculos de interacción entre los alumnos, esto se adquiere mediante la división de grupos en el aula (segunda práctica). En consecuencia, las pruebas docentes que se tratan en este trabajo han sido efectivas dada la interdisciplinariedad y el buen clima creado en el aula, antes y después de las mismas. Todo ello, ayudó, mayoritariamente, a una mejor motivación para adquirir conocimientos de la asignatura.

2. CONTEXTO

Es una experiencia de innovación docente en la asignatura de *Historia de la Moda*, perteneciente al Grado en Diseño y Gestión de Moda de la Universidad Rey Juan Carlos. Esta práctica surge por la necesidad de completar la valoración de un 10% de la calificación final en el contenido reflejado en la Guía docente para el curso académico 2018-19, valorando, especialmente, la asistencia y participación activa en clase. De igual modo, esta actividad introduce aspectos innovadores al método docente tradicional. Se pretende que sea un punto de vista referencial para que los profesores puedan obtener un aprendizaje más efectivo en sus disciplinas, puesto que la técnica de *Role playing* constata la mejora de los espacios de discusión con los alumnos, así como un acercamiento con la futura realidad profesional.

2.1 Objetivos

Se corresponden con las competencias publicadas en la Guía docente de la asignatura de *Historia de la Moda*, que se imparte en el segundo semestre. Se han seleccionado las siguientes:

Competencias generales:

- Capacidad para analizar tendencias en el campo de la moda (razonamiento crítico).
- Capacidad para desarrollar proyectos de diseño y/o gestión en el campo de la moda (razonamiento estratégico).

Competencia específica:

- Capacidad para identificar los distintos estilos artísticos relacionados con la moda a lo largo de la historia y el conocimiento de su entorno cultural, estético y su configuración histórica.

Siguiendo a Villa, A. y Poblete, M. (2007), añadimos las competencias éticas y autoevaluadoras que permitan comportarse como un profesional reflexivo y autocrítico con su propia práctica.

3. DESCRIPCIÓN

El grupo estuvo formado por 42 alumnos del Grado de Diseño y Gestión de Moda, los cuales, han realizado dos prácticas para complementar el criterio de evaluación de la Guía docente que concretaba las ponderaciones de la siguiente forma: 60% examen (obligatorio), 30% trabajo y presentación (obligatorio) para aprobar la asignatura y un 10% (optativo) donde se valoraba la asistencia y participación en clase, para ello, se decidió asignar un 0,5% a cada una de las prácticas. Este último porcentaje se ponderó de manera optativa, con el fin de evaluar, de alguna forma, la motivación de los alumnos por aprender. Además, se destacó que suponía una nota sumatoria en la evaluación final. El planteamiento de la primera práctica se estructuró como se describe a continuación:

1) tras acabar las unidades didácticas de indumentaria histórica, se puso en conocimiento de los alumnos que iban a ser entrevistados, de forma escénica, en el Museo del Traje de Madrid como si se tratara de grandes diseñadores que exportan la Marca España de Moda. En primer lugar, se instó a los alumnos a buscar un título apropiado para el programa radiofónico relacionado con su futura profesión y, que, además, fuera el título de todas las prácticas realizadas. Por unanimidad, se eligió *Cosiendo el futuro*. Más tarde, se pusieron ocho sillas en el centro del aula y los alumnos se iban turnando, tras responder a las preguntas de la docente. También, con el ordenador y accediendo a Internet, se permitió visualizar YouTube con la finalidad de buscar música de ambientación. Se les preguntó a todos los grupos las mismas cuestiones:

- La Alta Costura, ¿tiene futuro, o está en decadencia?
- ¿Utilizaría alguna prenda de indumentaria histórica en algún diseño actual?, en caso de respuesta afirmativa, ¿de qué época? ¿por qué?

Mediante estas preguntas se demostró la participación, motivación y, por supuesto, la capacidad de expresión oral

del alumnado. En el caso de estudiantes algo más reticentes para hablar, esta práctica les ayudó a tener más confianza de cara a futuras presentaciones orales. Por lo tanto, se considera una práctica adecuada para mejorar la autoestima, puesto que el “clima” que se crea en el aula fue bastante positivo. Esta práctica se valoró entre los asistentes ese día con un 0’5%, como se comentó anteriormente.

2) La segunda práctica está relacionada con la Moda y el Cine. En este caso, se avisó, previamente al alumnado con un mes de antelación de que se iba a realizar esta prueba optativa para subir nota. Para ello, se escribió en la pizarra el nombre de dos películas que estaban en ese momento en las carteleras españolas “La favorita”, basada en indumentaria histórica del siglo XVIII y “María, reina de Escocia”, contextualizada en indumentaria histórica del siglo XVI. Al ser una práctica optativa, se dejó “libertad” para que los alumnos pudieran ver las películas por su propia cuenta.

También, ese mismo día, se pusieron tres premisas en la pizarra que sirvieran de “investigación”, puesto que se les obligaba a buscar en Internet. Las preguntas fueron las siguientes:

- Periodo histórico, contexto y argumento.
- ¿Qué tipo de vestuario y maquillaje sale en las películas?
- ¿Crees que la indumentaria es afín al contexto histórico? En caso afirmativo, ¿por qué?, en caso negativo, determina en qué aspectos.
- Puntos positivos o “fortalezas” que se han visto en la película para identificar a los personajes históricos.
- Puntos débiles de ambas películas, si se han localizado.

El día de la práctica, la profesora volvió a crear ambiente de “workshop” o “laboratorio de prácticas en el aula”, se volvió a renombrar el título del taller *Cosiendo el futuro*. De esta forma, también, se consiguió enmarcar “identidad” en el aula, cohesionando el grupo. Posteriormente, se visualizaron dos tráilers de las películas nominadas que duraban menos de tres minutos cada una. Se establecieron tres grupos:

Grupo 1). Película “La favorita”, integrado por 6 alumnos (14,3%).

Grupo 2). Película “María reina de Escocia”, formado por 12 alumnos (28,6%). Además, aquí se unieron los estudiantes que fueron a ver ambas películas y que, finalmente, se decidieron por “defender” esta última. En ambos casos, es importante que el docente motive la aportación de crítica y de mutuo respeto que se debe de hacer en todo momento.

Grupo 3). Denominado “jurado asesor”, compuesto por 13 alumnos (31%). Integrado por los que no habían visto ninguna película, pero que ese día fueron a clase. Al final, no se les puntuó, puesto que se valoraba, en esta práctica, el haber asistido y visualizado, al menos, una película de

las seleccionadas y relacionadas con la temática de la asignatura. No obstante, se les dejó intervenir en el debate para incentivar más la dinamización.

Una vez seleccionados los grupos, se les dijo a los alumnos que habían sido nombrados como “jueces” (Grupos 1 y 2) que debatieran entre ellos su propio criterio para otorgar el Premio Óscar de la Academia de Cine norteamericano para nominar la película de mejor diseño de vestuario y maquillaje que se concede en Hollywood. Los alumnos nombraron un portavoz, y, en una hoja, fueron resolviendo las premisas que se pusieron en su día en la pizarra. A parte de todo esto, también incluyeron sus nombres y apellidos, por lo que ya pudieron obtener el otro 0,5% de la nota correspondiente a “asistencia y participación en el aula” que se requería en la Guía docente.

Se aplicó la técnica de *Role playing*, donde los alumnos se convirtieron en personajes reales en una simulación de identidad. A lo largo del debate, se observó la capacidad de discusión, la previa investigación realizada por el alumnado y, sobre todo, la motivación.

4. RESULTADOS

Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en la Guía docente académica. En la primera práctica, de un grupo compuesto por 42 alumnos, asistieron 30, que fueron los que hicieron el ejercicio de simulación de ser entrevistados en una institución cultural. Se pudo comprobar la capacidad de crítica, autocrítica y creatividad demostrada por los estudiantes.

En la segunda práctica, se ha fomentado la visita a los cines de la cartelera actual para valorar la capacidad crítica de los alumnos respecto al contexto histórico en el diseño del vestuario. Asimismo, ha sido importante comprobar los conocimientos específicos de la asignatura adquiridos hasta ese momento. La historia de los diversos argumentos en las dos películas y cómo el director había tratado una temática basada en un hecho histórico y reflejada en el cine. Todo ello fue, además, objeto de debate.

Respecto al grupo asignado como “jurado asesor”, al haber podido visualizar un tráiler de cada película al principio de la clase, pudieron obtener una idea del tipo de vestuario que se iba a analizar. En este caso, es curioso cómo los propios alumnos comentaban que tenían ganas de ver los dos filmes, por lo que se verifica, una vez más, la participación en este tipo de prácticas. Al final, estuvieron todos de acuerdo en conceder el Óscar al mejor Diseño de vestuario y maquillaje a la película “La favorita” que, curiosamente, estuvo nominada en los Óscar de 2019 y, además, ganó el premio BAFTA que concede la Academia de Artes Cinematográficas y de Televisión Británica al mejor Diseño de vestuario y también Maquillaje y peluquería. Respecto a la otra película, reseñar que quedó nominada en los Premios BAFTA en las mismas categorías que “La favorita”, y también, estuvo nominada en los Óscar como mejor Maquillaje y peluquería.

5. CONCLUSIONES

Se ha constatado mediante esta práctica docente la importancia de las denominadas “tertulias” como contenido imprescindible en la programación de varias emisoras y, que, en este caso, ha sido un excelente “hilo conductor” de

metodología adaptada al *Role playing*. Sin duda, se considera una herramienta metodológica muy importante para todo aquel docente que busque la interacción y participación de sus alumnos en clase, ya que se comparte como rasgos esenciales la inmediatez comunicativa, el dinamismo y, además, mediante la aplicación de turnos, se favorece el respeto como tema de convivencia.

Esta práctica de innovación docente es aplicable a varias disciplinas como Arte, Historia, e incluso, para Grados de Comunicación Audiovisual y Cinematografía entre otros, por lo que se considera una práctica “multidisciplinar” y factible de realizar en universidades y en cursos de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y Bachillerato. Por tanto, debe contener la sostenibilidad del trabajo, la transferibilidad a otros contextos y las recomendaciones de aplicación. Igualmente, se ha comprobado la eficacia de esta práctica de innovación educativa mediante las siguientes premisas:

- Se fomenta mediante “un hilo conductor” el Aprendizaje Cooperativo y adquisición de conocimiento.
- Se favorece la visita a la cartelera de los cines por parte del alumnado universitario.
- Se motiva a los estudiantes a desarrollar su capacidad de razonamiento crítico y, a la vez, se considera que se refuerza la autoestima.
- Se promueve el nivel de expresión oral y, al mismo tiempo, la investigación para poder prepararse un debate o discusión grupal.
- Se verifica la importancia que tiene la aplicación de la técnica de *Role playing* como sistema de interacción del grupo con la asignatura, basándose en la simulación de una identidad en un hipotético futuro profesional.
- Se añade la importancia de los recursos de las nuevas tecnologías y medios audiovisuales y sus adaptaciones en el aula.

En consecuencia, a raíz de la alta participación obtenida, se ha adquirido la capacidad de aprendizaje colaborativo, el

trabajo en equipo, el fomento de la creatividad y el desarrollo de las habilidades comunicativas. Este tipo de prácticas son eficientes, siempre y cuando exista un eje transversal. En este caso, ha sido gracias al espacio del programa radiofónico simulado *Cosiendo el futuro*. Los estudiantes han encontrado un “hilo conductor” como señal de identidad para sucesivas intervenciones de prácticas; consiguiendo un aprendizaje muy positivo e innovador. Así mismo, servirá de base para futuros proyectos educativos en el desarrollo del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

AGRADECIMIENTOS

Al alumnado del primer curso del Grado de Diseño y Gestión de Moda de la Universidad Rey Juan Carlos del campus Madrid-Quintana, por su enorme capacidad colaborativa, su interés y buena predisposición para realizar ambas prácticas.

REFERENCIAS

- Azorín Abellán, M.^a C. (2018). “El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas”. *Perfiles educativos*, vol. 40, n.^o 161, México jul/sep., pp. 181-195.
- Laiola, F. A. y Tardif, M. (2001). “Formation pedagogique des professeurs d'université et conceptions de l'enseignement” *Revue de sciences de l'éducation*, vol. 27, pp. 305-326.
- Moreno Espinosa. P. (2002). “La tertulia radiofónica, foro para el siglo XXI”. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, n.^o 8, pp. 275-291.
- Touriñan, J. M.^a. Rodríguez A. y Lorenzo M.^a del M. (1999). Profesionales de la educación: las condiciones del experto y la formación de la diversidad, *Bordón*, n.^o 55, (1), pp. 61-69.
- Villa, A. y Poblete, M. (dir.) (2007). *Aprendizaje basado en competencias*. Una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas. Bilbao, España: Universidad de Deusto.