

Vinculación entre Proyectos de Investigación y Aprendizaje Basado en Proyectos

Actas de Diseño (2024, abril),
Vol. 45, pp. 64-68. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: noviembre 2022
Versión final: abril 2024

Humberto Ángel Alborno Delgado, Beatriz Eugenia García Rivera, Leticia Gallegos Cázares, Reyna Elena Calderón Canales y Néstor Hernández Valentín (*)

Resumen: Como parte del proyecto de investigación «Diseño y desarrollo de materiales didácticos y de una propuesta educativa sobre la construcción de la noción de seres vivos en comunidades indígenas» desarrollado en el Instituto de Ciencias Aplicadas y Tecnología de la UNAM, se contempló la elaboración de material didáctico mediante la vinculación colaborativa entre la asignatura “Diseño para la Educación”, impartida por el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial, y el Grupo de Cognición y Didáctica de las Ciencias del ICAT. Mediante el aprendizaje basado en proyectos, los alumnos realizaron propuestas para solucionar las necesidades y requerimientos del equipo de investigación.

Palabras clave: Material didáctico - ciencias - educación - enseñanza - Aprendizaje Basado en Proyectos.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 67]

Objetivo

Presentar los resultados de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) utilizada en la asignatura de Diseño para la Educación impartida en el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI), la cual vincula instituciones de la UNAM mediante el diseño y desarrollo de material didáctico para el proyecto de investigación «Diseño y desarrollo de materiales didácticos y de una propuesta educativa sobre la construcción de la noción de seres vivos en comunidades indígenas», desarrollado en el Grupo de Cognición y Didáctica de las Ciencias (GCDC) del Instituto de Ciencias Aplicadas y Tecnología (ICAT) de la UNAM.

El propósito es obtener material didáctico compuesto por recursos para ser integrados en la estrategia didáctica que forma parte del proyecto, que busca despertar el interés y la motivación del estudiante para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que se desarrolló acorde a las características de los usuarios (físicas y cognitivas). Al docente se le ofrece un medio sencillo, consistente y adecuado para abordar los contenidos de enseñanza. Otro objetivo es promover una estrecha colaboración entre dependencias de la UNAM, al incluir la participación de estudiantes de Servicio Social Universitario del CIDI, la Facultad de Estudios Superiores de Aragón y la Facultad de Artes y Diseño, con el equipo de investigación del GCDC-ICAT-UNAM.

Antecedentes

El proyecto «Diseño y desarrollo de materiales didácticos y de una propuesta educativa sobre la construcción de la noción de seres vivos en comunidades indígenas» (García *et al.*, 2018) contempla el desarrollo de materiales de trabajo para profesores y alumnos de primarias indígenas,

cuyo propósito es conocer, desde el enfoque multicultural, la forma en que los alumnos que pertenecen a culturas originarias construyen sus nociones sobre los seres vivos. La propuesta proporciona una guía de trabajo para los profesores en el aula, que contempla la descripción de los aspectos didácticos y el apoyo conceptual de los temas abordados, a partir de una secuencia didáctica de siete actividades que plantean una progresión conceptual y de habilidades que el docente implementa con sus alumnos. En particular, una de estas siete actividades pretende apoyar a los alumnos a reconocer que todos los seres vivos se nutren, mediante la generación de cadenas alimentarias para cumplir con esta función vital. Con este objetivo, durante el semestre 2019-2, se solicitó a los estudiantes de la materia de Diseño para la Educación que realizaran propuestas de un material didáctico que permitiera a los docentes y alumnos abordar estos temas. Los estudiantes desarrollaron las propuestas a lo largo del semestre y el producto generado sería el componente más importante de su evaluación.

El Aprendizaje Basado en Proyectos como herramienta de enseñanza

Esta una metodología de enseñanza vincula los intereses, expectativas, conocimientos y contexto de los alumnos y busca que obtengan un producto final vinculado con su realidad. Este objetivo se logra a través de la colaboración, búsqueda guiada y supervisada por el docente a través de todo el proceso. A partir de esta estrategia, los estudiantes desarrollan un proyecto a partir de un problema relacionado con la investigación que requiere del diseño de material didáctico y que se relaciona con sus intereses como estudiantes de la asignatura optativa de Diseño para la Educación. Se busca satisfacer una necesidad real de

material didáctico para las escuelas primarias indígenas que participan en el proyecto de investigación.

Durante el proceso, los alumnos investigan las necesidades a satisfacer y las especificaciones dictaminadas por el equipo de investigación del ICAT. La propuesta debía contemplar el contexto al que va dirigido el equipo didáctico a diseñar, las características de los alumnos (usuarios primarios), los profesores (usuarios secundarios) y los procesos y materiales óptimos para el tipo de producción planeado, con la particularidad de que, a diferencia de otros proyectos escolares, todos los puntos a analizar y desarrollar son reales.

Otro factor que marca una diferencia con un proyecto meramente teórico, es la necesidad de contemplar las limitantes que implica un presupuesto real para la fabricación de los equipos y los sistemas de producción dependiendo de la escala de fabricación requerida, por lo que la optimización de materiales y procesos de manufactura es fundamental y fue un aspecto considerado en el desarrollo de las propuestas de los estudiantes.

Durante este proceso, los alumnos de la asignatura de Diseño para la Educación, compuesto por estudiantes de diferentes semestres de la carrera de Diseño Industrial (alumnos de 7°, 8° y 9° semestre) reflexionan sobre qué es un material didáctico, cómo diseñarlo y qué están aprendiendo al realizar sus propuestas.

Otro beneficio del uso del ABP en la clase de diseño, es que estimula el aprendizaje colaborativo (Pozuelos y Rodríguez, 2008) además de enriquecer sus experiencias al trabajar con compañeros de otros semestres. También proporciona experiencia de trabajo multidisciplinario, pues los alumnos mantienen comunicación con el equipo de investigación recibiendo retroalimentación de profesionistas de otras áreas como biología, física y pedagogía, así, el enfoque de la asignatura le da más significado a lo que aprenden y permite establecer una conexión con el mundo real, además de acercarlos al ambiente laboral que encontrarán al terminar su preparación profesional. El curso de Diseño para la Educación es impartido por un académico con más de 20 años de experiencia en el diseño y desarrollo de material didáctico, es Diseñador Industrial y forma parte del equipo de investigación del GCDC del ICAT-UNAM y que al ser el titular de la asignatura permite establecer un vínculo estrecho entre la investigación y el desarrollo. Esto garantiza la retroalimentación y seguimiento puntual de las propuestas. El curso se imparte en el Laboratorio de Ciencias para el Bachillerato del GCDC y también tienen acceso al Taller de Construcción de Prototipos (TCP), donde realizan pruebas de materiales, construyen modelos y prototipos. Ambos espacios forman parte de las instalaciones del ICAT.

Acceder a las instalaciones del ICAT permite que los alumnos trabajen en el TCP bajo la supervisión del académico responsable del taller (el profesor titular de la asignatura) y con la guía y supervisión de un técnico en manufactura (personal de la UNAM adscrito al TCP) que colabora en la construcción de las propuestas de los alumnos, supervisándolos sobre materiales, procesos y uso de herramienta y maquinaria.

Al terminar el curso, los estudiantes presentan sus proyectos a una audiencia real, formada por el equipo de

investigación, sus compañeros de clase y un diseñador-emprendedor con experiencia en el diseño, manufactura, distribución y venta de material didáctico que brinda su opinión de los proyectos de los estudiantes. Esta dinámica acerca a los alumnos a la experiencia real de presentar, convencer y defender sus propuestas frente a una audiencia.

La literatura ha destacado como beneficios del ABP que los estudiantes exploran sus propios intereses, comparten sus talentos, construyen habilidades de pensamiento crítico, planificación, comunicación y creatividad e innovación. Gracias a esta metodología los estudiantes aprenden a aprender y desarrollan mayor autonomía, confianza, creatividad, pensamiento crítico, entre otras habilidades (Educación 2020). Todos estos elementos se van desarrollando a lo largo del semestre, en conjunto con el desarrollo de la propuesta de material.

Aunque la experiencia de los alumnos de la asignatura termina en este punto, el proceso de desarrollo del material didáctico continua, por parte del equipo de investigación y las propuestas más maduras se analizan para llevarlas a una siguiente etapa.

En esta etapa, los materiales seleccionados por su factibilidad fueron retomados y el equipo de diseño del GCDC modifica y/o adecua para lograr que las propuestas sean aplicables en la estrategia didáctica. En este caso se contó con la colaboración de estudiantes de Servicio Social de la carrera de Diseño Industrial del CIDI y de Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño, así como de Diseño Industrial de la Facultad de Estudios Superiores Aragón (FES Aragón), lo que enriqueció las propuestas con diferentes perspectivas de diseño.

Concepto del material didáctico

En México, el programa de estudios (SEP, 2017) plantea que el tema de los seres vivos se aborde en todos los ciclos escolares básicos, esto es, desde preescolar hasta secundaria. En esta trayectoria, se propone reconocer y caracterizar a los seres vivos, particularmente los dos grupos principales de organismos considerados son plantas y animales para que, a partir de ellos, se identifiquen cuáles son las funciones vitales que llevan a cabo y que los unifican como seres vivos.

Como se mencionó, la asignatura de Diseño para la Educación del CIDI busca que los alumnos adquieran los conocimientos necesarios para configurar material didáctico seguro, resistente, eficiente y atractivo para educandos de diferentes niveles educativos, considerando su contexto y capacidades específicas (Plan de estudios de la Carrera de Diseño Industrial UNAM, 2019-2024), por lo que en el semestre 2019-2 se les presentó el requerimiento para desarrollar material didáctico para el proyecto de investigación.

Así, los alumnos comenzaron sus propuestas, considerando requerimientos específicos del proyecto, desarrollando y diseñando material didáctico que permitieran la implementación de una propuesta para la enseñanza de las ciencias en escuelas de educación básica (educación primaria) multigrado bilingües (español-náhuatl) en una comunidad indígena, del municipio de Cuautempan en la Sierra Norte del estado de Puebla en México. Es una zona con un alto nivel de marginación, donde los

estudiantes y profesores pertenecen al 72.43% de la población indígena. Los usuarios primarios son estudiantes de educación básica, niñas y niños de entre 6 y 12 años, los usuarios secundarios son profesores de educación primaria, adultos cuyas edades y constitución física son muy variables.

El municipio de Cuautempan presenta un clima templado húmedo con abundantes lluvias en verano, temperatura media anual entre 12° y 18°C. Estos factores eran determinantes para el diseño de los equipos, pues la selección de materiales debía tomar en cuenta los altos niveles de humedad que existen en las aulas.

El grupo de alumnas que trabajó en equipo mantuvo una estrecha comunicación con el equipo de investigación del GCDC realizando revisiones y orientaciones periódicas sobre los conceptos presentados y sus correcciones correspondientes, logrando la propuesta conceptual final denominada “La ruleta de la nutrición” que fue presentada al profesor de la asignatura y al equipo de investigación.

La propuesta de diseño fue un tablero circular donde los alumnos identifican distintos animales, plantas, descomponedores y elementos abióticos del ecosistema. Después, el material permite generar distintas cadenas alimentarias, analizando las relaciones entre los distintos eslabones.

La ruleta es un tablero circular con posiciones para 24 tarjetas, uno por cada participante, cada posición posee un poste, la dinámica propuesta implica colocar una roldana plástica en el poste de un primer organismo seleccionado aleatoriamente con una flecha colocada al centro del tablero que gira libremente, a partir de ahí los alumnos utilizan sus conocimientos y colocan otra roldana en el siguiente participante en el orden correspondiente a la cadena alimentaria, así por cada uno de los organismos involucrados, dado que las roldanas están unidas por un cordón elástico, al final se cierra el ciclo (la cadena), lo que permite a los alumnos identificar los organismos participantes, la forma en que se relacionan (quién se alimenta de quién) y que todos los organismos son parte de un ciclo.

Al centro del tablero se propuso una imagen intercambiable, por lo que el tablero puede ser utilizado para varios ecosistemas, dando potencial de crecimiento al material didáctico.

La propuesta incluyó el diseño (ilustración) de las 24 tarjetas de cada uno de los organismos del ecosistema trabajado (bosque templado), que pueden ser colocadas aleatoriamente sobre el tablero en cualquiera de las posiciones diseñadas para ello.

Las dimensiones del material consideran la antropometría de niños mexicanos de 6 a 12 años (Ávila, Prado y González, 2007), pensando que los usuarios lo puedan manipular de forma cómoda, manejable y segura.

“La ruleta de la nutrición” fue presentada como trabajo final por las alumnas de la asignatura al concluir el semestre 2019-2, a la audiencia descrita anteriormente, en una exposición formal donde explicaron sus características funcionales, ergonómicas y estéticas, así como los materiales y procesos de construcción elegidos defendiendo sus decisiones y el resultado del proceso de diseño.

ABP en el Servicio Social

El proyecto lo retomó el equipo de investigación, pues aportaba un acercamiento interesante al tema y resolvía eficientemente los requerimientos planteados originalmente. Desde este punto, el equipo de diseño del GCDC, apoyado por estudiantes de Servicio Social, trabajó sobre modificaciones al concepto y adecuaciones pertinentes para la fabricación de una producción piloto para ser llevada a las escuelas en la Sierra Norte de Puebla para su evaluación con usuarios y detectar posibles modificaciones.

Las modificaciones no alteraron el concepto de las estudiantes de la asignatura, todos los elementos fueron respetados, únicamente se realizaron modificaciones a los procesos de manufactura para adecuarlos a las capacidades y la infraestructura del TCP en el ICAT, éstas se realizaron por estudiantes de Diseño Industrial del CIDI y de la FES Aragón, bajo la supervisión y aprobación del equipo de investigación. Para ello, realizaron la construcción de modelos y posteriormente prototipos con la colaboración del responsable académico del TCP y con el auxilio y orientación del Técnico en manufactura adscrito a él, proceso que permite a los estudiantes conocer o reforzar de primera mano el uso de maquinaria y herramental, así como intercambiar información y recibir la orientación de un técnico experimentado.

Las estudiantes realizaron también los *renders* correspondientes, planos de construcción y colaboraron en el ensamble y armado de la producción piloto.

Los estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño realizaron una intervención al diseño de los elementos gráficos propuestos originalmente, creando ilustraciones más adecuadas para la visualización de las características específicas de cada uno de los organismos. Realizaron la ilustración en acuarela de los 24 participantes (animales, plantas, descomponedores y factores abióticos) de las tarjetas y la ilustración de seis ecosistemas, las cuales posteriormente digitalizaron y editaron para adecuarlas a las dimensiones de las tarjetas.

Además, se diseñó el “Cuaderno de registro del alumno”, bitácora del trabajo que el estudiante va completando en cada actividad, donde se plantea la resolución de distintos ejercicios, y en cuyo diseño de imagen colaboraron los estudiantes. En promedio se generaron entre tres y cinco hojas de registro por actividad.

Se creó la imagen general del proyecto, el diseño editorial del cuaderno de registro, la ilustración de todas las secciones y la integración de todos los elementos, por lo que las aportaciones de los estudiantes en cada una de estas áreas fueron fundamentales para obtener el resultado final.

El material didáctico “La ruleta de la nutrición” no constituye el total de los equipos diseñados para la propuesta didáctica, es una parte del conjunto de cuatro desarrollos creados por recursos propuestos para integrarse en la estrategia didáctica que forma parte del proyecto. “Escenarios de los ambientes”, “Ruleta de la nutrición”, “Juego Conoce quién soy” y “Siluetas de la respiración” son los equipos desarrollados en la propuesta didáctica, la colaboración de la asignatura solo contribuyó al desarrollo de uno de los materiales, sin embargo, los estudiantes de

Servicio Social aportaron sus conocimientos y colaboraron en el proceso de todos los materiales.

Conclusiones

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que se utilizó en la asignatura de Diseño para la Educación permitió generar el diseño y desarrollo de material didáctico que ya fue incluido como parte de la propuesta didáctica en el proyecto de investigación «*Diseño y desarrollo de materiales didácticos y de una propuesta educativa sobre la construcción de la noción de seres vivos en comunidades indígenas*». Durante este proceso los estudiantes de la asignatura lograron los conocimientos necesarios para configurar material didáctico seguro, resistente, eficiente y atractivo, en este caso particular, diseñados para los estudiantes de educación básica de las escuelas multigrado bilingüe en la Sierra Norte de Puebla.

A partir de la estrategia de enseñanza elegida, los estudiantes resolvieron la necesidad real de un proyecto de investigación, proporcionando un material didáctico que actualmente ya se encuentra fabricado (producción piloto) y que se integró a la estrategia didáctica. El material diseñado cumple con el objetivo de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje permitiendo que los alumnos identifiquen distintos animales, plantas, descomponedores y los elementos abióticos de un ecosistema, permitiéndoles armar una variedad de cadenas alimentarias. Por otra parte, los estudiantes de Servicio Social del CIDI, la FES Aragón y la Facultad de Artes y Diseño, también colaboraron resolviendo una necesidad real mediante la estrategia del ABP, la cual les permitió tener la experiencia de un trabajo colaborativo, interdisciplinario y de impacto social.

Agradecimientos

A Marco Antonio Nieves Luna, Técnico en fabricación adscrito al Taller de Construcción de Prototipos del GCDC del ICAT, UNAM por la orientación y atención prestada a los alumnos de la carrera de Diseño Industrial (CIDI y FES Aragón) para el desarrollo del material didáctico y por la fabricación de la producción piloto de los equipos desarrollados que han sido descritos en este trabajo.

Al director de la escuela primaria indígena Juan Francisco Lucas, Dr. Eustacio López Marcos, así como a los profesores y alumnos, por aceptar participar y apoyar este proyecto.

A las estudiantes de la asignatura de Diseño para la Educación, semestre 2019-2, Brizeth García Díaz, Mayte Juárez de Olarte, Brenda Manica Zamora, Aline Monserrat Morales Pérez y Alison L. Rojas Valencia, quienes colaboraron en el diseño conceptual del material didáctico “Ruleta de la nutrición”.

A las estudiantes de Servicio Social de Diseño Industrial, Nubia Guiliana Clement González (FES Aragón) y Pamela Mirazo Reyes (CIDI), quienes colaboraron en la adecuación de los materiales didácticos, fabricación de prototipos y la producción piloto de los mismos.

A los estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño, Georgina Miranda Nava e Isaí Ornelas, quienes colaboraron en los diseños de los materiales gráficos.

Al Diseñador Industrial I. Gabriel Leyva, Gerente general de la empresa Quenamica, S.A. por su participación como asesor durante los cursos de Diseño para la Educación.

Referencias Bibliográficas

- Avila, R., Prado, L. y González E. (2007). *Dimensiones antropométricas Población Latinoamericana*. Guadalajara, Jalisco: Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño.
- Dirección General de Orientación y Atención Educativa. *Servicio Social*. (2021). Disponible en: <https://www.dgosever.unam.mx/portaldgose/servicio-social/htmls/ss-universitario/ssu-introduccion.html>
- Educación 2020. (2021). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. Disponible en: <https://educacion2020.cl/aprendizaje-basado-en-proyecto/>
- Facultad de Arquitectura. *Plan de Estudios*. (2021). Disponible en: <https://arquitectura.unam.mx/uploads/8/1/1/0/8110907/cidi-pe-2017-tomo-2-vf.pdf>
- Facultad de Artes y Diseño. *Oferta Académica*. (2021). Disponible en: <https://fad.unam.mx/oferta-academica/>
- Facultad de Estudios Superiores de Aragón. *Plan de Estudios*. (2021). Disponible en: <https://www.aragon.unam.mx/fes-aragon/#!/oferta-academica/licenciaturas/disenio-industrial>
- García, B., Albornoz, H. A., Gallegos, L., Calderón E., Flores, F. (2018). *Estrategia didáctica: Los seres vivos y sus características. Primera etapa: Desarrollo de la secuencia didáctica y de los materiales didácticos prototipo para trabajarla en el aula*. México. UNAM, Informe Técnico II-TECC- 2018-515, ICAT, UNAM.
- Pozuelos Estrada, F. J., y Rodríguez Miranda, F. (2008). *Trabajando por proyectos en el aula. Aportaciones de una investigación colaborativa, Investigación en la escuela*. España: Universidad de Huelva.
- Secretaría de Educación Pública, (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación básica*. México: Secretaría de Educación Pública.

Abstract: As part of the research project “Design and development of didactic materials and an educational proposal on the construction of the notion of living beings in indigenous communities” developed at the Institute of Applied Sciences and Technology of the UNAM, the development of didactic material was contemplated through the collaborative linkage between the subject “Design for Education”, taught by the Industrial Design Research Center, and the Group of Cognition and Didactics of Sciences of ICAT. Through project-based learning, students made proposals to solve the needs and requirements of the research team.

Keywords: Didactic material - science - education - teaching - Project Based Learning.

Resumo: Como parte do projeto de pesquisa “Design e desenvolvimento de materiais didáticos e uma proposta educacional sobre a construção da noção de seres vivos em comunidades indígenas”, desenvolvido no Instituto de Ciências Aplicadas e Tecnologia da UNAM, o desenvolvimento de material didático foi contemplado por meio do vínculo colaborativo entre a disciplina “Design para Educação”,

ministrada pelo Centro de Pesquisa em Design Industrial, e o Grupo de Cognição e Didática das Ciências do ICAT. Por meio da aprendizagem baseada em projetos, os alunos fizeram propostas para resolver as necessidades e os requisitos da equipe de pesquisa.

Palavras-chave: Material didático - ciência - educação - ensino - Aprendizagem baseada em projetos.

(*) **Humberto Ángel Alborno Delgado:** licenciado en Diseño Industrial por el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial de la UNAM, colaborando desde 1991 en el Grupo de Cognición y Didáctica de las Ciencias (GCDC) del Instituto de Ciencias Aplicadas y Tecnología (ICAT) de la UNAM como responsable del área de Diseño. Actualmente imparte la asignatura Diseño para la Educación, optativa de Saberes de Diseño en la Licenciatura en Diseño Industrial, Facultad de Arquitectura UNAM. Ganador de dos premios nacionales de diseño en Diseña México 2017 y 3 premios nacionales QUORUM de diseño. **R. Elena Calderón Canales:** doctora en Psicología por la Facultad de Psicología, UNAM. Coordinadora del Grupo de Cognición y Didáctica de las Ciencias (GCDC) del Instituto de Ciencias Aplicadas y Tecnología (ICAT) de la UNAM. Colaboradora en el desarrollo de proyectos educativos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje

de las ciencias en distintos niveles educativos, así como en proyectos vinculados con la formación docente. **Beatriz Eugenia García Rivera:** bióloga y Doctora en Pedagogía por la UNAM. Participa en el Grupo de Cognición y Didáctica de las Ciencias (GCDC) del Instituto de Ciencias Aplicadas y Tecnología (ICAT) de la UNAM en el desarrollo de proyectos de investigación sobre enseñanza y el aprendizaje de las ciencias, que incluyen la generación de estrategias y materiales educativos para diversos niveles escolares, formación y actualización de docentes. **Leticia Gallegos Cázares:** física y Doctora en Pedagogía por la UNAM. Jefa del Departamento de Tecnologías de la Información y Procesos Educativos del Instituto de Ciencias Aplicadas y Tecnología (ICAT) de la UNAM, trabaja desde hace más de treinta años en el campo de la enseñanza de la ciencia. Actualmente es profesora del posgrado en Pedagogía de la Facultad de Filosofía y Letras y de la Maestría en Docencia para la Educación Media Superior en la UNAM. **Néstor Hernández Valentín:** artista visual y diseñador gráfico por la UNAM. Desde hace más de quince años se especializa en el desarrollo de material didáctico interactivo multimedia, que ha sido solicitado en distintos proyectos de investigación educativa de la Universidad Nacional Autónoma de México y el Instituto Politécnico Nacional. Desde hace 14 años es docente de la materia Tecnologías de la Información y Comunicación en la modalidad mixta de la carrera de Turismo del Instituto Politécnico Nacional.

Estética e subjetividade na fotografia do editorial de moda

Franciane Melo Pimentel y Jofre Silva (*)

Actas de Diseño (2024, abril),
Vol. 45, pp. 68-70. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: noviembre 2022
Versión final: abril 2024

Resumo: Este trabalho discute aspectos do papel da fotografia de moda por meio dos editoriais de revistas especializadas. Identifica como a prática de produção da imagem fotográfica atua nos processos de subjetivação das imagens de moda. Tenta entender o editorial de moda como embrião para o nascimento de uma nova experiência estética na moda e não apenas como lançamento de um novo produto.

Palavras-chaves: Design - Fotografia - Produção - Subjetivação

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 70]

Conteúdo

O comportamento humano é a base para a Moda. É ela quem compõe a estrutura de vida e a fotografia utiliza esse meio como propagação dos estilos de vida que se tornam conceitos em determinados editoriais. A fotografia de Moda encontra sentido de pertencimento quando conta histórias de um outro jeito, nunca até então pensadas. A moda também se alimenta de mudanças e novidades para que ela explore e diversifique sua parceria com a fotografia. Juntos, se tornam responsáveis por uma indústria que produz coleções e sugere comportamentos. O lugar da fotografia nesse universo Moda causa a

sensação de diferentes presenças, de forma prática e teórica, na concepção do editorial como a do fotógrafo escolhido para a realização dos ensaios analisados na presente pesquisa.

Estética e subjetividade na fotografia do editorial de moda

Com a entrada do design de moda no campo acadêmico, no Brasil, alguns setores como a produção de moda ganham fôlego e importância, se tornando um dos assuntos mais