

y ¿Qué guión narrativo-literario del contexto propones? El registro se concretó con el storyboard y el relato. Los recursos tecnológicos: el Google Street View, el Google Maps y el Google Earth. Las posibilidades de los sujetos de aprendizaje: la motivación, la reflexión. Las posibilidades de la actividad: la lectura fenomenológica del lugar en la virtualidad.

Bibliografía

- Chaves, N. (2005) El diseño invisible: Siete lecciones sobre la intervención culta en el hábitat humano. Grupo Planeta. Argentina
- Doberti, R. (2008) Espacialidades. Editorial Infinito. Buenos Aires.
- Hart, John (2008). *The Art of the Storyboard. A Filmmaker's Introduction*. United States of America: Elsevier, Inc.
- Hornos, A. (2020). Universidad de Granada (UGR). Disponible en: <https://www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf>
- Norberg-Schulz, C. (1998). Intenciones en Arquitectura. GG Reprints. Barcelona, España.
- Ochoa, J.M. (2012). Sistemas Gráficos de Expresión A. Apuntes de la asignatura. Primera Etapa. Imprenta Ingreso. 1ª Edición. Córdoba, Argentina.
- Vilar, N. (2010) Una construcción metodológica creativa. Sistematización de las prácticas didácticas. FAUD – UNC. Córdoba, Argentina.
- Zumthor, P. (2006) *Atmósferas*. GG, España.

Abstract: The article presents the application of pedagogical strategies that allowed the creation of spaces and actions for transfer and articulation within the framework of Covid 19 and virtual education. Made between two chairs of the first year of architecture, FAUD-UNC. One of instrumentation, Graphics Systems, and the other of design. The objective was focused on the application of technological tools such as Street view or Google Maps that allowed a sensitive reading of the architectural intervention site. Applying graphic narrative and

literary narrative as a didactic strategy. The registration was made through the storyboard and the story.

Key words: storyboard – transfer –teaching strategies – narrative –articulation – technological tools – Street view

Resumo: O artigo apresenta a aplicação de estratégias pedagógicas que permitiram a criação de espaços e ações de transferência e articulação no âmbito do Covid 19 e da educação virtual. Feito entre duas cadeiras do primeiro ano de arquitetura, FAUD-UNC. Um de instrumentação, sistemas gráficos e outro de projeto. O objetivo foi focado na aplicação de ferramentas tecnológicas, como o Street View ou o Google Maps, que permitiam uma leitura sensível do local da intervenção arquitetônica. Aplicação da narrativa gráfica e narrativa literária como estratégia didática. O registro foi feito através do storyboard e da história.

Palavras chave: storyboard - transferência - estratégias didáticas - narrativa - articulação - ferramentas tecnológicas - street view

(*) Nancy Vilar: Arquitecta y Especialista en la Enseñanza Universitaria de la Arquitectura y el Diseño. Profesora en tres universidades de Córdoba, en la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño - Universidad Nacional de Córdoba, en la Facultad de Arquitectura - Universidad Católica de Córdoba y en la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Provincial de Córdoba. La actividad docente iniciada en 1995 siempre estuvo centrada en el área de la arquitectura, la gráfica arquitectónica y la morfología. Desde 1999 miembro de equipos de investigación de SECyT. Desde 2007 miembro de equipos de proyectos de Extensión. Ponente en numerosos congresos nacionales e internacionales. Variadas publicaciones en el área de la arquitectura, la gráfica y la morfología. Evaluadora y jurado en distintos eventos académicos (becas de extensión UNC, tesis de grado nacional e internacional, etc.)

Nueva normalidad: una oportunidad para la educación virtual en diseño

Nidia Raquel Gualdrón Cantor (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 397-401. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Resumen: El presente escrito aborda una provocación para revisar los saberes del diseñador en formación ante la “nueva normalidad” causada por la pandemia del Covid-19, esta vez, en los entornos virtuales de aprendizaje. Basado en un sondeo realizado a estudiantes y profesores de diseño que hicieron tránsito forzado a la virtualidad debido al aislamiento preventivo, analiza a la luz de la teoría del aprendizaje experiencial, los hallazgos y recomendaciones para apuntar a experiencias más significativas en entornos híbridos o virtuales, en la formación de diseñadores estratégicos, preparados para afrontar los desafíos que nos ha dejado la circunstancia.

Palabras clave: enseñanza del diseño - educación virtual - covid-19 - aprendizaje experiencial

Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 400]

La nueva-futura normalidad

El 2020 trajo consigo una revolución en la manera como nos relacionamos, habitamos, aprendemos, trabajamos y enfrentamos la incertidumbre. El Covid-19 detonó cambios rápidos para los que en su mayoría no estábamos preparados, que aunque en la fase inmediata representaron caos, son a su vez una oportunidad para revisar y replantear sobre la marcha, evaluando lo que como individuos y como sociedad hacíamos antes, y las transformaciones -no opcionales- a las que estamos llamados. Los modelos socioeconómicos que habían sido un generoso escenario para la producción de artefactos, productos y servicios mediante el diseño, hoy demandan un cambio de prioridades para sobrevivir. El ciudadano post pandemia ha descubierto otras necesidades, preocupaciones y expectativas que lo llevarán a cambiar varios de sus comportamientos en consumo consciente, tecnología para el trabajo remoto, respuesta a la incertidumbre y vulnerabilidad y sentimiento de pertenencia a una comunidad, entre otras. Mind the Gap (2020).

Asimismo, se ha desatado una revolución educativa que si bien se trasladó temporalmente al escenario virtual, difícilmente regresará a separar la actividad entre presencial o en línea, y como mínimo deberá combinar o moverse de uno a otro de manera fluida y continua, no solamente para la formación escolar o universitaria sino *long life*, para el aprendizaje a lo largo de la vida.

En este contexto, la formación en diseño debe preguntarse una vez más por los saberes, capacidades y habilidades que requieren los diseñadores para esta nueva y desafiante normalidad, y con estos, las transformaciones que las escuelas, profesores, didácticas y recursos se hacen inevitables.

Los saberes que requiere el diseñador para la nueva normalidad

La investigación en diseño ha abierto caminos estudiando los enfoques emergentes del diseño que han migrado gradualmente del diseño tradicional al diseño estratégico y el diseño sistémico. Hasta ahora, los planes de estudio de gran parte de las escuelas o programas de diseño -por lo menos en latinoamérica- continúan priorizando el aprendizaje con enfoque en el desarrollo de categorías de productos, centrado en el producto o la tecnología, innovación de producto y tecnología aplicada a procesos, productos, servicios y experiencias. Sin desconocer la utilidad de estos enfoques, la actividad de diseño emergente se enfoca en los propósitos de la gente, en el aprovechamiento de las tecnologías existentes, en las necesidades de la sociedad como red, con puntos de vista y ámbitos de investigación más amplios y complejos, en los que el producto es una pequeña parte de esa complejidad. Es en esencia, “un sistema integrado de productos, servicios y comunicaciones, basado en nuevas formas de organización y reconfiguración de red” Vignati, et.al. (2017). La realidad actual no podría dar más validez a ese enfoque. En este contexto, el conjunto de saberes que requiere el diseñador en formación probablemente requiera una reinventoría, no para sustituirlos sino para ponderar su perti-

nencia y relevancia. Tradicionalmente se han clasificado disciplinares o específicos y transversales o genéricos, y por su naturaleza, desde la administración educativa aún se etiquetan como teóricos, teórico-prácticos o prácticos. Los disciplinares (en general dependientes de la presencialidad), contemplan: a) el oficio: la expresión formal concreta, las destrezas prácticas, el desarrollo perceptivo, la síntesis; b) el alfabetismo medial, cultural, histórico, tecnológico e informacional para conectar, traducir y complementar; c) el pensamiento proyectual que concibe las acciones de diseño como espacios de creación para construir futuro, expresar cultura y provocar cambios, desarrollando habilidades metodológicas de lectura de contextos, visualización de soluciones e integración de propuestas; y, d) las habilidades de gestión, que acercan las experiencias de aprendizaje en diseño a los entornos reales, requieren del trabajo en equipo, de enfrentar la incertidumbre y de generar propuestas situadas y pertinentes.

Los transversales o genéricos, (en muchos casos subyacentes a los anteriores) se proponen desarrollar: a) el pensamiento crítico, que articulando y contextualizando conocimiento, da sustento a las discusiones razonadas, decisiones y aproximaciones a la solución de problemas, la ética y la responsabilidad profesional; b) la comunicación, verbal, escrita o visual, que permite argumentar, presentar, documentar, y a su vez, reconocer los referentes y códigos culturales; c) las habilidades lógicas y de razonamiento cualitativo y cuantitativo; y d) otros valores ontológicos como los culturales, la reflexión de la práctica y el aprender a aprender. Para esta descripción se tomaron como referencia las competencias que plantea el programa de Diseño de la Universidad de los Andes (Bogotá, Colombia), por su enfoque disciplinar amplio. ¿Cómo se ponderan estos saberes para la nueva normalidad, que demanda más del enfoque estratégico y sistémico del diseño? No concierne a esta reflexión validar en qué medida se alcanzan todos y cada uno en cada programa académico de diseño. En cambio sí, provocar una revisión acerca de la manera como se aprenden estos saberes y qué desafíos plantea lo anterior al respecto de los entornos híbridos o la inevitable virtualidad.

La percepción actual, los obstáculos y el potencial de la virtualidad en diseño

¿Cómo aprenden los diseñadores? Por considerarla de gran cercanía para lo que requieren los profesionales del diseño, Vignati, et.al. (2017) en *E-learning and design practice*, valida para el e-learning el planteamiento de la teoría del aprendizaje experimental, según el cual “el aprendizaje es más que un proceso en el que los conceptos se derivan de la experiencia y se modifican continuamente por ella (Kolb, 1984). (...) un proceso en el que se obtienen nuevos conocimientos, habilidades y actitudes a través de una experiencia de aprendizaje inmersiva y concreta”, y funciona en un límite:

- *Observación y reflexión*: las situaciones concretas y la capacidad de involucrarse plenamente, abiertamente y

sin barreras en una situación real apoyan la capacidad de observar y reflexionar sobre una experiencia concreta pero con la capacidad de definir un concepto general adaptable al marco general.

• *Teoría y práctica*: transformar el marco teórico en respuestas a los problemas y en la toma de decisiones.

De allí derivaron cuatro ejes para ecualizar la experiencia de aprendizaje en los cursos de diseño, basados en los estilos de aprendizaje (Kolb, 2005), a saber: conceptualización abstracta, experimentación activa, experiencia concreta y observación reflexiva, que a continuación se detallan sobre un estudio real durante la coyuntura de la virtualidad forzada por la pandemia.

El tránsito obligado de las actividades educativas a la presencialidad mediada por apoyos virtuales, permitió hacer un sondeo de las percepciones sobre lo que se percibe como posible y lo que no, cómo y por qué, por parte de 20 profesores de diseño de cinco universidades diferentes y cerca de 70 estudiantes de diseño de la modalidad presencial de tres universidades (1º a 3º semestre 19%, 4º a 6º semestre 36% y 7º en adelante 45%). Se preguntó por actividades propias del taller de diseño, desde la perspectiva de los saberes que se imparten actualmente en los planes de estudio, para analizar en dónde están las oportunidades en contraste con los que se espera potenciar ante la nueva realidad post pandemia, y los retos reales de la virtualidad para el diseño. Se preguntó sobre los tipos de actividades de aprendizaje, las herramientas, las modificaciones hechas a los recursos didácticos y el papel que juega la presencialidad.

En este caso, desde una experiencia más intuitiva y en la que por la particular coyuntura del aislamiento preventivo todas las didácticas en los cursos de diseño migraron a la mediación virtual, se puede hacer una aproximación temprana a las prácticas y recomendaciones en esta modalidad con respecto al aprendizaje experiencial, a saber:

1. Conceptualización abstracta: profundizar en los temas se alcanzó utilizando recursos como conferencias, estudios de casos, lista de libros y artículos seleccionados, selección de sitios web y vídeos, adaptando los materiales de los profesores pero sin alcanzar la relación ideal con los intereses, motivaciones y pasiones personales por falta de tiempo.

En este caso, la recomendación es utilizar el *aula invertida* o *flipped classroom*. Este enfoque se basa en que los estudiantes obtienen la primera exposición al nuevo material fuera de clase, generalmente a través de la lectura o vídeos de conferencias, haciendo los niveles más bajos de trabajo cognitivo (ganando conocimiento y comprensión) fuera de la clase, para centrarse en las formas superiores de trabajo cognitivo (aplicación, análisis, síntesis y / o evaluación) en clase, donde interactúan en vivo con sus compañeros y profesor.

2. Experimentación activa: aplicar herramientas y métodos a contextos reales y estudios de casos personales, oportunidades de trabajo, intereses profesionales; aquí

los cursos que alcanzaron estos acercamientos lo hicieron mediante búsquedas y sondeos en línea, experiencias de expertos invitados y uso de herramientas para trabajo colaborativo de diseño. Las limitaciones: el desconocimiento y/o falta de confianza en estas herramientas.

La dinámica *flipped classroom*, plantea como esencia de las sesiones presenciales las conversaciones en vivo. Vignati, et.al. (2017) resalta el valor de la mayéutica (preguntas continuas entre profesor-estudiante) que deben orientar al estudiante a su autoconocimiento, capacidades e intereses reales que desde allí lo guíen a: “a) tener una base profunda de conocimiento factual, b) comprender hechos e ideas en el contexto de un marco conceptual, y c) organizar el conocimiento de manera que facilite su recuperación y aplicación” Brame, (2013). El tiempo juntos es de interacción, de curiosidad y descubrimiento, de argumentación, de retroalimentación, de ideación, de hacer conexiones inesperadas, de evaluación. Así la curva de aprendizaje será más alta por cuanto se arraiga significativamente, y valdrá la pena esperar por una nueva sesión, preparándose suficientemente para ella con el material previo.

3. Experiencia concreta: las actividades de aprendizaje técnico fueron superadas mediante videotutoriales, simulaciones y cursos online. En las actividades de etnografía rápida, codiseño, ideación, prototipado y testeo, permanece la idea de transponer las actividades de la presencialidad a la virtualidad y los esfuerzos se enfocan allí, tanto estudiantes como profesores, encontrando una limitación que se complementa con la dificultad en el acceso a equipos, dispositivos y espacios especializados que facilitan dinámicas técnicas específicas, de interacción y retroalimentación inmediata.

En este apartado, la recomendación es *crear comunidad*. Más que enfocarse en los obstáculos tecnológicos, el uso creativo y eficaz de las herramientas de comunicación se acerca a emular la cercanía física, la complicidad. Acudir a herramientas con funciones avanzadas que permiten enriquecer interacciones bidireccionales, pizarras compartidas, mensajería instantánea, administradores de contenido a usar como repositorios, realidad virtual que ofrece experiencias inmersivas, simulación, supervisión, juegos de varios tipos. El HBR (2020) plantea en *Digital Transformation Is About Talent, Not Technology* que más que desarrollar una competencia técnica que es temporal, se trata de fortalecer las habilidades sociales, la curiosidad intelectual, la flexibilidad y la adaptación (en diseñadores estudiantes y profesores) que debe ser permanente y evolucionará a lo largo de la vida.

4. Observación reflexiva: reflexionar sobre la experiencia de aprendizaje y el proceso de diseño realizado, bien sea ante la clase o en sesiones de pitching con clientes o usuarios, aún se ve con prevención, bajo la expectativa del cara a cara, el monitoreo personalizado que requieren algunos estudiantes, funcional frente a la construcción personal que tienen con respecto a la figura del profesor. También aquí, se añora la complicidad entre estudiantes

y entre estudiantes y profesores, la inmediatez en la lectura de grupo por las expresiones verbales y no verbales sin barreras. La respuesta espontánea, la necesidad del contacto humano asociado a hacer más significativo el aprendizaje. Para los profesores, la presencialidad motiva a los estudiantes a partir de su autoevaluación y autoreferenciación frente a los demás..

Un buen aporte en la virtualidad para la observación reflexiva en los diseñadores lo hace la *gamificación*, enfoque lúdico para un camino de diseño con preguntas, alertas, retos y recompensas, crea una actitud en la observación crítica de las situaciones y anima al estudiante a reconocer sus formas de aprender y el sentido de sus decisiones. Así lo menciona Brame (2013) en *Flipping the classroom*: “Un enfoque ‘metacognitivo’ de la instrucción puede ayudar a los estudiantes a aprender a tomar el control de su propio aprendizaje definiendo objetivos de aprendizaje y monitoreando su progreso para lograrlos”.

Discusión

La discusión sobre la importancia del aprendizaje del oficio en los diseñadores, y con él la experimentación activa y experiencia concreta asociada a tangibles (equipos, espacios, productos) ha puesto una barrera de baja confianza al tránsito de la formación en diseño a la virtualidad. Anclados allí, y validándose en las dinámicas de consumo, continúan muchos de los currículos, a pesar de los argumentos proporcionados por la investigación en diseño sobre la necesidad de ponderar habilidades más enfocadas a lo estratégico y sistémico que a la generación de producto *per se*.

El tránsito forzado a la virtualidad producto del aislamiento preventivo debido a la pandemia, está demostrando la necesidad de ponderar los saberes, habilidades y capacidades como el pensamiento crítico para la lectura de contexto y la toma de decisiones, la adaptación y flexibilidad para enfrentar la incertidumbre, las habilidades sociales enriquecidas por las habilidades digitales, el trabajo colaborativo mediado por herramientas en línea, la traducción de datos en percepciones significativas y la capacidad de actuar sobre esas percepciones, la capacidad de visualización y prototipado rápido sin dependencia de equipos o software especializado, los valores ontológicos como los culturales, la reflexión de la práctica y el aprender a aprender, imprescindibles para los diseñadores de la nueva normalidad.

Los saberes técnicos y del oficio, así como el alfabetismo medial, tecnológico e informacional no tienen barreras, excepto la conectividad o la disponibilidad de dispositivos que faciliten el trabajo. Como lo menciona Enrique Dans (2020b), esta revolución que ha llegado para quedarse, trae también el reto de entender que “toda persona que pretenda acceder a la educación, considerada un derecho universal en muchos países, deberá tener necesariamente acceso a un ordenador y una conexión con un ancho de banda razonable”, que sumado a periféricos como cámara de video integrada, micrófonos ambientales y aplicaciones de videoconferencia, constituye en conjunto un

desafío para los estados y las instituciones de educación superior en este caso. Aquí se abre un nuevo debate.

Ante estas transformaciones, los diseñadores estamos llamados a aprender y desaprender continuamente, demandando y validando los marcos conceptuales y herramientas para ellos. Estas llamadas *soft skills* determinarán no solamente el aprendizaje sino el desempeño profesional en el futuro cercano. No es nuevo en el diseño y sus *wicked problems*, solamente requerimos un tránsito con menos prevenciones y más apertura, estrategias de enseñanza enfocadas más en el *cómo* que en el *qué* aprender y hacer conforme a un reconocimiento de las expectativas de los estudiantes de hoy, con menos miedo a la desmaterialización y más compromiso como sociedad y como ciudadanos.

Referencias

- Brame, C., (2013). *Flipping the classroom*. Vanderbilt University Center for Teaching. Recuperado 26 de mayo de 2020 de <http://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/flipping-the-classroom/>
- Churches, A. (s. f.). *Taxonomía de Bloom para la Era Digital*. Recuperado 18 de abril de 2020, de <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomDigital>
- Dans, E. (2020a, marzo 19). *Avanzando en educación online*. Recuperado 25 de mayo de 2020, de <https://www.enriquedans.com/2020/03/avanzando-en-educacion-online.html>
- Dans, E. (2020b, abril 12). *La enseñanza online ya no es una opción*. Recuperado 20 de mayo de 2020, de <https://www.enriquedans.com/2020/04/la-ensenanza-online-ya-no-es-una-opcion.html>
- Harvard Business Review. (2020, mayo 7). *Digital Transformation Is About Talent, Not Technology*. Recuperado 15 de mayo de 2020, de <https://hbr.org/2020/05/digital-transformation-is-about-talent-not-technology>
- León, J. (2020, mayo 18). *¿Telepresencia? Una forma de aprendizaje digital — Observatorio de Innovación Educativa*. Recuperado 28 de mayo de 2020, de <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/telepresencia-aprendizaje-digital>
- Mind the Gap - New Management Activists. (2020). *NUEVO CIUDADANO. Informe con los principales rasgos del ciudadano en la nueva realidad post Covid-19*. Recuperado de <https://jimdo-storage.global.ssl.fastly.net/file/33064f5f-0d01-457d-9869-eaaf5d501037/INFORME%20CIUDADANO%20-%20finalvF.pdf>
- TeachThought. (2017, agosto 29). *Bloom's Digital Taxonomy Verbs For 21st Century Students -*. Recuperado 25 de abril de 2020, de <https://www.teachthought.com/critical-thinking/blooms-digital-taxonomy-verbs-21st-century-students/>
- Vignati, A., Fois, L., Melazzini, M., Pei, X., & Zurlo, F. (2017). *E-learning and design practice. E-LEARNING AND DESIGN PRACTICE. Tools and methods for professional learning of strategic design approach*. *The Design Journal*, 20(sup1), S1026-S1036.

Abstract: This paper addresses a provocation to review the knowledge of the designer in training in the face of the “new normality” caused by the Covid-19 pandemic, this time, in virtual learning environments. Based on a survey of design students and professors who made a forced transition to virtuality due to preventive isolation, it analyzes in the light of the experiential learning theory, the findings and

recommendations to aim at more meaningful experiences in hybrid or virtual environments, in the training of strategic designers, prepared to face the challenges that the circumstance has left us.

Keywords: design education - virtual education - covid-19 - experiential learning.

Resumo: Este artigo aborda uma provocação para rever os conhecimentos do projetista em treinamento diante do “novo normal” causado pela pandemia de Covid-19, desta vez, em ambientes virtuais de aprendizagem. Com base em uma pesquisa com estudantes e professores de design que fizeram trânsito forçado à virtualidade devido ao isolamento preventivo, analisa, à luz da teoria do aprendizado experimental, as descobertas e recomendações para visar experiências mais significativas em ambientes híbridos ou virtuais, na formação de designers estratégicos, preparados para enfrentar os desafios que a circunstância nos deixou.

Palavras chave: educação em design - educação virtual - covid-19 - aprendizagem experimental.

(* **Nidia Raquel Gualdrón Cantor.** Diseñadora gráfica por la Universidad Nacional de Colombia (1999); Especialista en Pedagogía del diseño por la Universidad Nacional de Colombia (2011). Maestra en E-Learning por la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, Mx. (2018). Su experiencia e intereses profesionales y académicos se enmarcan en el diseño de información, diseño para el bienestar humano y diseño curricular, proyectado a entornos b-learning y e-learning. Profesora en Diseño Gráfico, Comunicación Social y periodismo, gestora curricular y líder de los Semilleros de investigación Gráfica para el bienestar humano (2017) y Diseño de información (2018-2019) en la Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá. <https://orcid.org/0000-0003-3003-2874>

“Bello Sexo”. Creación de Book Fotográfico de representaciones de mujeres ecuatorianas decimonónicas

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 401-403. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Pamela Pazmiño Vernaza y Jessica Reyes (*)

Resumen: Este trabajo de investigación-creación gráfica con enfoque de género propone un Book Fotográfico “El Bello Sexo” de imágenes de mujeres ecuatorianas de finales del siglo XIX e inicios del siglo XX. La carencia de publicaciones artísticas que muestren y pongan en debate la representación de la mujer del Ecuador decimonónico motivó la creación colaborativa de este producto. Se recopiló fotografías del Archivo del Fondo Nacional de Fotografía del Ecuador, para realizar un análisis crítico de las mujeres en la esfera pública. A partir de métodos de la investigación a través del diseño se logró un producto gráfico que evidencia la construcción identitaria mujeres, así como el rescate histórico-cultural de la fotografía ecuatoriana.

Palabras clave: Género - Mujer - Fotografía - Construcción identitaria.

Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 403]

Se propone la creación de un book fotográfico llamado Este trabajo de investigación-creación gráfica con enfoque de género propone un Book Fotográfico “El Bello Sexo” de imágenes de mujeres ecuatorianas de finales del siglo XIX e inicios del siglo XX. La carencia de publicaciones artísticas que muestren y pongan en debate la representación de la mujer del Ecuador decimonónico motivó la creación colaborativa de este producto. Se recopiló fotografías del Archivo del Fondo Nacional de Fotografía del Ecuador, para realizar un análisis crítico de las mujeres en la esfera pública. A partir de métodos de la investigación a través del diseño se logró un producto gráfico que evidencia la construcción identitaria mujeres, así como el rescate histórico-cultural de la fotografía ecuatoriana de imágenes

de mujeres ecuatorianas a finales del siglo XIX e inicios del siglo XX. Esto, debido a la carencia de un material que muestre y ponga en debate la representación de la mujer a través de un enfoque crítico de género. Este producto gráfico se pensó dirigido al público en general, hombres y mujeres de 15 años en adelante, así como también artistas, académicos, especialistas e interesados en temas de artes visuales, fotografía histórica, estudios culturales, feministas, de género, entre otras disciplinas. Para la realización de esta publicación gráfica se recopiló fotografías del Archivo del Fondo Nacional de Fotografía del Ecuador. Este material se utilizó para realizar un análisis crítico, una selección y clasificación de carácter curatorial, para de esta forma visibilizar de