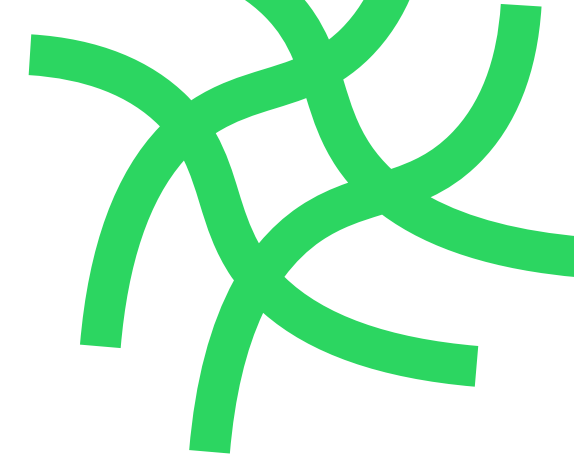




PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE



DISEÑO | UC  
Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño

# Lab *textil*

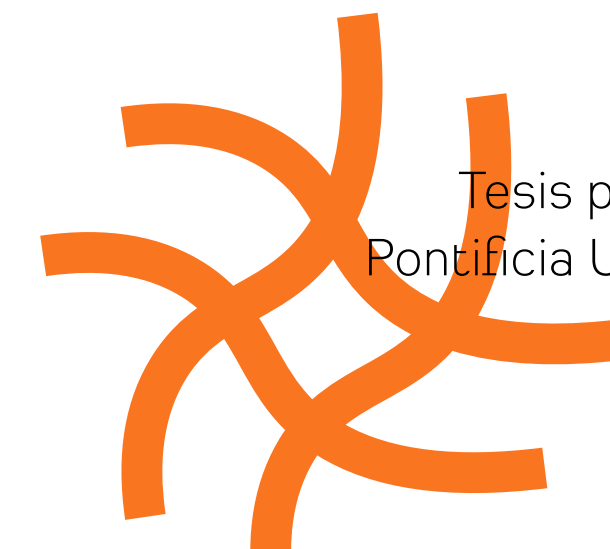
Talleres de intervención textil como herramienta de creación, apego emocional y toma de conciencia para niños y niñas de 9 y 10 años.

**Alumna: María José Rauld Valenzuela**

Profesora Guía: Ximena Ulibarri

Fecha: Enero 2022

Santiago, Chile



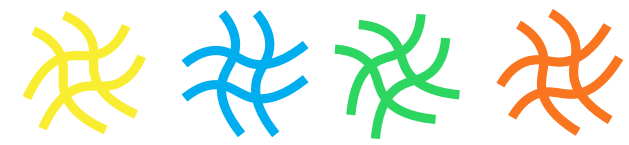
Tesis presentada a La Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñadora.





PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

DISEÑO | UC  
Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño




**Autores: María José Rauld Valenzuela**

Profesora Guía: Ximena Ulibarri

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile  
para optar al título profesional de Diseñadora.

Enero 2022  
Santiago, Chile

Lab   
*textil*



*Desierto de Atacama, Chile*

**Imagen 1**  
(T13, 2021)

“  
Nunca antes  
habíamos  
tenido tanto,  
querido tanto y  
desperdiciado  
tanto  
”

*Jonathan Chapman*



Como diseñadores tenemos la responsabilidad de compartir nuestro conocimiento para **diseñar un mundo mejor**, donde todos importan y todos participamos.



## **¡Gracias!**

*A la Escuela de Diseño, que no solo me ha entregado la posibilidad de estudiar lo que me apasiona, sino también me dió el espacio de explorar un nuevo ámbito que no sabía que quería para mi futuro: la docencia.*

*A mi profesora guía, Ximena Ulibarri, por confiar en un proyecto que sale de mi zona de confort, y apoyarme dándome la seguridad de ser capaz de lograrlo.*

*A mis amigas/os, por creer en mí y siempre brindarme apoyo cuando lo necesitaba.*

*A mis papás, por darme la oportunidad de estudiar lo que amo y hacerme sentir especial con cada proyecto.*

*A mis hermanos, por saber distraerme justo lo suficiente.*

## Resumen

Lab Textil crea una **instancia explorativa de participación y creación personal** para estudiantes en su entorno educativo, buscando aportar en su calidad de vida mediante la entrega de nuevos conocimientos.

El aprendizaje en niveles de educación básico se ha visto afectado a lo largo de los años por una lógica **adultocéntrica** que educa a los niños como receptores pasivos. Esto se complejiza ante una **precaria educación artística** que les permita explorar su creatividad dentro de un entorno de aprendizaje. Tanto la **salud mental** de los niños como su capacidad de **desarrollo de identidad personal** se ven implicados negativamente por lo anterior.

La **indumentaria** no es ajena a dicha problemática, debido a su poder de **expresar** la identidad personal. Dicha cualidad se ve amenazada por el **fast fashion**, una lógica de producción y consumo capitalista que logra hacer entender al textil como un **bien desechable**, cuando realmente este puede ser entendido como una extensión de nosotros mismos con la que podríamos generar un **apego emocional** -si las condiciones lo permiten-.

Se toma como caso de estudio a **estudiantes de cuarto básico en colegios municipales** y se plantea el una iniciativa que diseña talleres de intervención textil para fomentar la autonomía y expresión libre de niños y niñas dentro de un entorno educativo, contribuyendo a su conciencia medioambiental al aprender técnicas textiles sostenibles como herramienta tangibles. Así se fomenta el entendimiento de la importancia que tienen las decisiones y acciones personales de los niños\*.

*\*De aquí en adelante al decir "niños" se refiere a niños y niñas.*

# **Palabras clave:** apego emocional, adultocentrismo, educación, indumentaria, sostenibilidad, intervención textil

# #01

## Introducción

I. Motivación Personal 10

# #02

## Marco Teórico

- 12** I. Adultocentrismo y Educación Creativa
  - 12 a) Adultocentrismo
  - 13 b) Sistemas de aprendizaje
  - 15 c) Educación Creativa
  - 16 d) Empoderamiento Infantil
  - 18 e) Salud Mental y Creatividad
  - 18 f) Identidad Personal
- 20** II. Industria Textil y Apego
  - 20 a) Indumentaria y Niños
  - 22 b) Impacto Ambiental
  - 24 c) Apego Emocional
  - 25 d) Sostenibilidad e Intervención
- 27** III. Enfoque de Diseño
  - 27 a) Diseño para Innovación Social
  - 28 b) Diseño Emocional

# #03

## Conociendo al Usuario

- I. Encuesta 29**
  - a) Diseño de la encuesta 29
  - b) Resultados encuesta 31
- II. Informance 33**
  - a) Diseño informance 33
  - b) Resultados informance 34
- III. Interacciones Críticas 36**

# #04

## El Proyecto

- 37** I. Problema a Oportunidad
- 41** II. LabTextil
  - 42 a) Formulación
  - 43 b) Objetivos
  - 44 c) Usuarios
- 46** III. Estado del Arte

# #05

## Proceso de Diseño

- I. Metodología 51**
- II. Etapas del Proyecto 57**
  - a) Revisión de literatura 57
  - b) Levantamiento de información 57
  - c) Análisis y organización 58
  - d) Conceptualización y Formalización 59
  - e) Validación y Testeos 60
  - f) Identidad visual 75

# #06

## El Proyecto

- 77** I. Programa
  - 77 a) Programa replicable
  - 85 b) Taller piloto
- 106** II. Apreciación de profesionales

# #07

## Implementación

- I. Implementación 108**
- II. Marketing y Negocios 111**
  - a) Difusión 111
  - b) Análisis FODA 113
  - c) Esquema de Costos 114
  - d) Modelo de negocios 115
  - e) Financiamiento 116

# #08

## Cierre

- 118** I. Proyecciones
- 119** II. Conclusión





 **02**  
**Introducción**

**I. Motivación Personal**

# I. Motivación personal

Desde niña me gustó crear. **Crear con lo que podía encontrar a mi alrededor, usando las herramientas que mi educación e imaginación me entregaban.**

Sin embargo, hoy me doy cuenta de lo limitados que eran mis conocimientos y el potencial perdido que esto significó para mí.

Hoy la universidad me ha permitido explorar mi creatividad en ámbitos que mi niña interior desconocía: el **textil**. Un área que me llena de motivación, en especial para compartir los conocimientos que ya he logrado adquirir con quienes aún no han son tan afortunados.

El textil no suele ser tratado dentro de la educación tradicional, e incluso tampoco en la precaria educación artística que tenemos en nuestro país. Ante esto, me habría gustado haberme visto involucrada con la perspectiva de la sostenibilidad textil desde una edad temprana, que me hubiera ayudado a cuestionar lo que me rodea y cómo actuar frente a esto; conocimientos que adquirí tardíamente en la universidad.



# 02

## Marco Teórico

### **I. Adultocentrismo y Educación Creativa**

- a. Adultocentrismo
- b. Sistemas de Aprendizaje
- c. Educación Creativa en Chile
- d. Salud Mental y Creatividad
- e. Empoderamiento Infantil
- f. Identidad Personal

### **II. Industria Textil y Apego**

- a. Indumentaria y niños
- b. Impacto ambiental
- c. Apego y desapego emocional
- d. Sostenibilidad e Intervención Textil

### **III. Enfoques de Diseño**

- a. Diseño para Innovación Social
- b. Diseño Emocionalmente Duradero

## I. Adultocentrismo y educación creativa

a |

### Adultocentrismo

Frases como “cuando seas grande podrás...” o “aún no estás en edad de...” dejan en total desventaja a la infancia y adolescencia, quitándoles el poder de sus propias vidas y haciéndoles sentir como personas inacabadas (Duarte, 2015). **A menudo los adultos nos referimos a los niños, niñas y adolescentes como el futuro de Chile, pero poco son considerados en el presente**, en el que hoy exigen ser escuchados (Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2013).

el proceso educativo, planteando el aprendizaje como un traspaso de conocimiento objetivo por parte de un profesor adulto que no debe ser cuestionado por sus estudiantes (Albornoz et al., 2015).

Los niños, niñas y adolescentes **quieren participar en las soluciones de problemas que les afectan**, tanto dando sus opiniones como actuando frente a estas. Al participar ganan confianza en sí mismos, y adquieren conocimientos y capacidades necesarias

“La causa de los niños no será defendida mientras no se logre superar esa mente adulta que se niega a reconocer al niño como persona”

✿ Françoise Dolto<sup>1</sup>

En occidente existe una **sociedad adultocéntrica** resultado de procesos económicos y políticos que generan una jerarquización etaria (Duarte, 2012). El llamado adultocentrismo consiste en una **relación de poder asimétrica entre grupos etarios que favorece a adultos**, quienes son considerados superiores por la sociedad y la cultura, dejando así a niños y adolescentes en desventaja (UNICEF, 2013). Esto afecta en múltiples aristas a las juventudes, pero se destaca directamente su aporte negativo en

para superar los desafíos que les presentan y presentarán sus propias trayectorias de vida (UNICEF, 2013). Ante esto **es nuestro deber como adultos crear oportunidades para que ellos y ellas puedan participar en la sociedad y cultura de forma activa, libre e informada** (UNICEF, 2013); y como diseñadores nuestra responsabilidad es diseñar espacios y mecanismos que permitan lo anterior.

<sup>1</sup> Françoise fue una médica pediatra y psicoanalista francesa, famosa por sus descubrimientos de psicoanálisis en la infancia.

## Sistemas de Aprendizaje

Como ya fue mencionado anteriormente, el adultocentrismo afecta al modo en que educamos a los niños, restringiendo sus capacidades y limitando -o eliminando- su participación en la sociedad (Albornoz et al., 2015).

El **aprendizaje corresponde al progreso en cuanto a conocimientos y desarrollo máximo del potencial individual**, logrado mediante experiencias educativas que no apuntan únicamente al desarrollo académico, sino también a la vivencia de experiencias significativas para la vida del estudiante, quien mediante su aprendizaje pasa a formar parte de una comunidad creadora de cultura (Albornoz et al., 2015).

A lo largo de la historia han existido múltiples teorías y metodologías del aprendizaje -tales como la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky, el Constructivismo, el Método Montessori y la Pedagogía Waldorf-, en las cuales se destaca al **niño como protagonista activo de un aprendizaje subjetivo y autoconstructor** (Torres, 2021), que aporta en desarrollar su

“El instinto más grande de los niños es precisamente liberarse del adulto”

 *María Montessori*<sup>2</sup>

autoconfianza y autonomía (Fundación Argentina María Montessori [FAMM], s.f.). Para que dicho proceso sea efectivo, el rol del docente no debe consistir únicamente en emitir información, sino que debe ser un guía y cómplice que orienta al estudiante a nuevos conocimientos, entregándole libertad y confianza (UNIR, 2020a). Según John Dewey<sup>3</sup> en su Teoría de la Experiencia, lo anterior se debe complementar con el conocido término “aprender haciendo”, donde el niño debe poner a prueba sus pensamientos por medio de la acción para adquirir un nuevo conocimiento (APEX, s.f.).

<sup>2</sup> *María fue una pedagoga, médica, psicóloga y psiquiatra italiana creadora del modelo educativo “Método Montessori”.*

<sup>3</sup> *John fue un pedagogo, psicólogo y filósofo estadounidense.*

Para el desarrollo y diseño de este proyecto se toma especial atención a las teorías y metodologías expuestas a continuación:

### Zona de Desarrollo Próximo [ZDP]

Es un concepto desarrollado por el psicólogo Lev Vygotski<sup>4</sup>, quien declara a la ZDP como: “la distancia entre el nivel de desarrollo real determinado por la resolución independiente de problemas y el nivel de desarrollo potencial determinado mediante la resolución de problemas bajo la guía de adultos o en colaboración con otro más capaz”. Esta definición es relevante para el proyecto, debido que no deja la responsabilidad de guía únicamente al adulto, sino que plantea un contexto donde la **interacción con los pares o compañeros más hábiles que pueden ayudar al menos hábil juega un rol fundamental en el desarrollo de habilidades y estrategias** (Actualidad en Psicología, 2017).

### Pedagogía Waldorf

En este método creado por Rudolf Steiner<sup>5</sup> se hace énfasis en la **experimentación como medio relevante para aprender**; siendo la incorporación del arte, la música, los trabajos artesanales y manipulativos, factores esenciales dentro del proceso educativo (UNIR, 2020b).

### Método Montessori

El ambiente que propone Montessori promueve la exploración y un **proceso de aprendizaje independiente** por parte de los niños, donde el adulto es un guía y observador que les permite actuar, querer y pensar por sí mismos, fomentando el desarrollo de autoconfianza y disciplina interior (FAMM, s.f.).

*<sup>4</sup> Lev fue un psicólogo ruso fundador de la psicología histórico-cultural y precursor de la neuropsicología soviética.*

*<sup>5</sup> Rudolf fue un filósofo austriaco, erudito literario, educador, artista, autor teatral, pensador social y oculista*

*<sup>6</sup> Jean fue un psicólogo, epistemólogo y biólogo suizo, reconocido por sus aportes en estudios de la infancia.*

### Constructivismo

Jean Piaget<sup>6</sup> (1966) plantea desde una perspectiva constructivista del aprendizaje que **el conocimiento nuevo es una reconstrucción de conocimientos previos**, que al asimilarse se genera una reacomodación o reajuste de las estructuras cognitivas. Por lo tanto, **se logra el aprendizaje si se llega a este mediante la experimentación**. Es por esto que plantea una teoría del aprendizaje denominada “aprendizaje por acción”, muy similar a lo que plantea John Dewey en la ya mencionada Teoría de la Experiencia.

## Educación Creativa en Chile

El sistema educativo en Chile se divide en cuatro fases: **parvularia, básica, media y superior**. Estas fases se subdividen en niveles educacionales, los cuales consisten a tramos cronológicos que consideran las características psicológicas de los diferentes grupos etarios y los procesos de organización y calendarización dentro de los establecimientos educacionales (Ministerio de Educación [Mineduc], 2002). En este proyecto se hace un énfasis en estudiantes de cuarto básico, correspondiendo a las edades de 9 y 10 años (Mineduc, 2002).

La relación entre actividades creativas y educación ha sido protagonista de manera creciente en debates educacionales, investigaciones académicas y políticas públicas que han sido integradas a nivel nacional en torno a la educación artística (Orbeta & Oyanedel, 2018). Un ejemplo es el Plan Nacional de Artes en la Educación, una iniciativa del Ministerio de Educación en conjunto con el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes que impulsa la formación artística de escolares (MINEDUC, 2018). Sin embargo, **a pesar del creciente interés a nivel mundial y nacional en la**

**incorporación de las artes al sistema educativo, en Chile la educación creativa y artística sigue encontrándose al margen** en comparación a otras áreas de la malla curricular, lo que trae impactos negativos en el desarrollo de los estudiantes y su posibilidad de acceder a experiencias culturales complejas (Orbeta y Oyanedel, 2018).

Hablar de creatividad no es solo hablar de actividades artísticas, sino de una manera de enfrentarse a la vida, sus problemas y oportunidades (Marina, 2013). Experimentar artes desde la escolaridad básica permite el acceso a un sistema de pensamiento y sensibilidad que no se logra desde otras áreas curriculares (Orbeta & Oyanedel, 2018), sin embargo, en las escuelas se **favorece más el pensamiento inerte que el creativo** (Sternberg et al., 1997).

**Si crear es un acto, creatividad es una capacidad;** capacidad imprescindible para la cotidianidad en que continuamente nos enfrentamos a problemas y realizamos proyectos que requieren ser abarcados creativamente (Marina, 2013).

<sup>7</sup> Robert es un psicólogo estadounidense cuyas investigaciones se enfocan en inteligencia, creatividad, amor, odio y sabiduría.

“La creatividad es un hábito. El problema es que en la escuela a veces se considera un mal hábito”

 Robert J. Sternberg<sup>7</sup>

## Empoderamiento Infantil

Empoderar significa “*hacer poderoso o fuerte a un individuo o grupo social desfavorecido*” (RAE, 2014); y una persona empoderada es aquella capaz de tomar decisiones y actuar de manera coherente a estas, en aspectos que afectan en su vida personal como a la colectividad, cualidades para las que se requieren dos condiciones: (1) que la persona **adquiera y desarrolle capacidades personales**; y (2) que el **medio le permita ejercer dichas capacidades** (Soler et al., 2017).

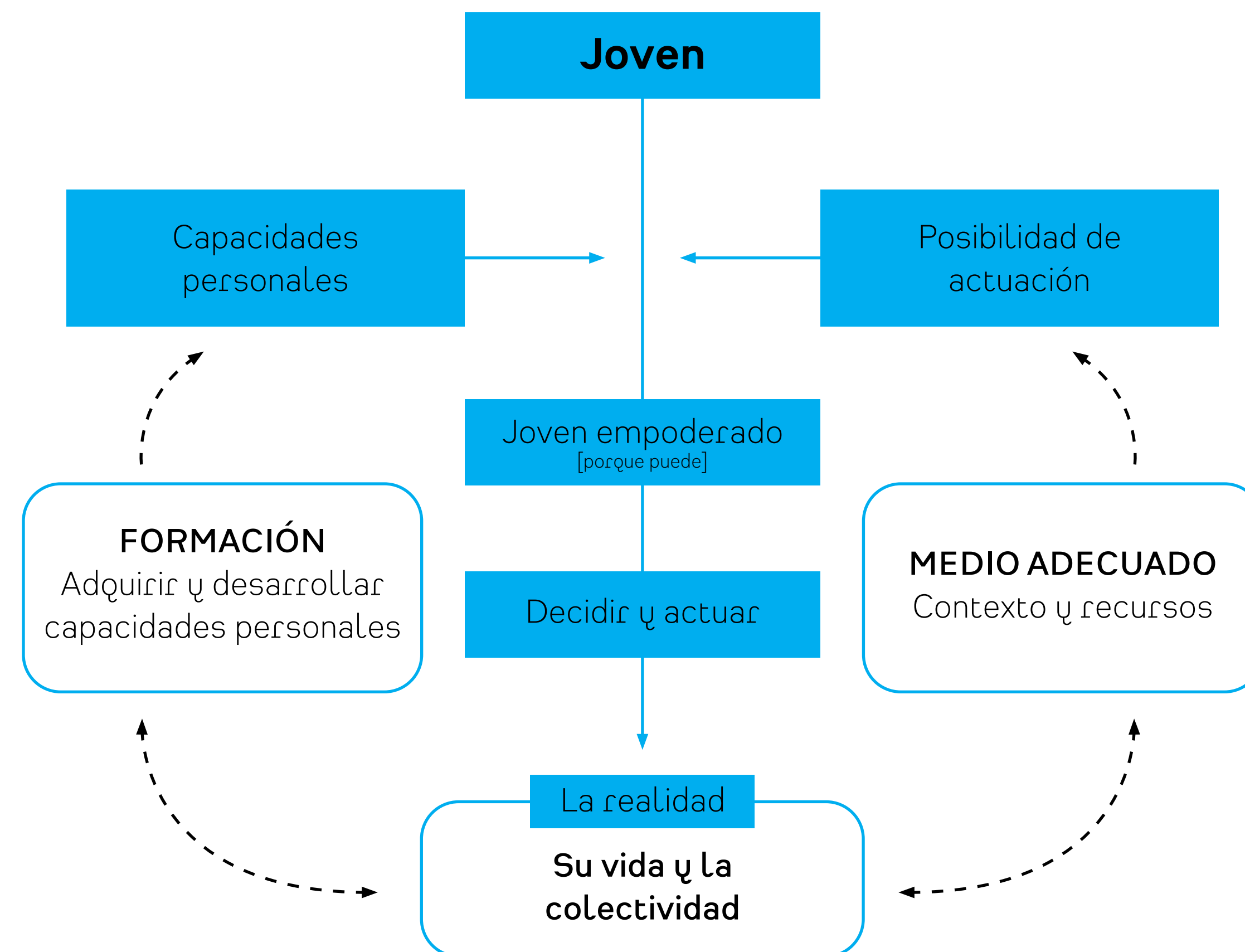


Figura 1  
Elaboración propia a partir  
de Soler et al., 2017



En el estudio para la *Construcción de un Modelo Pedagógico del Empoderamiento Infantil* (Soler et al., 2017) se plantea que para empoderar a niños y jóvenes existen múltiples medios y herramientas, de las cuales destacan para el proyecto las expuestas a continuación:

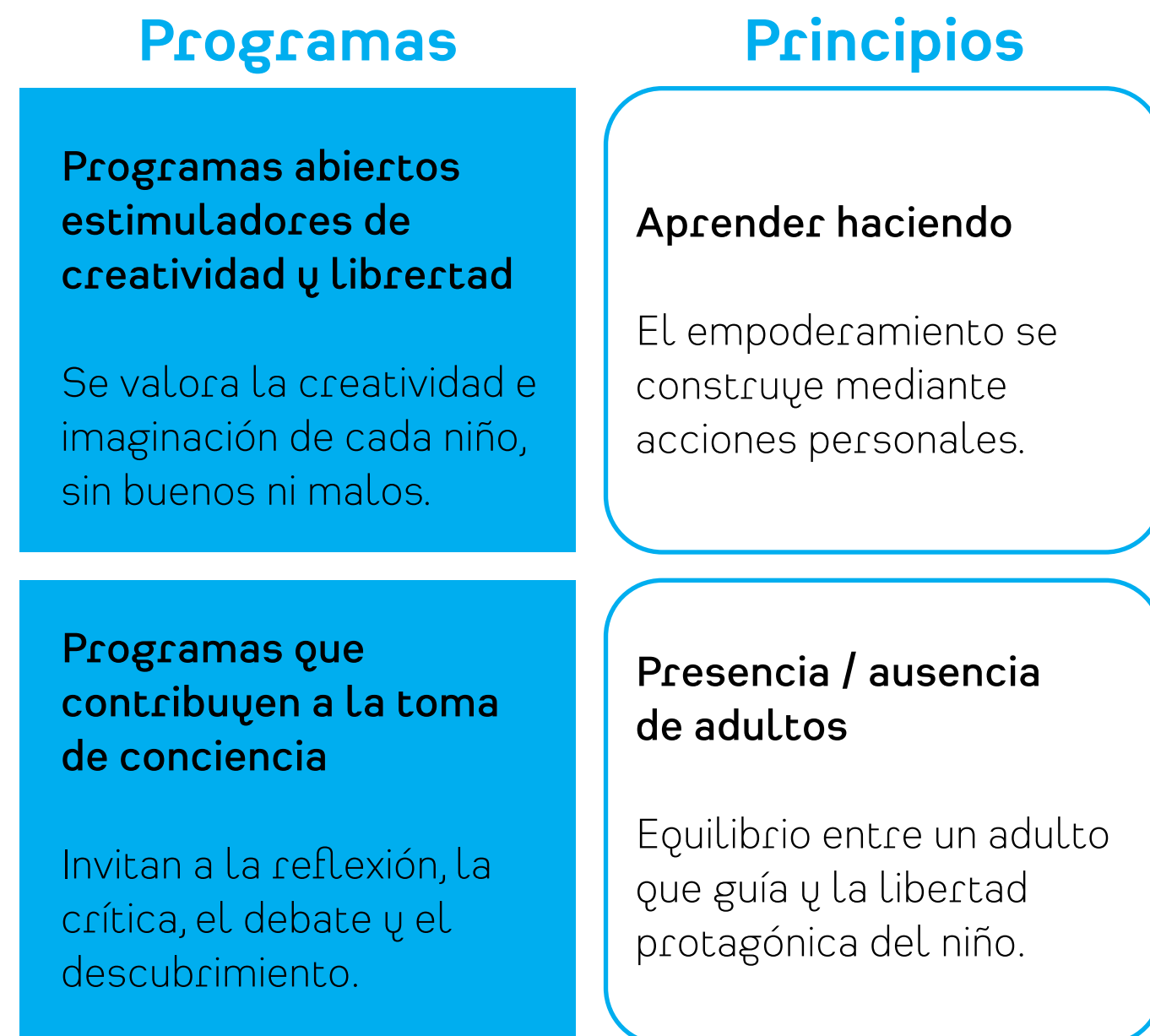


Figura 2  
Elaboración propia a partir de Soler et al., 2017

Existe la educación empoderadora y la desempoderadora, donde la segunda es aquella que busca generar personas dóciles, serviciales, sumisas, conformistas y dependientes, logrando que los niños solo aprendan a ser enseñados (Soler et al., 2017). Por otro lado, el **educar para empoderar solo se puede lograr en espacios que permitan a los jóvenes ejercer su poder**, y donde puedan aprender a participar no solo en lo que les afecta a ellos, sino en aquello que nos afecta a todos (Soler et al., 2017).

Se destaca el entender que actuar de manera libre y creativa ES una actividad empoderante.

## Salud Mental y Creatividad

La escuela es un centro de enseñanza, aprendizaje, convivencia y crecimiento que posee un espacio privilegiado para implementar programas integrales y actividades que promuevan tanto la salud física como mental, permitiendo que el establecimiento educacional pase a ser una **escuela promotora de salud** (OMS, 2004).

Según la Organización mundial de la Salud [OMS], la **salud corresponde a un estado completo de bienestar físico, mental y social**; y se define salud mental como un estado de bienestar en que el individuo se da cuenta de sus propias aptitudes, es capaz de afrontar presiones normales de la vida, puede trabajar productivamente y es capaz de contribuir a la sociedad (OMS, 2004). Por tanto, es el fundamento que asegura tanto el bienestar individual como el funcionamiento eficaz de la comunidad (MINSAL, 2017).

Chile está atravesando una **epidemia de salud mental silenciosa**, que tiene su raíz en la forma en que hemos sido educados. No existe la costumbre de expresar el sentir y se tiende más bien a guardar, o incluso castigar las emociones (Lecannelier, 2019)

Para el desarrollo de este proyecto se destaca el reconocimiento del arte y por ende, la creatividad como un motor que influye en el bienestar mental, entendiéndose que este promueve la definición de la identidad, la autoexpresión, la autoestima, el crecimiento personal, el entretenimiento, la reducción de la ansiedad y el estrés, el establecimiento de metas, la ampliación de la conciencia, la adquisición de habilidades sociales y la canalización de las emociones, suficientes aspectos para concluir que las actividades creativas generan múltiples efectos positivos en el bienestar psicológico y el desarrollo de habilidades socioemocionales (Dumas y Aranguren, 2013).



**Figura 3**  
Elaboración propia.  
Datos: De la Barra et al., 2012

“Los niños representan el futuro, y su crecimiento y desarrollo saludable deben ser una de las mayores prioridades para todas las sociedades”

OMS

## Identidad Personal

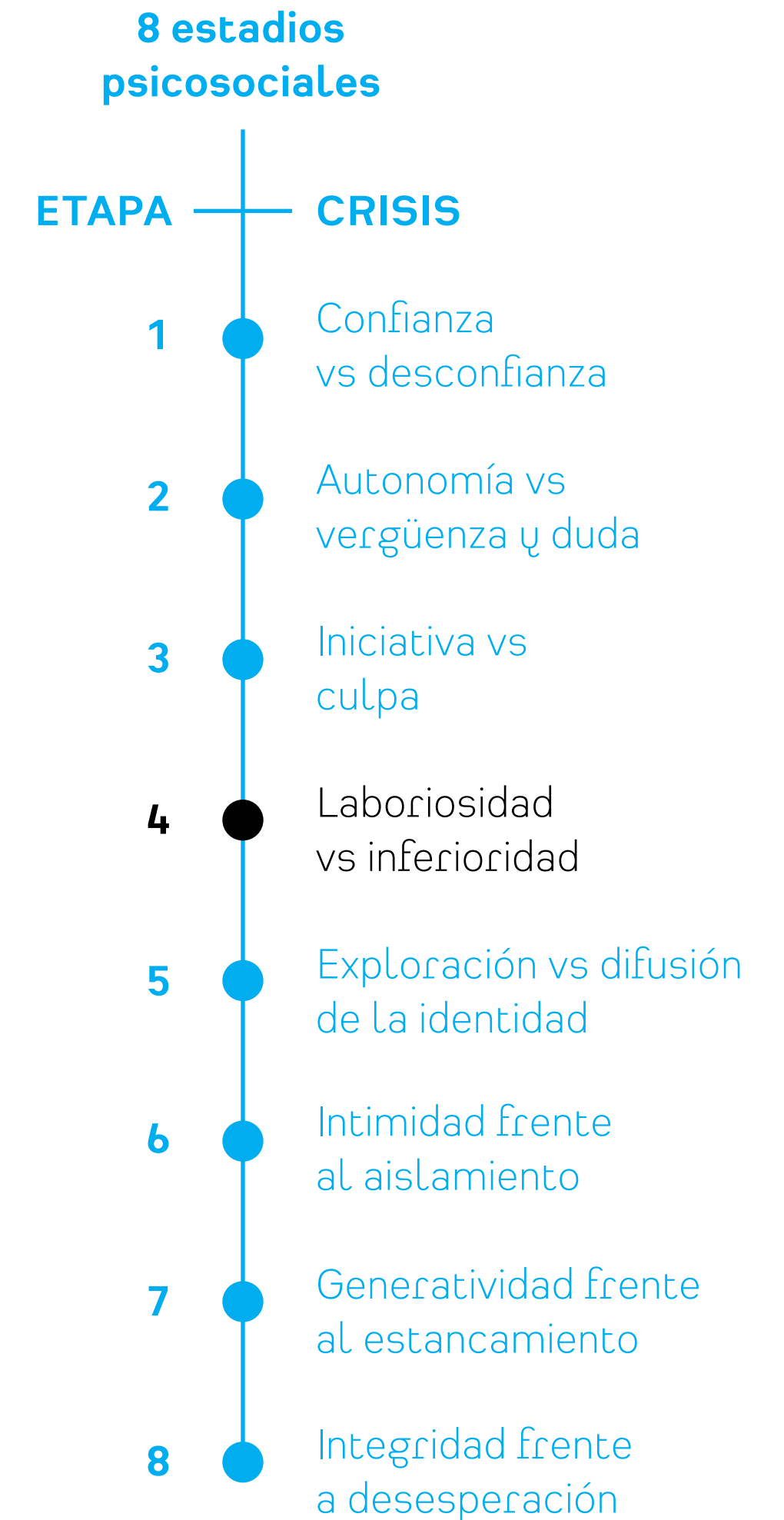
La identidad personal se define como un proceso continuo desarrollado a lo largo de la vida, en el cual la autopercepción constituye una serie de cualidades distintivas que caracterizan a la persona como un ser único y particular, capaz de identificarse y diferenciarse del resto (Guidano, 1987).

**La Teoría Psicosocial** de Erik Erikson<sup>8</sup> define las etapas del desarrollo de la identidad personal, basado en crisis y conflictos a los que se ve enfrentado el individuo en las etapas de su vida (Martínez, 2008). Para aspectos de este proyecto se profundiza en la **“Etapas 4: Laboriosidad vs inferioridad”**, donde pertenecen niños de 5 a 13 años aproximadamente. En esta etapa la estimulación positiva es fundamental, ya que al niño le importa la aprobación de los demás, muestra gran interés por el funcionamiento de las cosas e intenta realizar la mayor cantidad de actividades posibles por sí mismo; en caso de fracasar, se puede generar una sensación de inferioridad que afecta negativamente en su seguridad y autoconfianza, razón por la que es esencial enfocarse más en los procesos que en los resultados. (Martínez, 2008).

Se decidió trabajar con esta etapa precisamente por encontrarse justo antes de la “Etapas 5: Exploración vs difusión de la identidad”, donde la persona se formula recurrentemente la pregunta “¿quién soy?”. En esta etapa hay una mayor exploración en torno a la identidad, logrando que el adolescente muchas veces se sienta confuso frente a esta (Martínez, 2008). Por esta razón es relevante entregar herramientas de autodescubrimiento antes de llegar a las etapas más conflictivas, de manera que ante estas dudas la persona ya tenga la capacidad actuar frente a ellas.

La identidad personal no representa solo como nos sentimos e identificamos como personas, sino también como nos mostramos mediante nuestras posesiones. Los objetos forman parte de lo que somos, a través de ellos somos capaces de reflejar nuestra identidad (Belk, 1988). Esto es especialmente relevante para el proyecto, debido que, como veremos en el siguiente apartado, la indumentaria juega un rol esencial dentro de la sociedad por su estrecha relación con la identidad y el comportamiento de las personas (Zaragoza, 2020).

<sup>8</sup> Erik fue un psicoanalista estadounidense de origen alemán reconocido por sus aportes en psicología del desarrollo.



**Figura 4**  
Elaboración propia a partir de Martínez, 2008

## II. Industria Textil y Apego

### a | Indumentaria y Niños

El **cuerpo se percibe como una construcción cultural, en que su presencia y relación con el medio es influenciado por las características de aquello que lo interviene, es decir, de la indumentaria** (Saltzman, 2004). En sus inicios se pensaba que la indumentaria solo buscaba cumplir con el rol de proteger al cuerpo del entorno, sin embargo en la actualidad se sabe que no cumple únicamente con esa función primaria, sino que también puede ser un comunicador social y un signo diferenciador que se codifica y convencionaliza dentro de un entorno (Melchor, 2007). Así corresponde a **significados sociales relativos a la identidad de quien la lleva**, de manera que se expresan las propias experiencias corpóreas vividas y, por ende, se expone al cuerpo a una transformación constante (Calefato, 2002).

“La ropa no significa nada hasta que alguien vive en ella”

✂ Marc Jacobs<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Marc es un diseñador de moda estadounidense que posee una distinguida marca con su mismo nombre, “Marc Jacobs”.

El cuerpo y su relación con la indumentaria se basa en valores sociales, donde la moda parece ser uniformada según el contexto que vive el individuo (Calefato, 2002); a pesar de esto, el ser humano posee el afán de distinguirse y diferenciarse visualmente, esperando

que esto sea reconocido y aceptado por los demás, es decir, se busca la diferenciación sin salir del marco de la socialización. Por lo tanto, se necesita un espacio sujeto a la regulación social que permita desviaciones personales con un margen de libertad (König, 2001). Basado en lo anterior, se entiende que si bien la indumentaria es una forma de expresión de la identidad y satisface la tendencia a la diversificación y la variación (Simmel, 2000), existe una **tensión entre la ropa como reveladora u ocultadora de identidad personal** (Entwistle, 2002), creando una dualidad entre la diferenciación y la igualación social (Simmel, 2000). Un ejemplo de esto son los uniformes escolares, cuyo rol es ocultar la identidad personal para dar lugar a la identidad social de la institución (Calefato, 2002), aspecto que **no permite la intervención de elementos creativos o personales**. Esto fomenta la imitación en las decisiones del vestir cotidiano por parte de los niños, concepto que promueve la pasividad, al permitir que otros posean la responsabilidad de las elecciones personales del individuo y siendo el enemigo de la diferenciación. De esta manera se logra que la persona quiera hacer y ser lo mismo que los demás, sin permitir un avance en su desarrollo de identidad personal (Simmel, 2000). **A pesar de esta obstaculización de desarrollo, el cuerpo vestido siempre poseerá signos de comunicación social que son irreplicables y distintivos** (Calefato, 2002).

Para profundizar en la relación de los niños con la indumentaria se realizó una **encuesta** sobre la percepción e interés en esta a 23 niños de 6 a 10 años. Esta permitió, junto a otros estudios, realizar una delimitación de las edades de implementación. Los resultados demostraron que los niños de 6 y 7 años en su mayoría no suelen escoger todos los días la ropa que usan. Esto se complementa con el descubrimiento de que existe un interés superior y mejor percepción de la indumentaria en los niños de 9 y 10 años, quienes declaran un mayor entusiasmo por escoger las prendas que usan día a día. Para complementar la información anterior se realizó un **informance con 5 niños de 9 y 10 años**, usando adaptaciones de las técnicas bodystorming, artifact analysis y graffiti walls (Hanington & Martin, 2012) para comprender de mejor manera su relación con la indumentaria. De esta se destacan las siguientes observaciones: (a) **conexión emocional con la ropa**, (b) **indumentaria como medio de expresión personal** y (c) **interés por plasmar los gustos personales en su indumentaria**.

### Ejemplo personal



**Imagen 2**

*Esta soy yo. Y esta era mi polera favorita.*

*Era mi favorita porque primero fue de mi hermana, y luego de estar guardada muchos años fue mía. Yo admiraba -admiro- a mi hermana, por lo que usar algo suyo era especial para mí.*

→ **(a) conexión emocional con la ropa**

*Cuando la usaba me sentía divertida y se la mostraba a todo el mundo. Su forma me hacía sentir segura conmigo misma, genuinamente sentía que me veía muy bien.*

→ **(b) indumentaria como medio de expresión**

*Winnie the Pooh me encantaba, así que tenerlo en mi polera era un gran plus.*

→ **(c) plasmar gustos personales en la ropa**

## Impacto Ambiental

Una vez comprendido el significado que trae la indumentaria más allá de lo funcional y estético, es relevante tomar en consideración el impacto ambiental que genera la industria textil en el mundo.

**“El modelo de bienestar de la sociedad actual se basa en la posesión y acumulación de bienes, lo cual sirve de justificación para que proliferen el consumismo entre las personas”** (Perez, 2013).

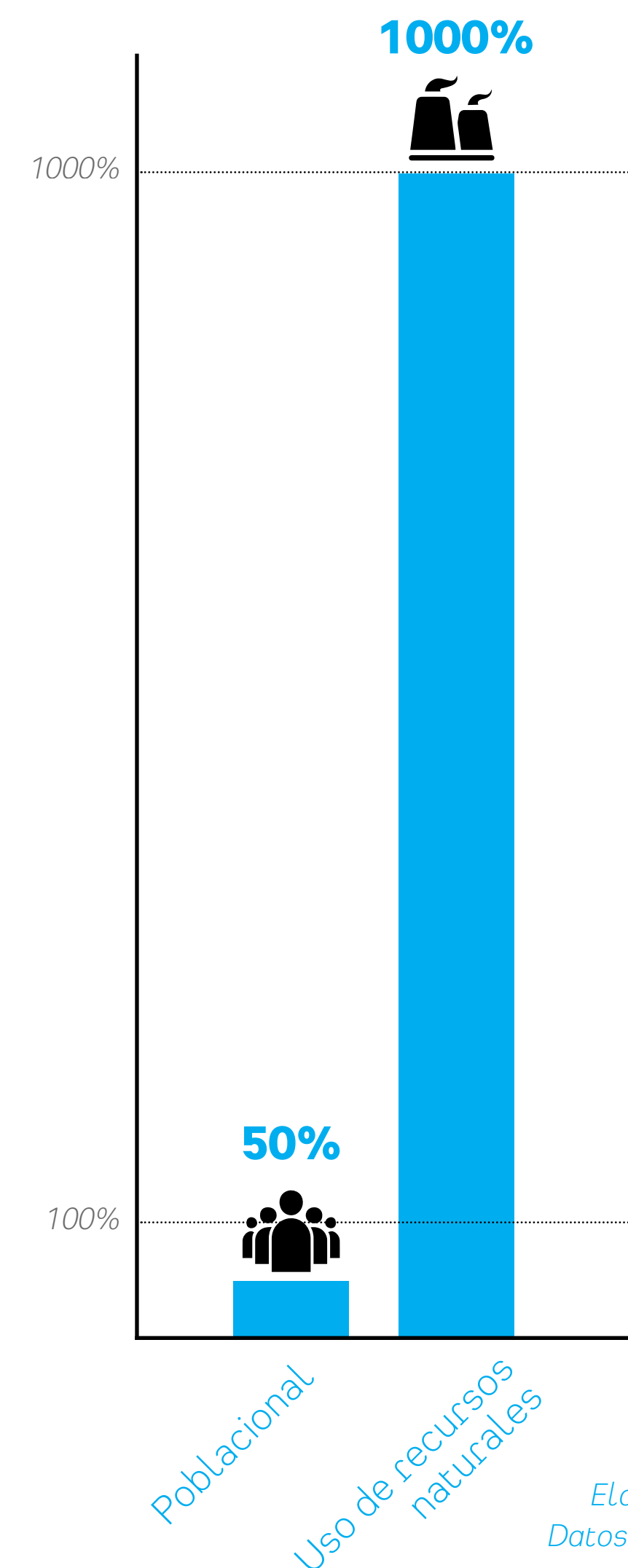
Según indica Jonathan Chapman (2012), el consumo de recursos naturales es desproporcional a incremento poblacional; señala que al año 2012 en los últimos 50 años **la población mundial habría incrementado en un 50%, mientras que el uso de recursos naturales aumentó en un 1000%**. Para comprender por qué ocurrió -y sigue ocurriendo- tal aumento, es relevante considerar que el sistema de consumo actual busca que formemos **relaciones cortas y sin sentido** con productos considerados durables, pero que hoy pasan a ser desechables (Guitián, 2017). Por esto, sistemáticamente conviene que mientras menos tiempo un producto este operando, más pronto se busque uno nuevo, manteniendo el consumo y, por tanto, el sistema de mercado (Joseph, 2011). Sin embargo, hoy sabemos que el propósito de producir una cantidad infinita de productos estimula el consumo y, por ende, el desecho de recursos que dependen de una materia prima finita, es **insostenible** (Schumacher, 2011).

Lo anterior sugiere que uno de los factores que propicia el consumismo es la **promoción de nuevas y falsas necesidades, que terminan en una relación fallida entre usuario y objeto** (Zaragoza, 2020; Chapman, 2012). Esto lleva a las personas a desechar objetos que aún sirven por **falta de un enlace emocional más duradero** (Guitián, 2017).

La industria textil no es ajena a lo anterior, al contrario, es una de las principales industrias involucradas en este impacto, siendo la **segunda más contaminante a nivel mundial** (ONU, 2019). Pero esta industria no siempre ha sido así, ya que antes de la Revolución Industrial la mayor parte de la indumentaria era producida artesanalmente en casa o por parte de sastres y sastras (Riello, 2016). Sin embargo, posterior a la Revolución Industrial las fábricas lograron producir más cantidad a mayor velocidad. A partir de esto la población comienza a adquirir cada vez más productos textiles (Riello, 2016). Tanto es así que la industria textil **ejerce un importante impacto en la economía mundial y en el medioambiente** hoy en día (Zaragoza, 2020).

Una de las prácticas con mayor impacto de esta industria corresponde al llamado **Fast Fashion**, o Moda Rápida, la cual se caracteriza por sus precios bajos, piezas actualizadas y colecciones que cambian con frecuencia (Niinimäki et al., 2020). Este sistema de producción crea una **infinidad de productos** textiles que estimulan el **consumo** y el **desapego emocional** entre el usuario y la prenda (Guitián, 2017).

Comparación de aumento en 50 años



**Figura 5**  
Elaboración propia  
Datos: Chapman, 2012

La implementación de la moda rápida en la industria textil trae varios **problemas ambientales** consigo, entre los que se destacan:

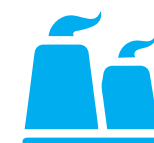


Cada año se fabrican más de

**100.000.000.000.000**

prendas.

(Greenpeace, 2018)



La industria textil produce entre un

**8% y 10%**

de las emisiones de carbono.

(UN Environment, 2019)



Muchas marcas suelen

**quemar**

los excedentes de las colecciones, aunque no todas lo admiten.

(Corbillón, 2019)



Anualmente se tiran

**medio millón de toneladas**

de microfibras al océano

(UN Environment, 2019)



**Figura 6**  
Elaboración propia.  
Datos: UN Environment, 2019

Si bien los impactos medioambientales son alarmantes, no son los únicos, según señala Rouzaut (2018): **“Esta producción masiva no solo provoca toneladas de residuos, sino que afecta a las condiciones de trabajo de muchas personas”**.

Es a partir de estas problemáticas, y muchas más que en 2007 comienza un nuevo movimiento, denominado **“Slow Fashion”** por la activista del diseño y pionera del sector, Kate Fletcher. Se propone un enfoque distinto, donde los diseñadores, los compradores, los minoristas y los consumidores son más conscientes del impacto de los productos en los **trabajadores, las comunidades y los ecosistemas** (Fletcher, 2007).

## Apego y Desapego Emocional

Ya está evidenciado el impacto negativo que tiene la industria textil en **trabajadores, comunidades y ecosistemas**, pero es relevante profundizar en el concepto de **apego -o desapego- emocional que experimenta el usuario**, aquél que se ve amenazado por el sistema de consumo capitalista y en el que se enfoca particularmente este proyecto.

Los objetos que adquirimos y que nos rodean día a día forman parte de nosotros, a través de ellos somos capaces de reflejar nuestra identidad (Belk, 1988), describir quienes somos y desarrollar habilidades (Csikszentmihalyi & Rochberg-Halton, 1981). **Para los niños y jóvenes cada objeto adquiere un significado emocional**, especialmente aquellos que usan cada día (Gutián, 2017), como por ejemplo, la indumentaria.

A partir de lo anterior reside la importancia de considerar un **diseño emocionalmente duradero que fomente las relaciones largas y con sentido** entre usuario y producto como una herramienta sostenible.

La teoría del apego de John Bowlby<sup>10</sup> define el apego como **“un estado emocional positivo de relación entre un individuo y un producto particular, que indica un fuerte vínculo entre ellos, y resulta en considerar el producto como parte de sí mismo, con la fuerte voluntad de conservarlo y**

**mantenerlo”** (Jacob et al., 2019). En otras palabras, el apego ocurre cuando **“aquello que era mío se vuelve yo”** (Jacob et al., 2019).

**La existencia de un vínculo emocional persona-producto se logra por la obtención de placer en la interacción, lo que puede llevar al apego** (Mugge, 2007). Este apego puede incidir en comportamientos de las personas, por ejemplo, a que **deseen conservar sus productos por más tiempo**, razón por la que es indispensable considerar una estrategia emocionalmente duradera al diseñar productos o servicios (Jacob et al., 2019).

Cuando hay apego a las posesiones, o en este caso más específicamente a los textiles se puede indicar que este pasa a ser una **extensión de la identidad de su dueño**, lo que puede llevar a que el consumidor desee **mantener el producto incluso cuando este deja de funcionar** (Jacob et al., 2019). Propiciar el apego con los productos es fundamental, pues a medida que el tiempo pasa y la historia compartida entre la persona y el producto crece, también aumenta el grado de apego (Jacob et al., 2019), **extendiendo aún más el ciclo de vida de un producto que el sistema de consumo ya esperaba desechado.**

Aquello  
que  
era  
mío  
se  
vuelve  
yo.

<sup>10</sup> John fue un psicólogo del desarrollo inglés, reconocido por su interés en el desarrollo infantil y pionero en la teoría del apego.

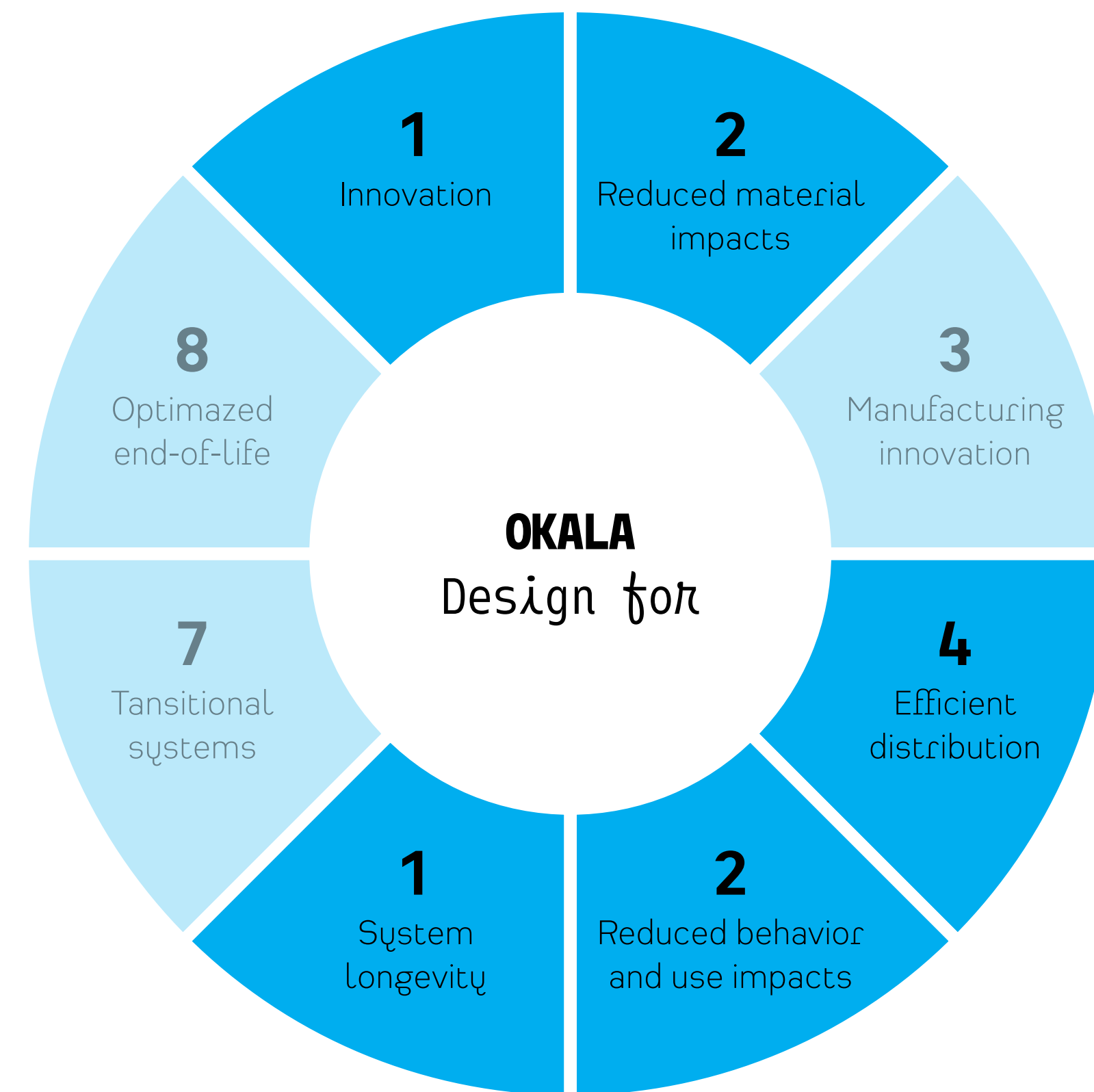


## Sostenibilidad e Intervención Textil

Diseñar productos y/o servicios afectivamente significativos se convierte en una estrategia que estimula comportamientos responsables (Jacob et al., 2019), respondiendo a nuestra responsabilidad como diseñadores de crear con una perspectiva sostenible tanto **social, ambiental y económica**.

La sostenibilidad consiste en **satisfacer necesidades humanas actuales sin comprometer negativamente a futuras necesidades ni agotar recursos naturales**, con la finalidad de mantener un **bienestar social, ambiental y económico** (Acciona, s.f.); y como ya declaramos, el sistema de producción y consumo de la industria textil es **insostenible**.

Identificado este problema, se han desarrollado estrategias para disminuir el impacto ambiental al diseñar. La rueda de OKALA (Figura 7.) es un ejemplo de esto, proponiendo 8 posibles vías de diseño para proyectos más responsables. En este caso destacan: proporcionar el producto como servicio [**1- Innovation**], utilizar materiales locales reciclados, recuperados o subproductos de desecho [**2- Reduced Material Impacts**], **4- Efficient Distribution**], fomentar el comportamiento de bajo consumo de usuarios [**5- Reduced Behavior and Use Impacts**] y la conexión emocional con el producto [**6- System Longevity**] (Belletire et al., 2012).



**Figura 7**  
Elaboración propia a partir de  
Belletire et al., 2012



Imagen 3  
Testeos

La intervención textil desde un plano tanto individual como colectivo plantea la oportunidad de dar una nueva vida a la indumentaria que ya tenemos.

Otra estrategia que se considera es el llamado “**Diseño Emocional**”, que consiste en diseñar para relaciones durables persona-producto prolongando el ciclo de vida de los objetos (Gutián, 2017). Ante lo anterior es importante entender que cada vez más consumidores buscan productos que no sean únicamente funcionales o estéticos, sino priorizan aquellos que les provoquen emociones y disfrute mediante experiencias positivas, significativas y durables (Jacob et al., 2019; Gutián, 2017).

Al ligar dichas estrategias con métodos de creación de indumentaria, se distingue el **rework**, que nace del uso de una prenda vieja que es rediseñada tanto en su forma como en la incorporación de nuevos elementos (Co, 2021); y el **upcycling**, término que une el concepto de reciclar [recycle] con el de mejorar lo que ya se tiene [up], y se refiere a una creación de indumentaria mediante modificaciones para alargar la vida útil de un producto de poco valor, que no necesariamente es indumentario (Moreno, 2018).

## II. Enfoques de Diseño

a |

### Diseño para la Innovación Social

A lo largo de la historia del diseño se ha destacado un interés por el impacto social que este puede lograr, destacándose personas como John Ruskin<sup>11</sup>, quien sostiene que el **diseño puede generar cambios sociales** en su libro “Las Siete Lámparas de la Arquitectura” (Ortiz, 2016); o William Morris<sup>12</sup>, quien mediante el movimiento “Arts & Crafts” afirma que el propósito principal del diseño es **salvar a la sociedad** (Ortiz, 2016); o Víctor Papanek<sup>13</sup>, quien en su libro “Diseño para el Mundo Real” justifica la **relevancia de generar soluciones para la sociedad**, además de todas las implicancias éticas que aquello conlleva (Papanek, 1985). Estas ideas hacen un llamado a considerar aspectos sociales al diseñar, pensamientos que siguen muy vigentes hoy en día, con corrientes cada vez más relevantes, como el diseño sustentable, inclusivo, centrado en las personas y emocional (Ortiz, 2016).

Inspirado en lo anterior se decide que la aproximación del diseño dentro del proyecto se ve guiada por los principios de la Innovación Social, donde **el diseño responde a una sociedad cambiante con un enfoque en las personas**. En este contexto el diseñador cumple un rol de agente transformador social, traductor de problemáticas, constructor de comunidad y catalizador de cultura (Mansilla et al., 2017). Esto entendiendo que el diseñador

posee además una **responsabilidad social, moral y ecológica** (Perez & Febrer, 2016). La finalidad de estos proyectos es resolver retos complejos que afectan al bienestar y calidad de vida de las personas mediante **estrategias creativas que en su mayoría incluyen la participación social** (Perez & Febrer, 2016). Sumado a esto, la innovación social encuentra una oportunidad en la **replicabilidad y sostenibilidad** de los proyectos, entendiéndolos como aspectos fundamentales para **diseñar un mundo mejor** (Amatullo, 2018).

“El diseño social tiene que ver con diseñar relaciones más que cosas”

✿ Cheryl Heller<sup>14</sup>

<sup>11</sup> John fue un escritor, crítico de arte, sociólogo, artista y reformador social británico.

<sup>12</sup> William fue un arquitecto, diseñador, maestro textil, traductor, poeta, novelista y activista socialista británico.

<sup>13</sup> Victor fue un diseñador y educador estadounidense, defensor del diseño social y ecológicamente responsable.

<sup>14</sup> Cheryl es una estratega y diseñadora de negocios estadounidense. Es fundadora del primer programa de MFA en Diseño para la Innovación Social.

## Diseño Emocional

En el año 2004 Donald Norman<sup>15</sup> acuñó el concepto de “diseño emocional” en su libro del mismo nombre, en el cual sostiene que su objetivo es **hacer nuestra vida más placentera**, con diseños que se **disfrutan, evocan sentimientos y sensaciones positivas** y, por ende, nos **permiten emocionarnos** (Norman, 2004).

A raíz de la definición anterior, se suma al diseño para la Innovación Social un enfoque de diseño emocional dentro del proyecto. Se plantea que durante el proceso de diseño se pueden -y deben- tomar acciones sostenibles que afecten de manera positiva en el ciclo de vida del producto, **priorizando una vida útil larga, duradera y significativa** (Jacob et al., 2019). Para el caso de este proyecto se considera del ciclo de vida las Etapas (1) **Proceso de diseño**, (2) **Material**, (3) **Producción** y (5) **Uso**.

Sumado a los factores anteriores, una investigación sobre la experiencia de usuario identificó cuatro factores que inciden en la experiencia, y que por ende, son necesarios de considerar al momento de diseñar: (1) **La persona**, (2) **el objeto**, (3) **La interacción** y (4) **el contexto**. Estos factores determinan la

experiencia a partir de las emociones que la persona siente como resultado de la interacción persona-producto, abriendo la puerta a la creación de fuertes vínculos emocionales (Jacob et al., 2019). Desde el diseño tenemos la responsabilidad de estimular o provocar esta relación mediante factores afectivos (Desmet, 2002), que permiten que **al momento del descarte se sugiera una separación personal más que un simple desecho** (Ekerdt, 2009; Wallendorf & Arnould, 1988).

Estos factores prolongan la vida útil del producto **lentificando su ciclo de vida**, y por ende, **reduciendo la demanda de recursos naturales y disminuyendo la cantidad de residuos que son desechados** (Mugge et al., 2010).

<sup>15</sup> Donald es un profesor de ciencia cognitiva que trabaja principalmente en ingeniería de la usabilidad.



# 03

## Conociendo al Usuario

### I. Encuesta

- a. Diseño Encuesta
- b. Resultados

### II. Informance

- a. Diseño Informance
- b. Resultados

### III. Interacciones Críticas

a |

## Diseño Encuesta

Reconociendo que no es suficiente una revisión de literatura para conocer las expectativas y necesidades de un usuario tan complejo como son los niños, se hace indispensable una investigación más cercana. En este caso vamos a adentrarnos en una encuesta que busca profundizar en la percepción y participación que tienen los niños con la indumentaria.

La primera finalidad de esta encuesta es encontrar **relaciones entre las edades de los niños y cómo estos se relacionan con la indumentaria**. Esto es clave para el proyecto, pues facilitará la delimitación etaria en que se enfoca. Además, se busca analizar la información enfocándose en las edades que se logren delimitar, con el objeto de **encontrar interacciones clave**.

Se define una acotación de edades, considerando que niños de 6 a 10 años pueden participar de la encuesta, siempre y cuando ya estén cursando una educación de nivel básico. Se define hasta los 10 años para no alcanzar a entrar en la pre adolescencia.

Se considera altamente relevante el uso de un **lenguaje simple**, que permita a los niños comprender qué es lo que se les está preguntando sin entrar en tecnicismos.

## I. Encuesta

A partir de lo anterior se llegó a las siguientes preguntas:

¿Cuántos años tienes?

¿Te gusta cómo te vistes?

¿Eliges tú cómo vestirte?

¿Cuál es tu prenda favorita? ¿Por qué? **Descríbela a continuación:**

¿Ayudas a elegir tu ropa nueva?

¿Hay ropa que te gusta, pero no te dejan usar?

¿Tienes ropa que está rota o manchada? ¿La usas?

¿Te gustaría tener ropa única?

¿Crees que tu ropa te representa? ¿Por qué?

¿Cuál es tu color favorito? ¿Tienes ropa de ese color? ¿Te gustaría tener más?

¿Te gusta hacer manualidades?

Esta encuesta fue realizada en la plataforma de Google Forms y fue distribuida por redes sociales, como Instagram y grupos de WhatsApp.

## Resultados Encuesta

Con un resultado de 23 respuestas y el posterior análisis de estas, se llega a las siguientes conclusiones:

- ✿ Se evidencia que niños de **6 a 8 años** en su mayoría **no suelen escoger la ropa que usan**. Pero no manifiestan grandes problemas con esto, ya que de todas formas **la consideran suya y que los representa**.
- ✿ Niños de **9 y 10 años** sí **suelen escoger lo que usan**, sumado a un **gran interés en lo que se ponen**.
- ✿ Gran interés por el desarrollo de actividades manuales por parte del usuario.

\*si me da el tiempo graficar más resultados^\*



**Figura 8**  
Elaboración propia.  
Datos: Encuesta personal, 2021

Se rescatan las siguientes respuestas a la pregunta :

**¿Crees que tu ropa te representa?**

“Sí (la que escojo yo no mi mamá)”

9 años

“Sí, porque me coloco colores alegres y yo soy alegre, vestidos con muchos colores”

10 años

“Sí, porque es mi ropa y es como única para mí”

9 años

“Sí, porque la tengo yo puesta”

7 años

“Sí, porque es mi estilo. La gente me reconoce por mi estilo”

6 años

“A veces, cuando elijo mi ropa, los colores y estilos representan mis emociones”

7 años



a|

## Diseño Informance

En este caso de esta informance<sup>1</sup> se complementaron los métodos bodystorming, artifact analysis y graffiti walls del libro Universal Methods of Design (2019), con **5 participantes de 6 a 10 años**.

### Análisis de artefacto + bodystorming

Se le pidió a los participantes que **escojan un atuendo que los represente y realizar un video del proceso de selección**, contando de manera explicativa el por qué de sus decisiones. Luego se pide un **video mostrando la ropa puesta y declarando cómo se sienten**. Los videos permiten **observar las elecciones y el lenguaje corporal de los niños**.

- ¿Qué atuendo te representa?
- Video: proceso de selección y explicaciones
- Video: usar el atuendo escogido y declarar cómo se sienten al usarlo

## II. Informance

### Graffiti Walls

Se entregó una hoja con dibujos de trazo de las siguientes prendas: polera, pantalón, falda, polerón, chaqueta, jardinera, vestido. Deben **escoger 3 y dibujar sobre ellas como les gustaría que fueran para que representen lo que ellos entienden como su estilo personal**.

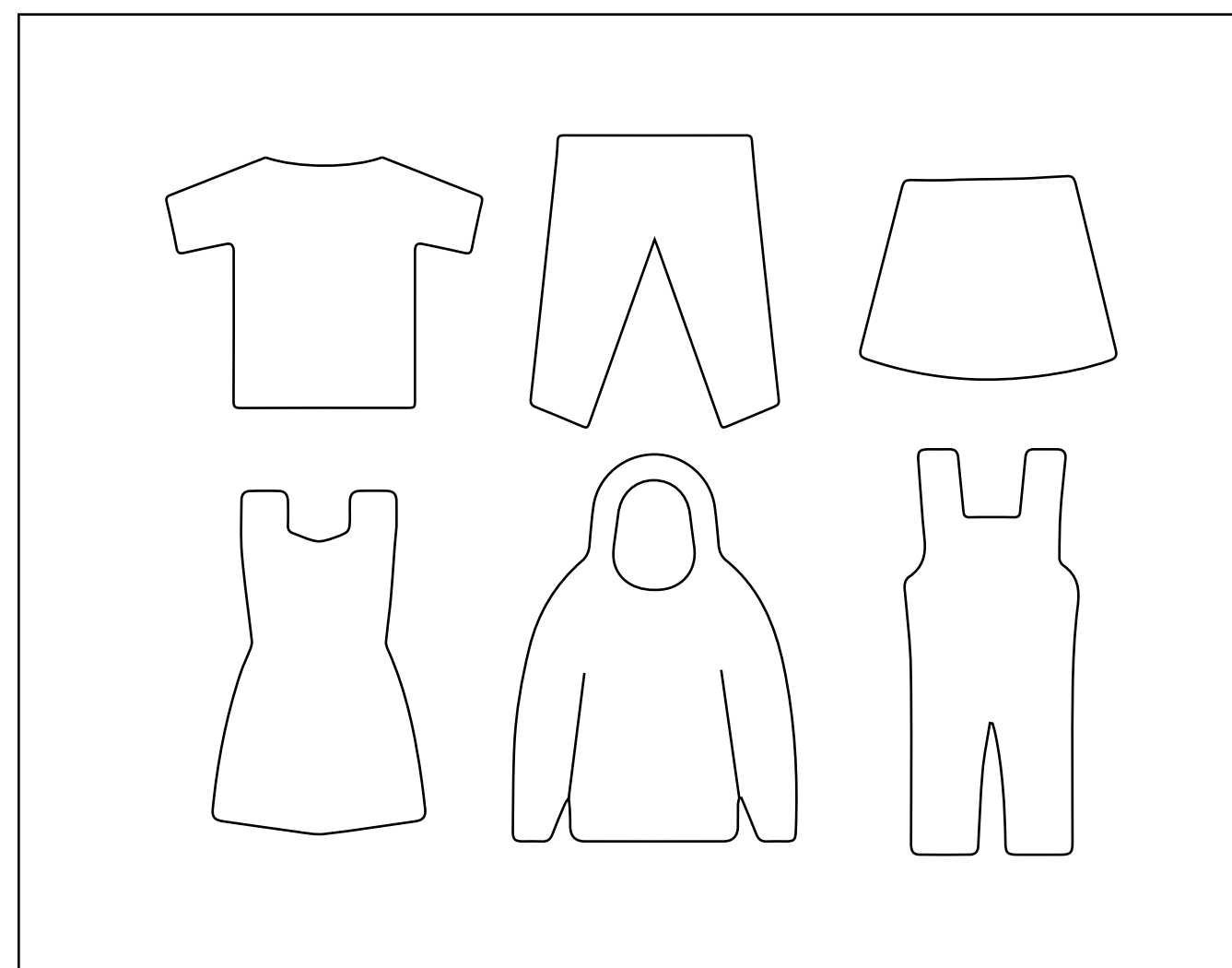


Figura 9: "Graffiti Walls"  
Elaboración propia.

<sup>15</sup> Una informance permite ver a los niños actuar frente a ciertas situaciones simuladas, que muestran de manera más detallada como ellos se comportan y las decisiones, expresiones e ideas que tienen.

#### ✳ Consideraciones éticas

Es de especial importancia considerar un manejo cauteloso al trabajar con la participación de niños en el proyecto. Por esta razón todas las actividades serán informadas previamente a los padres o apoderados además de los niños, dejando en claro la posibilidad de retirarse en cualquier momento que estimen necesario sin ser cuestionada su decisión. La información es utilizada únicamente con los fines de investigación explicitados. A modo de evidencia, se firmó un consentimiento informado por parte de los padres o apoderados de todos los niños que participaron de distintas etapas del proyecto. **Estos documentos se pueden encontrar en anexos.**

## Resultados Informance

### Análisis de artefacto + bodystorming: ¿Qué atuendo te representa?



**Imagen 4:**  
Clara, 7 años

Clara eligió este atuendo porque la hace **sentir feliz y animada**.



**Imagen 5:**  
Laura, 7 años

Laura escogió shorts porque aunque fuera invierno, **Le gusta sentirse más veraniega**, además que el **color rojo es su favorito**.



**Imagen 6:**  
Antonia, 10 años

Antonia declara que **Le gusta como se ve** con el atuendo, por el ancho de los pantalones y porque los colores combinan con su tono de piel.



**Imagen 7:**  
Emilia, 7 años

Emilia eligió su jardinera porque la hace **sentir divertida**, su chaleco porque fue **tejido por su abuela** y la polera porque el celeste es su color favorito.



**Imagen 8:**  
Lucía, 8 años

Lucía eligió este atuendo porque es **cómodo** para jugar con su perrito y porque **no le da frío**, nos cuenta que vive en el sur.

A partir de la observación en esta etapa, se concluye que factores importantes para lograr ser parte de prendas que logren representar a los niños son la **comodidad**, el **color**, **estampados** que reflejen sus gustos, el **cómo les hacen sentir** usarlas y que les **traigan recuerdos del pasado**.

Observando el lenguaje corporal en sus videos se puede determinar que hay **mayor soltura y comodidad al usar un atuendo que las representa**, en comparación al primer video, en el cuál aún no se cambiaban de ropa.

## Graffiti Walls: ¿Cómo diseñarías las prendas para que te representen?



Se logró observar que tienden a expresar colores, formas, gustos personales que les interesan, no se queda solo en un básico de color plano, sino que se va más allá de esto.

Imagen 9 a 17:  
Resultados Graffiti Walls

## III. Interacciones Críticas

A partir de la revisión de literatura, encuesta e informante, se logra conocer al usuario en profundidad, y encontrar ciertas interacciones que destacan del resto y nos dan pie para diseñar. Cada una de estas interacciones representa una oportunidad, que al unir entre ellas nos puede entregar un diseño rico en contenido que se enfoca en quien lo usa.

### ✦ **Indumentaria como medio de expresión**

Existe una relación entre **como se sienten los niños y lo que escogen vestir**. Buscan **reflejar emociones** como diversión, seriedad, alegría, etc., según como se sienten en cada día. Esto se complementa con la búsqueda por **reflejar los gustos personales en la indumentaria**. Es debido a esto que podemos decir que la percepción de uno mismo y como se desea mostrar es, al igual que las emociones y los gustos, algo en **constante cambio**.

### ✦ **Conexión Emocional con la Indumentaria**

Los niños pueden relacionar sus prendas favoritas con **recuerdos y experiencias** que han vivido. Es fundamental que esa experiencia sea positiva para lograr un **vínculo emocional que permite que la sientan como parte de sí mismos**, logrando **reflejar su propia identidad** mediante ellas.

### ✦ **Creatividad como herramienta educativa**

El 95,6% de los encuestados declara un interés por la **realización de actividades creativas** manuales. Tanto en informes gubernamentales como en artículos académicos se indica el **aporte positivo que estas tienen en contextos educativos**, y que en la actualidad se han visto **obstaculizadas por una precaria educación artística**.



 **04**  
**El Proyecto**

**I. De Problema a Oportunidad**

**II. Lab Textil**

- a. Formulación
- b. Objetivos
- c. Usuario

**III. Estado del Arte**



**Imagen 18**  
"Climate Revolution"  
(El Periódico, 2015)

“Compra menos, elige bien, hazlo durar”

*Vivienne Westwood<sup>16</sup>*

<sup>16</sup> Vivienne es una diseñadora de modas británica reconocida por la estética asociada al Punk y New Wave, y por sus iniciativas de sostenibilidad.

# I. De Problema a Oportunidad

Vivienne Westwood nos invita a cuestionar con su clásica irreverencia, regalándonos icónicas frases como **“Compra menos, elige bien y hazlo durar”**. Pero yo, como buena aprendiz, también me cuestiono, “pero Vivienne, **¿cómo lo hago durar?** ¿Compró algo de buena calidad? ¿Algo que nunca me va a dejar de gustar? ¿Solo básicos?...”. Somos seres cambiantes, y así también son nuestros gustos. No puedo controlar ni predecir lo que me va o no a gustar el día de mañana. Yo propongo la frase **“Compra menos, elige bien y adapta lo que ya tienes para hacerlo durar”**.

**Los niños son el futuro del país y del mundo, pero ¿qué pasa con ellos en el presente?** Esta pregunta hace relevante tomar como caso de estudio tanto a niños como al entorno en que se desarrollan.

En la actualidad, Chile corresponde a una **sociedad adultocéntrica**, en la que existe una relación de poder asimétrica que favorece a adultos y deja a los niños en desventaja (Duarte, 2012). Los aparta de la participación social, cultural e incluso de su propia educación, donde el sistema de educación tradicional cuenta con docentes adultos que buscan entregar conocimientos de manera objetiva a alumnos pasivos que no deben cuestionarlos (Albornoz et al., 2015).

Este es un **sistema de aprendizaje que obstaculiza el desarrollo de los estudiantes**, debido que -según múltiples teorías- el docente debe cumplir con un rol de guía y cómplice al entregar conocimientos, brindando confianza, libertad y autonomía al alumno (UNIR, 2020; Torres, 2021). La finalidad es que este sea protagonista activo de un proceso educativo en que es clave la experimentación y el “aprender haciendo” (UNIR, 2020). Esta problemática se complejiza al relacionarla con la **precaria educación artística presente en Chile**. La implementación de actividades creativas es reconocida por su importancia en el

desarrollo escolar, el bienestar mental, el desarrollo de habilidades sociemocionales, e incluso en **La construcción de la identidad personal de los estudiantes** (Dumas & Aranguren, 2013). Sin embargo, estas asignaturas aún se encuentran al margen en comparación a otras áreas de la malla curricular (Orbeta & Oyanedel, 2018).

A partir de lo anterior nace la iniciativa de estudiar **cómo estos aspectos influyen en la indumentaria**, llegando a la conclusión de que no solo no es ajena a la problemática educacional, sino que también **presenta una oportunidad en este contexto**.

A partir de esta observación se identifica la **indumentaria como medio de expresión de identidad**, que permite distinguirse y diferenciarse del resto con signos que son característicos e irrepetibles de cada persona (Calefato, 2002). Para complementar dicha oportunidad se destaca la necesidad de **empoderar a quienes son más desfavorecidos por este sistema: los niños**; entendiendo como niño empoderado al que es capaz de tomar decisiones y actuar de manera coherente a esto. Para aportar positivamente en el empoderamiento infantil se requiere desarrollar capacidades personales en torno a la libertad, la toma de conciencia personal y

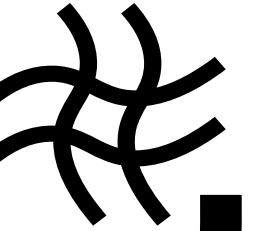
comunitaria, la creatividad, la reflexión y la imaginación; y que el medio le permita ejercer dichas capacidades (Soler et al., 2017). Es por esto que también se hace necesario **apoyar el desarrollo de la identidad personal**. Esta los ayuda a entenderse y diferenciarse de los demás, entregando autoconfianza y seguridad en sí mismos, potenciando así su autonomía, y por ende, su empoderamiento (Martínez, 2008; Soler et al., 2017).

En la búsqueda de la relación entre **actividades creativas, indumentaria, desarrollo de identidad personal y toma de conciencia para lograr el empoderamiento infantil**, se encuentra como **oportunidad de diseño la reinterpretación, intervención y apropiación de indumentaria a partir de ropa en desuso desde una perspectiva sostenible**. Siendo esta una herramienta que aporta en la construcción de identidad de los niños, favoreciendo su empoderamiento dentro de la sociedad y contexto que se vive en el Chile actual.

Ante lo anterior, es relevante reconocer que somos **seres cambiantes** y no podemos esperar que mañana nos guste lo que nos gustaba hoy, afirmación que supone un gran problema en el ámbito de la sostenibilidad, en especial en una ya explotada industria textil que fomenta un **desapego frente a la indumentaria**, impulsando una relación desfavorecida y un desecho temprano (Jacob et al., 2019). Aquí reside la pregunta de investigación de este proyecto; **¿De qué manera la intervención textil como medio de expresión personal favorece el apego emocional y el empoderamiento infantil?**



## II. Lab Textil

Lab   
*textil*

El Lab Textil es un proyecto centrado en el rol que juega la indumentaria en la vida de los niños, desde una perspectiva sostenible y participativa que permite formar a pequeños grandes diseñadores textiles.

## Formulación

¿De qué manera la intervención textil como medio de expresión personal favorece el apego emocional y el empoderamiento infantil?

**Qué** Sistema replicable de talleres que enseñan técnicas de intervención textil adaptadas para niños de 9 y 10 años, como herramienta para fomentar el apego emocional con la indumentaria, el empoderamiento infantil y la toma de conciencia medioambiental.

**Por qué** El sistema de consumo de la industria textil fomenta relaciones cortas y sin sentido con la indumentaria, afectando negativamente en el desarrollo y entendimiento de una identidad personal ya desfavorecido por un sistema educacional adultocéntrico que deja de lado actividades creativas que permitan a los niños expresarse libremente y autoconocerse.

**Para qué** Generar una instancia educativa y reflexiva que favorece el desarrollo de identidad personal mediante el rol expresivo del textil, comprendiendo problemáticas medioambientales y maneras creativas de actuar frente a estas dentro y fuera del taller.

# Objetivos

## Objetivo General

Contribuir en la reflexión tanto personal como medioambiental de los niños por medio de instancias textiles creativas y educativas.

## Objetivos Específicos

**1| Identificar** los aspectos sociales y educativos que desfavorecen a estudiantes de educación básica y cómo se relacionan con el uso de indumentaria.

*iov: Marco teórico del proyecto, construido a partir de revisión de literatura y estudio de usuario.*

**2| Definir** la interacción del usuario con identidad personal, empoderamiento infantil, indumentaria, apego emocional y sostenibilidad.

*iov: Delimitación de interacciones críticas del usuario y patrones de valor de la propuesta.*

**3| Co-diseñar** con el usuario sistemas de intervención textil participativas en un contexto educativo y reflexivo.

*iov: Registro de testeos de prototipos con el usuario.*

**4| Validar** la funcionalidad del sistema producto-servicio desde la interacción con el usuario en un contexto simulado.

*iov: Evaluación del prototipo final por parte del usuario y otros agentes involucrados. Observación de interacciones.*

## Usuario

A partir de las interacciones críticas establecidas en el estudio del usuario, y en función de la oportunidad encontrada, se ha decidido dividir al usuario en dos: **usuario primario** y **usuario secundario**.

### Usuario Primario

Para el desarrollo correcto del proyecto en un año se hizo necesario delimitar las edades. Como se mencionó anteriormente, esto fue logrado mediante distintos métodos de estudio del usuario. Se definió como usuario a **niños de 9 y 10 años**, estudiantes de 4to nivel básico en colegios municipales. Esto debido a tres grandes razones.

#### 1. Teoría Psicosocial de Erik Erikson:

Se decide un enfoque en la Etapa 4 de desarrollo de la identidad personal, la cual se guía por una crisis principal, denominada: Laboriosidad vs. Inferioridad. A esta pertenecen niños de entre 5 a 13 años aproximadamente, quienes se sienten motivados al hacer cosas por sí mismos, pero a su vez necesitan la aprobación de los demás, razón que indica que actividades sin buenos ni malos son especialmente precisas para estas edades (Martínez, 2008). Esta

etapa es previa a la 5ta Etapa, llamada “Exploración vs. Difusión de la identidad”, lo que nos permite entregar herramientas auto comprensión y expresión personal antes de que estas sean un conflicto explícito de la etapa que vivirán los niños posteriormente.

#### 2. Pre-preadolescencia:

Según los expertos en psicología del desarrollo Barbara Tamborini y Alberto Pellai, en su libro “La Edad del Tsunami”, la preadolescencia debiese comenzar a los 10 años aproximadamente, sin embargo, debido al contexto adultocentrista en que los niños se desarrollan, cada vez antes comienzan a tener una gran prisa y un fuerte deseo por sentirse y comportarse más adultos (Pellai & Tamborini, 2019). La preadolescencia supone importantes cambios físicos y psicológicos (Pellai & Tamborini, 2019) que se buscan evitar debido al enfoque del proyecto. Es debido a esto que se delimita al usuario hasta máximo 10 años.

#### 3. Estudio personal de relación con la indumentaria:

Mediante la encuesta e informante realizadas -y ya declaradas- se descubrió que niños de 9 y 10 años tienen un mayor interés y comprensión de la indumentaria y su rol expresivo personal.

En el LabTextil el niño no solo consume, sino que produce. Se busca que participe en el proceso de diseño de su propia indumentaria, motivando el uso de sus nuevos conocimientos tanto dentro como fuera del taller, permitiendo que esto pase a formar parte de su vida.

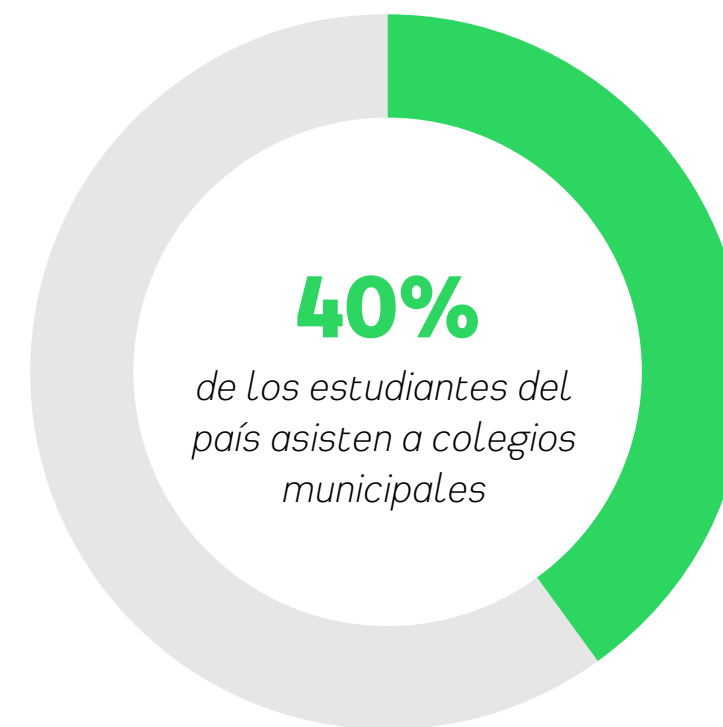
## Usuario Secundario

Considerando el funcionamiento del proyecto, se toman en cuenta como usuarios secundarios a aquellos agentes que rodean al usuario primario y que son claves en distintas partes del proceso de implementación que serán descritas más adelante. Es debido a esto que los usuarios secundarios se dividen en tres: establecimientos municipales de educación básica, municipalidad y familia.

### Establecimientos municipales de educación básica

En primer lugar, se consideran los agentes que representan el contexto de implementación directo del Lab Textil, es decir: Colegios Municipales, a los que asiste aproximadamente el 40% de los estudiantes del país (Cooperativa, 2019).

Se consideran a aquellos establecimientos que priorizan experiencias educativas que van más allá de lo académico, contando con un interés elevado de participación cultural por y para sus estudiantes, pero que como institución no cuentan con recursos para lograrlo, por lo que implementan proyectos independientes con apoyo de la municipalidad.



**Figura 10**  
Elaboración propia.  
Datos: Cooperativa, 2019

### Municipalidades

Se enfoca a municipalidades con interés en el desarrollo cultural y educativo de la comuna. Se busca generar una asociación con organismos de corporaciones municipales que permite, enlazar el proyecto con colegios interesados en participar del Lab Textil.

### Familias

Considerando a familia como las personas que conviven con el niño en cuestión, se esperan adultos dispuestos a permitir la participación del niño en actividades extracurriculares de manera constante y que promuevan los valores que Lab Textil propone.

### III. Estado del Arte

En este apartado se exponen proyectos relacionados con el Lab Textil como referentes y antecedentes. Cada uno de ellos sirvió de punto de inspiración para este proyecto gracias a distintos aspectos que serán especificados a continuación.

#### Antecedente 1. Nube Lab

Laboratorio arte contemporáneo con asignaturas curriculares, fomentando el pensamiento creativo y la vinculación de contenidos con problemáticas contingentes (Nube Lab, s.f.).

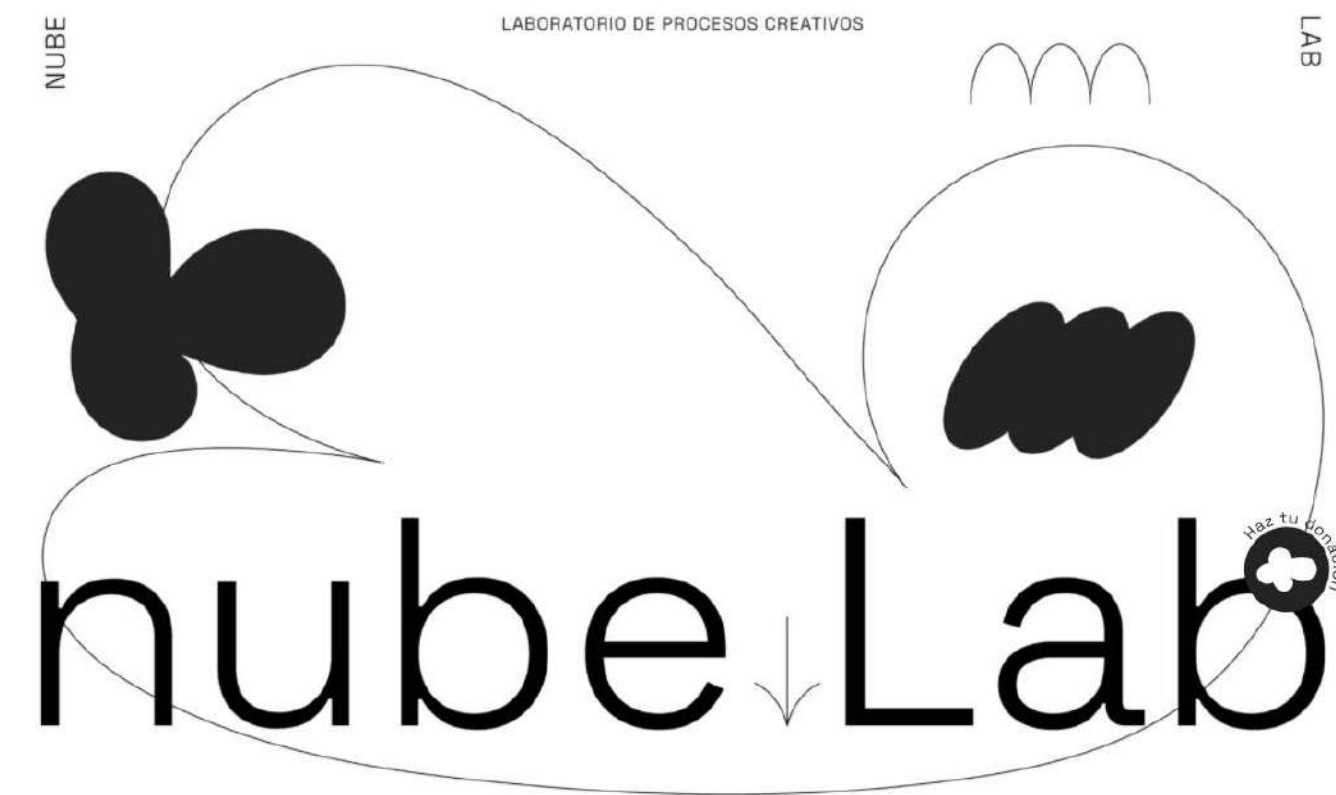


Imagen 19  
(Nube Lab, s.f.)

Se rescata la implementación de actividades creativas para un **usuario delimitado** de alumnos de quinto y sexto básico, además del **sistema de implementación**.

#### Antecedente 2. Plan Nacional de Artes en la Educación

Plan que fomenta las experiencias de aprendizaje en artes, velando por crear actividades y programas de gran calidad (MINEDUC & CNCA, 2015).



Imagen 20  
(MINEDUC & CNCA, 2015)

Se rescata el **interés a nivel nacional en políticas públicas** por implementar **programas que fomenten las artes**. Esto entrega una oportunidad de crear **proyectos asociados al gobierno**.

### Antecedente 3. KidZania

Ciudad simulada e interactiva a escala que cuenta con su propia economía y ofrece experiencias de aprendizaje para niños, mediante juegos de rol realistas y participativos en la sociedad. (KidZania, s.f.)



Imagen 21  
(KidZania, s.f.)

Se rescata: **negativo-** enseñar a los niños a participar con perspectiva adulta; **positivo-** “aprender haciendo”, en este caso se logra entregando una experiencia que luego pueden implementar en aspectos de su vida real.

### Antecedente 4. Y.A.N.G Upcycling Workshop

Taller experimental que ofrece una experiencia de aprendizaje intensiva de habilidades necesarias para crear a través de la técnica de upcycling y ser parte de la moda sostenible (You Are The Next Generation [y.a.n.g.], s.f.).



Imagen 22  
(y.a.n.g., s.f.)

Se rescata su planteamiento del **proceso de enseñanza** impartido desde la **sostenibilidad** de la técnica de upcycling.

## Antecedente 5. Juguetes para intervenir textiles

Ejemplo: Juguete para niños que permite aplicar tachas en bolsos, gorros, zapatillas, pantalones, poleras, etc (Juguetería Plutos, s.f.).



Imagen 23  
(Juguetería Plutos, s.f.)

Se rescata la intervención textil como una actividad **interesante** y **entretenida** para niños.

## Referente 1. ONU Mujeres

Organización dedicada a promover la igualdad de género y el empoderamiento de las mujeres y niñas, buscando responder a sus necesidades acelerando el progreso que conlleva a mejorar su calidad de vida. (integración y capacitación) (ONU Mujeres, s.f.)



Entidad de las Naciones Unidas para la Igualdad de Género y el Empoderamiento de las Mujeres

Imagen 24  
(ONU Mujeres, s.f.)

Se rescata la búsqueda por **empoderar** a un usuario desfavorecido mediante la acción social.



## Referente 2. Minga Murales

Serie de murales que hoy se encuentran instalados en el nuevo Hospital Dr. Exequiel González Cortés, hechos a partir del co-diseño con niños de la zona (Minga Murales, s.f.).



Imagen 25  
(Minga Murales, s.f.)

Se recata la participación de niños en el proceso de diseño para generar una **conexión emocional**.

## Referente 3. Nicole McLaughlin

Diseñadora dedicada a recibir indumentaria en mal estado por parte de marcas que no pueden venderlas. Nicole las rediseña mediante técnicas de upcycling y rework, creando productos nuevos y totalmente diferentes del inicial (McLaughlin, s.f.).



Imagen 26  
(McLaughlin, s.f.)

Se destaca la **revalorización** de un producto en mal estado mediante técnicas **sostenibles de alteración textil**.



# 05

## Proceso de Diseño

### I. Metodología

### II. Etapas del proyecto

- a. Revisión de Literatura
- b. Estudio de Usuario
- c. Análisis y Organización
- d. Conceptualización y Formalización
- e. Testeos y Validación
- f. Identidad Visual

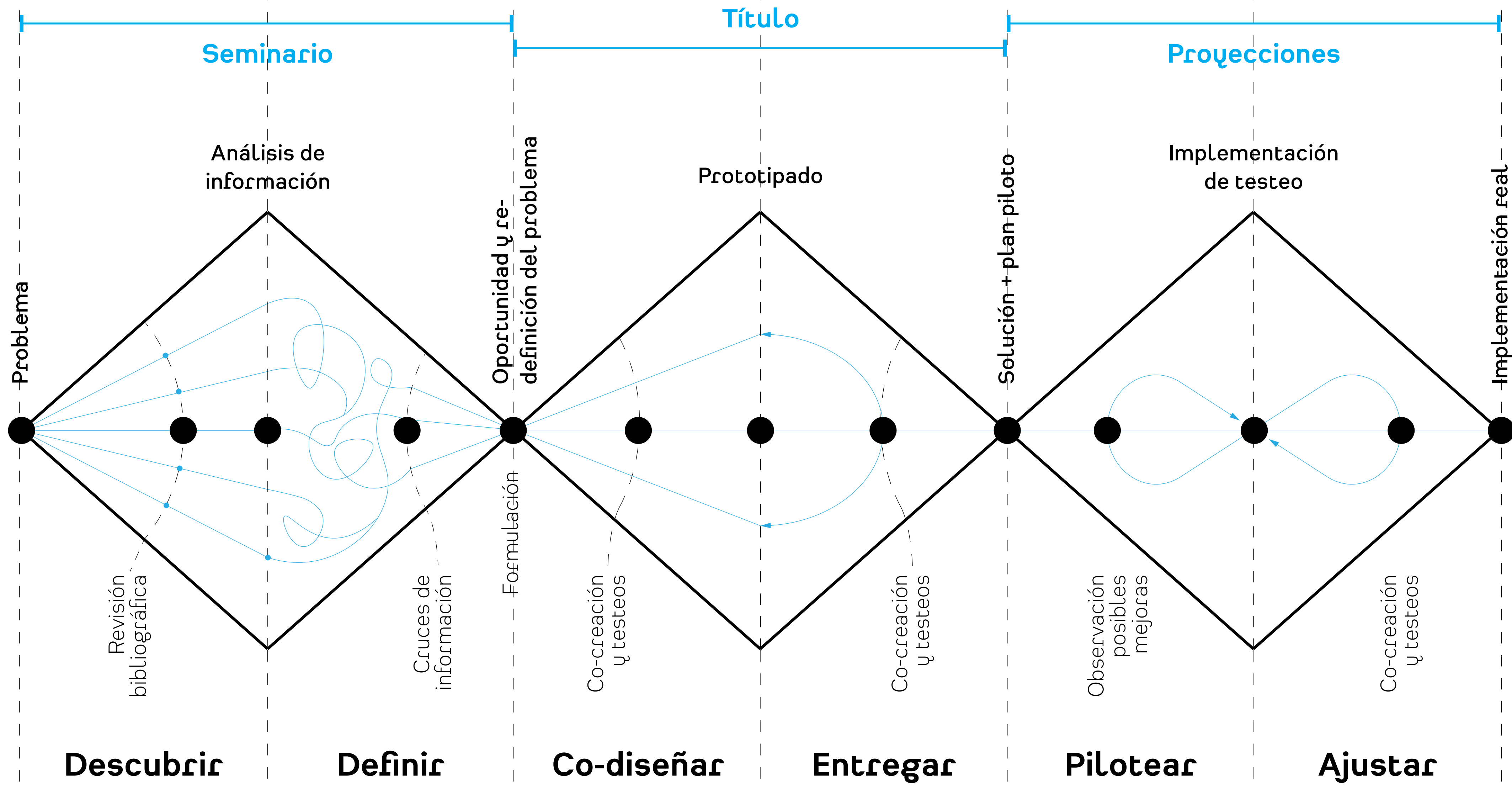
# I. Metodología

Los enfoques de diseño para la innovación social y de diseño emocional son pilares fundamentales en el proceso de diseño del LabTextil, lo que se ve reflejado en la metodología aplicada. Se considera la participación de niños en cada parte del proceso como un factor indispensable.

Para el proceso de diseño del proyecto se plantea una metodología (Figura x) que toma como base el **“Triple Diamante”** desarrollado por el Laboratorio de Innovación Pública UC [Lip UC] (2017) a partir del conocido **“Double Diamond”** del Design Council (2019). La propuesta se complementa con el enfoque metodológico del **Diseño para La Innovación Social**, debido a su perspectiva centrada en las personas, donde la empatía y la co-creación en conjunto con el usuario y otros agentes involucrados son bases fundamentales para diseñar (Amatullo, 2015). Además, se integran conceptos propios del **Diseño Emocional**.

Esto corresponde a un aspecto esencial para el desarrollo de un proyecto que realmente involucra a los niños en el proceso y toma de decisiones, siendo coherente con los principios del Lab Textil. Cabe mencionar que la participación infantil dentro del proyecto debe ser autorizado por los padres o tutores responsables del menor.

El proceso de elaboración del proyecto no fue de carácter lineal, debido que en múltiples ocasiones se requirió **dar un paso atrás, analizar nuevamente, replantear ideas y modificar** todo lo necesario para avanzar en el camino correcto con cada rediseño.



**Figura 11**  
 Elaboración propia.  
 A partir de: Design Council (2019)  
 Lip UC (2017)

A continuación, se describen las etapas de manera breve, para luego entrar en mayor detalle en cada estrategia utilizada, con la finalidad de registrar las decisiones de diseño.

## 1. Descubrir:

Corresponde a la etapa inicial del proyecto, en la cual es fundamental la recopilación de información relevante del contexto a investigar de manera empática. En este caso se comenzó con el estudio de la problemática existente entre adultocentrismo y su relación con el sistema educacional, lo que deriva en la identificación de la oportunidad de diseño en el empoderamiento, identidad personal y cómo estos se relacionan con la indumentaria.

Para el desarrollo de esta fase se seleccionaron métodos de investigación de diseño, entre los cuales se encuentran:

**Revisión de literatura ampliada** | casos de estudio, artículos, libros, investigaciones, etc.

**Entrevistas** | Psicólogo, expertos en textil y educación, padres.

Al finalizar esta recopilación se realizó una triangulación de los datos que se traduce en el desarrollo del marco teórico.

## 2. Definir

A partir de la información identificada en la etapa anterior, **se define al usuario y se estudia su relación con el contexto**, con la finalidad de identificar las interacciones críticas. Para esto se realizó una encuesta a 25 niños. Además se implementó una infomance que complementa los métodos “análisis de artefacto”, “bodystorming” y “graffiti walls” (Hanington&Martin, 2012), dejando como resultado dos actividades en las cuales participaron 5 niños de 8 a 10 años:

**Análisis de artefacto + bodystorming** | Se pide escoger un atuendo que los represente y realizar un video del proceso de selección, contando de manera explicativa el por qué de sus decisiones. Luego se pide un video mostrándo la ropa puesta y declarando cómo se sienten. Los videos permiten observar las elecciones y el lenguaje corporal de los niños.

**Graffiti wall** | Se entrega una hoja con dibujos de trazo básicos de: polera, pantalón, falda, polerón, chaqueta, jardinera, vestido. Deben escoger 3 y dibujar sobre ellas cómo les gustaría que fueran para que representen lo que ellos entienden como su estilo personal.

Una vez realizadas la actividades y definidas las **interacciones críticas**, se obtiene una definición más clara de la **oportunidad de diseño** y, a partir de esto, se indaga cómo abordar dicha oportunidad dentro del **contexto de implementación**. Basado en lo anterior se llega a la **formulación inicial**.

### 3. Co-diseñar

Esta es una etapa de **co-creación en conjunto con el usuario y otros agentes importantes**, la que se centra en la experimentación. Se pasó por un proceso de creación de prototipos tangibles que son testeados y rediseñados, ciclo que se repitió hasta pasar a la siguiente fase. La finalidad es obtener información y comentarios importantes en cada validación con apoyo de la contraparte, para llegar a un prototipo final que refleja todo lo aprendido.

Finalizado este proceso iterativo se realiza un mapa de viaje que contiene toda la información rescatada y aplicada en el sistema servicio-producto.

### 4. Entregar

Para finalizar el proceso de diseño de este proyecto de titulación, se hace un énfasis en el último rediseño, el cual nos lleva al resultado del **plan piloto del diseño**. Se evaluó el impacto del diseño final tanto en el usuario como en el medioambiente, mediante la revisión de su ciclo de vida.

Se llega a un servicio-producto diseñado y listo para implementar, pero abierto a continuar su rediseño al verse enfrentado a un público real.

Para este proyecto se plantea que los **últimos dos pasos serían implementados y re-diseñados durante toda la implementación real** del proyecto, de manera que se deja abierta la puerta a posibles **cambios constantes** en los talleres.

## 5. Pilotear

En esta etapa comienzan las proyecciones del proyecto. Consiste en la implementación a una mayor cantidad de agentes.

Esto permite un rediseño fundamental para evitar riesgos ante una implementación más masificada.

## 6. Ajustar

Se toma en consideración toda la información recopilada en el piloteo y en etapas anteriores.

Esto es fundamental para llegar a mejoras relevantes ante una implementación oficial escalable.



## II. Etapas del proyecto

**a|**

### Revisión de Literatura

La investigación toma dos puntos principales de enfoque, el **adultocentrismo** y cómo este afecta negativamente a los niños, y la **indumentaria** como medio de expresión. Como se puede ver en el marco teórico y en la oportunidad de diseño, este es un cruce que llevó a descubrir el interesante escenario en que hoy se despliega el proyecto.

Para lograr contar con bases bibliográficas relevantes, se tomó una **asesoría por parte de profesionales** entendidos en los temas tratados. Debido a esto, se contó con el apoyo de un psicólogo, una educadora, una diseñadora con enfoque en investigación y educación, y por último una diseñadora con enfoque en el área textil.

**b|**

### Conocer al usuario

Se utilizaron distintas estrategias y herramientas enfocadas en un levantamiento de información en torno al usuario y cómo este se relaciona con la indumentaria. Se hace relevante que los niños participen en todo el proceso de diseño, por lo que observarlos y escuchar lo que tienen para decir es altamente relevante en el proyecto.

Como ya se mencionó anteriormente, en esta etapa se realizó una encuesta, y una informante, que fueron claves para definir y conocer más de cerca al usuario primario, siendo niños de 9 y 10 años.

A partir de la información levantada, en conjunto con la revisión de literatura, **se llegó a tres interacciones críticas, claves para la posterior formulación.**

## Análisis y Organización

Una vez recopilada la información mediante las estrategias ya mencionadas, se llega a múltiples conclusiones que se deben considerar como **requerimientos en la propuesta**, todos guiados principalmente por los estudios de **diseño emocional y sostenible**. Estas son descritas a continuación:

Hallazgo	Requerimiento	Propuesta
<b>Producto como servicio</b>	Generar una conexión con el producto mediante una experiencia positiva.	Talleres creativos que no terminan solo con un producto, sino también con una reflexión personal y un conocimiento que puede ser usado fuera del taller.
<b>Materialidad consciente</b>	Uso de materiales reutilizados o subproductos de desecho principalmente.	Utilización de prendas en desuso y subproductos de desecho como recursos de diseño dentro de los talleres.
<b>Cambio de comportamiento</b>	Fomentar un comportamiento de bajo consumo.	Experiencia que propicia reflexiones, conversaciones y acciones sostenibles en torno al impacto de la industria textil.
<b>Conexión emocional</b>	Dinámica que brinda la posibilidad de generar lazos emocionales con el producto.	El producto final es único, debido que es diseñado e intervenido por cada niño, además puede ser usado en la vida cotidiana.
<b>Expresión personal</b>	Dinámica que permite actuar, diseñar y expresar libremente.	Experiencia que permite crear con elementos que representan a su creador, mediante actividades que se pueden realizar tanto dentro como fuera de los talleres.
<b>Conexión con pares</b>	Dinámica que favorece la identidad personal y la identidad social.	Los talleres presentan actividades de creación individuales en un contexto colectivo, donde está permitido -y se fomenta- el ayudarse entre los estudiantes.
<b>Generar memorias</b>	Dinámica de creación que busca generar una experiencia positiva, no solo un producto más.	Experiencia que busca generar memorias mediante la indumentaria creada, el conocimiento adquirido, las personas involucradas y las reflexiones y conversaciones.

**Tabla 1**  
Elaboración propia.

## Conceptualización y formalización

> **Análisis estado del arte:** Posterior al desarrollo de los requerimientos de la propuesta se comenzó un estudio y análisis del estado de arte en relación con la materia de estudio. Estos ya fueron descritos anteriormente en la página X y permitieron servir de sustento para comenzar a idear la propuesta.

> **Primera Formulación:** A partir del análisis del estado del arte, los hallazgos, interacciones críticas y requerimientos definidos, se llegó a la primera formulación del proyecto, donde se planteó el desarrollo de talleres, pero sin conocer aún cuál sería la programación de estos. Además, se define que el diseño final sería un programa replicable para múltiples técnicas de intervención textil.

> **Patrones de valor:** de la formulación se desprenden los siguientes patrones de valor:

### Diseño por y para niños:

Al trabajar desde la colaboración activa de los niños tanto en el proceso de diseño como en la implementación del proyecto se demuestra que **ellos son los verdaderos protagonistas**. Se genera una experiencia “niñocéntrica” que permite su toma de decisiones con libertad y autonomía guiada, favoreciendo su empoderamiento.

### Expresión personal:

Esta actividad creativa y educativa **invita al niño a expresarse y representar lo que desee** mediante las intervenciones textiles enseñadas, aspectos que favorecen el autoconocimiento y desarrollo de la identidad personal.

### Conciencia medioambiental y revalorización:

Se comparten principios de sostenibilidad mediante conocimientos y herramientas que permiten **actuar y reflexionar frente al impacto ambiental negativo** de algo tan cotidiano como es el textil, demostrando que son capaces de impulsar cambios en el mundo.

### Apego emocional al textil:

El apego se logra tras generar una **experiencia personal y compartida** que les permite expresarse libremente, y generar un **producto propio que es único**. Este producto textil puede ser usado en el día a día, lo que fomenta aún más el apego y el querer guardarlo posteriormente por el recuerdo. Es importante recalcar la sostenibilidad que esto representa, debido que **alarga el ciclo de vida de la indumentaria** al postergar su desecho.

## Testeos y validación

Esta etapa comenzó enfocándose en la **búsqueda de técnicas textiles que pudieran ser adaptadas para niños de 9 y 10 años**, con la finalidad de generar un taller piloto que englobe de manera más tangible la propuesta de un programa replicable, favoreciendo al testeo. Para esto se realizaron múltiples técnicas, buscando maneras de adaptarlas y simplificarlas para niños, pero aún sin interactuar con ellos en las pruebas.



Imágenes 27 a 32  
Primeras exploraciones

A partir de estas técnicas se diseñó el **primer prototipo programa**, en el que se planteaba la **unión de 4 técnicas en un solo taller**. Cada taller contaría con **3 clases**, en la primera se enseñarían las primeras dos técnicas afines, que en el caso del ejemplo para testeos sería serigrafía y timbres. En la segunda clase se enseñarían dos técnicas más, bastante diferentes a las anteriores, que en el ejemplo sería el patchwork y bordado. Finalmente, en la última clase se vería la **mezcla que todas estas técnicas**, para crear diseños más originales y basados en un interés personal de cada participante, con la hipótesis de que, al ya haberlas aprendido, se desenvuelvan con mayor facilidad frente a este desafío.

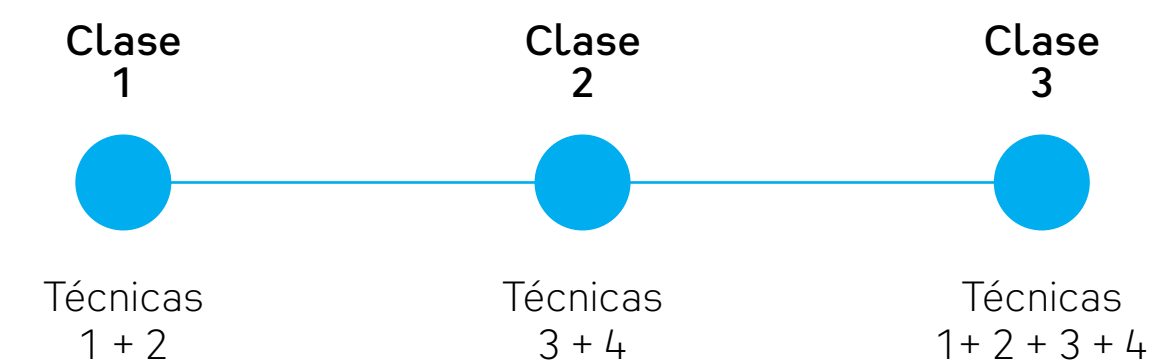


Figura 12  
Primer prototipo programa

Ya definido lo anterior, se decidió comenzar con testeos, para ver cómo se comportan niños de las edades del usuario frente a las técnicas y programas diseñados.

## Primer testeo “Interacción intuitiva”

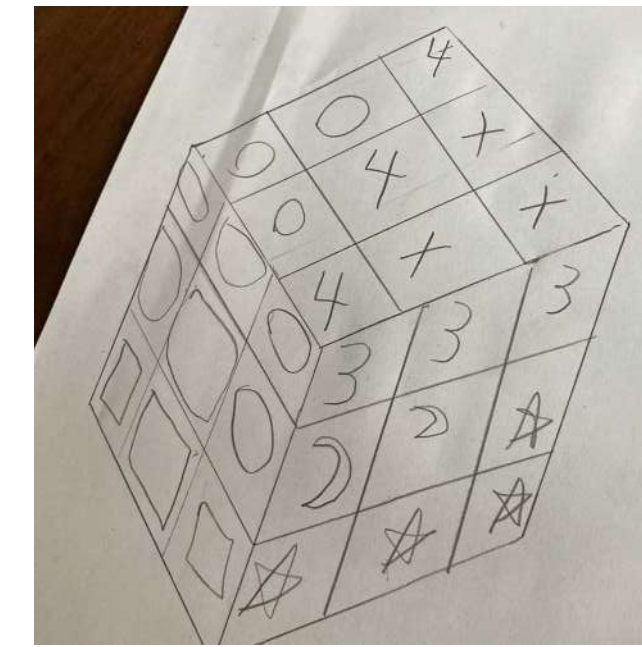
**Participante:** Francisco, 10 años

**Objetivo:** Observar la interacción intuitiva del niño con las técnicas de serigrafía y timbres -correspondientes a la supuesta clase 1 del programa-, sin mucha intervención por parte del adulto guía.

### Resultados serigrafía:



Busca inspiración naturalmente, escoge un cubo rubik.



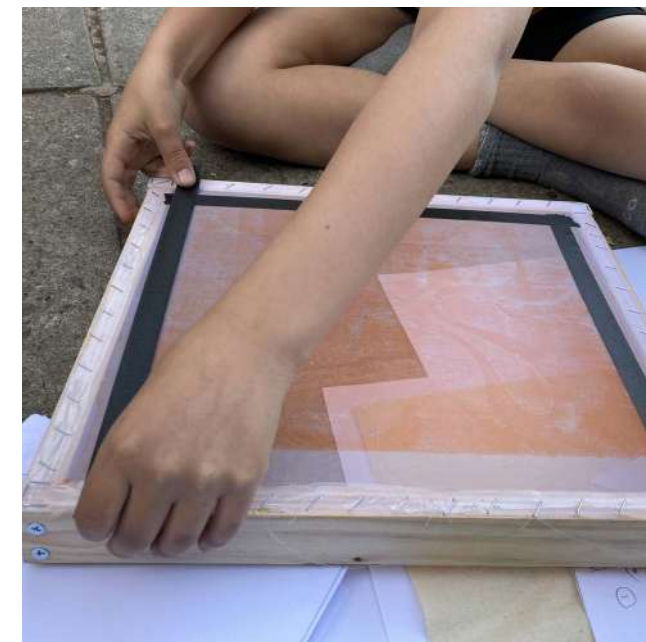
El dibujo contiene detalles que no se pueden realizar con serigrafía. No entendió del todo la técnica.



Tuvo que rediseñar y después de eso recortar su nuevo dibujo.



Se encargó de posicionar el diseño cuidadosamente en la tela.



Necesitó muchas indicaciones para preparar el bastidor.



La instrucción era colocar pintura solo en un lado del bastidor, pero aún así intentó ponerla en todos.



Al esparcir la pintura necesitó ayuda para sostener el bastidor.



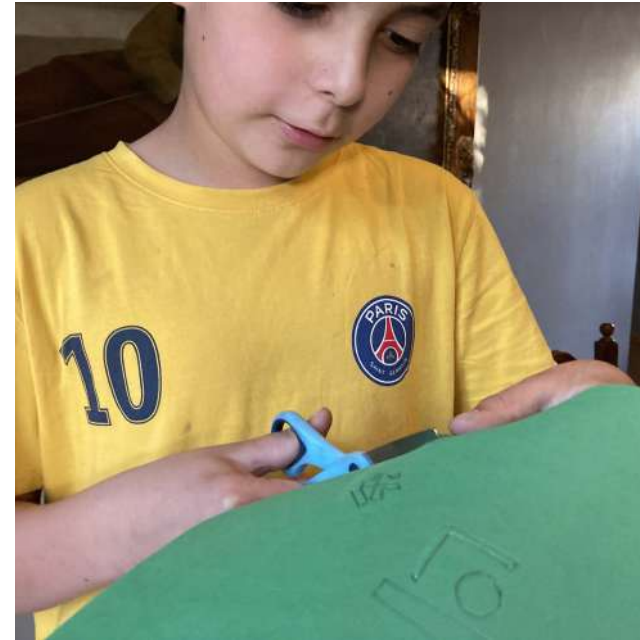
Algunos bordes no recibieron suficiente pintura.

Imágenes 33 a 40  
Primer testeo: serigrafía

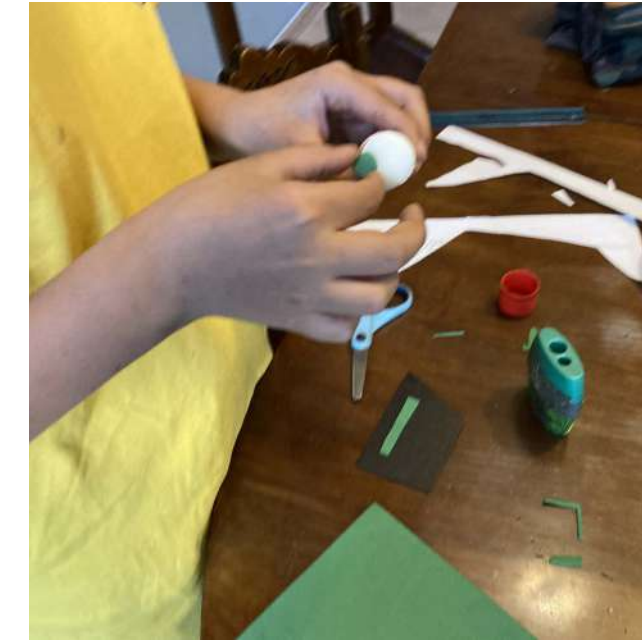
### Resultados timbres:



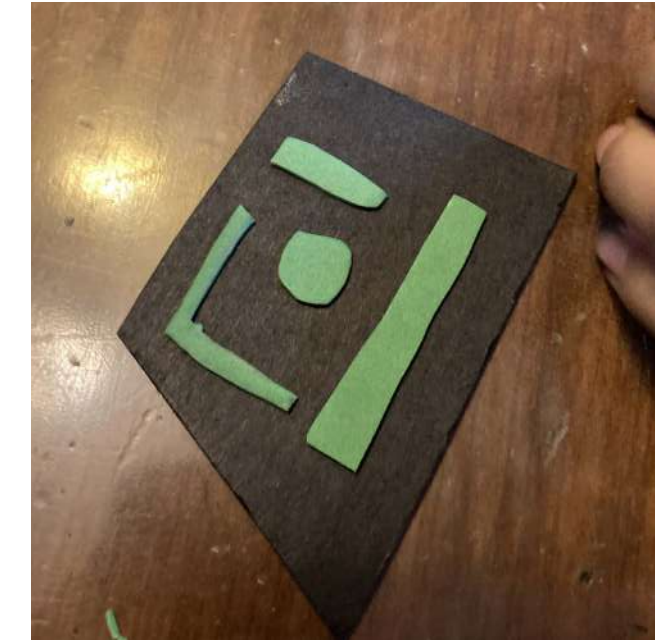
Busca complementar su diseño de serigrafía con timbres hechos de goma eva.



Recorta sus nuevos dibujos.



Los pega a un pedazo de cartón.



Termina sus timbres, no necesitó mucha ayuda ni intervención en este proceso.



Pintó los timbres con un pincel meticulosamente.



Hizo varias copias de cada timbre.



La pintura usada en los timbres era muy líquida para esta aplicación, por ser especial para serigrafía.



Francisco quedó feliz y orgulloso con su resultado, pidió quedarse con los timbres que hizo.

**Imágenes 40 a 48**  
Primer testeo: timbres

**Observaciones y nuevos requerimientos:** Posterior a la observación y análisis del testeo se llega a nuevas observaciones, que se traducen en requerimientos para el nuevo rediseño.

Observaciones	Nuevos requerimientos
<b>Necesidad de un punto de inspiración.</b>	Incluir desde un comienzo el concepto de inspiración en el taller.
<b>Dificultad para seguir instrucciones orales sin apoyo visual.</b>	Incorporar el uso de un manual con dibujos que grafiquen cada paso del proceso.
<b>Baja motivación al comenzar los timbres, debido al cansancio.</b>	Se simplifica a un total de 2 técnicas por taller, que se enseñan en clases separadas, para unirse en una tercera.
<b>Interrupciones por parte de adultos afectan a la seguridad y confianza del niño en lo que hace.</b>	Se plantea una baja o nula participación de adultos, solo para instrucciones generales.

**Tabla 2**  
*Observaciones primer testeo*

## Rediseño

A partir de las nuevas observaciones y requerimientos ajustados, se realizó un **cambio en la programación planteada inicialmente**, disminuyendo a dos técnicas por taller. Estas se dividen en 3 clases, en la primera se enseña la técnica 1, en la segunda la técnica 2 y finalmente, en la tercera se complementan ambas técnicas, siguiendo con la hipótesis de que al ya haber aprendido ambas técnicas, estas puedan ser mayormente explotadas en lo que tienen para ofrecer.

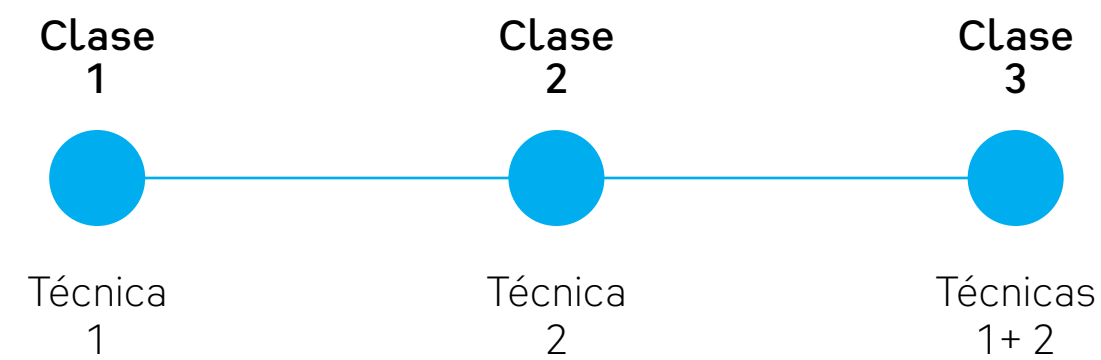


Figura 13  
Segundo prototipo programa

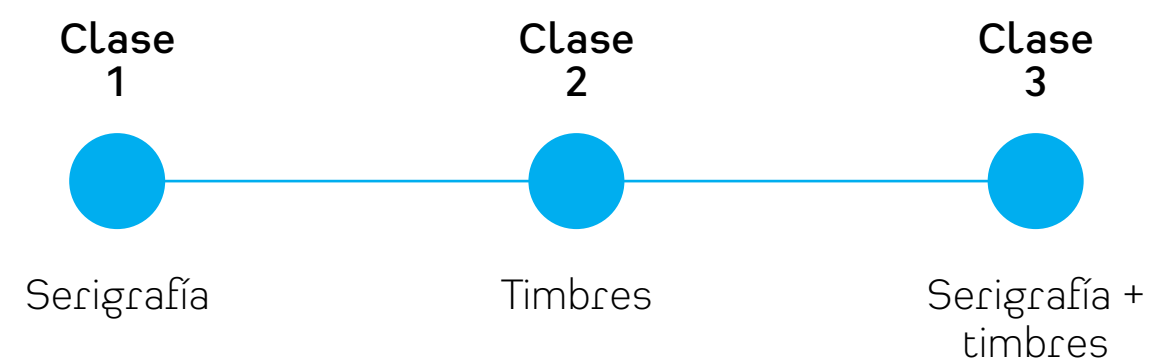
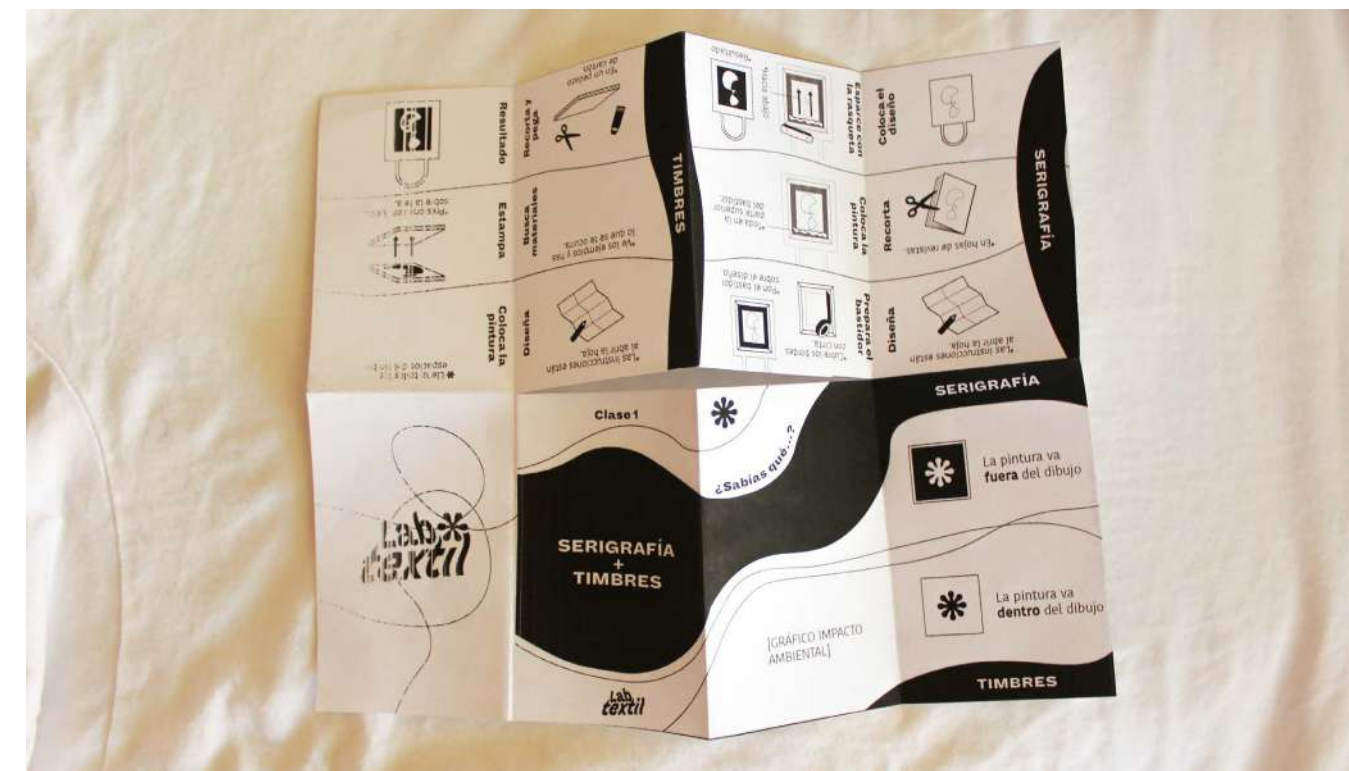
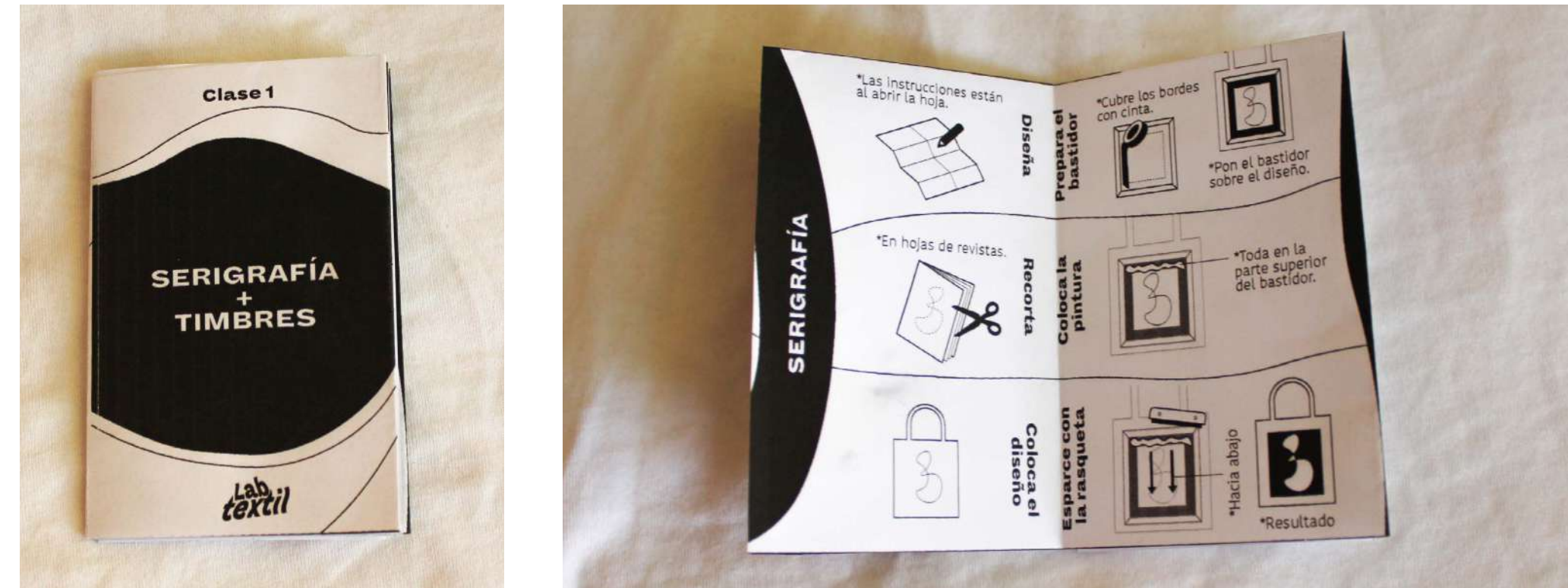


Figura 14  
Segundo prototipo programa,  
con ejemplo de testeo

Además, se comenzó a desarrollar un **cuadernillo tipo fanzine** tamaño carta (21,59 x 27,94 cm) con los pasos a seguir de cada técnica, quedando cada "página" de 6,99 x 10,8 cm, sin desplegar.

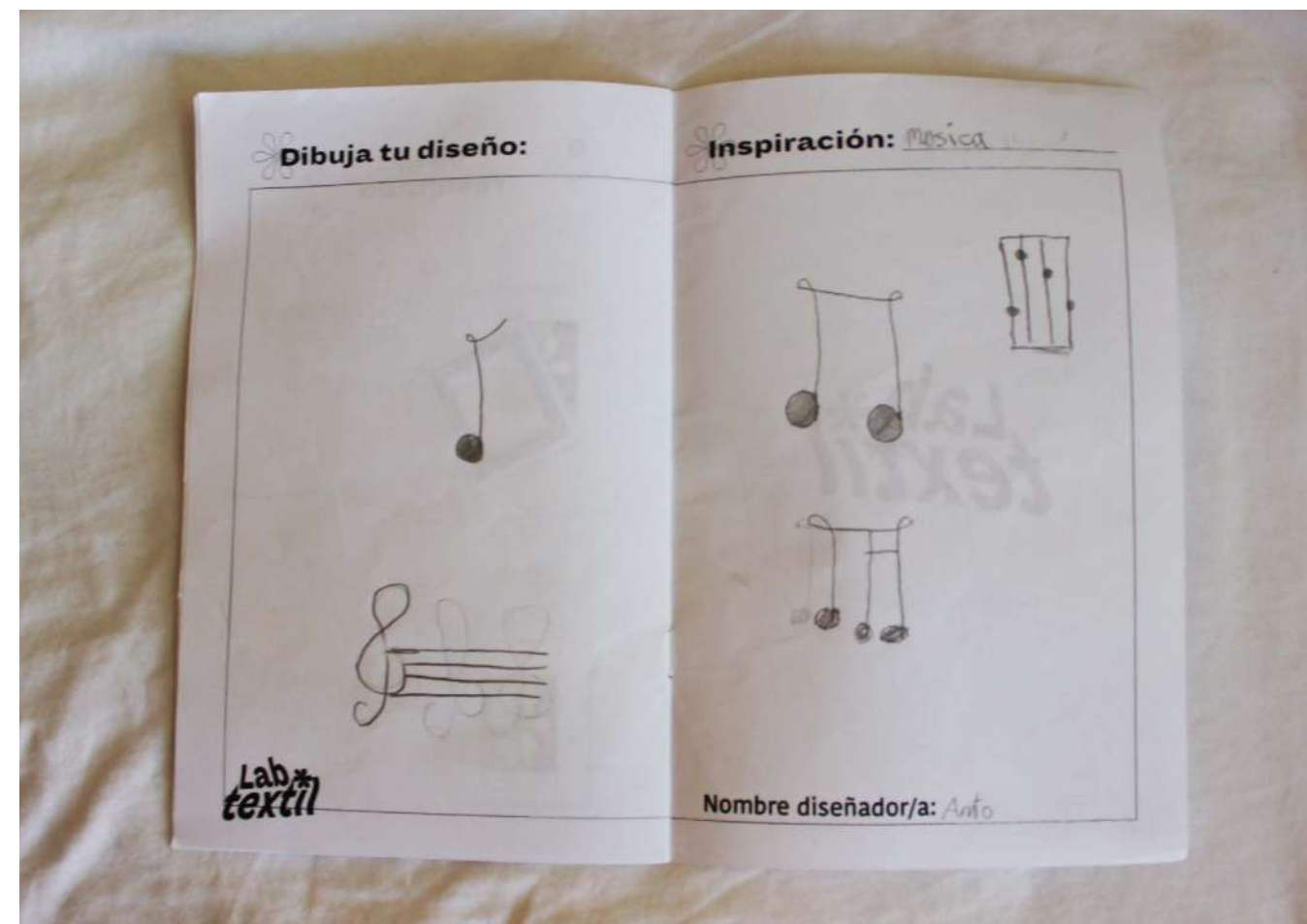


Imágenes 48 a 50  
Primer prototipo: cuadernillo

Sin embargo, una vez impreso se determinó que **no era el formato adecuado para la implementación**, debido al tamaño y la dificultad de doblado para volver a la forma original posterior a su desarme.



Debido a lo anterior se comenzó un **nuevo prototipado de cuadernillo**, esta vez en un formato mayor, pero manteniendo el tamaño de hoja carta como base, pero en la que esta vez cada página tiene una medida de 13,97 x 21,59 cm (una hoja carta partida a la mitad por su lado más largo). En este caso se decidió separar las técnicas en cuadernillos distintos, por lo que el prototipo se realizó únicamente con la **técnica de serigrafía**.



Este corresponde a un **prototipo funcional**, que busca ser utilizado para **comprobar la eficacia en el diseño de información** elaborado, y la comprensión de la incorporación del concepto de "inspiración", razón por la que fue implementado en el segundo testeo, que se expondrá a continuación.

Imágenes 51 a 53  
Segundo prototipo: cuadernillo

## Segundo testeo “Interacción grupal guiada”

En este testeo se creó un **contexto simulado del rediseño de la clase 1**, correspondiente a la técnica de serigrafía, incorporando el segundo prototipo de cuadernillo para complementar las indicaciones verbales de cada paso.

**Participantes:** Antonia, 10 años; Jacinta, 10 años

**Objetivos:** (1) Observar la interacción de más niños haciendo una intervención individual, pero en conjunto.  
(2) Definir tiempos que toma cada paso de la clase.

### Resultados Antonia:



Ambas participantes se ayudaron en el proceso de preparación del bastidor.



El diseño fue estampado en mochilas tipo morral, con la intención de enterarse a un plazo más largo si las participantes los ocupaban en sus vidas cotidianas.



Decide rápidamente su punto de inspiración.



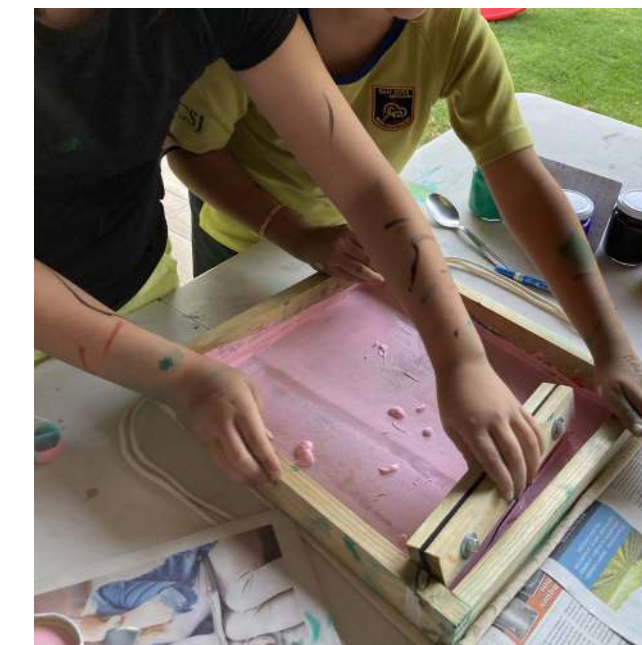
Al dibujar comentaban entre ellas lo que hacían. Los dibujos son simples, no ocupan todo el espacio entregado.



Dibujó y recortó las figuras en hojas de revistas.



Se comprendió la instrucción de colocar pintura solo a un lado del bastidor.



Ambas se apoyaron durante el proceso de estampación.



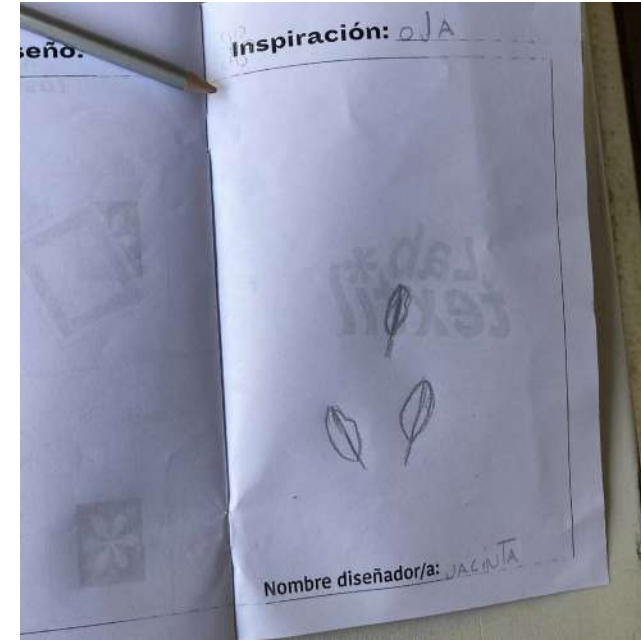
Resultado final. Los problemas técnicos de estampación se pueden atribuir al bastidor, no a la participante.

**Imágenes 54 a 61**  
Segundo testeo: Antonia

### Resultados Jacinta:



Tardó un tiempo en decidir su punto de inspiración.



Nuevamente, el espacio para dibujar pareciera ser muy grande.



Dibuja y recorta en hojas de revista.



Instala la distribución de su diseño en el morral.



Prepara el bastidor con mucha facilidad, debido que ya había visto a Antonia hacerlo, no necesitó ayuda ni instrucciones.



No se comprendió el modo de colocar la pintura, no se prestó atención al manual.



Nuevamente, se ayudan para estampar.



Resultado final del estampado.

**Imágenes b1 a b8**  
Primer testeo: Jacinta

**Resultados tiempos:** Esta información será utilizada como base para el posterior diseño final de la programación del taller.

Tiempo	Actividad
15 minutos	Presentación de la técnica con ejemplos y explicación de pasos con cuadernillo.
15 minutos	Pensar en la inspiración y dibujar las ideas.
20 minutos	Recortar y armar el diseño.
7 minutos	Armar bastidor.
30 minutos	Estampar.
10 minutos	Limpiar y ordenar.
<b>Total testeo:</b> <b>97 minutos</b>	

**Tabla 3**  
Elaboración propia

**Observaciones y nuevos requerimientos:** Posterior a la observación y análisis del segundo testeo, se llega a nuevas observaciones, que se traducen en requerimientos para el siguiente rediseño.

Observaciones	Nuevos requerimientos
<b>No se le presta suficiente atención al cuadernillo.</b>	Incorporar actividades que obliguen al niño a interactuar con el cuadernillo y su contenido.
<b>El cuadernillo es muy grande para los dibujos que se hacen.</b>	Se cambia a un formato más pequeño, con la intención de gastar menos material y optimizar mejor los espacios.
<b>Hay interés en lo que realiza la otra persona y se ayudan mutuamente.</b>	Se confirma que la opción correcta es realizar talleres grupales.
<b>La baja participación de adultos aportó de manera positiva, ya que buscaban aprobación en sus pares.</b>	Se confirma y refuerza la propuesta de una baja o nula participación de adultos, solo para instrucciones generales.
<b>Semanas después se comprueba que el morral intervenido es utilizado en la cotidianidad.</b>	Se comprueba una de las finalidades más importantes del proyecto, debido que a partir del uso de una creación personal se puede llegar al apego emocional persona-objeto.

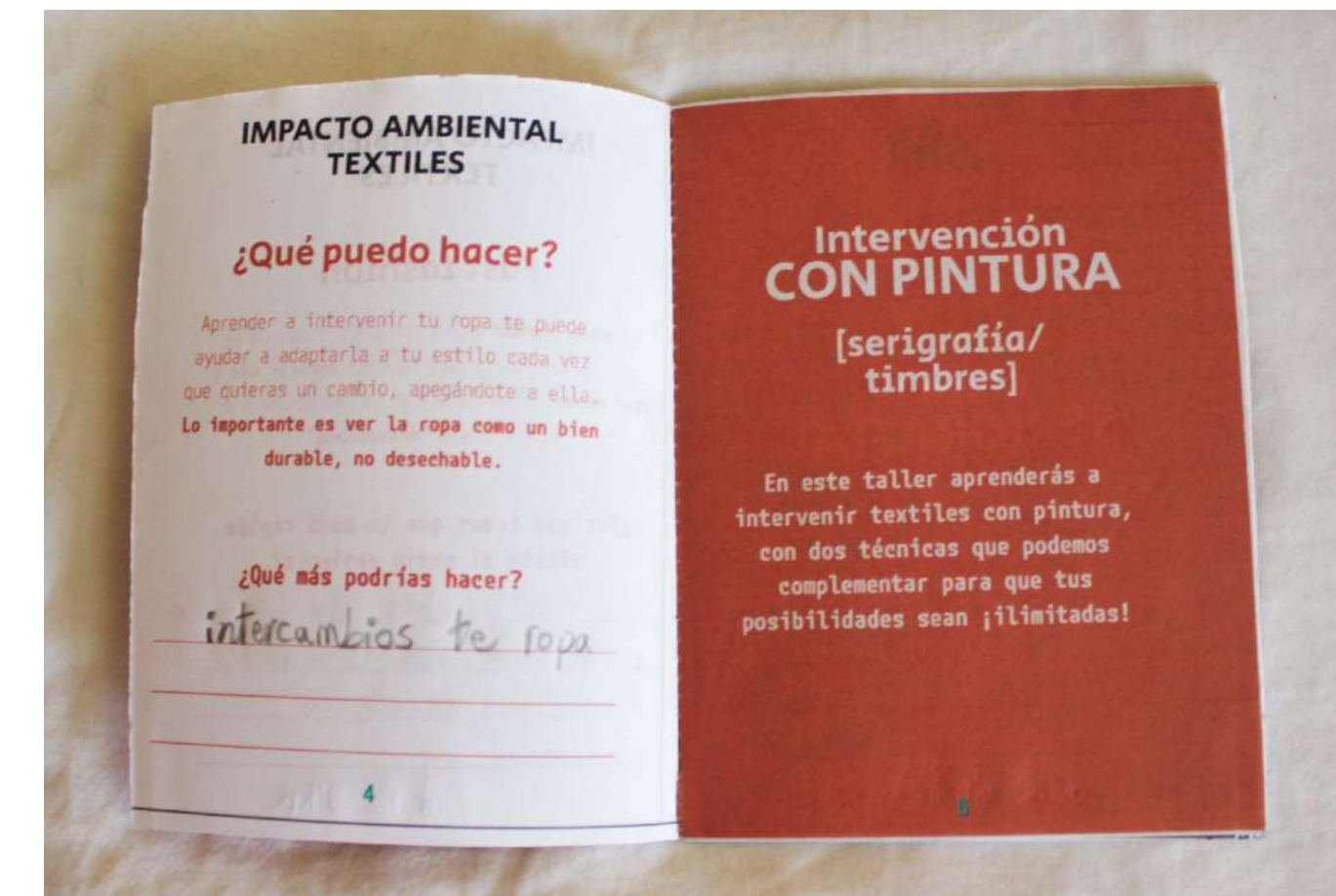
**Tabla 4**  
Elaboración propia

## Rediseño

A partir de las nuevas observaciones y requerimientos ajustados, se decidió **mantener la programación**, pero generar **cambios en el cuadernillo**. Se decidió **incorporar actividades** dentro de este, con la finalidad de lograr un proceso más guiado, y en que los participantes se vean en la **obligación de interactuar** con este. De esta manera se espera que se le preste mayor atención a cada paso, y por ende, se llegue a mejores resultados. También se cambiaron nuevamente las **dimensiones del cuadernillo**, pero aún usando de base una hoja carta, debido al fácil acceso para una posterior producción más masiva, en que es clave la menor pérdida de material posible. En este caso la medida de cada página es de 10,8 x 13,97 cm (hoja carta cortada en dos por su lado más largo, y luego doblada en dos por su lado más largo).

Se incorporan nuevos conceptos para ayudar a fluir en la búsqueda de inspiración, como lo es la actividad de **“Lluvia de ideas”**, en la que pueden escribir todo lo que se les ocurra, como gustos o cosas a su alrededor, sin necesidad de usar esas ideas posteriormente.

También se incorporó un apartado que busca **potenciar conversaciones y reflexiones** sobre el **impacto ambiental y lo que pueden hacer al respecto** con ayuda del Lab Textil.



Imágenes 69 a 72  
Tercer prototipo: cuadernillo

## Tercer testeo “Validación rediseño”

Se decidió elegir a Antonia para testear todo el proceso del taller, razón por la que en este testeo cursa la clase 2 “timbres” y más adelante participará de la clase 3.

**Participante:** Antonia, 10 años

**Objetivo:** Comprobar la correcta interacción con el diseño de cuadernillo y sus actividades, además de la realización de la intervención textil mediante timbres.

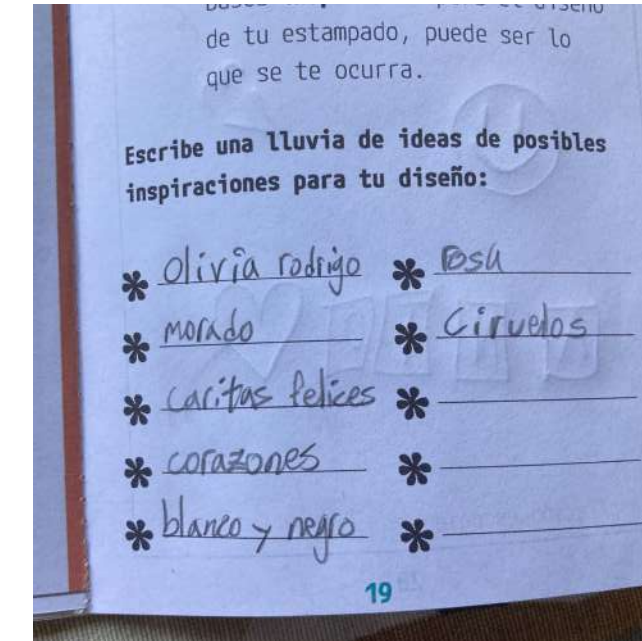
**Resultados:**



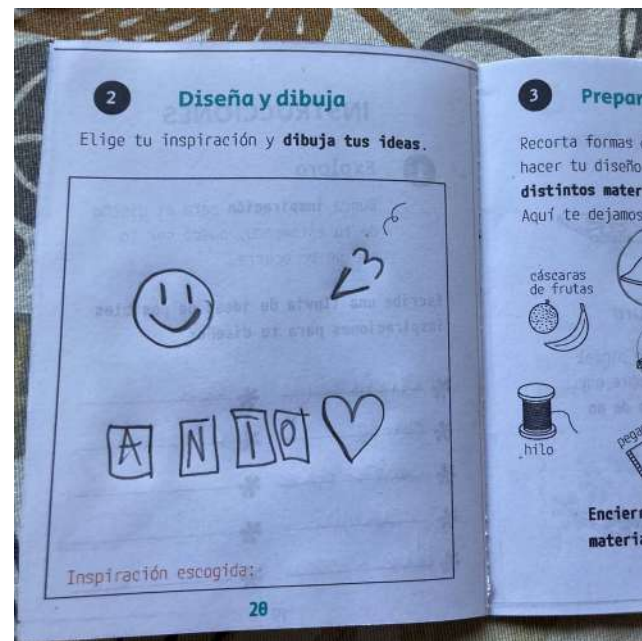
Se comienza inmediatamente con la interacción con el cuadernillo.



Las actividades ayudan a seguir los pasos con mayor eficiencia.



La lluvia de ideas facilitó el paso de búsqueda de inspiración, haciéndolo más variado y fluido.



El diseño incorporó varios puntos de inspiración mencionados en la etapa anterior.



Uno de los materiales escogidos por Antonia es la goma eva, en la que dibuja, recorta y arma el timbre de su diseño.



También explora la creación de timbres con silicona caliente.



Se ayuda con una esponja para colocar la pintura en los timbres.



Estampa.



Resultado final. Fue entendiendo bien cómo usar los timbres de a poco, por lo que hay algunos estampados mejores que otros.

### Observaciones y nuevos requerimientos:

Una vez finalizado el tercer testeo, se llega a nuevas observaciones y conclusiones, que se traducen en requerimientos para el siguiente rediseño.

Observaciones	Requerimientos
<b>Se logra una reflexión verbalizada y escrita por parte de la niña a partir de la interacción con el cuadernillo.</b>	Se confirma el aporte que genera el cuadernillo en la reflexión.
<b>Se presta mayor atención al cuadernillo debido a las actividades, lo que aportó en el proceso descrito para el desarrollo de timbres.</b>	Se confirma el cumplimiento de la finalidad principal del cuadernillo, logrando llegar a un desarrollo más fácil y autónomo de la intervención.
<b>La incorporación de una lluvia de ideas, que busca formalizar la búsqueda de inspiración ayudó a permitir que la imaginación fluya y no se queden en blanco.</b>	Se confirma el aporte de esta actividad.
<b>Algunas actividades del cuadernillo no fueron un aporte o no fueron realizadas de manera intuitiva.</b>	Se confirma y refuerza la propuesta de una baja o nula participación de adultos, solo para instrucciones generales.
<b>Las medidas responden al tamaño de las intervenciones realizadas por la participante, además ella misma mencionó haber preferido este tamaño que el anterior.</b>	Se llega a las medidas adecuadas para el cuadernillo final.

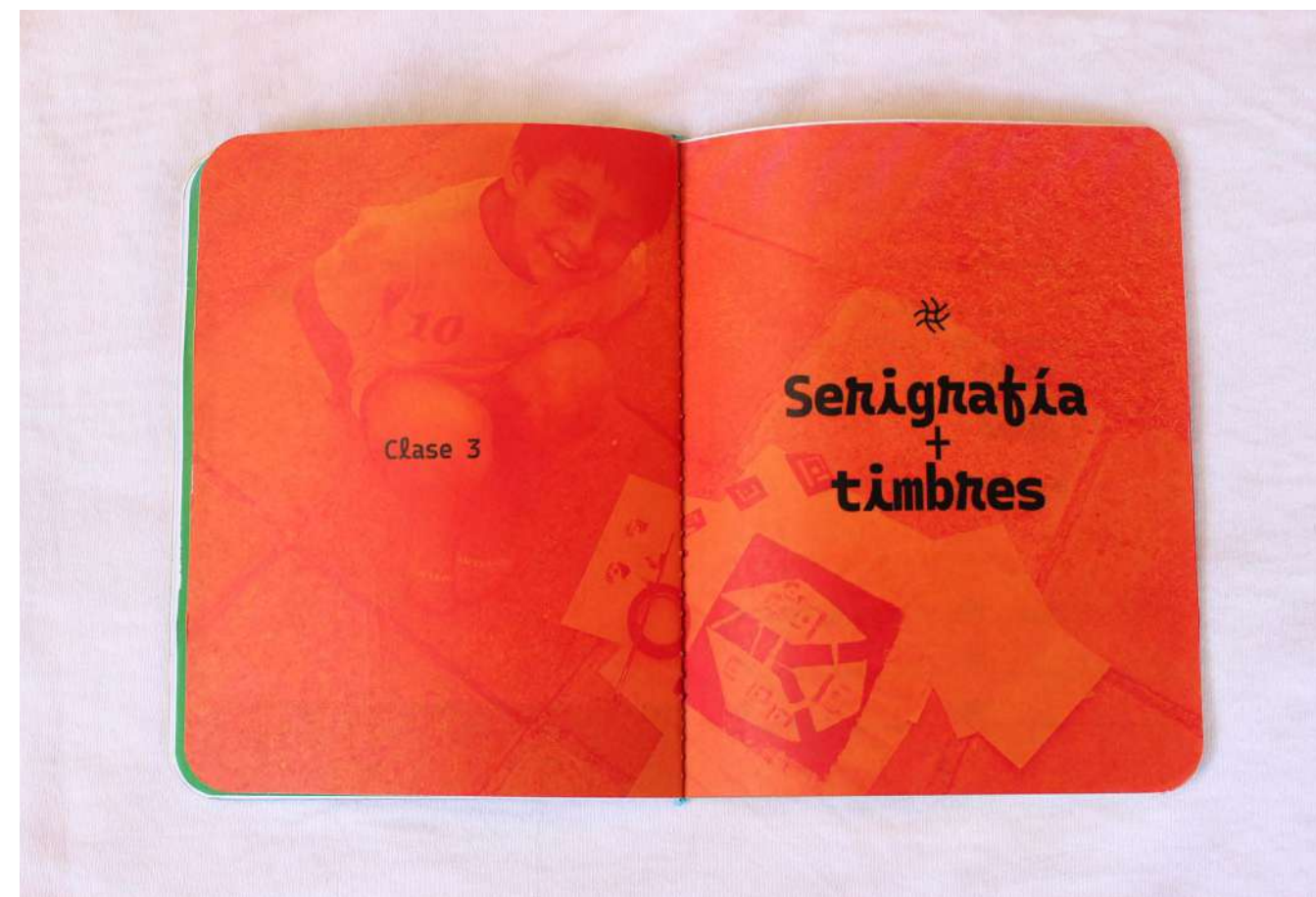
**Tabla 5**  
Elaboración propia

## Rediseño

Los cambios realizados a partir del testeo anterior buscan **mejorar lo ya comprobado**. En este caso el mayor cambio fue mediante la incorporación de una **Línea gráfica renovada**, incorporando nuevas figuras y un uso del color con sentido para cada clase.

Se profundizó y optimizó la manera de presentar al taller y las reflexiones del impacto ambiental de la industria textil.

Se utilizó un papel de mayor gramaje para la portada y contraportada, para mantener su calidad en el tiempo.



Imágenes 82 a 86  
Cuarto prototipo: cuadernillo



## Cuarto testeo “Comprobando la hipótesis”

La organización del programa se realizó con la hipótesis de que en la **tercera clase**, es decir, la que mezcla ambas técnicas, el niño se vería enfrentado a un **desafío conocido**, lo que le permitiría **explorar con más facilidad y lograr llegar a mejores resultados** que en las clases anteriores. Esta es la única clase que se plantea para generar sobre ropa usada, por lo que se usó una prenda vieja que tenía una mancha como base de intervención.

**Participante:** Antonia, 10 años

**Objetivo:** Comprobar la hipótesis, observar la carga e interacción que genera realizar ambas técnicas en una sola clase.

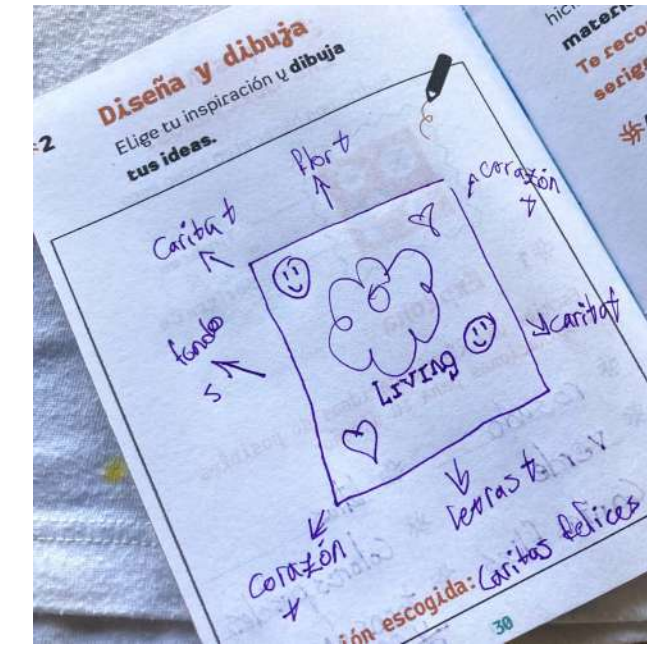
**Resultados:**



La prenda tiene un estampado que a Antonia ya no le gusta.



Además de manchas que deben esconderse.



Realizó su diseño e indicó con una S los elementos a serigrafiar y con una T los que serían timbres.



Al ya conocer el proceso, preparar su diseño fue bastante rápido.



Estampar fue fácil, ya que no era su primera vez.



Se deja la prenda a secar al sol.



Se generan los timbres mientras se espera que la prenda se seque.



Esta vez se ayuda con un pincel para colocar la pintura.



Estampa. Juega mezclando pinturas en un solo timbre.



Retoca con un pincel algunos timbrados.



Se deja secar al sol.



Resultado final. Al comparar con los anteriores se puede comprobar un mayor manejo de las técnicas.

Imágenes 87 a 98  
Cuarto testeo

**Observaciones y requerimientos:** Este fue el último testeo, por lo que todo lo recopilado será aplicado para la propuesta de diseño final.

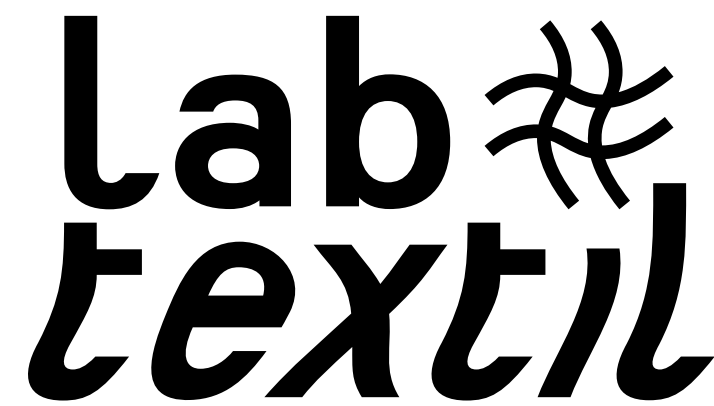
Observaciones	Requerimientos
<b>El tiempo de realización de la clase no aumentó en comparación a las otras dos.</b>	Se comprueba que la carga no aumenta debido que ya no tienen que aprender cómo aplicar la técnica.
<b>Se declara mayor facilidad y control de ambas técnicas, permitiendo llegar a mejores resultados.</b>	Se comprueba la hipótesis.
<b>El resultado logra satisfacer a Antonia, declara que es una prenda que ella si usaría en su día a día.</b>	Se comprueba el posible uso cotidiano de la creación.

**Tabla 6**  
Elaboración propia

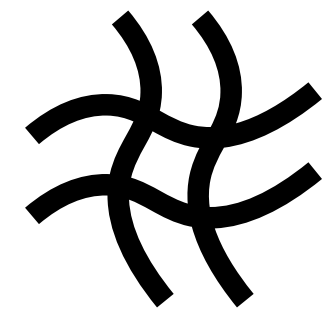
# Identidad visual

Al tratarse de un proyecto que explora el textil, se busca reflejar este mediante la gráfica desarrollada. Para esto se destacan aspectos como el hilado, el tejido y la flexibilidad propia de esta materialidad.

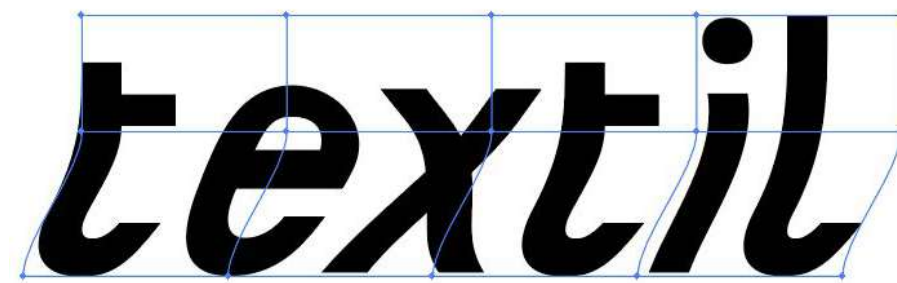
Logo:



Tipografía  
Heimat Sans **ExtraBold**



Referencia a un **tejido** de tipo tafetán, se muestra la **unión de los hilos (trama y urdimbre)**.

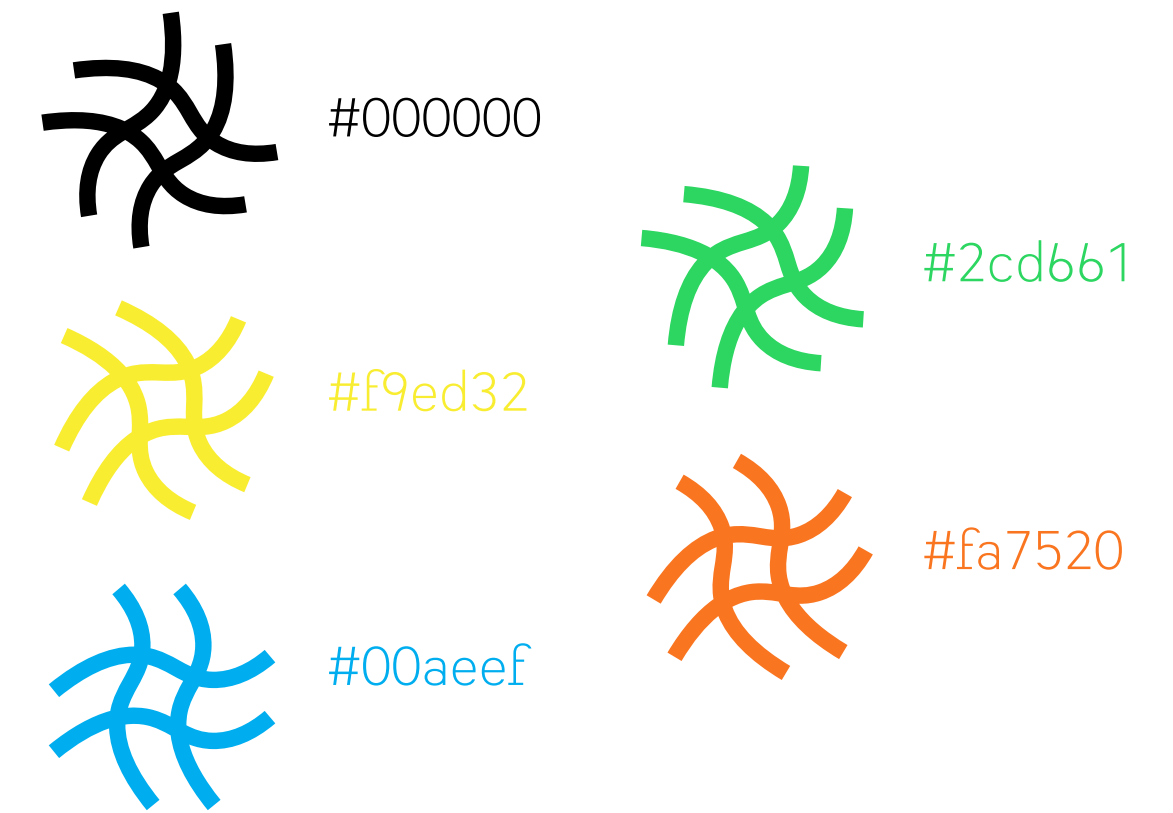


Referencia a la **flexibilidad** característica de los textiles

Referencia a hilos desordenados

Referencia a costura

## Paleta de colores:



## Tipografías:

- Heimat Sans ExtraLight
- Heimat Sans ExtraLight Italic
- Heimat Sans Light
- Heimat Sans Light Italic
- Heimat Sans Regular
- Heimat Sans Italic
- Heimat Sans SemiBold
- Heimat Sans SemiBold Italic
- Heimat Sans Bold
- Heimat Sans Bold Italic
- Heimat Sans ExtraBold
- Heimat Sans ExtraBold Italic

- Monotalic Narrow Light
- Monotalic Narrow
- Monotalic Narrow Medium
- Monotalic Narrow Bold
- Monotalic Light
- Monotalic Regular
- Monotalic Medium
- Monotalic Bold

Referencia a la escritura manuscrita enseñada en los colegios.





## **Propuesta de Diseño**

### **I. Programa**

- a) Programa Replicable
- b) Taller Piloto

### **II. Apreciaciones de Profesionales**

# I. Programa

Para el correcto desarrollo de este proyecto se trabajó en paralelo la creación de un **programa replicable** para múltiples técnicas de intervención textil y el diseño de un **taller piloto**, que incorpora y adapta todos los aspectos desarrollados en el programa replicable.

## a | Programa Replicable

Lograr un **diseño replicable** es una de las bases del diseño para la innovación social, además de un gran aporte a la sostenibilidad. En el caso de este proyecto se diseñó el programa de un taller que cuenta con **tres clases que incluyen contenidos teóricos y prácticos**, y que pueden ser implementadas con infinitas técnicas de intervención textil. La finalidad es poder **generar nuevos talleres de manera rápida y sin necesidad de diseñar cada vez que se quiere implementar algo nuevo**. Al seguir siempre la misma fórmula es importante considerar un constante cambio y mejoras en este programa, por lo que al final de cada taller se hace una reflexión en conjunto de los niños de qué cambiarían, cómo mejorarían la experiencia, qué otras cosas les gustaría implementar, etc.

Los participantes del taller son **estudiantes de colegios municipales que cursan el nivel de 4to básico**, por lo que son niños de **9 y 10 años**. A cada taller se pueden inscribir hasta 20 alumnos.

Se requiere la presencia de **al menos un adulto**, que cumple el rol de guía, interfiriendo lo menos posible en la toma de decisiones de los participantes.

En las siguientes páginas se expone el programa:

## Clase 1 [Técnica 1]



**Figura 15**  
Elaboración propia

**Introducción [15 minutos]:** Se genera una conversación mediante un juego para romper el hielo, que permitirá a los participantes conocerse entre sí y generar un ambiente de mayor confianza y seguridad. Se puede escoger entre juegos como: Dos verdades una mentira, quién es quién, la pelota caliente, o cualquier otra que se quiera plantear.

**Reflexión [15 minutos]:** Con ayuda del cuadernillo se busca generar una conversación reflexiva sobre el impacto ambiental que tienen los textiles y cómo ellos pueden tomar acción ante este. Para incentivar la conversación entre los participantes se recomienda formar grupos (pueden ser parejas o tríos), entre los cuales discutirán la información y preguntas entregadas por el cuadernillo. Finalmente se pide a los participantes que compartan sus conclusiones (con una cantidad de participación que permita el tiempo).

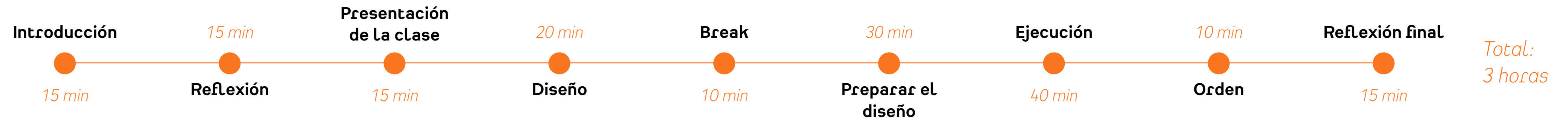
**Presentación de la clase [15 minutos]:** Una vez que ya se entiende el fundamento del taller, se explica de que se trata este y cual es su finalidad, haciendo énfasis en la expresión personal que pueden lograr y la búsqueda del apego con sus productos textiles. Se presenta la técnica a trabajar en la clase, junto con ejemplos de lo que pueden llegar a realizar. Se exponen los materiales. El cuadernillo apoya cada uno de estos pasos de manera gráfica y explicativa.

**Diseño [20 minutos]:** Se introduce el concepto de lluvia de ideas, en que se les invita a recorrer su alrededor y reflejar sus gustos personales en esta. Luego deben escoger una de sus ideas, o bien mezclarlas, para dibujar el diseño que quieren lograr con la intervención.

**Break [10 minutos]:** Dar un descanso es relevante, para no agotar a los participantes ni perder significativamente su atención.

*Estos son los tiempos recomendados, sin embargo, están libres de cambios según los requerimientos que cada técnica de intervención requiera, siempre y cuando no supere la duración de 3 horas, y mantenga un break de 10 minutos en la mitad del tiempo.*

*\*3 horas, considerando 10 minutos como margen de error.*



**Figura 15**  
Elaboración propia

**Preparar el diseño [30 minutos]:** Se juntan los materiales necesarios escogidos y se prepara el diseño personal siguiendo las instrucciones de la técnica presentes en el cuadernillo. Los pasos se pueden encontrar gráficamente detallados en el cuadernillo. El adulto guía puede intervenir para ayudar a quién lo necesite, pero debe fomentar la ayuda entre pares.

**Ejecución [40 minutos]:** Ejecución del diseño mediante la realización de la técnica, los pasos se pueden encontrar gráficamente detallados en el cuadernillo. Se busca fomentar el apoyo entre pares de ser necesario y ayudar en caso de necesidad, siempre con una perspectiva constructiva que nunca debe decir que algo está mal o equivocado.

**Orden [10 minutos]:** Se debe hacer énfasis en dejar limpio y ordenado, demostrando la responsabilidad personal y grupal que tiene cada participante.

**Reflexión Final [15 minutos]:** Primero una reflexión personal en torno al trabajo logrado, que se enfoca en el empoderamiento, el apego emocional y la sostenibilidad. Finalmente se realiza una conversación constructiva sobre la clase y que aspectos les gustaron y cuales no, con la motivación de siempre seguir mejorando el programa. Ambas reflexiones son conversadas y escritas en los cuadernillos.

## Clase 2 [Técnica 2]



**Figura 15**  
Elaboración propia

**Introducción [15 minutos]:** Se genera una conversación mediante un juego para romper el hielo, que permitirá a los participantes seguir conociéndose entre sí y generar un ambiente de mayor confianza y seguridad. No se puede repetir el de la clase anterior.

**Reflexión [15 minutos]:** Con ayuda del cuadernillo se busca generar una conversación reflexiva sobre el impacto ambiental que tienen los textiles y cómo ellos pueden tomar acción ante este, pero esta vez con mayor profundidad y recordando lo expresado en la clase anterior. Para incentivar la conversación entre los participantes se recomienda formar grupos (pueden ser parejas o tríos), entre los cuales discutirán la información y preguntas entregadas por el cuadernillo. Finalmente se pide a los participantes que compartan sus conclusiones (con una cantidad de participación que permita el tiempo).

**Presentación de la clase [15 minutos]:** Una vez que ya se confirma nuevamente el fundamento del taller, se explica de que se trata este y cual es su finalidad, haciendo énfasis en la expresión personal que pueden lograr y la búsqueda del apego con sus productos textiles. Se presenta la técnica a trabajar en la clase, junto con ejemplos de lo que pueden llegar a realizar. Se exponen los materiales. El cuadernillo apoya cada uno de estos pasos.

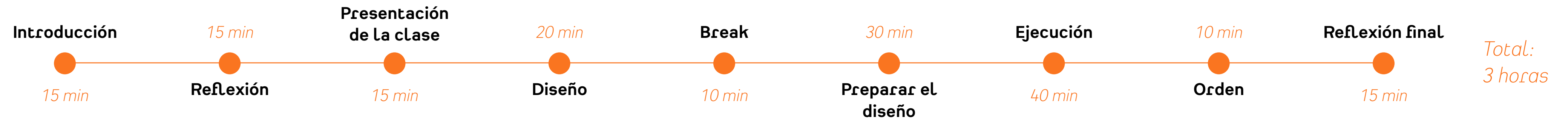
**Diseño [20 minutos]:** Se realiza la lluvia de ideas, en que se les invita a recorrer su alrededor y reflejar sus gustos personales en esta. Luego deben escoger una de sus ideas, o bien mezclarlas, para dibujar el diseño que quieren lograr con la intervención.

**Break [10 minutos]:** Dar un descanso es relevante, para no agotar a los participantes ni perder significativamente su atención.

*Estos son los tiempos recomendados, sin embargo, están libres de cambios según los requerimientos que cada técnica de intervención requiera, siempre y cuando no supere la duración de 3 horas, y mantenga un break de 10 minutos en la mitad del tiempo.*

*\*3 horas, considerando 10 minutos como margen de error.*





**Figura 15**  
Elaboración propia

**Preparar el diseño [30 minutos]:** Se juntan los materiales necesarios escogidos y se prepara el diseño personal siguiendo las instrucciones de la técnica presentes en el cuadernillo. Los pasos se pueden encontrar gráficamente detallados en el cuadernillo. El adulto guía puede intervenir para ayudar a quién lo necesite, pero debe fomentar la ayuda entre pares.

**Ejecución [40 minutos]:** Ejecución del diseño mediante la realización de la técnica, los pasos se pueden encontrar gráficamente detallados en el cuadernillo. Se busca fomentar el apoyo entre pares de ser necesario y ayudar en caso de necesidad, siempre con una perspectiva constructiva que nunca debe decir que algo está mal o equivocado.

**Orden [10 minutos]:** Se debe hacer énfasis en dejar limpio y ordenado, demostrando la responsabilidad personal y grupal que tiene cada participante.

**Reflexión Final [15 minutos]:** Primero una reflexión personal en torno al trabajo logrado, que se enfoca en el empoderamiento, el apego emocional y la sostenibilidad. Finalmente se realiza una conversación constructiva sobre la clase y que aspectos les gustaron y cuales no, con la motivación de siempre seguir mejorando el programa. Ambas reflexiones son conversadas y escritas en los cuadernillos.

## Clase 3 [Técnica 1 + 2]



**Figura 16**  
Elaboración propia

**Introducción [15 minutos]:** Se genera una conversación mediante un juego para romper el hielo, que permitirá a los participantes seguir conociéndose entre sí y generar un ambiente de mayor confianza y seguridad. No se pueden repetir los de clases anteriores.

**Reflexión [15 minutos]:** Con ayuda del cuadernillo se busca generar una conversación reflexiva sobre lo aprendido en clases anteriores, indagando en cuál clase les gustó más y por qué. Para incentivar la conversación entre los participantes se recomienda formar grupos (pueden ser parejas o tríos), entre los cuales discutirán la información y preguntas entregadas por el cuadernillo. Finalmente se pide a los participantes que compartan sus conclusiones (con una cantidad de participación que permita el tiempo).

**Presentación de la clase [15 minutos]:** Se recuerdan los procesos de las etapas anteriores, con apoyo de ejemplos y del cuadernillo. Se presenta la dinámica de la clase, en que deben complementar ambas técnicas. Se exponen los materiales. El cuadernillo apoya cada uno de estos pasos.

**Diseño [20 minutos]:** Se realiza la lluvia de ideas personal, en que se les invita a recorrer su alrededor y reflejar sus gustos personales en esta. Luego deben escoger una de sus ideas, o bien mezclarlas, para dibujar el diseño que quieren lograr con la intervención. Deben especificar que parte del diseño se realizará con cada técnica aprendida.

**Break [10 minutos]:** Dar un descanso es relevante, para no agotar a los participantes ni perder significativamente su atención.

*Estos son los tiempos recomendados, sin embargo, están libres de cambios según los requerimientos que cada técnica de intervención requiera, siempre y cuando no supere la duración de 3 horas, y mantenga un break de 10 minutos en la mitad del tiempo.*

*\*3 horas, considerando 10 minutos como margen de error.*



**Figura 16**  
Elaboración propia

**Preparar el diseño [30 minutos]:** Se juntan los materiales necesarios escogidos y se prepara el diseño personal siguiendo las instrucciones de la técnica presentes en el cuadernillo. Los pasos se pueden encontrar gráficamente detallados en el cuadernillo. El adulto guía puede intervenir para ayudar a quién lo necesite, pero debe fomentar la ayuda entre pares.

**Ejecución [40 minutos]:** Ejecución del diseño mediante la realización de las técnicas, los pasos se pueden encontrar gráficamente detallados en el cuadernillo. Se busca fomentar el apoyo entre pares de ser necesario y ayudar en caso de necesidad, siempre con una perspectiva constructiva que NUNCA debe decir que algo está mal o equivocado.

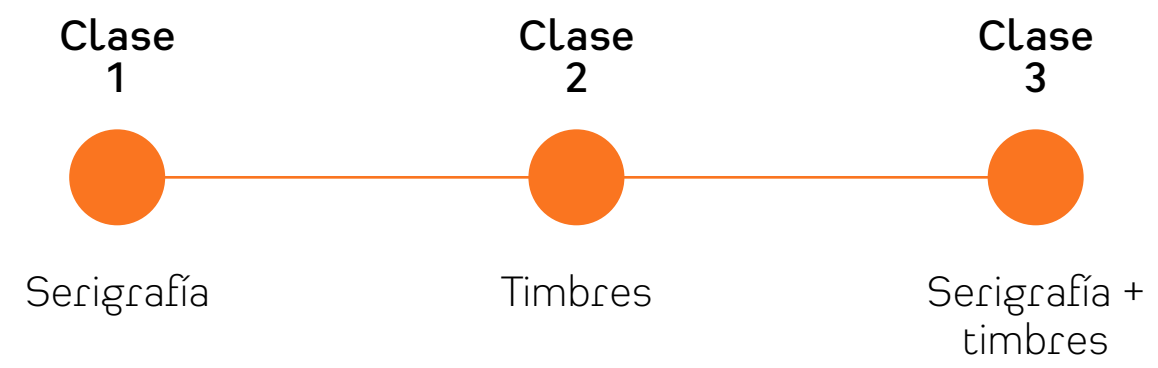
**Orden [10 minutos]:** Se debe hacer énfasis en dejar limpio y ordenado, demostrando la responsabilidad personal y grupal que tiene cada participante.

**Reflexión Final [10 minutos]:** Primero una reflexión personal en torno al trabajo logrado, que se enfoca en el empoderamiento, el apego emocional y la sostenibilidad. Finalmente se realiza una conversación constructiva sobre la totalidad del taller y que aspectos les gustaron y cuales no, con la motivación de siempre seguir mejorando el programa. Se espera una reflexión sobre el dominio actual de las técnicas. Ambas reflexiones son conversadas y escritas en los cuadernillos de cada niño.

**Cierre y Agradecimientos [5 minutos]:** Se agradece la participación, se felicita por los resultados y se hace una invitación a seguir participando en próximos talleres del Lab Textil.

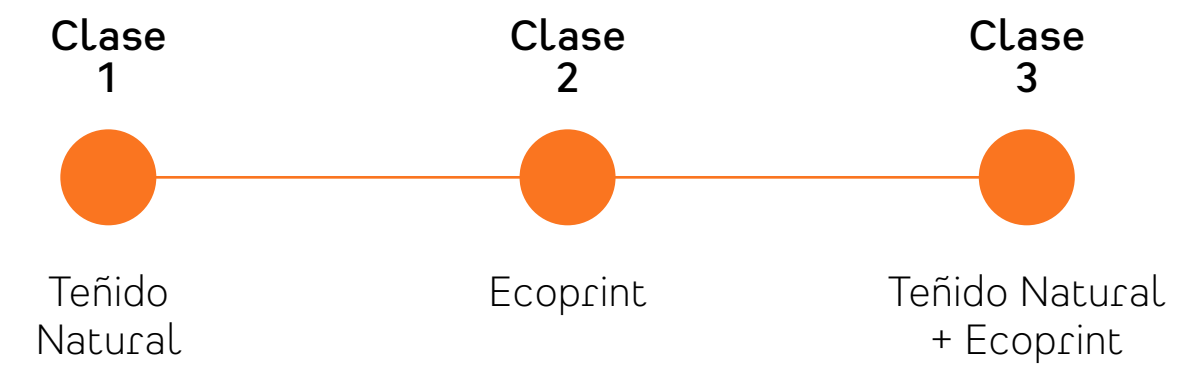
Ejemplos de posibles talleres:

**¡a estampar!**



**Figura 17**  
*¡a estampar!*

**¡a teñir naturalmente!**



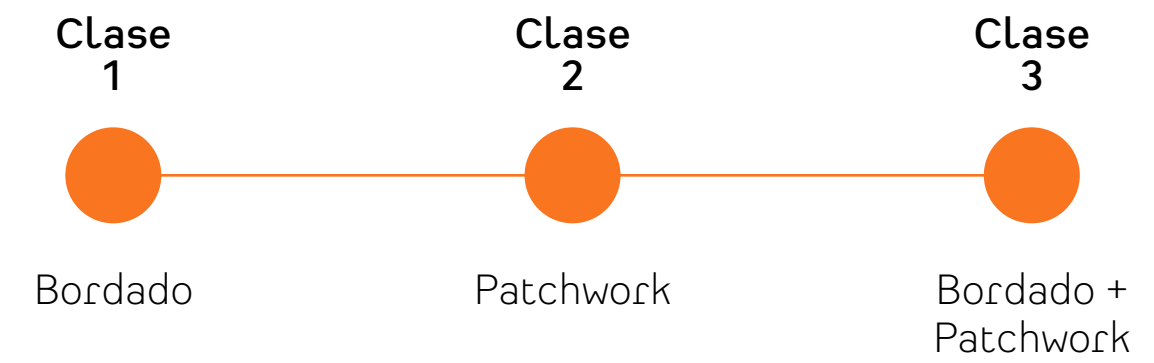
**Figura 19**  
*¡a teñir naturalmente!*

**¡a teñir!**



**Figura 18**  
*¡a teñir!*

**¡a coser!**



**Figura 20**  
*¡a coser!*

## Taller Piloto

Como ya se mencionó anteriormente, en paralelo al desarrollo del Programa Replicable se diseñó un taller piloto que permitió realizar todos los testeos y tangibilizar la propuesta.

Se decidió trabajar con el taller título “¡a imprimir!”, el cual se enfocó en las técnicas de serigrafía y timbres.

A continuación se expone el programa aplicado para este taller, en conjunto con un cuadernillo realizado para apoyar cada paso de las actividades. Este cuadernillo puede ser adaptado para cualquier tipo de técnica, por lo que, al igual que el programa, es replicable.

### **Materiales**

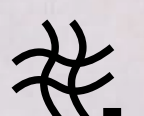
Todos los materiales son entregados en el taller, y al final de este los niños se los pueden llevar junto a sus creaciones a sus casas, con la motivación y herramientas para poder seguir experimentando.

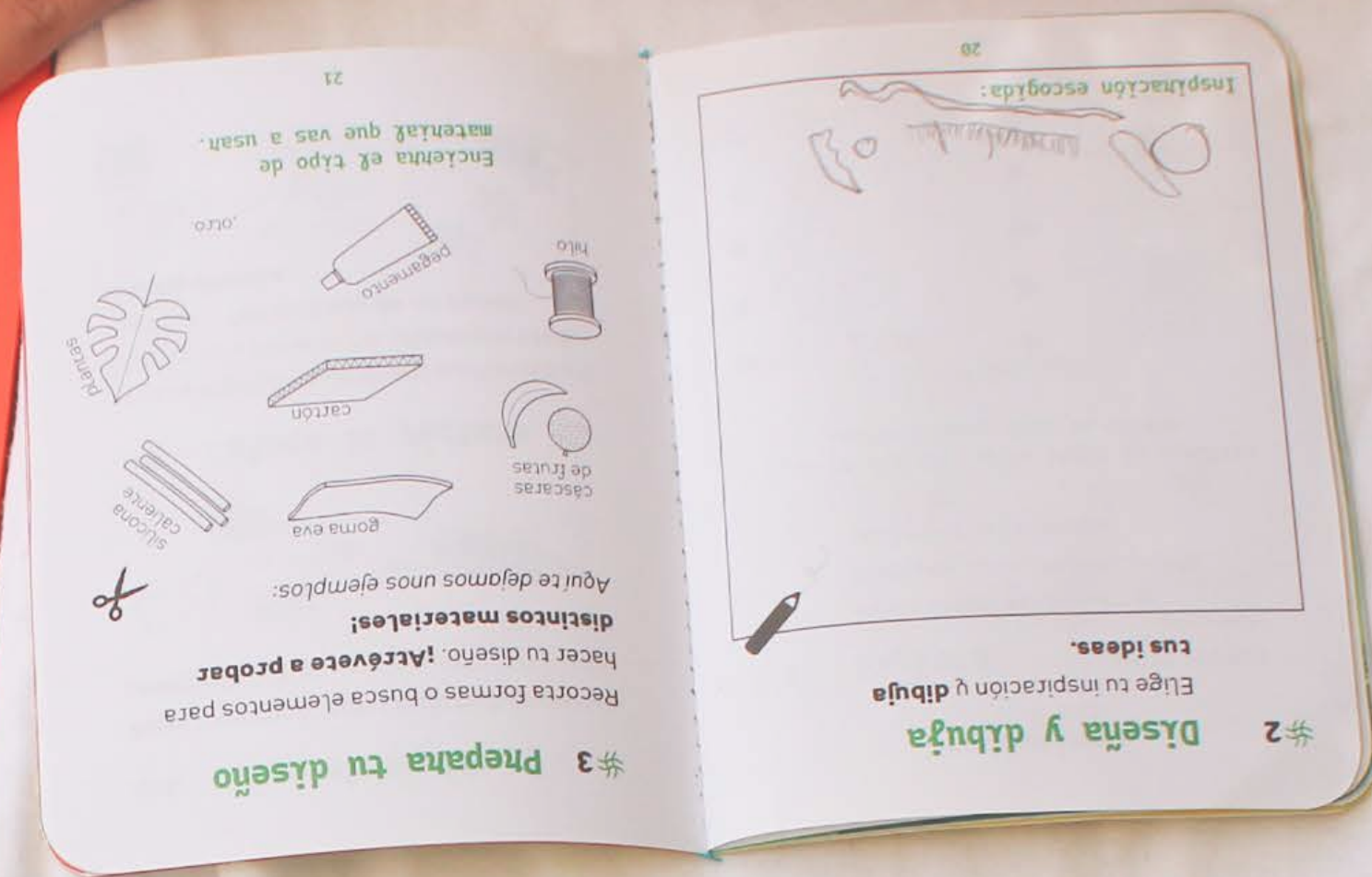
### **Cuadernillo**

El cuadernillo de trabajo es personal y se lo pueden llevar posterior a la tercera clase, para evitar pérdidas durante el taller. Cada uno de estos está impreso en 5 hojas carta por ambos lados, que al cortar por la mitad y encuadernar, quedan de 32 páginas en total. Son impresos en hojas de papel reciclado y la portada y contraportada es impresa en una opalina, que le permite una mayor durabilidad.

# Taller ¡a estampar!

RESPONSIBILITY

Lab   
textil



b|

## Clase 1 Σεμινάριο

> Duración: 3 horas

### Introducción [15 minutos]

Se comienza con una actividad para romper el hielo.

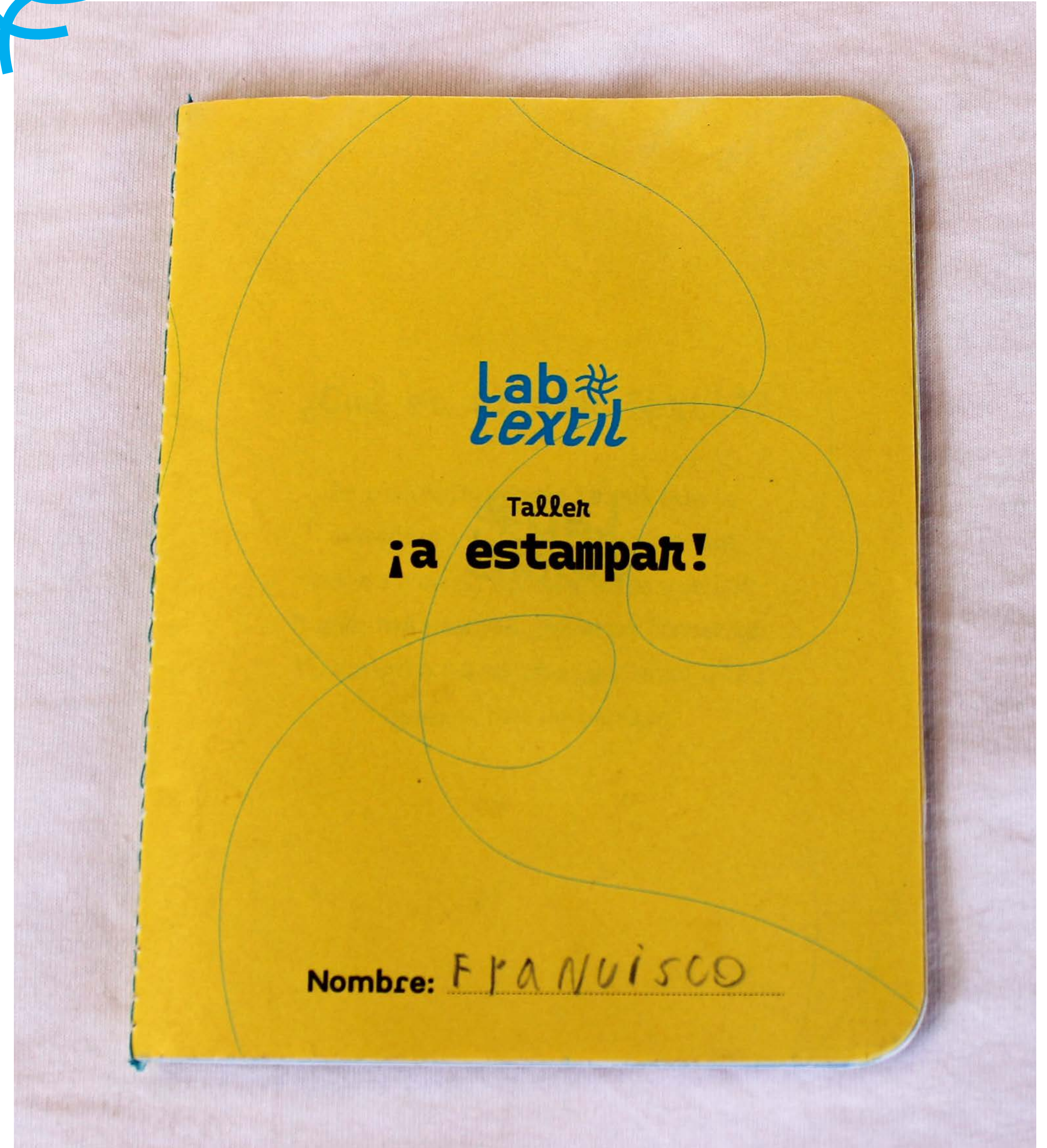


Imagen 100

b|



Imagen 101  
Presentación Lab Textil

### Reflexión [15 minutos]

Terminada la actividad se comienza a **trabajar con el cuadernillo**. Se introduce qué es el Lab Textil, para poner en contexto a los participantes.

Luego se presenta el concepto de Fast Fashion y se da tiempo para que reflexionen entre ellos sobre por qué creen que esta tendencia afecta al medio ambiente. Se pide que posterior a su reflexión la compartan en voz alta con el curso.

Luego se presenta una opción que pueden tomar para combatir este impacto, particularmente aquél en que se enfoca el Lab Textil. Nuevamente se da tiempo para reflexionar, esta vez sobre qué otras medidas ellos podrían tomar, para luego pedir que compartan a sus compañeros sus nuevas ideas.

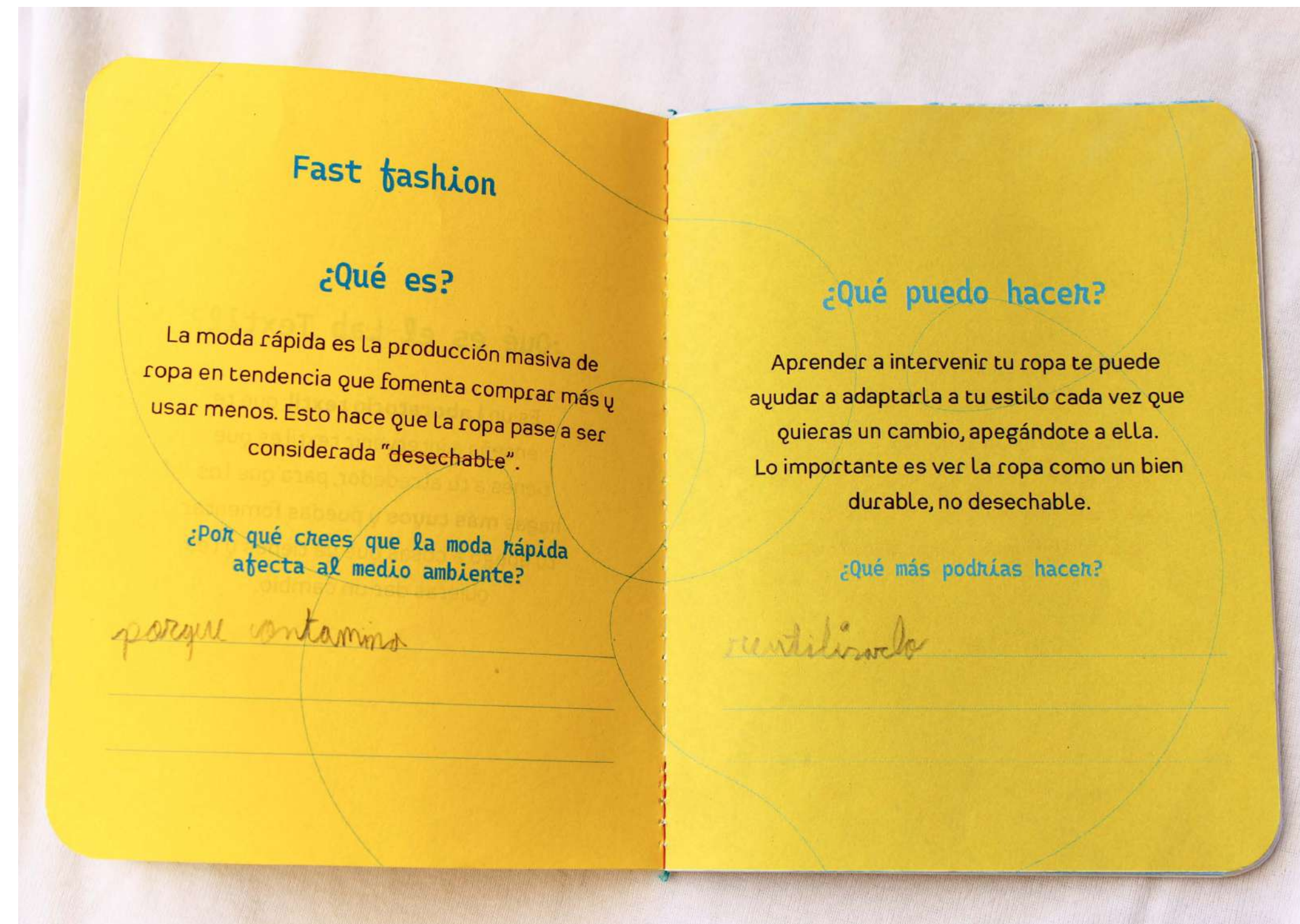


Imagen 102  
Reflexión





Imagen 103  
Presentación técnica

### Presentación de la clase [15 minutos]

Se presenta la dinámica de la clase, exponiendo los materiales con ayuda del cuadernillo y también simulando su uso en la realidad. Además se explica gráficamente en el cuadernillo cómo se logra el resultado de la técnica, sumado con ejemplos físicos para ver y manipular en la clase.

En este taller la primera intervención en textil, realizada con serigrafía, es sobre un morral de crea cruda (algodón 100%), que posteriormente se pueden llevar para usar en su vida cotidiana.



Imagen 104  
Materiales

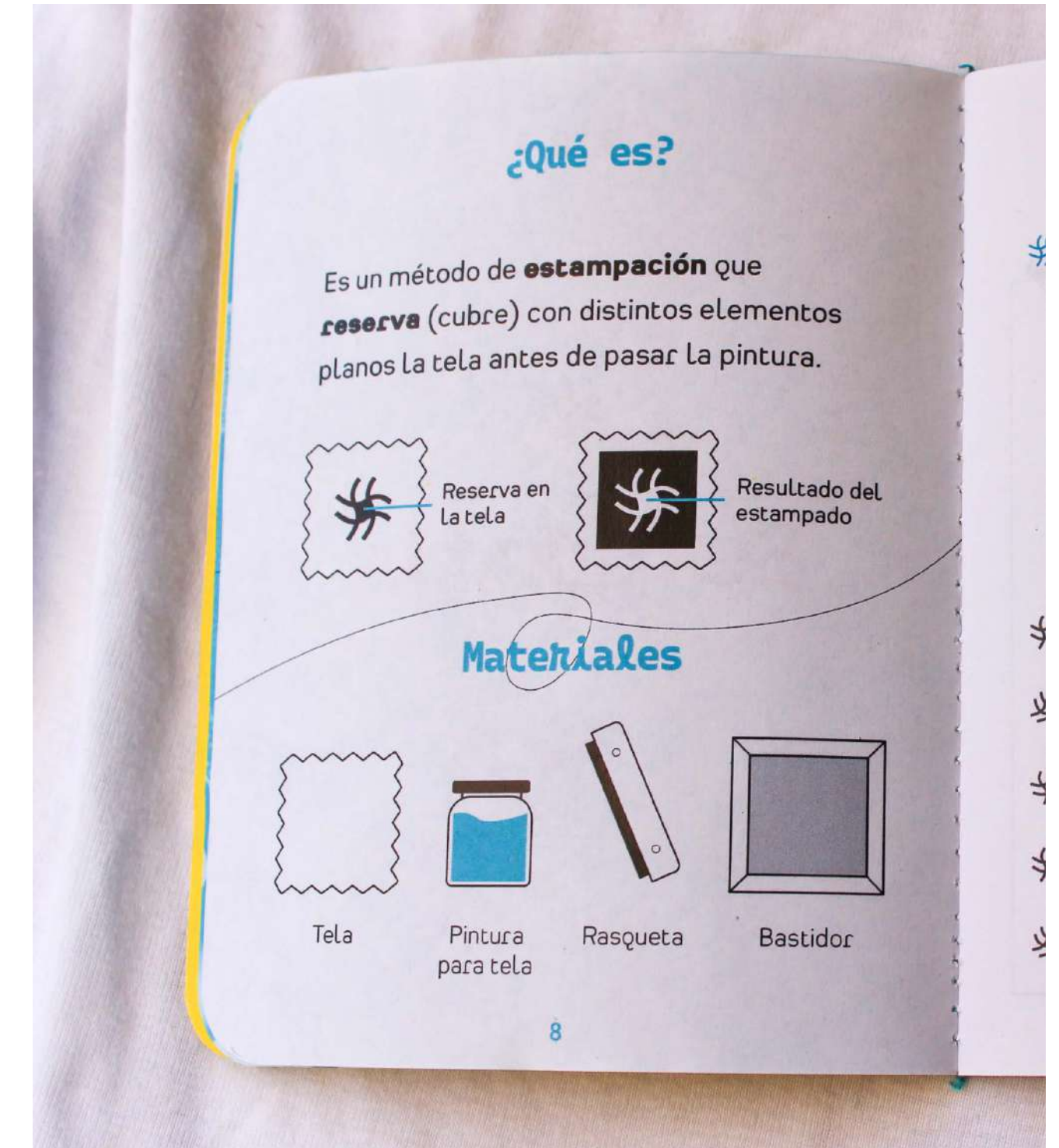


Imagen 105  
Técnica + materiales

**Diseño [20 minutos]**

Se realiza la lluvia de ideas personal, en que se les invita a recorrer su alrededor y reflejar sus gustos personales en esta. Luego deben escoger una de sus ideas, o bien mezclarlas, para dibujar el diseño que quieren lograr con la intervención.

**Break [10 minutos]**

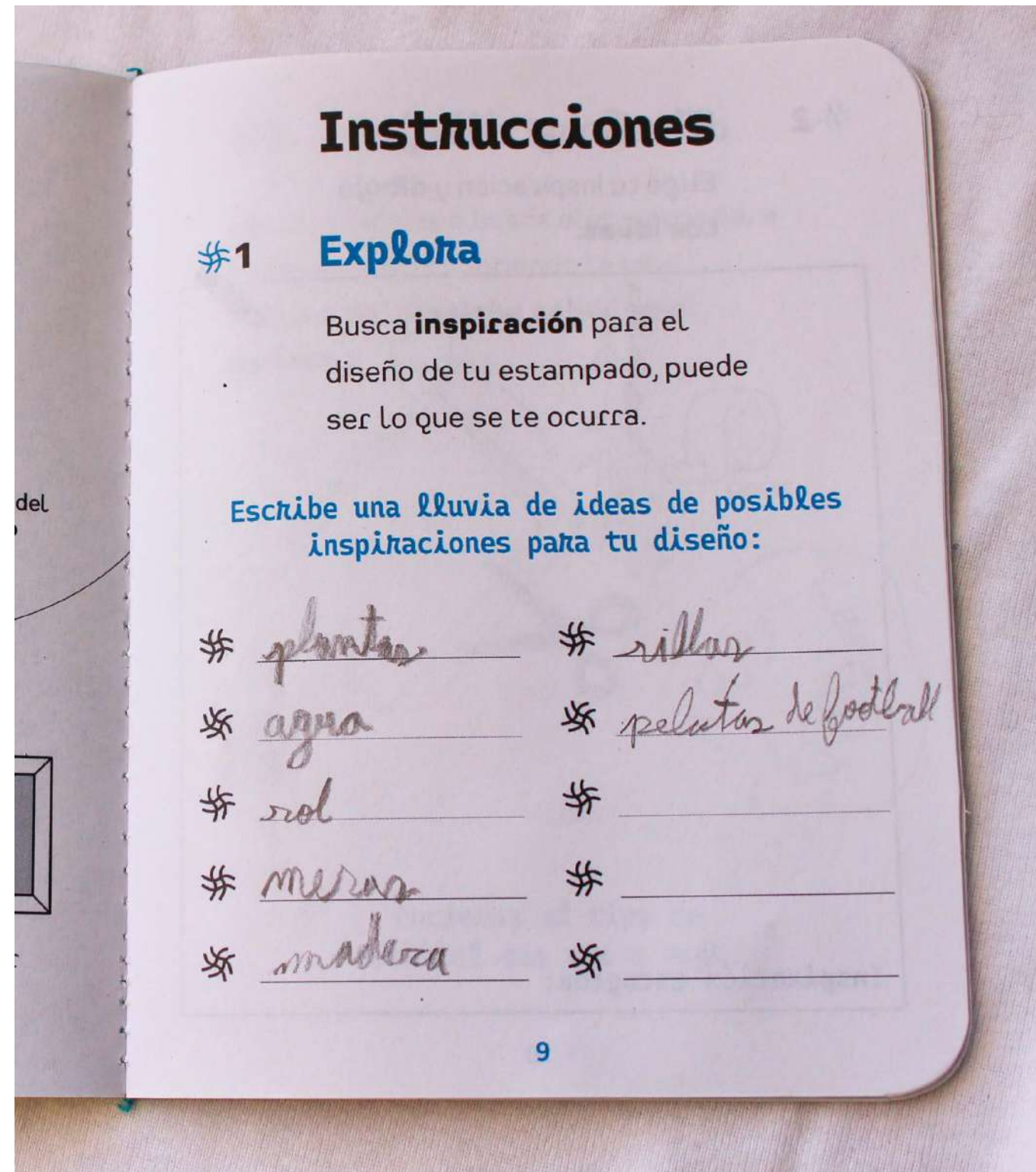


Imagen 106  
Lluvia de ideas

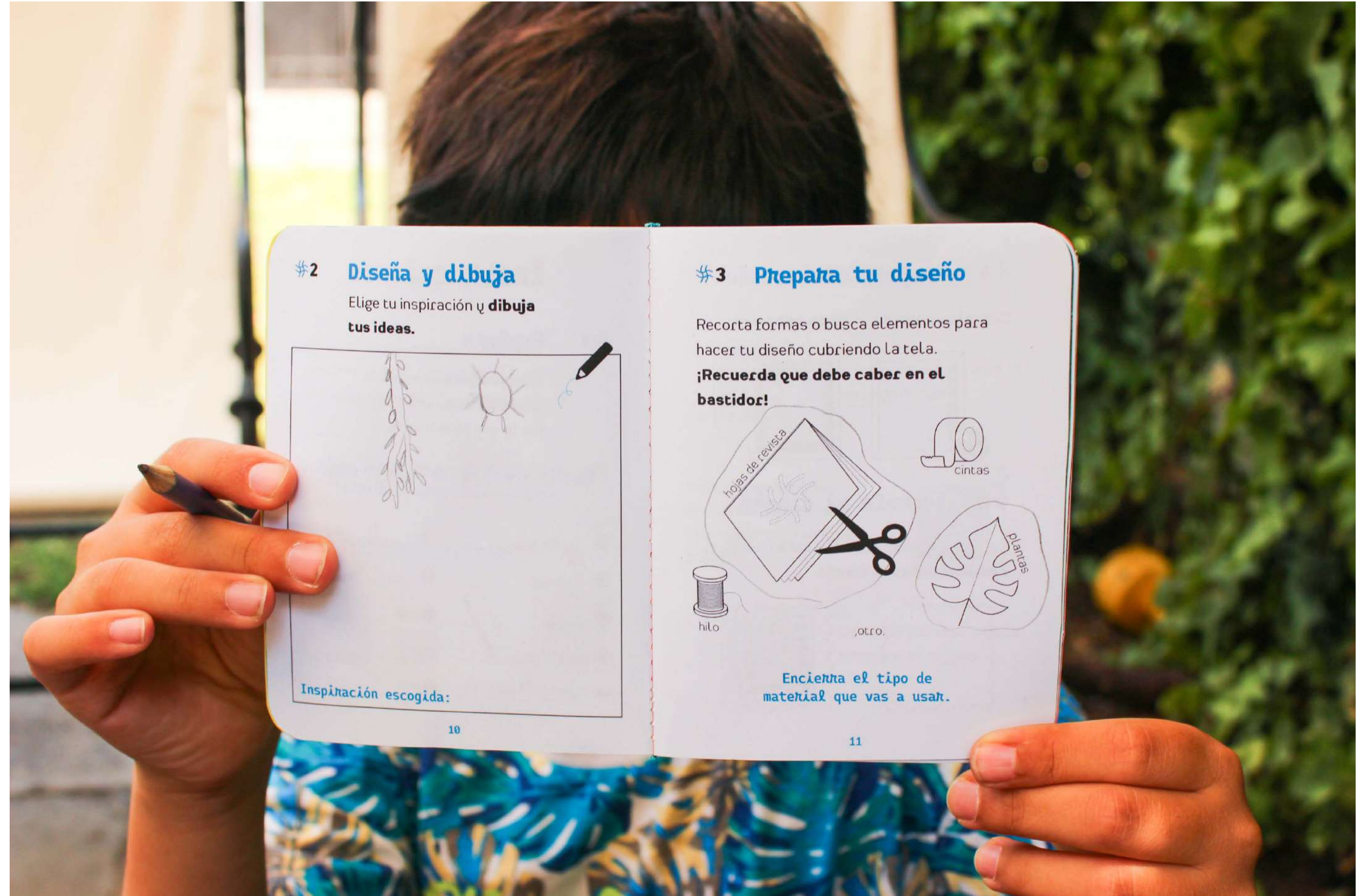
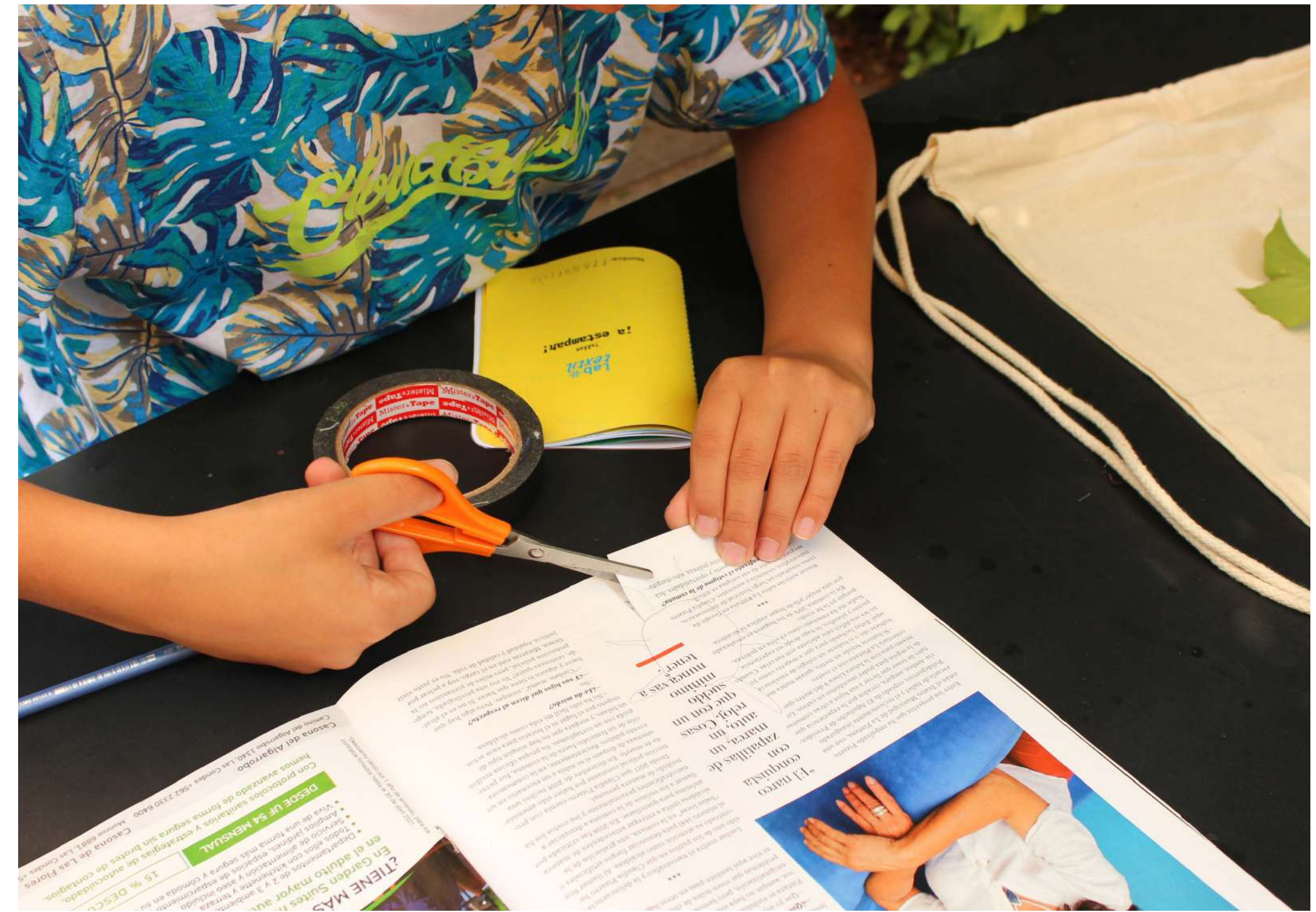
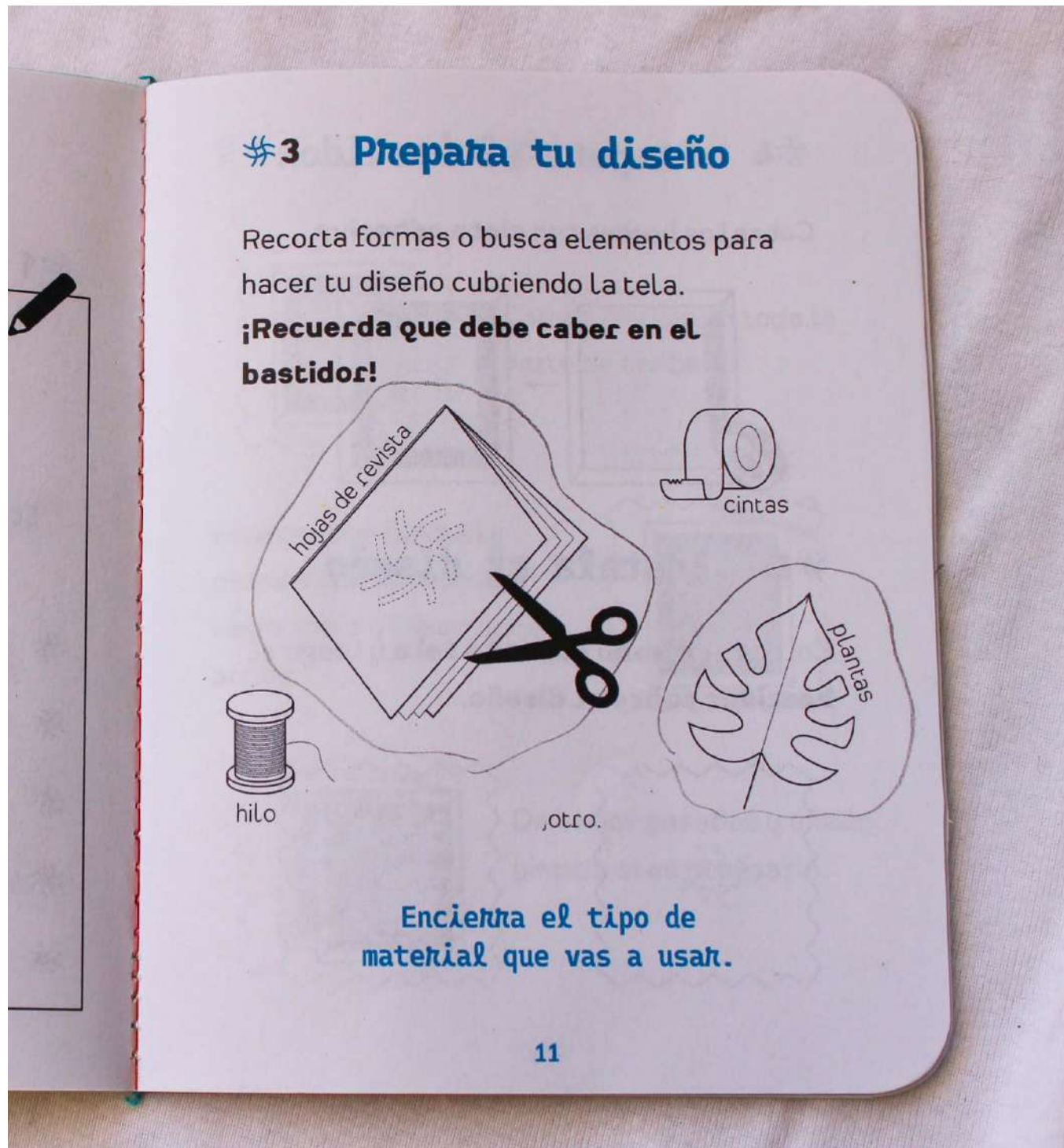


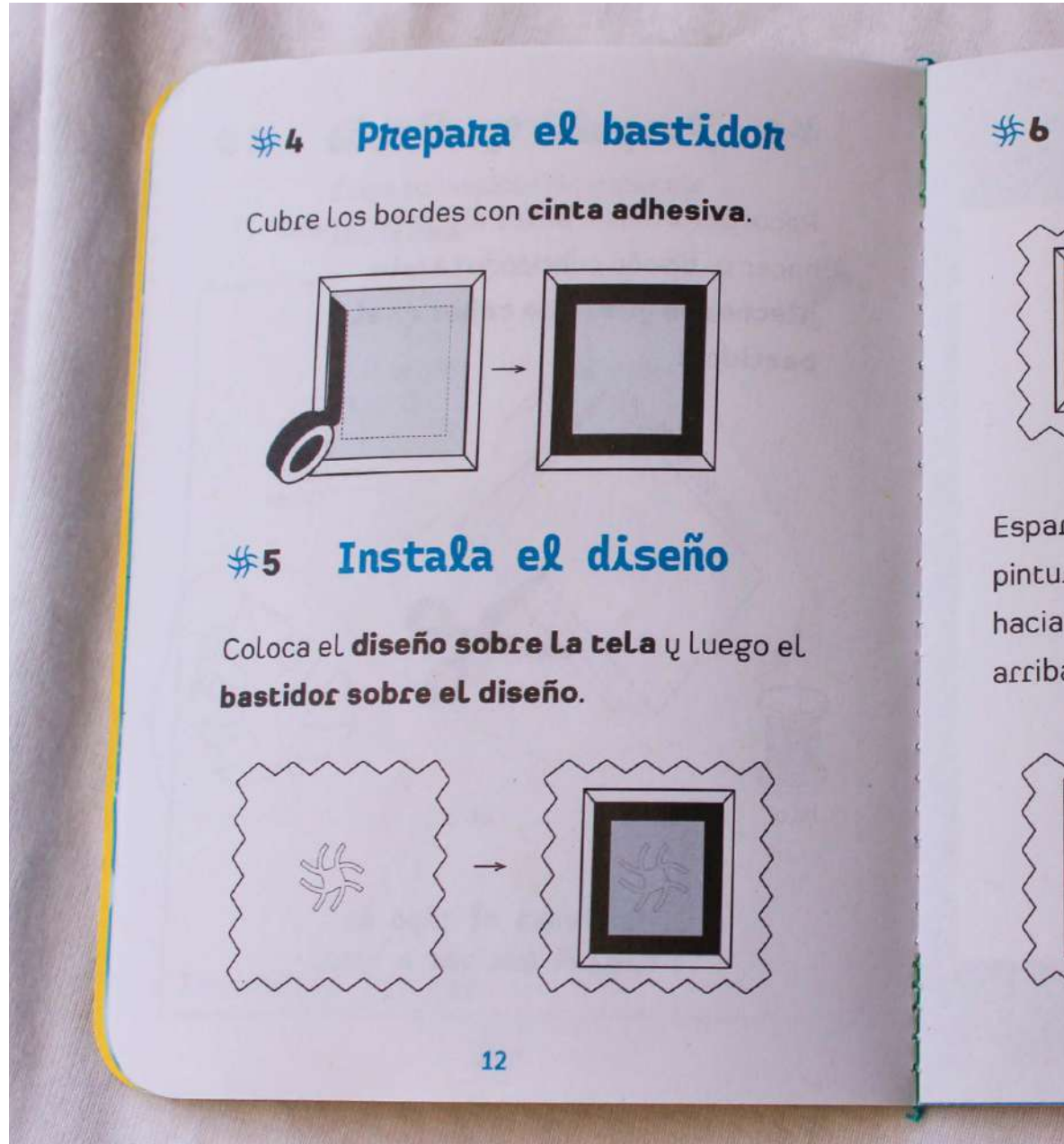
Imagen 107  
Diseño

**Preparar el diseño [30 minutos]**

Se prepara el diseño personal siguiendo las instrucciones de la técnica presentes en el cuadernillo. En este caso se buscaron plantas y se recortan figuras en revistas viejas para generar las reservas.



Imágenes 108 a 110  
Preparación diseño



Preparar el diseño

Imágenes 111 a 114  
Preparación diseño



**Ejecución [40 minutos]**

Ejecución del diseño con ayuda de las indicaciones del cuadernillo, se genera el estampado.



Imágenes 115 a 117  
Estampar

Ejecución



Imagen 118  
Ejecución

Orden [10 minutos]

Reflexión Final [15 minutos]

Se hace una reflexión escrita y otra en conversaciones en torno a lo aprendido y cómo esto se relaciona con las reflexiones del principio.

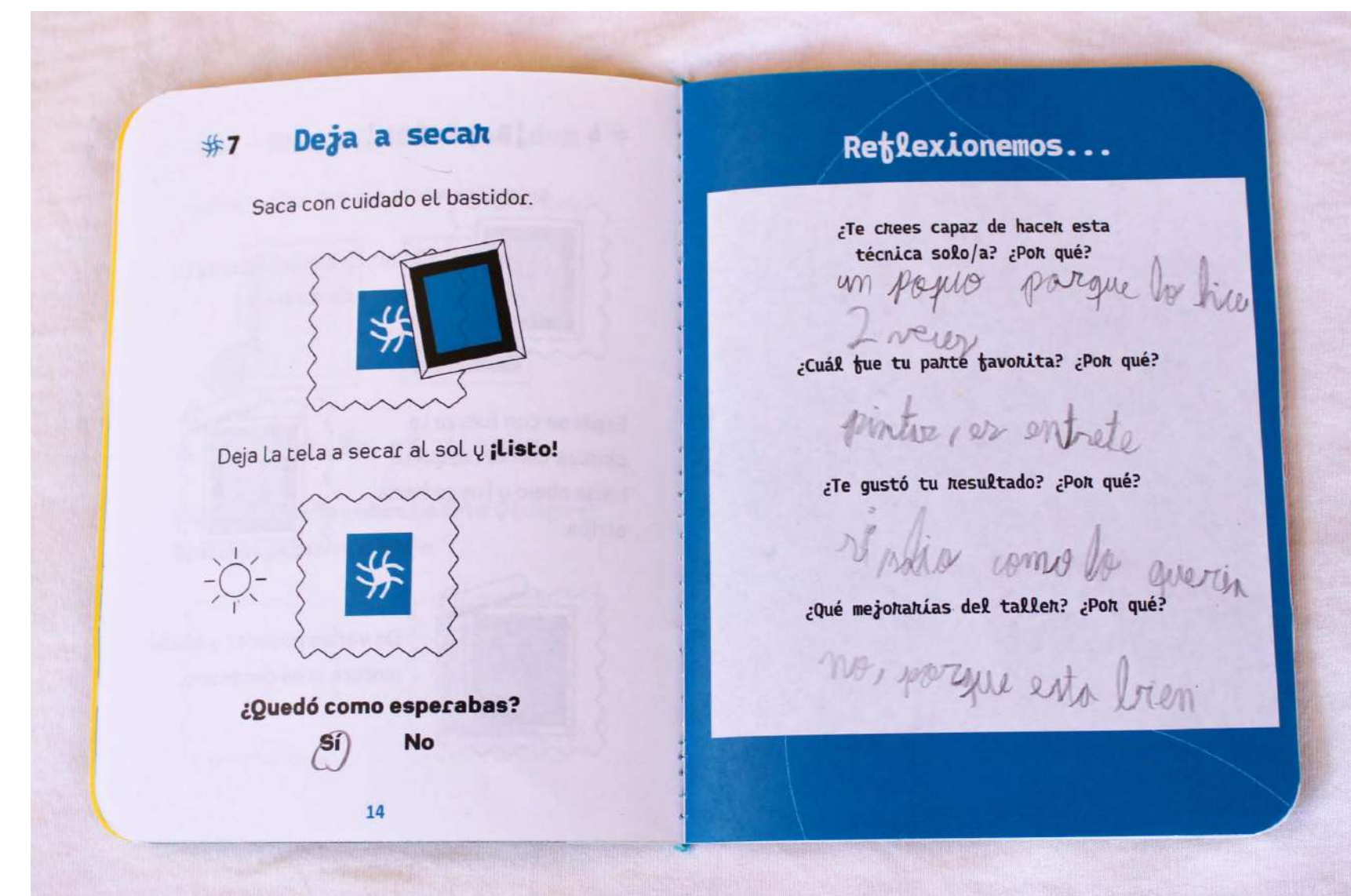


Imagen 119  
Reflexión



b|

## Clase 2 Tìmbres

> Duración: 3 horas

**Introducción** [15 minutos]

Se comienza con una actividad para romper el hielo.



Imagen 121  
Presentación técnica



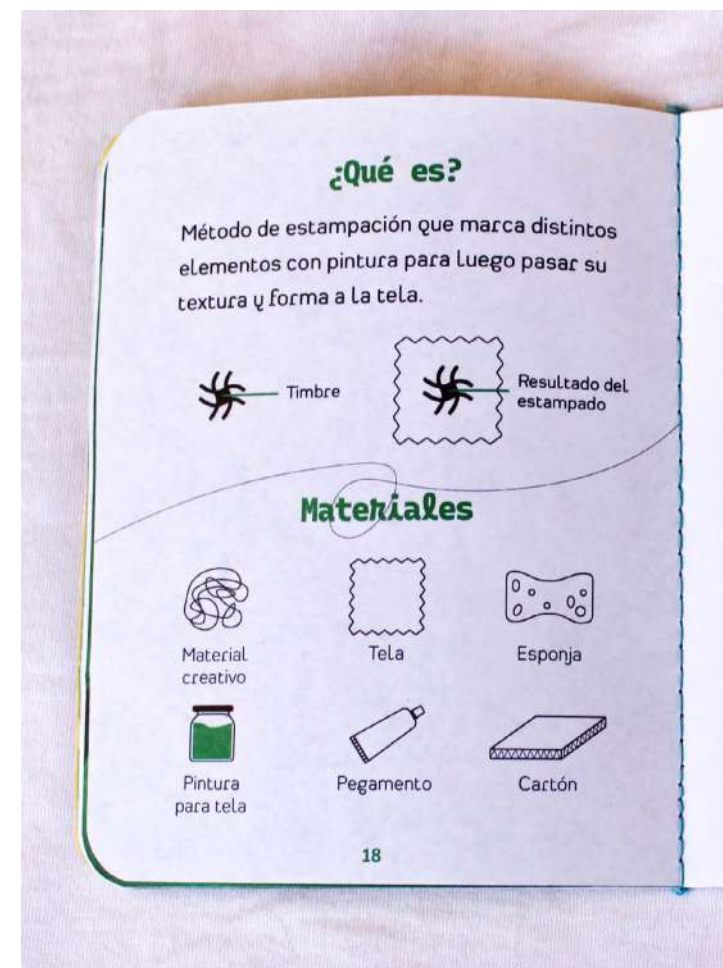
**Reflexión [15 minutos]**

En torno a lo aprendido y el impacto que genera.

**Presentación de la clase [15 minutos]**

Se presenta la dinámica de la clase, exponiendo los materiales con ayuda del cuadernillo y también simulando su uso en la realidad. Además se explica gráficamente en el cuadernillo cómo se logra el resultado de la técnica, sumado con ejemplos físicos para ver y manipular en la clase.

En esta clase se permite escoger la superficie textil a trabajar, en este caso, el niño escogió una polera suya que ya estaba vieja.

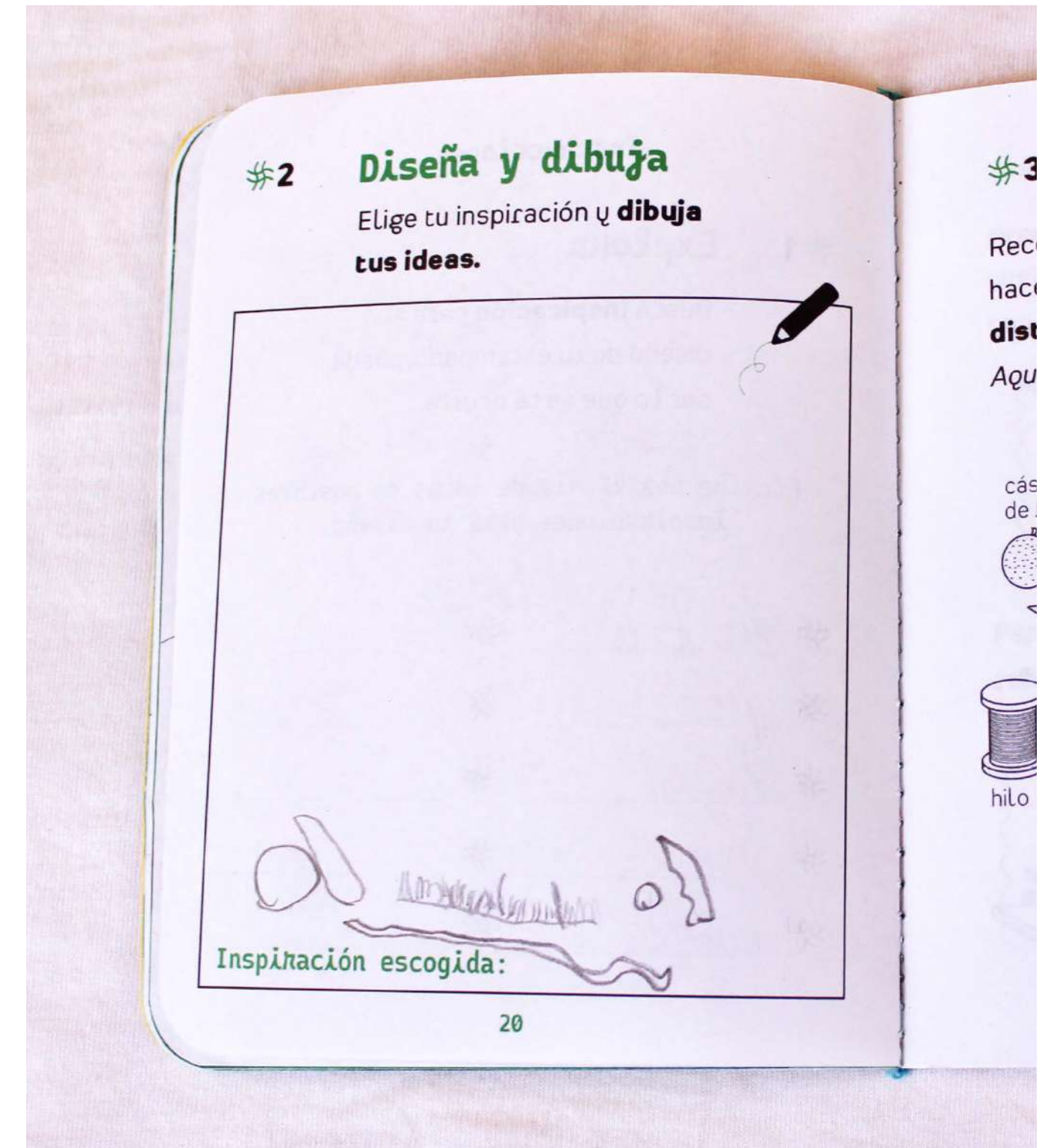
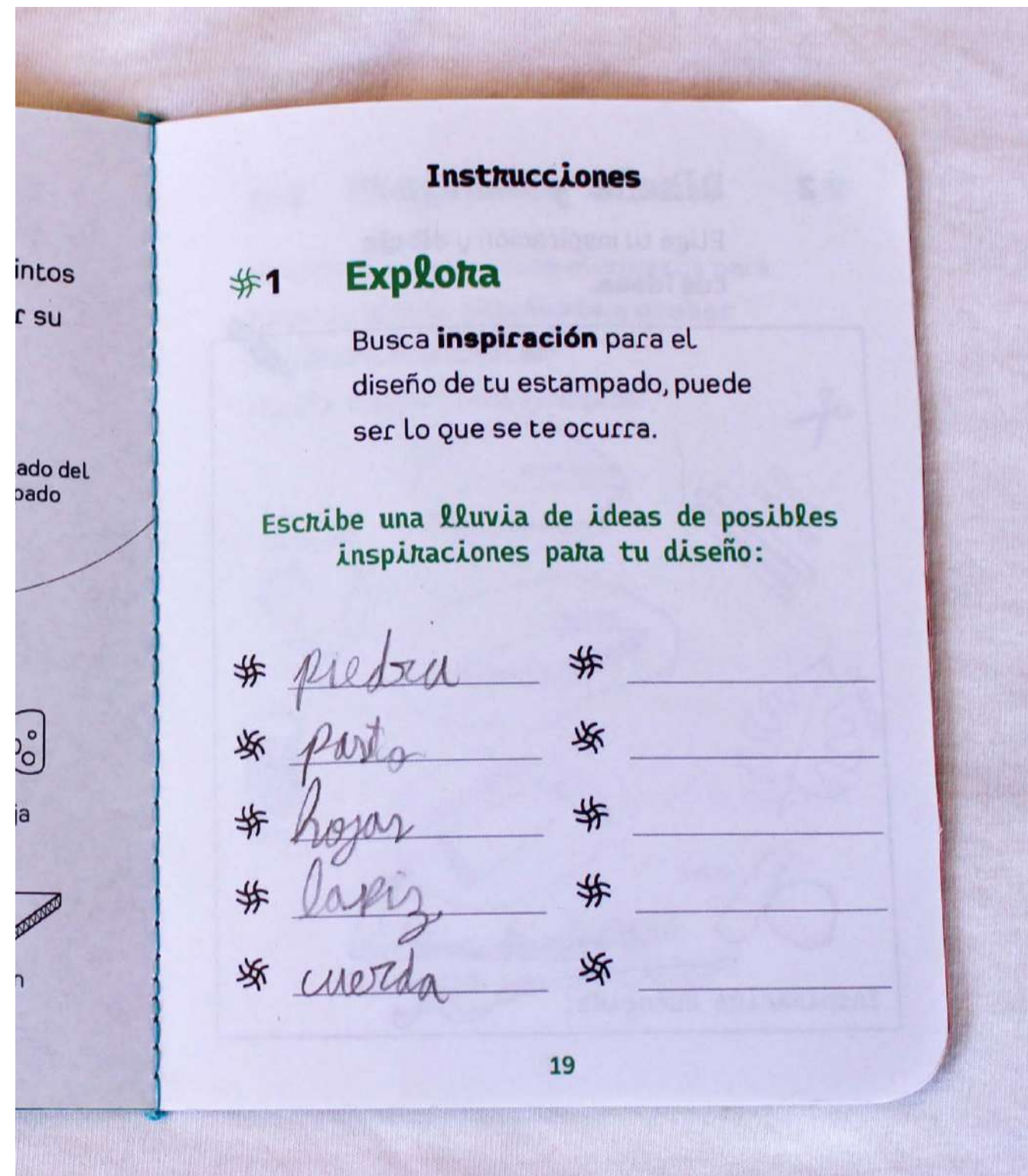


Imágenes 122 y 123  
Presentación clase

**Diseño [20 minutos]**

Se realiza la lluvia de ideas personal, en que se les invita a recorrer su alrededor y reflejar sus gustos personales en esta. Luego deben escoger una de sus ideas, o bien mezclarlas, para dibujar el diseño que quieren lograr con la intervención.

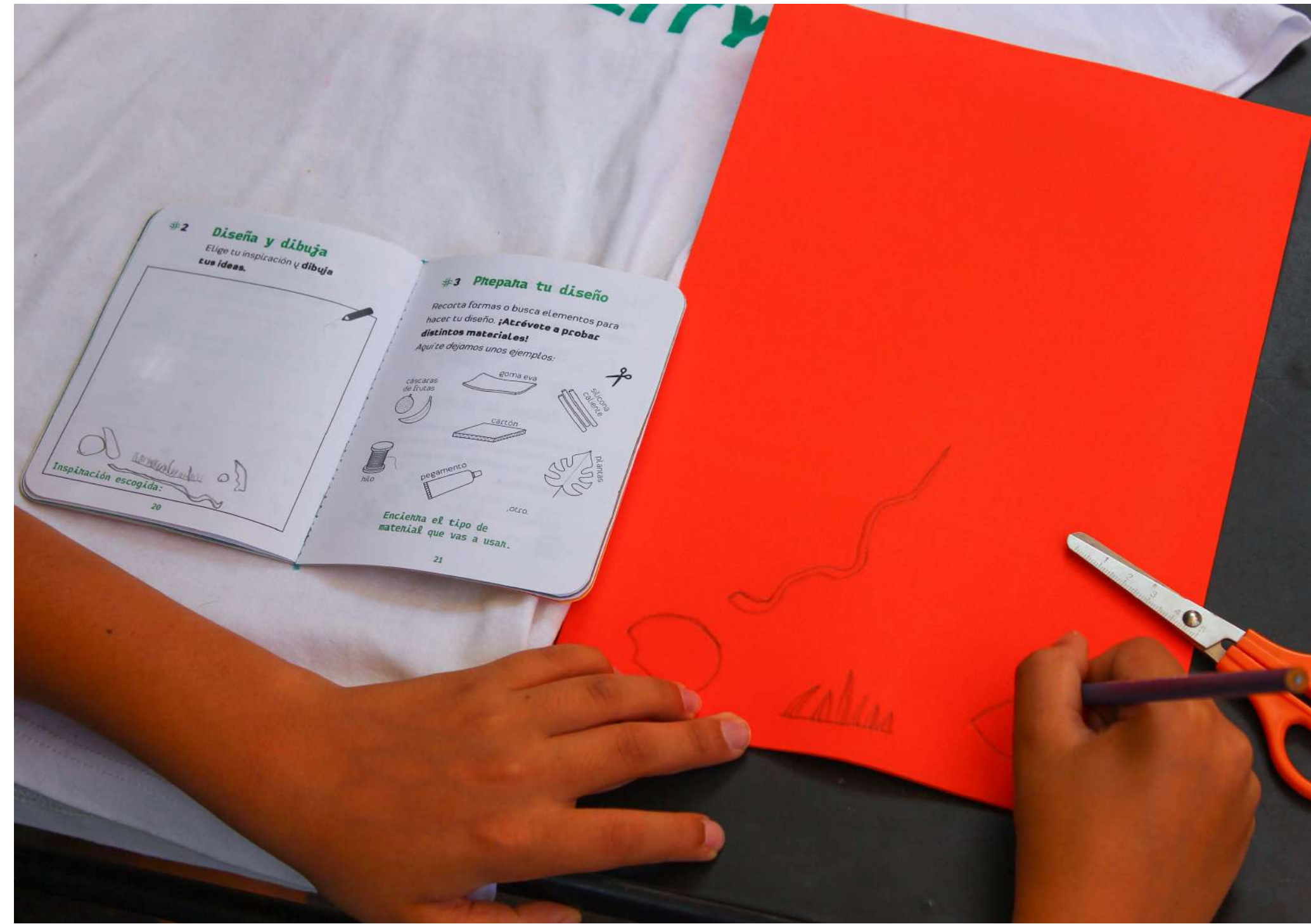
**Break [10 minutos]**



Imágenes 124 y 125  
Exploración y diseño

### Preparar el diseño [30 minutos]

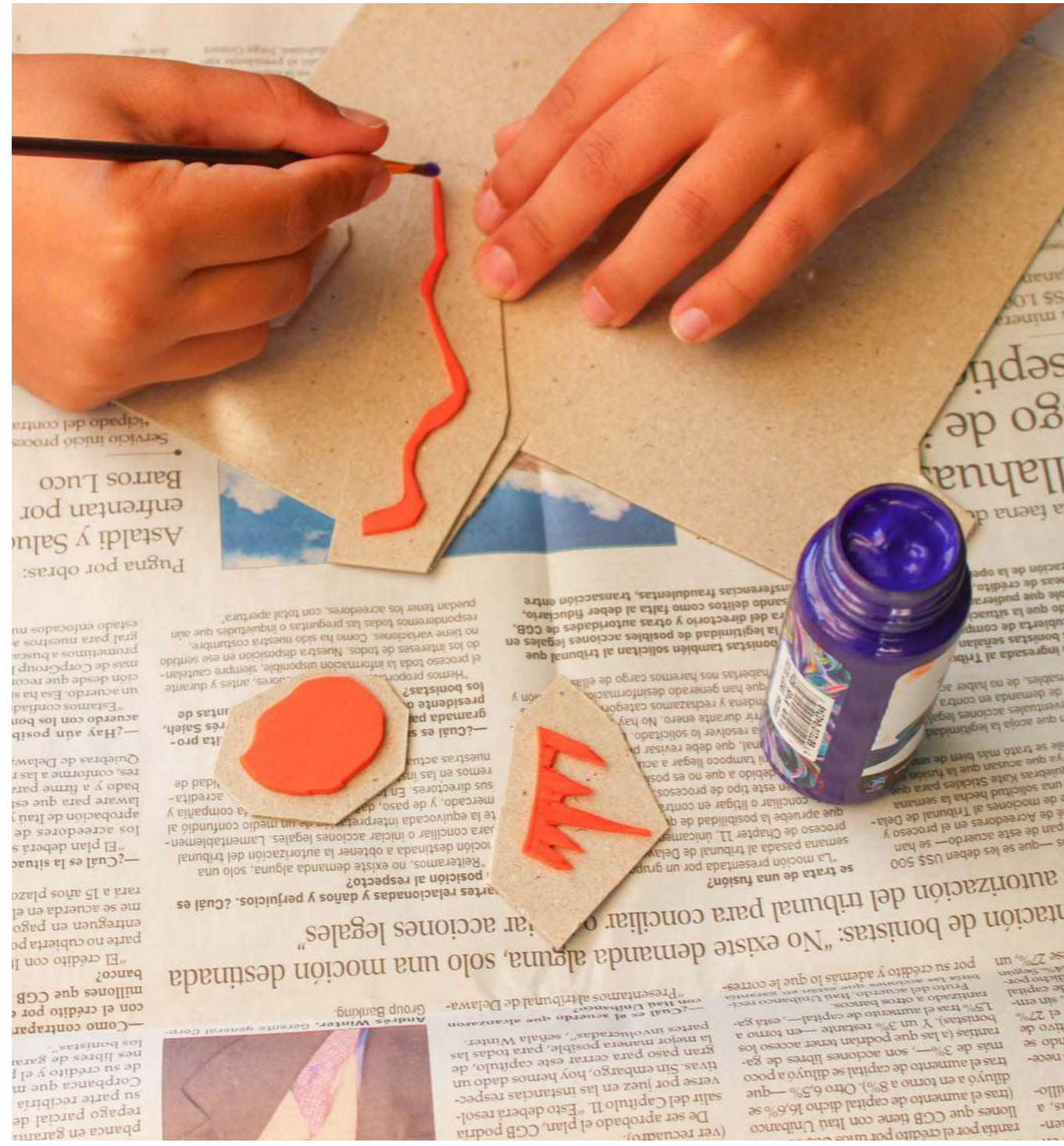
Se prepara el diseño personal siguiendo las instrucciones de la técnica presentes en el cuadernillo. En este caso se buscaron plantas y se recortan figuras en revistas viejas para generar las reservas.



Imágenes 126 a 129  
Preparar el diseño

Ejecución [40 minutos]

Ejecución del diseño con ayuda de las indicaciones del cuadernillo, se genera el estampado.



Imágenes 130 a 132 Estampar

### Ejecución



Imagen 133  
Resultado

### Orden [10 minutos]

### Reflexión Final [15 minutos]

Se hace una reflexión escrita y otra en conversaciones en torno a lo aprendido y cómo esto se relaciona con las reflexiones del principio.

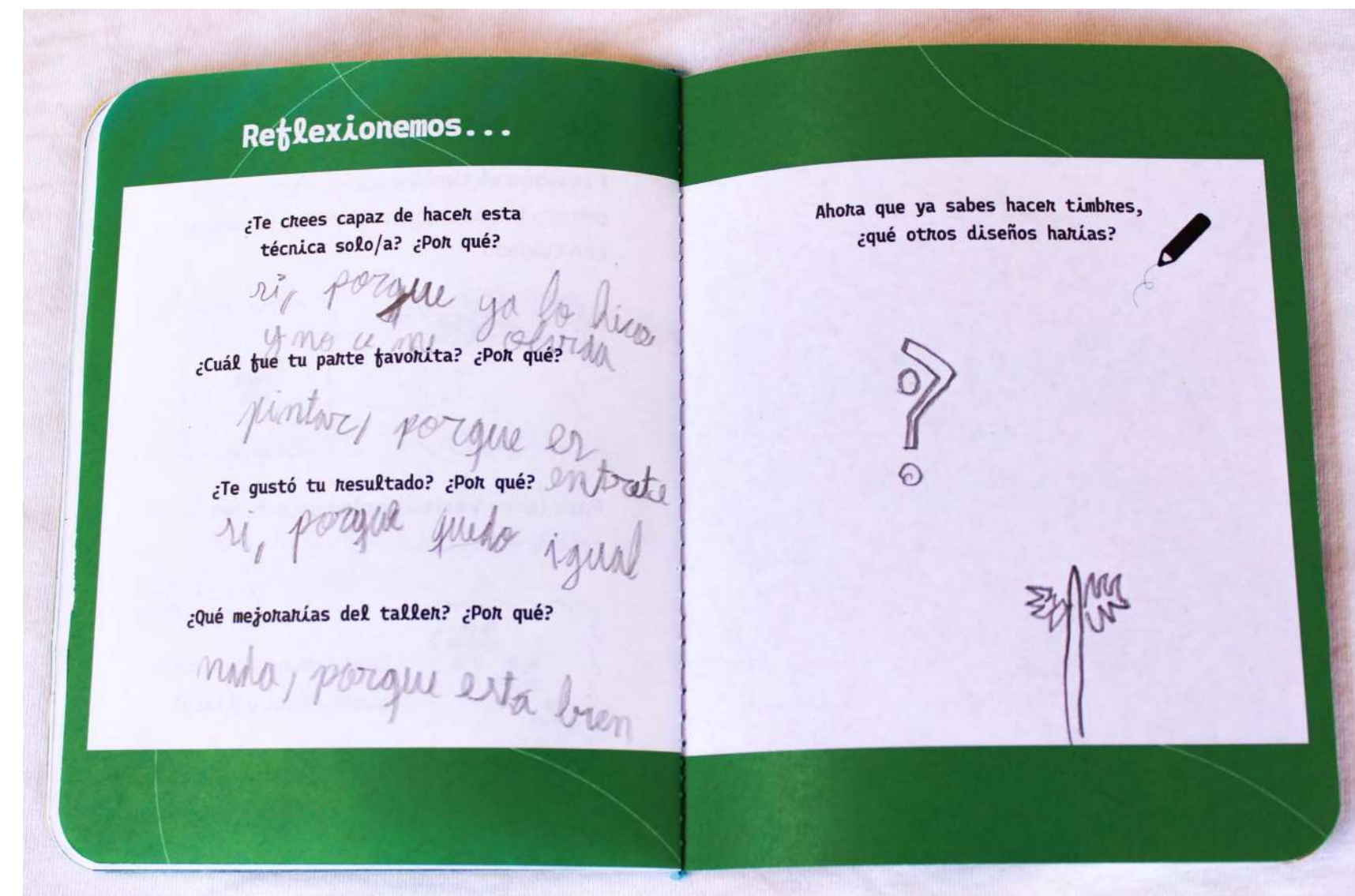


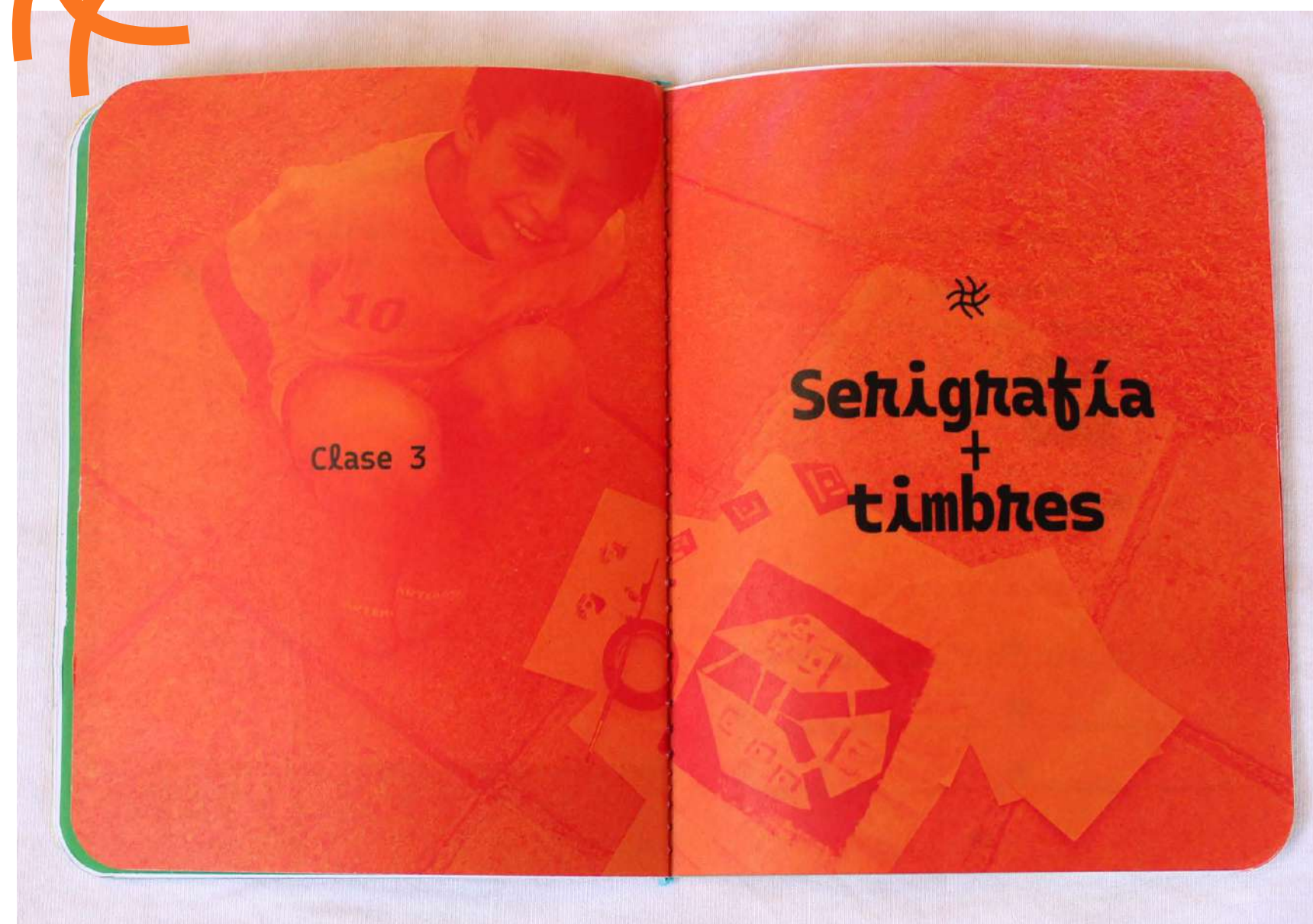
Imagen 134  
Reflexión final

# Clase 3 Σεισιγραφία + τίνκρες

> Duración: 3 horas

## Introducción [15 minutos]

Se comienza con una actividad para romper el hielo.



Imágenes 135 y 136  
Presentación clase 3

**Reflexión [15 minutos]**

En este caso, la reflexión se enfoca en las técnicas que ya aprendieron y qué otras variaciones de estas les gustaría explorar. Puede ser desde los materiales, hasta la representación en sí.

**Presentación de la clase [15 minutos]**

Se presenta la dinámica de la clase, exponiendo los materiales con ayuda del cuadernillo y también simulando su uso en la realidad. Además se explica gráficamente en el cuadernillo cómo se logra el resultado de la técnica, sumado con ejemplos físicos para ver y manipular en la clase.

En esta clase se permite escoger la superficie textil a trabajar, en este caso, el niño escogió una polera suya que ya estaba vieja.

**Diseño [20 minutos]**

Se realiza la lluvia de ideas personal, en que se les invita a recorrer su alrededor y reflejar sus gustos personales en esta. Luego deben escoger una de sus ideas, o bien mezclarlas, para dibujar el diseño que quieren lograr con la intervención.

**Break [10 minutos]**

Imágenes 137 a 139  
Exploración y diseño

**Preparar el diseño [30 minutos]**

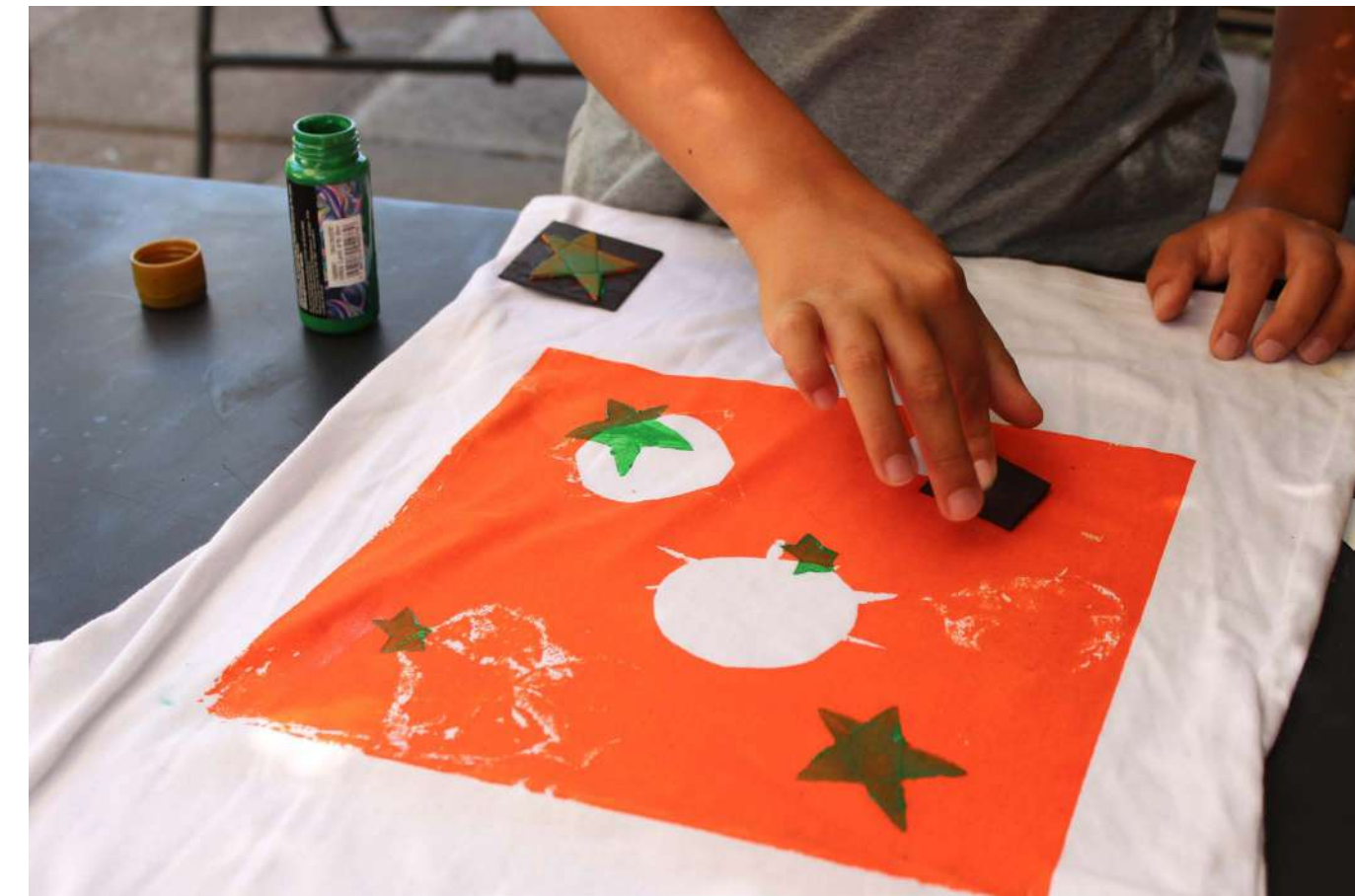
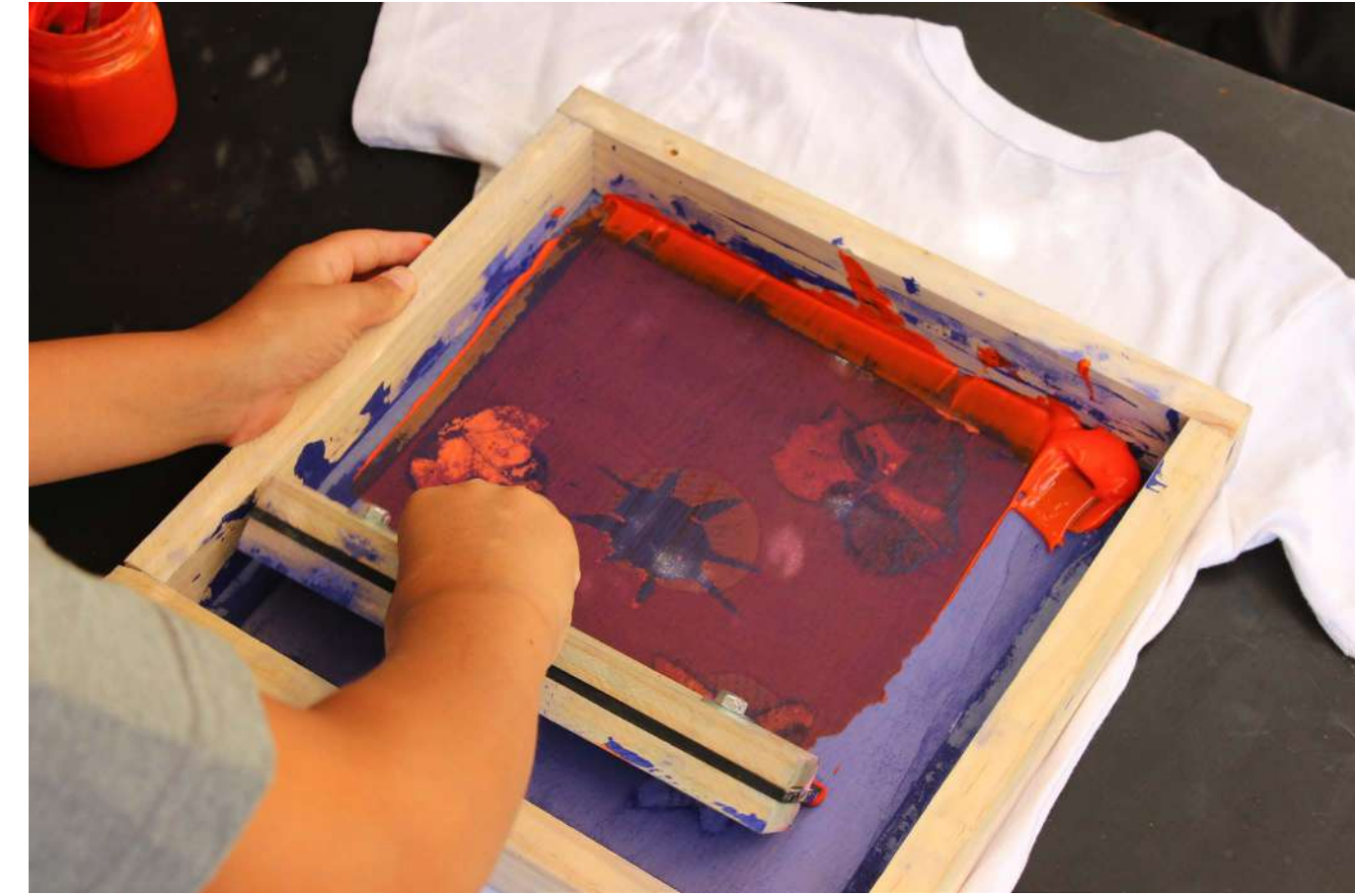
Se prepara el diseño personal siguiendo las instrucciones presentes en el cuadernillo. En este caso se recortaron hojas de revistas para la serigrafía y goma eva para los timbres.



**Imágenes 140 y 142**  
*Preparar el diseño*

**Ejecución [40 minutos]**

Ejecución del diseño con ayuda de las indicaciones del cuadernillo, se generan los estampados.



**Imágenes 143 y 144**  
*Estampar*



Ejecución



Imagen 145  
Resultado

Orden [10 minutos]

Reflexión Final [10 minutos]

Se hace una reflexión escrita y otra en conversaciones en torno a lo aprendido y cómo esto se relaciona con las reflexiones del principio.



Cierre y Agradecimientos

[15 minutos]

Se agradece la buena participación y se deja una invitación a seguir participando de talleres del Lab Textil.



Imágenes 146 a 148  
Reflexión y cierre

# I. Apreciaciones de Profesionales

**Luis Esteban Reyes**, Psicólogo Clínico

“Me parece un muy buen proyecto, muy completo en cuanto a sus fundamentos teóricos y metodológicos, además, no deja de lado ningún concepto ligado a la salud mental, la cual hoy en día es tan importante. Su enfoque en los niños me parece aun mas relevante, ya que estos son los que muchas veces necesitan más ayuda para estar bien a nivel mental, porque pocas veces expresan sus inseguridades. Darles esta oportunidad de expresarse con diseños que luego pueden utilizar es una muy buena iniciativa.”

**Catalina Valenzuela**, Orientadora Educativa

“Es interesante, porque aporta a la creación y creatividad. Va más allá de lo académico y es refrescante para quienes suelen verse guiados por estos parámetros.”

**Sofía Silva**, Profesora Educación Básica

“Por lo que yo veo en las salas las cosas más artísticas son super guiadas por el profesor. El profesor dice qué hacer y lo hacen. En cambio, lo que tu propones es que sea 100% de ellos. Ellos crean, ellos producen y ellos se lo quedan. Además es muy bueno que no sea algo que se pueda usar solo en la sala de clases, sino que también lo pueden hacer en la casa. También es muy transversal para todas las edades, al final, si quisieras, se puede ampliar a otros grupos.”



# 07

## Implementación

### I. Implementación

### II. Marketing y funcionamiento

- a) Difusión
- b) Análisis FODA
- c) Estructura de Costos
- d) Modelo Canvas
- e) Financiamiento

# I. Implementación

El sistema educativo en Chile divide el proceso educacional en cuatro etapas: parvulario, básica, media y superior; de las cuales la segunda y tercera son obligatorias para todos los alumnos. Si bien la propuesta de implementación es proyectual y simulada, se plantea el estudio de la fase de educación básica, haciendo un énfasis en cuarto básico, en los cuales se desenvuelve el usuario primario: Niños de 9 y 10 años. A partir de esto, se busca llevar a cabo el Lab Textil considerando a las **municipalidades como actores esenciales que permiten generar un anexo con establecimientos de educación básica municipales**, a los cuales pertenece un aproximado del 40% de los estudiantes del país (Cooperativa, 2019).

El Lab Textil es una fundación sin fines de lucro cuyo fin es lograr beneficiar a terceros y funciona bajo los lineamientos de una ONG (Organización No Gubernamental).

Sobre esta base, se realiza una delimitación para escoger **municipalidades y establecimientos que sigan los mismos principios planteados por el proyecto**, es decir, que posean un interés por involucrar en mayor medida a los niños a la cultura, dándole importancia a las actividades creativas dentro de un contexto educacional, y permitiéndoles expresarse con libertad. Sin embargo, a pesar de este interés, en muchos casos los establecimientos tienen dificultades para incorporar actividades que fomenten

lo anterior debido a una **falta de recursos**, razón por la que recurre a proyectos independientes asociados directamente a la municipalidad, como es este caso.

La implementación se logra mediante la asociación con **organismos de corporaciones municipales** dependiendo de cada comuna. Por esta razón, para validar la propuesta se toma como caso de implementación a la **comuna de Ñuñoa**. Esta comuna está ubicada en el sector nororiente de la ciudad de Santiago, dentro de la Región Metropolitana y cuenta con un fuerte interés en el acceso a la cultura de los vecinos (Corporación Cultural de Ñuñoa, 2018). Cuenta con dos Corporaciones que podrían acoger en conjunto al proyecto. La primera corresponde a la **Corporación Cultural de Ñuñoa**, la cual utiliza recursos para ofrecer a los vecinos acceso a la cultura mediante actividades recreativas, dentro de las que se destaca una serie de talleres de disciplinas artísticas de carácter pagado (Corporación Cultural de Ñuñoa, 2021), contrarios al carácter de no pago de este proyecto. Es por esta razón que también se incorpora a la **Corporación de Desarrollo Social de Ñuñoa** (CMDS Ñuñoa), cuyo objetivo es administrar y operar servicios en las áreas de educación, salud y atención a menores (Carrasco, 2019a). La CMDS Ñuñoa llama la atención en particular por su **dirección de educación** en las áreas de **Colegios Municipales y Planificación e Inversiones**, además de estar asociada a la Pontificia Universidad Católica mediante la Escuela de Educación (Carrasco, 2019b), aspecto

que favorece la implementación de un proyecto universitario. Al trabajar en conjunto con ambas Corporaciones se logra una **conexión directa con Los Colegios Municipales y espacios físicos en que se desarrollan actividades culturales de la comuna**. A partir de lo anterior, se estima una implementación que puede ser tanto dentro de un recinto educacional como en espacios municipales como parques o centros culturales, correspondiendo el Lab Textil a una instancia extracurricular destinada a los alumnos de cuarto básico de colegios municipales de la comuna. Dentro de esto -en el caso de Ñuñoa- se destacan establecimientos como Colegio Anexo Brígida Walker, Colegio Presidente Eduardo Frei Montalva y Colegio Benjamín Claro Velasco, los cuales declaran un interés en el desarrollo participativo y cultural de sus estudiantes, además de ya haber realizado proyectos escolares que fomentan lo anterior (Corporación Municipal de Desarrollo Social de Ñuñoa, s.f.). Además, cabe destacar que al ser una instancia fuera de horario de clases, es necesario contar con padres o apoderados interesados y dispuestos a permitir que los niños participen en este tipo de actividades extracurriculares, además de fomentar los principios que estas enseñan.

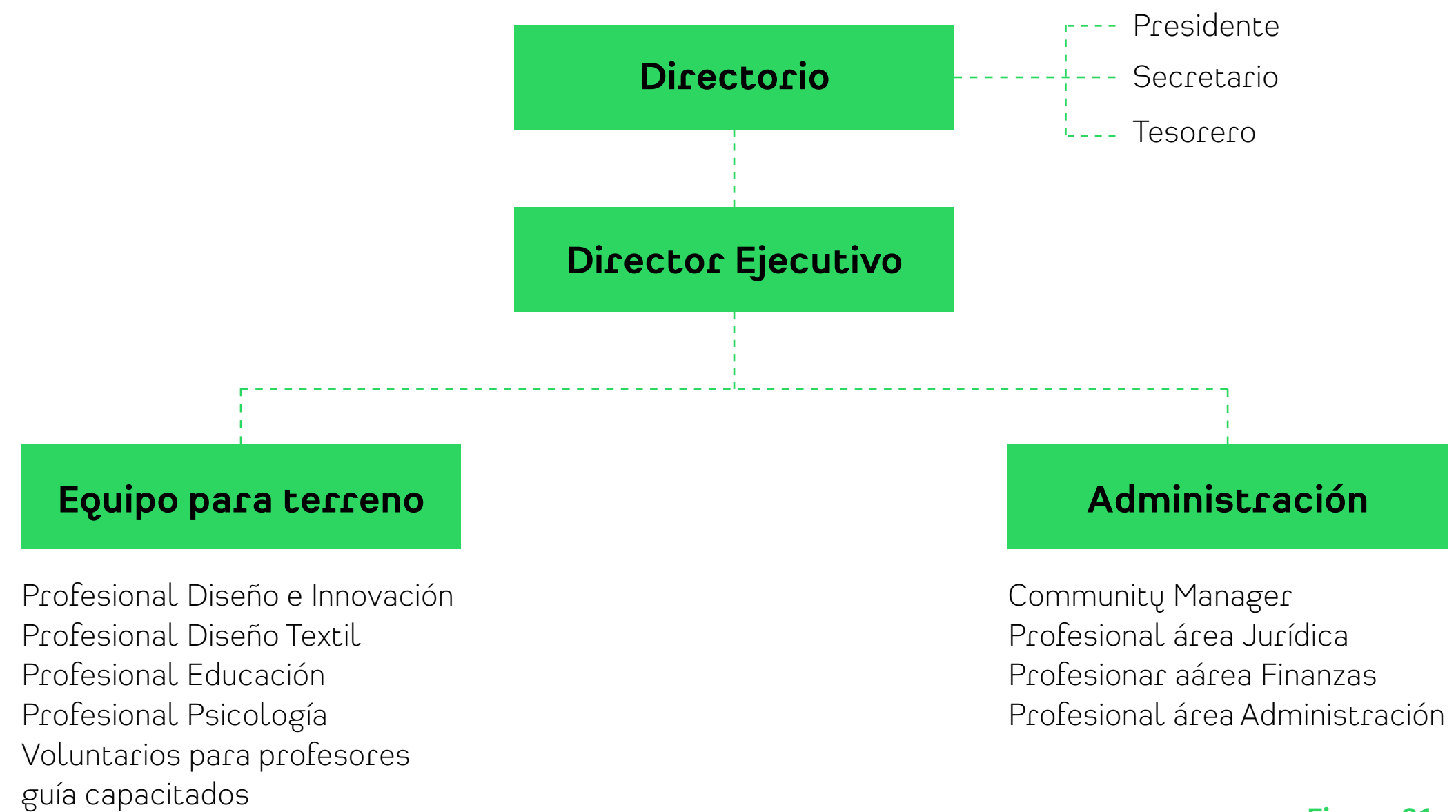
## Organigrama

La directiva está formada por los tres cargos básicos que dictamina la Ley para el funcionamiento de ONGs. Estos son cargos ad honorem, cuya función es **fiscalizar, apoyar y regular** el correcto desempeño de cada cargo y puesto de la fundación.

El Director Ejecutivo está a cargo de **coordinar** al equipo que trabaja en terreno, es decir, quienes organizan y realizan los talleres, y a los encargados de administración.

El equipo para terreno está conformado por profesionales de cuatro áreas: Diseño e Innovación (encargado de organizar este equipo), Diseño Textil (encargado de experimentar y testear técnicas textiles), Educación y Psicología. Entre ellos están encargados del **desarrollo de talleres y su posterior implementación en terreno**.

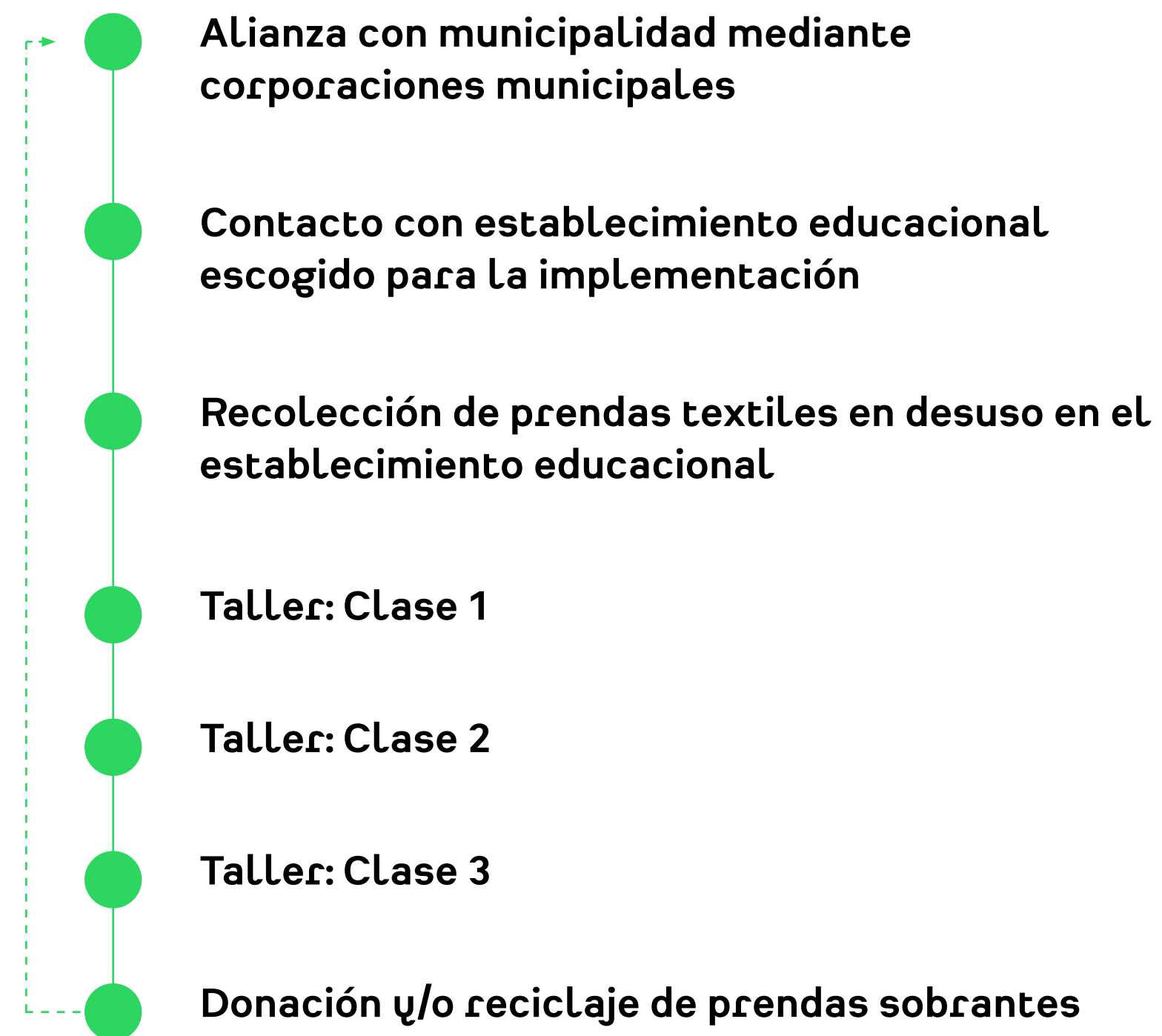
El equipo administrativo cuenta con cuatro actores: Community Manager, Profesional área Jurídica, Profesional área Financiera y Profesional área Administración. Este equipo se encarga del correcto funcionamiento de la fundación, considerando el **posicionamiento, el contacto con municipalidades y colegios y toda la administración que implica**.



**Figura 21**  
*Elaboración propia*

### Flujo de acciones

A continuación se exponen los pasos que se deben llevar a cabo para el correcto funcionamiento de la implementación del Lab Textil.



**Figura 22**  
*Elaboración propia*

## II. Marketing y Funcionamiento

a|

### Difusión

#### Instagram

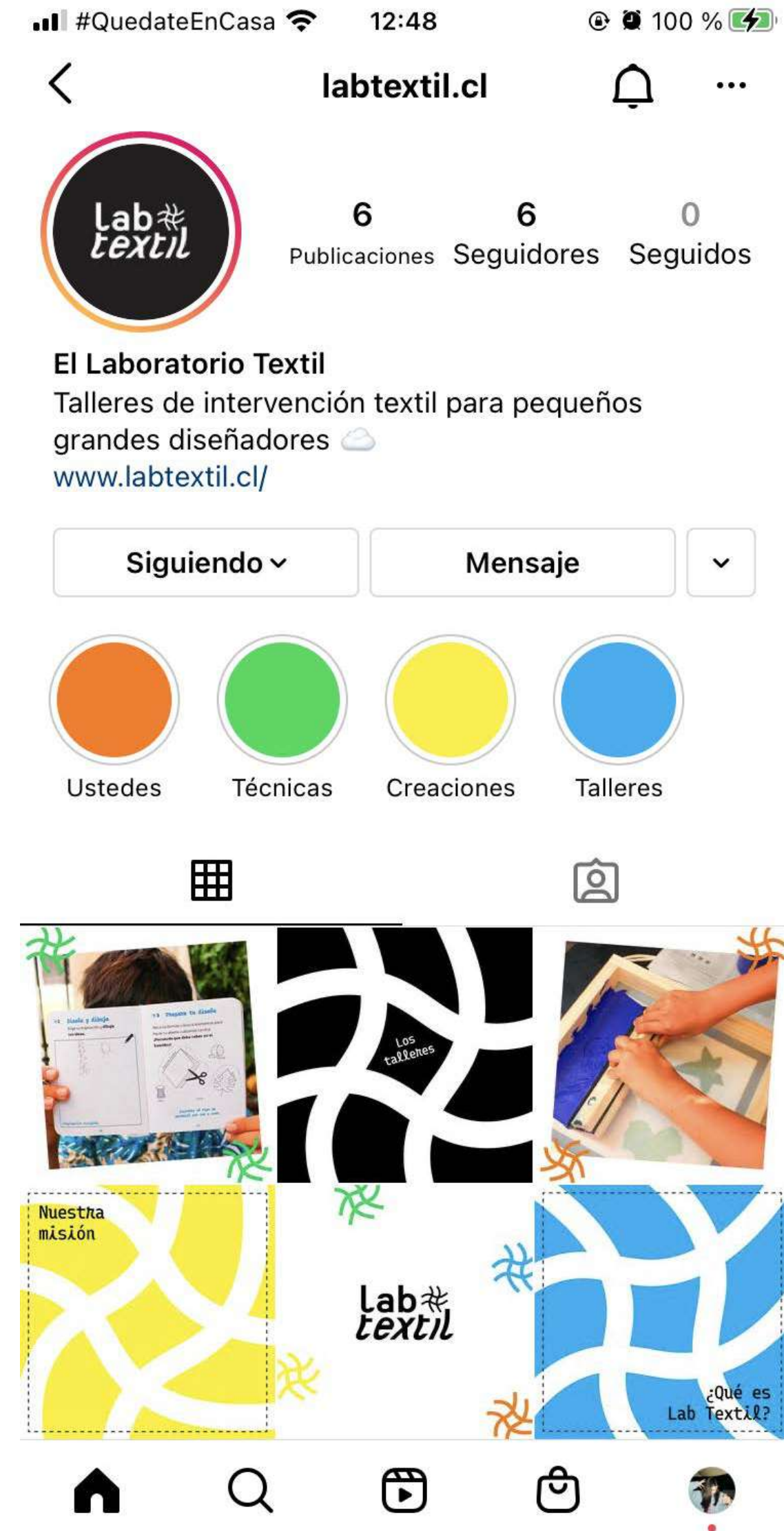
Hoy en día Instagram es una de las **redes sociales con mayor alcance de difusión**, llegando al 92% de la población chilena (Gfk Adimark, 2016).

A través de este medio se comparten imágenes e información de los talleres que se van desarrollando, junto con datos sobre la educación creativa y sus aportes. Se busca mostrar la misión del Lab Textil de forma amigable, que permita no solo atraer al usuario, sino también a posibles donantes y voluntarios.

\*Se puede conectar directamente a la página web desde la biografía.



Post @labtextil.cl  
Elaboración propia

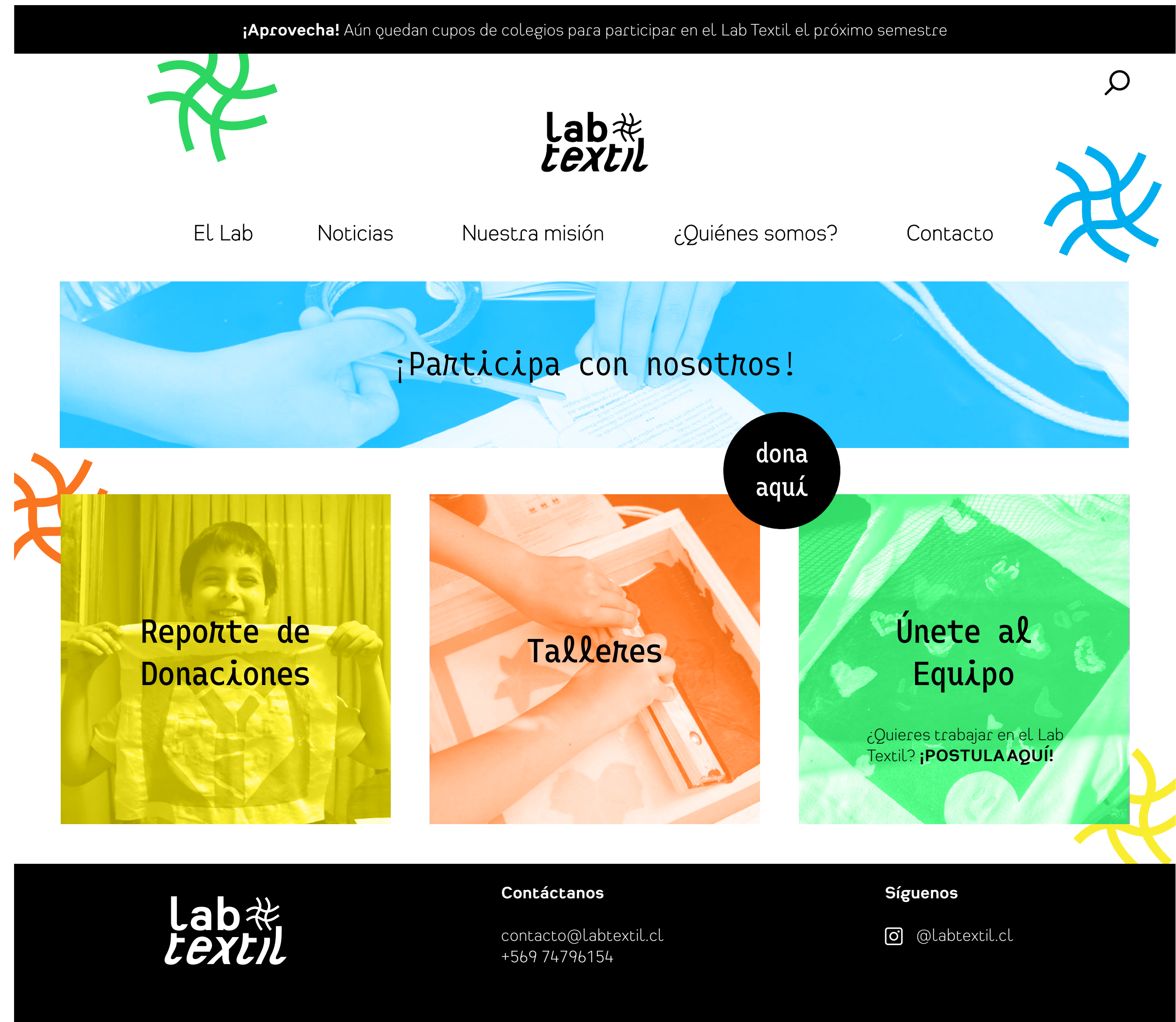


Instagram @labtextil.cl  
Elaboración propia

## Página web

Se desarrolló un **prototipo estético** de plataforma web, en la que se podrá encontrar información más detallada de cómo funciona esta organización y los talleres que se han realizado. Además es una plataforma de **contacto para municipalidades o establecimientos educacionales** que deseen incorporar al Lab Textil.

Se pueden hacer **donaciones** directamente desde esta plataforma, tanto de empresas como de personas naturales que deseen colaborar.





## II. Marketing y Funcionamiento

### b | Análisis FODA



## Estructura de Costos

La estructura de costos fue desarrollada bajo los gastos que representa el **taller piloto** realizado, considerando que a cada taller asistan 20 estudiantes. Se plantea la realización de un taller al mes hasta el mes 5, desde el cual se consideran 3 talleres en dos meses. Los ingresos vienen directamente de donaciones y fondos concursables, se espera que con el paso de los meses vaya aumentando el monto total, debido al trabajo de difusión. Todo lo que es ganancia se reinvierte en la fundación, para seguir creciendo en los próximos años.

Inversiones iniciales	
Registro de marca	\$150.060
Firma notario	\$29.330
Computador	\$1.000.000
<b>TOTAL</b>	<b>\$1.179.390</b>

Costos fijos	Mensual
Pago dominio web	\$829
Sueldos	\$7.000.000
Arriendo oficina	\$700.000
Insumos oficina	\$300.000
Arriendo bodega	\$250.000
<b>TOTAL</b>	<b>\$8.250.829</b>

Costos variables	Por niño	Por taller
Bastidor madera	\$5.000	\$100.000
Pintura serigrafía	\$500	\$10.000
Rasqueta	\$4.000	\$80.000
Goma eva	\$100	\$2.000
Tijera	\$500	\$10.000
Pegamento	\$500	\$10.000
Morral	\$1.640	\$32.800
Pintura tela	\$565	\$11.300
Pincel / esponja	\$190	\$3.800
Cuadernillo	\$5.000	\$100.000
<b>TOTAL</b>	<b>\$12.995</b>	<b>\$359.900</b>

Costos fijos	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12	TOTAL AÑO 1
Ingresos	\$8.000.000	\$8.500.000	\$8.500.000	\$9.000.000	\$9.000.000	\$9.500.000	\$9.500.000	\$9.750.000	\$9.750.000	\$10.000.000	\$10.000.000	\$10.250.000	<b>\$103.750.000</b>
Costo Fijos	\$8.080.829	\$8.080.829	\$8.080.829	\$8.080.829	\$8.080.829	\$8.080.829	\$8.080.829	\$8.080.829	\$8.080.829	\$8.080.829	\$8.080.829	\$8.080.829	<b>\$88.889.119</b>
Costo Variable	\$259.900	\$359.900	\$359.900	\$359.900	\$539.850	\$539.850	\$539.850	\$539.850	\$539.850	\$539.850	\$539.850	\$539.850	<b>\$5.398.500</b>
Inversión Inicial	\$1.179.390												
Utilidad Neta	-\$1.520.119	\$59.271	\$59.271	\$559.271	\$379.321	\$879.321	\$879.321	\$1.129.321	\$1.129.321	\$1.379.321	\$1.379.321	\$1.629.321	<b>\$9.462.381</b>
Flujo de Caja	-\$1.520.119	\$59.271	\$59.271	\$559.271	\$379.321	\$879.321	\$879.321	\$1.129.321	\$1.129.321	\$1.379.321	\$1.379.321	\$1.629.321	<b>\$9.462.381</b>

Tablas 7 a 9  
Elaboración propia



## Financiamiento

Al ser una ONG, el financiamiento no corresponde a ningún costo asociado a los usuarios beneficiarios. Debido a esto se propone el **financiamiento del proyecto mediante un sistema mixto de donaciones privadas, fondos municipales y fondos concursables**. Las donaciones privadas pueden ser de personas naturales de manera directa o mediante Ley Valdés, también conocida como Ley de Donaciones Culturales, la cual promueve la inversión privada en proyectos culturales, artísticos o patrimoniales (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, s.f.), o también puede ser mediante la Ley de Donaciones Sociales. Por otro lado, se propone la posible participación en fondos concursables del Laboratorio de Gobierno, Ministerio de Desarrollo Social y Familia, Ministerio del Medioambiente y Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (Bellolio et al., 2020). Además, es importante considerar que las ONG son exentas de algunos impuestos y que el sector privado puede incluirlas en beneficios de créditos, financiamientos, programas de ayuda de ONG, etc (Firma Virtual, s.f.).

Sumado a este sistema de financiamiento se plantea que a largo plazo se puede comenzar a **implementar la venta de kits de intervención textil y artículos de merchandising** representativos de la marca.



**08**  
**Σιεπτε**

**I. Προεcciones**

**II. Conclusión**

# I. Proyecciones

Las proyecciones planteadas a continuación van hacia un futuro más lejano, posterior a las etapas “pilotaje” y “ajustar” planteadas anteriormente en la metodología.

Una vez ya regulado el funcionamiento óptimo del proyecto, se plantean las siguientes alternativas de expansión futura que permiten ampliar y potenciar al Lab Textil:

**Usuario primario expandido:** Se plantea la posibilidad de crear talleres para estudiantes de otros niveles educativos, sin salir de la educación básica. Un ejemplo sería comenzar en primera instancia a trabajar con los cursos de 3ro y 5to básico.

**Diseño de kits de intervención textil:** se propone la creación de kits para comercializar y aportar en el financiamiento de los talleres y actividades desarrolladas por la fundación.

**Venta de merchandising:** venta de artículos propios de la marca, que permiten difundir su existencia como método de marketing y además aporta al financiamiento de los proyectos desarrollados en la fundación Lab Textil.

**Capacitación de docentes:** se plantea capacitar a los profesores de colegios involucrados en el proyecto, para permitir que una vez retirado este de funcionamiento, se pueda seguir con una educación artística que engloba los principios principales del Lab Textil.

## II. Conclusión

La experiencia de este proyecto no se mide solo con los beneficios que este puede generar en la comunidad, sino en el **enriquecimiento personal** que significó desarrollarlo, especialmente por el carácter participativo que este tuvo, permitiendo relacionarme con niños y con profesionales de disciplinas diferentes a la mía, entregándome **nuevas herramientas** muy importantes para mi desarrollo académico y personal.

El Lab Textil encuentra una oportunidad en el aprendizaje y el conocimiento, desde una **perspectiva creativa y expresiva** que permite a los niños conocerse mejor a sí mismos, gracias a una experimentación textil que permite **crear y usar**.

Siempre le he tomado especial importancia al rol de los niños en la sociedad, y tener la oportunidad de trabajar con ellos en un proyecto que los toma como protagonistas fue una experiencia enriquecedora, que me permitió entender el **traspaso de conocimientos como una actividad relevantísima para generar comunidades más sanas, completas y justas**. Hoy más que nunca veo el valor que tiene la educación artística en nuestra educación, y lamento no haber conocido mayor variedad cuando yo era una niña.

Después de todo lo trabajado, reflexionado y aprendido este año quiero manifestar mi **esperanza para el futuro** de la educación artística en nuestro país, gracias a que cada vez va en mayor aumento el interés de parte de organismos importantes para la incorporación de esta en la agenda educativa chilena.

El desarrollo de este proyecto me permitió conocer nuevos intereses dentro del diseño, gracias a su impresionante cualidad interdisciplinar. Tuve la posibilidad de relacionarme con diversos actores, ajenos a mi experiencia, quienes motivaron el enriquecimiento de mi propio proceso creativo e intelectual, dejándome con ganas de **seguir conociendo el mundo de la educación** y expandiendo al Lab Textil a una implementación real, más allá de la que se alcanzó a realizar en el proyecto presentado.



 **09**

**Referencias y  
Anexos**



## I. Referencias

- Acciona. (s. f.). *¿Qué es el Desarrollo Sostenible y los Objetivos Globales?* Recuperado 29 de mayo de 2021, de <https://www.acciona.com/es/desarrollo-sostenible/>
- Actualidad en Psicología. (2017). *¿Qué es la Zona de Desarrollo Próximo según Vygotsky?* <https://www.actualidadenpsicologia.com/que-es/zona-desarrollo-proximo/>
- Albornoz, N., Silva, N., & López, M. (2015). *Escuchando a los niños: Significados sobre aprendizaje y participación como ejes centrales de los procesos de inclusión educativa en un estudio en escuelas públicas en Chile*. Estudios Pedagógicos (Valdivia), 41(ESPECIAL), 81-96.
- Amatullo, M. (2015). *Design attitude and social innovation: Empirical studies of the return on design* (Doctoral dissertation, Case Western Reserve University).
- Amatullo, M. (2018). *Mariana Amatullo: investigadora y académica* / Entrevista por Branncoli; & Cortés, C. Base 3. Diseño en Iberoamérica.
- APEX. (s. f.). *Filosofía de la educación experiencial*. Recuperado 29 de mayo de 2021, de <https://www.aprendizaje-experiencial.org/filosofa>
- Belk, R. W. (1988). *Possessions and the extended self*. Journal of consumer research, 15(2), 139-168.
- Belletire, S, Louise. P, White. P, (2012) *Okala the ecodesign strategy wheel*. No especifica. Recuperado de: [https://proyectaryproducir.com.ar/public\\_html/Seminarios\\_Posgrado/Material\\_de\\_referencia/OkalaEcodesignStrategyGuide2012Final.pdf](https://proyectaryproducir.com.ar/public_html/Seminarios_Posgrado/Material_de_referencia/OkalaEcodesignStrategyGuide2012Final.pdf)
- Belloio, J., Hantelmann, E., & Fuentes, J. (2020). *Guía de Fondos Concursables 2020-2021*. División de Organizaciones Sociales. <https://dos.gob.cl/wp-content/uploads/2020/11/GUIA-FONDOS-2020-2021.pdf>
- Calefato, P. (2002). *El Sentido del vestir*. Engloba.
- Carrasco, R. O. (2019a, 27 noviembre). *Constitución Legal*. CMDS Ñuñoa. <http://www.cmdsnunoa.cl/constitucion-legal/>
- Carrasco, R. O. (2019b, noviembre 27). *Lista de Socios Activos*. CMDS Ñuñoa. <http://www.cmdsnunoa.cl/lista-de-socios-activos/>
- Co, R. (2021, 29 enero). *Sustainable Fashion 2021: Reworked And Upcycled Clothes On Spotlight*. Tatler Philippines. <https://ph.asiatatler.com/style/reworked-clothes-are-getting-their-moment-in-fashion>
- Cooperativa. (2019, 16 agosto). *Matrículas en la educación pública consolidan aumento y crecen en más de 11 mil respecto a 2018*. Cooperativa.cl. <https://www.cooperativa.cl/noticias/pais/educacion/colegios/matriculas-en-la-educacion-publica-consolidan-aumento-y-crecen-en-mas-de/2019-08-16/014902.html>
- Corbillón, A. (2019, 15 marzo). *Por qué las marcas de ropa prefieren quemar sus prendas antes que venderlas*. La Verdad. Recuperado de: <https://www.laverdad.es/gente-estilo/hoguera-vanidades-20190315105229-ntvo.html>
- Corporación Cultural de Ñuñoa. (2018, 18 octubre). *Quiénes somos*. <http://ccn.cl/quienes-somos/>

Corporación Cultural de Ñuñoa. (2021, 7 mayo). *Talleres*. <http://ccn.cl/talleres-2/>

Corporación Municipal de Desarrollo Social de Ñuñoa. (s. f.). *Colegios Educación Básica*. Ñuñoa Corporación Municipal. <http://www.cmdsnunua.cl/category/centros-educacionales/colegios-educacion-basica/>

Csikszentmihalyi, M., & Rochberg-Halton, E. (1981). *The meaning of things. Domestic symbols and the self*. Cambridge: Cambridge University Press.

Design Council. (2019, 10 septiembre). *What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond*. <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

De la Barra, F., Vicente, B., Saldivia, S., & Melipillán, R. (2012). *Estudio de epidemiología psiquiátrica en niños y adolescentes en Chile*. *REV. Med. Clin. Condes*, 23(5), 521–529. <https://acamh.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1469-7610.2012.02566.x>

Desmet, P. (2002). *Designing Emotions*. Delft: TU Delft.

Duarte, C. (2012). *Sociedades adultocéntricas: sobre sus orígenes y reproducción*. Última década, 20(36), 99-125.

Duarte, C. (2015). *El adultocentrismo como paradigma y sistema de dominio*. (tesis doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona. España. Recuperado de: <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/377434/cdq1de1.pdf?sequence=1>

Dumas, Mercedes y Aranguren, María (2013). *Beneficios del arteterapia sobre la salud mental*. V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Ekerdt, D. J. (2009). *Dispossession: The Tenacity of Things*. En Consumption and generational change. The rise of consumer lifestyles (63–78). Londres, UK: Transaction Publishers.

El Periódico. (2015). *Climate Revolution* [Imagen]. El Periódico. <https://www.elperiodico.com/es/mas-belleza/20150921/desfile-protesta-westwood-4526641>

Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda: una visión sociológica*. Barcelona: Paidós.

FAMM. (s. f.). *El método Montessori*. Recuperado 29 de mayo de 2021, de <https://www.fundacionmontessori.org/metodo-montessori.htm>

Firma Virtual. (2021, 27 octubre). *Fundación sin fines de lucro en Chile. Lo que debes saber*. <https://firmavirtual.legal/fundaciones-sin-fines-de-lucro-en-chile/>

Fletcher, K. (2007, 1 junio). *Slow fashion*. *The Ecologist*. Recuperado de: <https://theecologist.org/2007/jun/01/slow-fashion>

Gfk Adimark. (2016). *Encuesta Nacional Bicentenario*. Santiago: Gfk Adimark. Recuperado de [https://encuestabicentenario.uc.cl/wp-content/uploads/2016/11/UC-ADIMARK-2016\\_USO-DE-REDES-SOCIALES.pdf](https://encuestabicentenario.uc.cl/wp-content/uploads/2016/11/UC-ADIMARK-2016_USO-DE-REDES-SOCIALES.pdf)

Greenpeace. (2018). *Destino cero: siete años desintoxicando la industria de la moda*. Recuperado de: [https://es.greenpeace.org/es/wp-content/uploads/sites/3/2018/07/Toxic\\_ES\\_v1.pdf](https://es.greenpeace.org/es/wp-content/uploads/sites/3/2018/07/Toxic_ES_v1.pdf)

Guidano, V. F. (1987). *Complexity of the self: A developmental approach to psychopathology and therapy*. Guilford Press.

Hanington, B., & Martin, B. (2012). *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Rockport Publishers.

Jacob Dazarola, R., Martínez Torán, M., & Jiménez Tapia, M. (2019). *Diseño, productos y emociones. Recursos para estimular comportamientos responsables*. Academia XXII, 10(19), 142-164.

Juguetería Plutos. (s. f.). *Set de Juego con Maquina para Aplicar Tachas*. Recuperado 27 de junio de 2021, de [https://jugueteriaplutos.mercadoshops.com.ar/MLA-813813471-set-de-juego-con-maquina-para-aplicar-tachas--\\_JM](https://jugueteriaplutos.mercadoshops.com.ar/MLA-813813471-set-de-juego-con-maquina-para-aplicar-tachas--_JM)

Juguetería Plutos. (s. f.). *Set de Juego con Maquina para Aplicar Tachas* [Imagen]. Recuperado 27 de junio de 2021, de [https://jugueteriaplutos.mercadoshops.com.ar/MLA-813813471-set-de-juego-con-maquina-para-aplicar-tachas--\\_JM](https://jugueteriaplutos.mercadoshops.com.ar/MLA-813813471-set-de-juego-con-maquina-para-aplicar-tachas--_JM)

Joseph, P. (2011). *Zeitgeist: Moving forward* [Película].

KidZania. (s. f.). *Concepto KidZania*. KidZania Santiago. Recuperado 14 de junio de 2021, de <https://santiago.kidzania.com/es-cl/pages/concepto-kidzania>

KidZania. (s. f.). *Concepto KidZania* [Imagen]. KidZania Santiago. Recuperado 14 de junio de 2021, de <https://santiago.kidzania.com/es-cl/pages/concepto-kidzania>

König, R. (2001). *La moda en el proceso de la civilización*. Carl Hanser.

Lecannelier, F. L. (2019, 21 agosto). *Dr. Felipe Lecannelier: "Nuestra forma de crianza es un patógeno, un virus que literalmente enferma a niños y niñas"*. LICEO EXPERIMENTAL MANUEL DE SALAS. <https://www.lms.cl/2019/08/21/dr-felipe-lecannelier-nuestra-forma-de-crianza-es-un-patogeno-un-virus-que-literalmente-enferma-a-ninos-y-ninas/>

Lip UC. (2017). *Metodología | Laboratorio de Innovación Pública UC*. <https://www.lipuc.cl/metodologia/>

Mansilla, C., Ulibarri, X., & Bernasconi, R. (2017). *Safe Niños and Fresh Eyes Cuba*. *Diseña*, (11), 180-201.

Marina, J. A. (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. Barcelona: Ariel.

Martínez, B. R. (2008). *La infancia y la niñez en el sentido de identidad. Comentarios en torno a las etapas de la vida de Erik Erikson*. *Revista mexicana de pediatría*, 75(1), 29-34.

McLaughlin, N. (s. f.). *About Nicole McLaughlin*. NICOLE MCLAUGHLIN. Recuperado 14 de junio de 2021, de <https://www.nicolemclaughlin.net/about>

McLaughlin, N. (s. f.). *About Nicole McLaughlin* [Imagen]. NICOLE MCLAUGHLIN. Recuperado 14 de junio de 2021, de <https://www.nicolemclaughlin.net/about>

Melchor, S. M. H. (2007). *La indumentaria como identificador social: un acercamiento a las culturas juveniles*. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, (21).

Ministerio de Educación [Mineduc]. (2018, febrero). *Plan Nacional de Fortalecimiento de la Educación Artística: Logros y Desafíos*. <https://artistica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/58/2018/12/PLAN-NACIONAL-DE-FORTALECIMIENTO-DE-LA-EDUCACION-ARTISTICA-Logros-y-Desafios.pdf>

Minga Murales. (s. f.). *Sobre Minga Murales*. Murales Minga. Recuperado 14 de junio de 2021, de <http://mingamurales.cl/sobre-minga/>

Minga Murales. (s. f.). *Sobre Minga Murales* [Imagen]. Murales Minga. Recuperado 14 de junio de 2021, de <http://mingamurales.cl/sobre-minga/>

Ministerio de Educación [Mineduc]. (2002, noviembre). *Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios de la Educación Básica*. [https://www.docentemas.cl/docs/2017/Marco%20Curricular%20Franc%20A%20\(Decreto%20232\).pdf](https://www.docentemas.cl/docs/2017/Marco%20Curricular%20Franc%20A%20(Decreto%20232).pdf)

Ministerio de Educación & Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2015). *Plan Nacional de Artes en la Educación*. Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2015/10/plan-artes-educacion.pdf>

Mineduc & CNCA. (2015). *Plan Nacional de Artes en Educación 2015-2018* [Imagen]. Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2015/10/plan-artes-educacion.pdf>

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (s. f.). *Ley de Donaciones*. Ley de Donaciones. Recuperado 16 de junio de 2021, de <http://www.donacionesculturales.gob.cl/>

MINSAL. (2017). *PLAN NACIONAL DE SALUD MENTAL 2017-2025*. <https://www.minsal.cl/wp-content/uploads/2017/12/PDF-PLAN-NACIONAL-SALUD-MENTAL-2017-A-2025.-7-dic-2017.pdf>

Moreno, P. (2018, 9 abril). *¿Qué es el «upcycling», el considerado milagro que salvará la moda?* Vogue España. <https://www.vogue.es/moda/tendencias/articulos/upcycling-reciclaje-moda-ecologica-sostenible/34151>

Mugge, R. (2007). *“Product Attachment.”* Tesis doctoral, Delft University of Technology.

Mugge, R., Schifferstein, H. N., & Schoormans, J. P. (2010). *Product attachment and satisfaction: understanding consumers' post-purchase behavior*. Journal of Consumer Marketing, vol. 27, 271-282. Recuperado de <https://doi.org/10.1108/07363761011038347>

Niinimäki, K., Peters, G., Dahlbo, H., Perry, P., Rissanen, T., & Gwilt, A. (2020). *The environmental price of fast fashion*. Nature Reviews Earth & Environment, 1(4), 189-200.

Norman, D.A. (2004). *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. 1a edición. Barcelona, España: Paidós.

Nube Lab. (s. f.). *Laboratorio de procesos creativos*. Recuperado 15 de junio de 2021, de <https://nubelab.cl/>

Nube Lab. (s. f.). *Laboratorio de procesos creativos* [Imagen]. Recuperado 15 de junio de 2021, de <https://nubelab.cl/>

OMS. (2004). *Promoción de la Salud Mental* (N.o 9241591595).

ONU Mujeres. (s. f.). *Acerca de ONU Mujeres*. Recuperado 15 de junio de 2021, de <https://www.unwomen.org/es/about-us/about-un-women>

ONU Mujeres. (s. f.). *Acerca de ONU Mujeres* [Imagen]. Recuperado 15 de junio de 2021, de <https://www.unwomen.org/es/about-us/about-un-women>

Orbeta-Green, A.; Oyanedel-Frugone, R. (2018) *En vías de desaparición. Antecedentes para entender la disminución de las artes en la formación inicial docente de educación primaria en Chile*. *Arte, Individuo y Sociedad* 30(2), 375-394.

Organización de las Naciones Unidas. (2019, 12 abril). *El costo ambiental de estar a la moda*. Noticias ONU. <https://news.un.org/es/story/2019/04/1454161>

Ortiz Nicolás, J. C. (2016). *Innovación social y diseño, una propuesta metodológica*. Bedolla Pereda D., Caballero Quiroz A., Rodríguez Morales L., y Morales Zaragoza, (2).

Papanek, V. (1985) *Design for the real world* (Second Ed.). New York: Thames and Hudson.

Pellai, A., & Tamborini, B. (2019). *La edad del tsunami*. Paidós.

Perez, J., & Febres, F. (2016, 14 mayo). *Diseño para la Innovación Social, ¿el futuro?* In Media Res. <https://inmediaresmagazine.wordpress.com/2016/05/13/dissen-y-per-a-la-innovacio-social-el-futur/>

Pérez, J. (2013). *La sociedad de consumo: vivir es consumir*. El orden mundial. Recuperado de: <https://elordenmundial.com/sociedad-de-consumo/>

Piaget, J. (1966). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Madrid: Aguilar, 1969.

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.ª ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>

Riello, G. (2016). *Breve historia de la moda. Desde la Edad Media hasta la actualidad*. Recuperado de: [https://www.academia.edu/31464903/Desde\\_La\\_Edad\\_Media\\_hasta\\_la\\_actualidad\\_Breve\\_historia\\_de\\_la\\_moda](https://www.academia.edu/31464903/Desde_La_Edad_Media_hasta_la_actualidad_Breve_historia_de_la_moda)

Rouzaut, N. (2018). *El impacto de la moda, un desafío para la agenda de la industria textil*. Universidad de Navarra. Recuperado de: [https://www.unav.edu/web/instituto-cultura-y-sociedad/actualidad/detalle-noticias/2018/02/04/el-impacto-de-la-moda-un-desafio-para-la-agenda-de-la-industria-textil/-/asset\\_publisher/XNc0/content/2018\\_02\\_04\\_ics\\_impacto\\_moda/10174](https://www.unav.edu/web/instituto-cultura-y-sociedad/actualidad/detalle-noticias/2018/02/04/el-impacto-de-la-moda-un-desafio-para-la-agenda-de-la-industria-textil/-/asset_publisher/XNc0/content/2018_02_04_ics_impacto_moda/10174)

Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires: Paidós.

Schumacher, E. F. (2011). *Lo pequeño es hermoso*. Madrid: Ediciones AKAL.

Simmel, G. (2000). *Cultura Femenina y Otros Ensayos*. Alba.

Soler, P., Trilla Bernet, J., Jiménez Morales, M., & Úcar Martínez, X. (2017). *La construcción de un modelo pedagógico del empoderamiento juvenil: espacios, momentos y procesos*. SIPS.

Gutián, A. S. (2017). *Diseño emocional, una contribución a la sostenibilidad*. *Economía creativa*, (8), 55-83.

Sternberg, R. J., O'Hara, L. A., & Lubart, T. I. (1997). *Creativity as investment*. *California Management Review*, 40(1), 8-21.

Torres, N. (2021, 1 mayo). *¿Qué es el Constructivismo en educación?* <https://www.psycoactiva.com/blog/que-es-el-constructivismo/>

T13. (2021, 8 noviembre). *El Desierto de Atacama, el cementerio tóxico de la moda* [Imagen]. T13. <https://www.t13.cl/noticia/nacional/el-desierto-atacama-cementerio-toxico-moda-desechable-08-11-2021>

UN Environment. (2019). *UN Alliance For Sustainable Fashion addresses damage of 'fast fashion'*. Recuperado de: <https://www.unenvironment.org/news-and-stories/press-release/un-alliance-sustainable-fashion-addresses-damage-fast-fashion>

UNICEF. (2013, noviembre). *Superando el adultocentrismo* (N.º 4). <https://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2019/02/Superando-el-Adultocentrismo.pdf>

UNIR. (2020a, agosto 26). *La zona de desarrollo próximo y su aplicación en el aula*. <https://www.unir.net/educacion/revista/zona-desarrollo-proximo/>

UNIR. (2020b, octubre 5). *Método Waldorf: qué es, ventajas y métodos en el aula*. <https://www.unir.net/educacion/revista/metodo-waldorf/>

Wallendorf, M., & Arnould, E. J. (1988). *My Favorite Things: A cross-cultural inquiry into object attachment, possessiveness, and social linkage*. *Journal of Consumer Research*, vol. 14, 531-547. Recuperado de [https://doi.org/10.1300/J136v02n01\\_11](https://doi.org/10.1300/J136v02n01_11)

You Are The Next Generation [y.a.n.g]. (s.f.). *Upcycling Workshop Online*. y.a.n.g.\_. <https://www.instagram.com/p/CO24walH6Gd/>

You Are The Next Generation [y.a.n.g]. (s.f.). *Upcycling Workshop Online* [Imagen]. y.a.n.g.\_. <https://www.instagram.com/p/CO24walH6Gd/>

Zaragoza Sánchez, C. (2020). *Moda rápida y moda sostenible: análisis de consumo, influencia en Instagram y consecuencias medioambientales*.

## II. Anexos

## Consentimiento informado



## CONSENTIMIENTO INFORMADO DE PARTICIPACIÓN

**lab  
textil**

**Proyecto:** "Lab Textil: Talleres de intervención textil como herramienta de creación, apego emocional, toma de conciencia y empoderamiento para niños/as de 9 y 10 años."

Pontificia Universidad Católica de Chile

El presente testeo pretende comprender la interacción entre niños/as de 9 y 10 años con distintas técnicas de intervención textil. Un/a investigador/a del estudio le realizará una actividad creativa práctica. Además, el/la investigador/a lo acompañará en su hogar durante la totalidad de la actividad. Esto tendrá una duración aproximada de tres horas.

Durante la investigación, el investigador tomará notas de lo que el/la niño/a dice y hace. Además, puede tomar fotografías y/o videos durante el proceso y utilizar estos recursos en el informe de memoria. El/la investigador/a le preguntará algunos datos personales como su nombre, edad y situación en la que vive. Esta información sólo será utilizada para fines de la investigación y no será compartida con otras instituciones o personas. Usted puede elegir si desea utilizar su nombre o un seudónimo para efectos de la investigación.

Para agradecer su tiempo y participación en el estudio, se podrá quedar con el resultado textil del testeo. Los resultados de la investigación serán utilizados para diseñar servicios que aporten positivamente en la vida de niños y niñas.

Es importante que tenga presente que la participación en este estudio es totalmente voluntaria. El/la niño/a puede retirarse del estudio en cualquier momento, sin que esto tenga consecuencias negativas y sin necesidad de explicitar las razones para ello. No hay riesgos ni costos previstos asociados a su participación en el estudio.

El presente testeo será utilizado para fines académicos en el proceso de titulación de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Si tiene preguntas adicionales puede contactar a María José Rauld, estudiante responsable del estudio, al celular +569 74796154 o al correo electrónico [mjrauld@uc.cl](mailto:mjrauld@uc.cl).

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO  
(marcar los recuadros que correspondan)

- Se me ha explicado el propósito de esta investigación, los procedimientos, los riesgos y beneficios de mi participación, y que me puedo retirar de ella en el momento que lo desee sin que esto tenga consecuencia alguna para mí.
- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica de Chile para utilizar mi nombre de pila (o seudónimo) y edad.
- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica de Chile para utilizar fotografías y/o videos en material promocional del estudio.
- Firmo este documento voluntariamente, sin ser forzado a hacerlo.
- Al momento de la firma, se me entrega una copia firmada de este documento por correo.

LINA MARIA CÁRDENAS B.

Nombre completo del tutor legal

Antonia Silva Cárdenas

Nombre completo del participante

03/12/2021

Fecha

Antonia Silva

Firma participante

Lina M. Cárdenas B.

Firma tutor

+56974786494

Teléfono y/o e-mail de contacto

María José Rauld

Nombre completo del investigador

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO  
(marcar los recuadros que correspondan)

- Se me ha explicado el propósito de esta investigación, los procedimientos, los riesgos y beneficios de mi participación, y que me puedo retirar de ella en el momento que lo desee sin que esto tenga consecuencia alguna para mí.
- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica de Chile para utilizar mi nombre de pila (o seudónimo) y edad.
- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica de Chile para utilizar fotografías y/o videos en material promocional del estudio.
- Firmo este documento voluntariamente, sin ser forzado a hacerlo.
- Al momento de la firma, se me entrega una copia firmada de este documento por correo.

MARIA FRANCISCA VALENZUELA CRESPO

Nombre completo del tutor legal

FRANCISCO JOSE SILVA VALENZUELA

Nombre completo del participante

08.12.2021

Fecha

F SILVA

Firma participante

Cetruel

Firma tutor

984124680 / fvalenwela@gnail.com

Teléfono y/o e-mail de contacto

María José Rauld

Nombre completo del investigador



**DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO**  
(marcar los recuadros que correspondan)

- Se me ha explicado el propósito de esta investigación, los procedimientos, los riesgos y beneficios de mi participación, y que me puedo retirar de ella en el momento que lo desee sin que esto tenga consecuencia alguna para mí.
- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica de Chile para utilizar mi nombre de pila (o seudónimo) y edad.
- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica de Chile para utilizar fotografías y/o videos en material promocional del estudio.
- Firmo este documento voluntariamente, sin ser forzado a hacerlo.
- Al momento de la firma, se me entrega una copia firmada de este documento por correo.

Francisca Loreto Jeffs Vergara

Nombre completo del tutor legal

Clara Schmidt Jeffs

Nombre completo del participante

23/06/21

Fecha

Clara Schmidt Jeffs

Firma participante

*Francisca Jeffs*

Firma tutor

franjeffs@gamil.com

Teléfono y/o e-mail de contacto

María José Rauld Valenzuela

Nombre completo del investigador



**DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO**  
(marcar los recuadros que correspondan)

- Se me ha explicado el propósito de esta investigación, los procedimientos, los riesgos y beneficios de mi participación, y que me puedo retirar de ella en el momento que lo desee sin que esto tenga consecuencia alguna para mí.
- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica de Chile para utilizar mi nombre de pila (o seudónimo) y edad.
- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica de Chile para utilizar fotografías y/o videos en material promocional del estudio.
- Firmo este documento voluntariamente, sin ser forzado a hacerlo.
- Al momento de la firma, se me entrega una copia firmada de este documento por correo.

Carmen Gloria de Andraca

Nombre completo del tutor legal

Jacinta Lowey

Nombre completo del participante

08/12/21

Fecha

Jacinta Lowey

Firma participante

*Carmen de Andraca*

Firma tutor

+56974786494

Teléfono y/o e-mail de contacto

María José Rauld Valenzuela

Nombre completo del investigador



**DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO**  
(marcar los recuadros que correspondan)

- Se me ha explicado el propósito de esta investigación, los procedimientos, los riesgos y beneficios de mi participación, y que me puedo retirar de ella en el momento que lo desee sin que esto tenga consecuencia alguna para mí.
- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica de Chile para utilizar mi nombre de pila (o seudónimo) y edad.
- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica de Chile para utilizar fotografías y/o videos en material promocional del estudio.
- Firmo este documento voluntariamente, sin ser forzado a hacerlo.
- Al momento de la firma, se me entrega una copia firmada de este documento por correo.

Lina María Cárdenas

Nombre completo del tutor legal

Emilia Silva

Nombre completo del participante

21/06/21

Fecha

Emilia Silva

Firma participante

*Lina M. Cárdenas B*

Firma tutor

+56974786494

Teléfono y/o e-mail de contacto

María José Rauld Valenzuela

Nombre completo del investigador





**DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO**  
(marcar los recuadros que correspondan)

- Se me ha explicado el propósito de esta investigación, los procedimientos, los riesgos y beneficios de mi participación, y que me puedo retirar de ella en el momento que lo desee sin que esto tenga consecuencia alguna para mí.
- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica de Chile para utilizar mi nombre de pila (o seudónimo) y edad.
- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica de Chile para utilizar fotografías y/o videos en material promocional del estudio.
- Firmo este documento voluntariamente, sin ser forzado a hacerlo.
- Al momento de la firma, se me entrega una copia firmada de este documento por correo.

Ignacio Valenzuela  
Nombre completo del tutor legal

Lucía Valenzuela  
Nombre completo del participante

23/06/21  
Fecha

Lucía Valenzuela  
Firma participante  
  
Firma tutor

+56974796154  
Teléfono y/o e-mail de contacto

María José Rauld Valenzuela  
Nombre completo del investigador



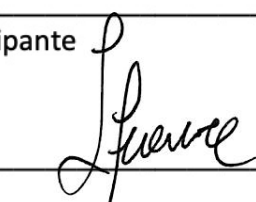
**DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO**  
(marcar los recuadros que correspondan)

- Se me ha explicado el propósito de esta investigación, los procedimientos, los riesgos y beneficios de mi participación, y que me puedo retirar de ella en el momento que lo desee sin que esto tenga consecuencia alguna para mí.
- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica de Chile para utilizar mi nombre de pila (o seudónimo) y edad.
- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica de Chile para utilizar fotografías y/o videos en material promocional del estudio.
- Firmo este documento voluntariamente, sin ser forzado a hacerlo.
- Al momento de la firma, se me entrega una copia firmada de este documento por correo.

Livia Freire  
Nombre completo del tutor legal

Laura Fierro  
Nombre completo del participante

27/06/21  
Fecha

Laura Fierro  
Firma participante  
  
Firma tutor

liviagfreire@gmail.com  
Teléfono y/o e-mail de contacto

María José Rauld Valenzuela  
Nombre completo del investigador