

**GUÍA METODOLÓGICA INFANTIL PARA POTENCIALIZAR PROCESOS
EXPLORATORIOS Y CREATIVOS EN LA MODA.**

Laura Haizel Perilla Yague

Andrés Felipe Abril Zúñiga

Jainek Andrea Martinez Meza

CORPORACION UNIFICADA DE EDUCACION SUPERIOR

Opción de grado III

JUAN SEBASTIAN HERNANDEZ OLAVE

18 NOVIEMBRE 2020

Dedicatoria

Dedico esto al amor por el arte y la moda.

Agradecimientos

Agradezco a mis docentes por el apoyo recibido

A mis compañeros que trabajaron fuertemente a mi lado

A la CUN por formarme íntegramente

Tabla de Contenidos

RESUMEN.....	7
INTRODUCCIÓN.....	8
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA.....	9
OBJETIVOS.....	9
OBJETIVO GENERAL.....	9
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
CAPÍTULO 1 INFORMACIÓN GENERAL	10
MARCO REFERENCIAL.....	10
EXPERIMENTACIÓN DESDE LA METODOLOGÍA MONTESORRI.....	12
CAPÍTULO 2: FIGURAS Y TABLAS.....	13
FIGURA 1.....	13
FIGURA 2.....	14
FIGURA 3.....	15
FIGURA 4.....	16
FIGURA 5.....	17
FIGURA 6.....	18
CAPÍTULO 3: CONDICIONES DEL MERCADO DEL PROYECTO.....	19
ESTUDIO DE MERCADO.....	19
SEGMENTO DE MERCADO.....	20
FIGURA 7.....	21
PROPUESTA DE VALOR.....	22

	5
CAPÍTULO 4: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	23
FIGURA 8.....	24
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	26
REFERENCIAS.....	27
VITA.....	28

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 EL ambiente Montessori.....	13
Figura 2 El niño.....	14
Figura 3 Ambiente Práctico.....	15
Figura 4 Aprendizaje.....	16
Figura 5 Supervisor y guía del niño.....	17
Figura 6 Profesor como guía.....	18
Figura 7 Gráfica segmanto mercado.....	21
Figura 8 Propuesta guía comercial.....	24

Resumen

La moda y sus relaciones intrínsecas con el arte son la causa principal para la elaboración de este proyecto; la moda se ha visto envuelta en problemáticas significativas que han sido desatendidas desde las perspectivas de la creación, poniendo más énfasis en aspectos como la comercialización, uno de estos aspectos se relaciona con hábitos de consumo excesivo, estas dinámicas no solo afectan a una población activa en entornos de compra, sino que también influye en el desarrollo de los *niños* desde temprana edad, dado que no han desarrollado criterios autónomos en la toma de decisiones, sino que sus padres o figuras de autoridad generan influencia en su comportamiento.

Por otra parte, el arte siempre ha sido el medio para dejar volar la imaginación y para imaginar nuevas realidades, la conclusión sobre la relación entre estos dos aspectos se refleja en la intención del proyecto por implementar hábitos de consumo conscientes con respecto a la moda, por tanto la escogencia del público infantil se usa como excusa para desarrollar una propuesta metodológica que a través de la ecuación arte y diseño desarrolle habilidades en los niños para ser más conscientes sobre estos aspectos relacionados con el consumo.

La metodología de aprendizaje (Montessori) se escoge como soporte para desarrollar las acciones de creación y la estructura misma de la guía, teniendo en cuenta que siendo una metodología alternativa despliega formas de pensar y hacer que no encajan con estructuras tradicionales y se relaciona con el arte y el diseño en la medida en que a través de las relaciones cuerpo y espacio permite a los niños desarrollar habilidades de forma más estructurada.

Palabras clave: Guía, infantil, metodología, aprendizaje, arte, moda, consumo, experimentación.

Introducción

Este proyecto implementó la metodología de aprendizaje Montessori, para la elaboración de una guía de procesos de experimentación, donde el campo del arte y la moda se unieron para nutrir la autonomía e imaginación de los niños.

Así mismo se realizaron exploraciones creativas con niños de 4 a 7 años para recolectar información que permitió identificar gustos e intereses y posteriormente desarrollar la estructura analítica que generó los posibles factores que definieron la estructura de esta guía.

Pregunta problematizadora

¿Cómo puedo ser partícipe del desarrollo de la autonomía en los niños, mediante la moda y el arte?

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar una guía metodológica, empleando los conceptos de aprendizaje Montessori, con el fin de potencializar los procesos de exploración en el campo del arte a través de la moda, en los niños; así nutriendo la autonomía e imaginación y contribuyendo a la conciencia de un consumismo menos excesivo.

Objetivos Específicos

Desarrollar acciones empáticas de comunicación con la población meta del proyecto para obtener información relevante sobre experiencias positivas que deban ser incluidas en la estructura de la guía metodológica.

Implementar los pasos, herramientas y consideraciones de la metodología Montessori, para estructurar los procesos creativos que deben ser desarrollados por los niños a través de la guía.

Crear actividades artísticas con el uso de materiales textiles tomando diferentes conceptos de Montessori para que a través de las mismas se pueda definir la mentalidad de los niños alrededor del consumo de moda.

Capítulo 1: Marco referencial

Cuando se habla de diseño de modas usualmente se refieren a las pasarelas y a las grandes industrias textiles, donde todas ellas engloban un sin fin de prendas que imperan cada temporada, lo cual conlleva a que haya un consumismo desmedido pero, ¿qué se está haciendo para evitar el consumo masivo? Según Manuel Sánchez (2016) cada colombiano se desprende de unos siete kilos de ropa al año, yendo esto en un aumento. Y esto se está volviendo una herencia que se le está pasando a las nuevas generaciones (Los niños).

Desde el momento del nacimiento las personas pasan por un proceso evolutivo que culmina en la edad adulta, donde en ese crecimiento se generan cambios físicos, psicológicos, cognitivos, emocionales y sociales, los cuales están fuertemente interconectados.

Teniendo esto en cuenta se toma el método Montessori; el cual genera conocimientos académicos para los niños en su formación autónoma para el desarrollo cognitivo e intelectual. Jennifer Delgado, (2016) Montessori afirmaba que el lugar de espacio en donde se desenvuelve el niño influye en su modo de aprendizaje. Los niños desde la etapa sensoriomotora que tiene lugar desde el nacimiento a los 2 años van asimilando una comprensión básica del mundo, reflejos y las percepciones, es decir, desde la etapa sensoriomotora. Tener a disposición los elementos en un entorno agradable, ayuda a que su percepción y exploración, para así estimular el aprendizaje y crecimiento infantil.

Todos estos aspectos están implicados y tienen un protagonismo evidente en el desarrollo y configuración de la inteligencia, así mismo, Montessori le otorgaba un rol de guía fundamental a los adultos o padres, ya que son los encargados de orientar este proceso de aprendizaje.

Experimentaciones desde la metodología Montessori

La implementación de los procesos exploratorios desde la metodología Montessori se ejecutó en niños de 7 años; en este caso se realizó un estudio de caso con Sara y Salome (hermanas gemelas), con las cuales se logró evidenciar la dinámica y los principios propuestos en la metodología Montessori en un ejercicio práctico de creación con insumos como textiles, acrílicos, papel, y lápiz, que permitieron construir la base para la definición de la guía metodológica para fortalecer procesos de aprendizaje desde el arte y la moda.

En el *ambiente Montessori*, se debe permitir a los niños elegir y actuar libremente, dentro de un ambiente preparado de acuerdo con el modelo, esto implica ambientes sin limitantes físicos que contribuyan a desarrollar óptimamente los ejercicios de creatividad. (FAMM, 2020).

Se toma entonces como referencia para la experimentación de la estructura Montessori para desarrollar un ambiente cognitivo y creativo en que las niñas del caso de estudio se sientan cómodas e identificadas, tal y como se presenta en la Figura 1.

Capítulo 2: Figuras y tablas

Figura 1.

Planeación e interacción con el ambiente



Nota: Fotografía. Autoría propia (2020)

Partiendo de la premisa anterior se busca que las niñas estén en un espacio con las características definidas por la metodología para garantizar que su ejercicio creativo sea más libre y expresivo. Algunos factores sobre la influencia de un buen espacio que fomente el aprendizaje son mencionados por la Fundación Montessori así:

El niño, Montessori propone seguir al niño para reconocer las necesidades evolutivas, características que surgen en el proceso de acondicionarse con su entorno, para construir un ambiente favorable en donde el niño encuentre soluciones a sus necesidades.

(FAMM, 2020)

Así entonces, al aplicar esta variable de un espacio adecuado se puede visualizar en la Figura 2 como las niñas empiezan a desarrollar acciones creativas que demuestran sus habilidades en el dibujo y la expresión gráfica.

Figura 2*La niña*

Nota: Fotografía. Autoría propia (2020)

El niño, Montessori propone seguir al niño para reconocer las necesidades evolutivas, características que surgen en el proceso de acondicionarse con su entorno, para construir un ambiente favorable en donde el niño encuentre soluciones a sus necesidades. (FAMM, 2020)

De acuerdo con esta etapa a través del proceso de experimentación con las niñas, se tuvo una charla y se planeó un ambiente para realizar la actividad, esto permite una conexión de ellas con nosotros y ponerlas en contexto con la actividad.

Figura 3

Ambiente práctico con profesor.



Nota: Fotografía. Autoría propia (2020)

Ambiente práctico, El niño es libre en la elección del material. Todo debe surgir espontáneamente por su propio interés, las actividades ofrecen oportunidades a los niños para fortalecer y hacer más prácticos sus movimientos además que se han adaptado a las necesidades de los niños, para la realización de de la actividad propuesta. Cuando se planeó el ambiente se propusieron unos materiales que fuesen llamativos para ellas y los materiales que no eran tan llamativos no generaron interés.

Figura 4

Aprendizaje y conceptualización.



Nota: Fotografía. Autoría propia (2020)

Aprendizaje, Esta técnica es esencial para compatibilizar la teoría y la práctica que se requiere para la adaptación de las asignaturas. Por ello, el objetivo de este trabajo es demostrar el efecto y la utilidad del juego de rol en el ámbito es especialmente relevante en relación al juego y autoconocimiento. De acuerdo con la adaptación de conceptos artísticos aplicados en la moda se realizaron una series de técnicas artísticas aplicada en procedimientos textiles, que entusiasmó a las niñas, con el solo hecho que podrían personalizar e interpretar sus prendas de forma didáctica y artística.

Figura 5

Supervisor y guía del niño



Nota: Fotografía. Autoría propia (2020)

En este paso se tomaron los conceptos de la metodología Montessori, guiando a las niñas con técnicas de moda y arte para la elaboración del proceso, resolviendo sus dudas llevando una convivencia y conversación amable y amigable hacia ellas. Esto permitió que ellas se interesaran en las técnicas propuestas.

Figura 6*Profesor como guía*

Nota: Fotografía. Autoría propia (2020)

Profesor como guía y supervisor, en este paso se busca fomentar la independencia del niño en su aprendizaje, es decir, el profesor le brinda las herramientas al niño, pero es el niño quien se encarga de elegir las. En el caso de Sara y Salome, se evidencia el interés de las niñas al tener total autonomía con la toma de decisiones en la elaboración del proceso, teniendo la ayuda de los profesores como guía.

Terminando el proceso ellas tuvieron una acción de alegría al saber que podrán reparar e intervenir la prendas, que por alguna u otra razón se dañaron y pueden personalizarlas con sus personajes favoritos.

Capítulo 3. Condiciones del mercado del proyecto

El mercado

La investigación tomó como referente proyectos que buscaban el desarrollo y crecimiento en la creatividad de los niños. Se tomaron distintos referentes, los cuales ayudaron para la elaboración de una guía metodológica, que orienta el desarrollo de los niños desde otra perspectiva, “La imaginación es uno de los grandes tesoros de la infancia. Promover el desarrollo de la creatividad de los niños es esencial para ellos” (Guía Infantil, 2019). Entendiéndose como una alternativa en la que los niños pueden transformar sus prendas de manera creativa.

“La población Bogotana se compone aproximadamente de 8 millones de habitantes” (DANE, 2007: s.p.) (Información de la población colombiana y sus proyecciones en el tiempo, junto con estadísticas vitales como nacimientos y defunciones, además de resultados sobre las migraciones tanto nacionales internas como internacionales. Se tiene también indicadores sobre grupos étnicos colombianos ”demografía y población”. “En Colombia el 31,02% de la población (15.454.633) son niños, niñas y adolescentes” (DANE, 2007, s.p.), a raíz de esta base de datos, se determinó el mercado objetivo, los cuales se encuentran divididos por sectores socioculturales y generan en gran medida los sectores salariales que se localizan en el país.

Estudio de mercado

Este producto es una guía metodológica que consiste en combinar moda y arte para los niños de la segunda infancia, incorporando actividades teóricas y lúdicas, para así desarrollar la capacidad de pensamiento cognitivo en los niños de manera creativa. El nicho de mercado a quienes va dirigido esta guía, son padres que estén interesados en desarrollar el arte en sus hijos, de manera práctica e innovadora.

Actualmente se sabe que los niños de la segunda infancia tienen un grado de aprendizaje avanzado pues “la imaginación es importante tanto para el desarrollo de la ciencia como de las artes” (Todoshijos.chile, 2018). Incorporarlos al campo del arte y la moda requiere de diferentes estrategias, no es un secreto que estos dos sectores tienen un grado de dificultad para posicionarse, ya que no hay un documento que vincule la moda con el arte para transmitirla a los niños.

Esta guía está creada con el fin de realizar actividades artísticas con el uso de materiales textiles, a raíz de esto se toman diferentes conceptos redefiniendo el campo de la moda, con el fin de guiar a los niños para que se familiaricen con esta industria, creando así su propio punto de vista.

Segmento de mercado

Los clientes potenciales de este proyecto son aquellos que les apasiona el arte y la moda, pero que también tengan la necesidad de transmitir esta pasión a los más pequeños, para así poder generar nuevos conceptos, nuevas formas de uso y transformar estos dos campos. Al involucrar niños se puede afirmar que quien tiene el poder acerca de la compra es el adulto, pues es este quien toma la decisión final de compra y quien decide qué contenido es apto para el niño.

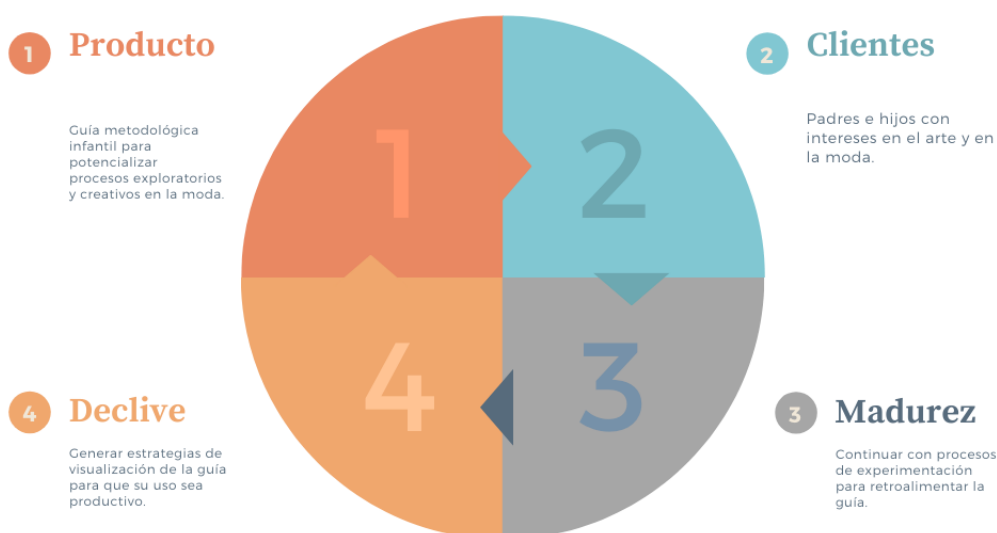
Este mercado no tiene como tal definido una competencia directa, pero sí tiene competencia indirecta, en este caso se refiere más a los libros de moda, talleres creativos o recreativos, puesto que estos tocan los campos que conectan el proyecto, pero por lo general no están directamente vinculados uno del otro.

- Producto: Guía metodológica infantil para potencializar procesos exploratorios y creativos en la moda.
- Clientes: Padres e hijos con intereses en el arte y en la moda.

- **Madurez:** Continuar con procesos de experimentación para retroalimentar la guía.
- **Declive:** Generar estrategias de visualización de la guía para que su uso sea productivo.

Figura 7

Gráfica segmento de mercado



Nota: Gráfica. Autoría propia (2020)

De acuerdo con las las investigaciones realizadas se analizan factores que llevaron a un prototipo para captar la atención del posible cliente y viable para los niños como se plantea en los objetivos, llevando a cabo la guía para instruir arte a través de la moda. Se realizará un taller e investigaciones detallado las características, virtudes y falencias de esta guía, teniendo en cuenta el comportamiento de los niños de 4 a 7 años y sus padres.

Propuesta de valor

La metodología de aprendizaje Montessori se escoge como soporte para implementar las acciones de creación y la estructura de la guía; el objetivo de está es desarrollar de manera cognitiva la mentalidad de los niños, desde un desarrollo de actividades artísticas con el uso de materiales textiles tomando diferentes conceptos como los físicos, los psicológicos, los cognitivos, los emocionales y sociales; para potencializar la imaginación e independencia de los niños a través de la moda. Abarcar la moda desde las nuevas generaciones es una forma de crear hábitos de consumo más conscientes y menos destructivos, ya que la industria textil se ha convertido en unas de las más polémicas en cuanto a las repercusiones que tiene con el medio ambiente y en la sociedad, causando daños en su mayoría de veces irreversibles.

La espacialidad del cuerpo, la forma práctica y creativa de explorar la moda desde la independencia del niño, son factores clave para mostrarle que hacer parte del cambio positivo ante la moda es sencillo y que está muy ligado a sus gustos e intereses. El arte se involucra en los procesos de experimentación mediante el uso del color, formas y técnicas, llevando al niño a asociaciones con su diario vivir que se pueden representar a través de estas.

Capítulo 4: Resultados y discusión

A lo largo del desarrollo del proyecto de experimentación, se analizó la técnica de síntesis de método de aprendizaje Montessori; donde las gemelas Sara y Salome tuvieron una interacción entre el arte y la moda. La relación entre las hermanas permitió establecer unas bases sólidas para la prueba e implementación de la guía, que constituye un manejo de técnicas capaces de generar escenas; donde cada una plasmaron un personaje diferente, teniendo en cuenta que los gemelos descubren su individualidad de otra manera.

El proyecto estuvo dividido en las actividades hizo posible que obtuviera los siguientes resultados como características.

- La estructura de la guía y la metodología hacen que la forma en que se manejaron las niñas, tuviera en co-relación a los acercamientos a la moda de una manera más creativa, entendiendo las prendas desde una perspectiva diferente, determinando como un parteaguas desde métodos de experimentación.
- La independencia de las gemelas, se pudo evidenciar que cada una tenía gustos similares, pero al momento de realizar las actividades se diferenciaban una de la otra, ya que, aunque ambas tienen diferentes inclinaciones una parte desde el concepto de la intelectualidad mientras que la hermana de una manera más creativa.

La manera de evaluar el comportamiento y el acercamiento de las niñas con el arte y la moda consistió en la validación de requerimientos establecidos en la fase de experimentación y diseño; claro que para ello fue necesario considerar ciertos criterios de evaluación.

- Aprendizaje por descubrimiento

- Preparación del entorno educativo
- Uso de materiales específicos
- Aulas para grupos de edad
- Aprendizaje y juego colaborativos
- Clases sin interrupciones
- Profesor como guía y supervisor

Figura 8

Propuesta guía comercial.



Nota: Fotografía. Autoría propia (2020)

La propuesta de la guía está basada en los conceptos de aprendizaje Montessori, teniendo en cuenta una exploración visual, la espacialidad del cuerpo y confort del posible cliente. Usando gráficas y colores receptivos visualmente en los procesos de experimentación, se desarrolla este concepto de guía que permite ampliar habilidades autónomas de forma más creativa e imaginativa para que fueran llamativos para los niños y padres.

Conclusiones y Recomendaciones

Luego de realizar las experimentaciones correspondientes con el método Montessori a los niños entre 4 a 7 años se llega a la conclusión de que metodología es una alternativa que despliega formas de pensar, desarrollando cognitiva e intelectualmente a esta población, así mismo desglosando las estructuras tradicionales, teniendo en cuenta como herramienta principal la moda y el arte.

La relación entre estos dos aspectos se refleja en la intención del proyecto por implementar hábitos de consumo conscientes con respecto a la moda; ya que esta industria se conoce como un fenómeno preocupante; estamos hablando de algo que está afectando el mundo desde tiempos remotos y lo hará en un futuro . Por esto se quiere concientizar y tomar estudios que han profundizado y englobado una psicología social desde una temprana edad, por tanto, los niños generan un conocimiento entre a la relación cuerpo y espacio que permite ampliar habilidades autónomas de forma más creativa e imaginativa.

Lista de Referencias

Fundación Argentina María Montessori. (s. f.). FAMM. Recuperado 4 de octubre de 2020, de <https://www.fundacionmontessori.org>

El método Montessori. (s. f.). FAMM. Recuperado 4 de octubre de 2020, de <https://www.fundacionmontessori.org/metodo-montessori.htm>

Método Montessori: sus 8 principios educativos. (2020, 14 noviembre). Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/metodo-montessori>

Qué es el método Montessori y cómo aplicarlo en casa. (2020, 22 enero). Etapa Infantil. Delgado, J. <https://www.etapainfantil.com/metodo-montessori-casa>

K. (s. f.). *El método Montessori, explicado a principiantes - Mumuchu*. mumuchu. Recuperado 4 de octubre de 2020, de <https://www.mumuchu.com/blog/el-metodo-montessori-que-es/>

DANE. (2007). Trabajo infantil. Retrieved May 30, 2019, from <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/mercado-laboral/trabajo-infantil>

Guía Infantil. (2019). El desarrollo de la creatividad de los niños. Retrieved May 30, 2019, from <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/motivacion/el-desarrollo-de-la-creatividad-de-los-ninos/>

Todoshijos.chile. (2018). Segunda infancia: características y objetivos pedagógicos. Retrieved May 30, 2019, from <https://todohijoschile2.webnode.cl/segunda-infancia-caracteristicas-y-objetivos-pedagogicos/>

Vita

Jainek Andrea Martínez Meza, nacida en Bogotá, Colombia el 19 de mayo de 1997 en donde culmino sus estudios de secundaria en el año 2014 haciendo un énfasis en el área gestión empresarial. Para el 2016 inicia sus estudios de educación superior en diseño de moda, en donde se hizo partícipe de múltiples eventos de moda, incluyendo Bogotá Fashion Week y Colombiamoda. Participo en la producción del evento de exposición final de Tributo realizado por la CUN (en todas sus versiones). Actualmente se encuentra culminando sus estudios de diseño de modas y desarrollando su marca personal.

Laura Haizel Perilla Yague, nacida en Villavicencio, Colombia el 09 de septiembre de 1994 en donde culminó sus estudios de secundaria y educación superior en el campo de la comunicación gráfica. En el año del 2016 se trasladó a la ciudad de Bogotá para iniciar sus estudios en diseño de moda, en donde se hizo partícipe de múltiples eventos de moda, incluyendo Bogotá Fashion Week y Colombiamoda. Para el año 2018 se traslada como proceso de intercambio a la ciudad de Guadalajara, México, en donde realiza un semestre en la Universidad de Guadalajara y participa en el grupo de staff de la FIL (Feria Internacional del Libro de Guadalajara). Para el año 2019 se traslada a la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas en Lima, Perú, en donde realizó un semestre en la facultad de diseño de moda. Actualmente se encuentra culminando sus estudios en diseño de modas en Colombia.

Andrés Felipe Abril Zúñiga, nacido en Bogotá, Colombia el 29 de mayo de 1999 en donde culminó sus estudios de secundaria haciendo un énfasis en el área de inglés. Para el 2016 inicia sus estudios de educación superior en diseño de moda, y en el segundo semestre del mismo año inicia su primer proyecto de emprendimiento llamado Felipe Abril, en donde se enfoca en la elaboración de prendas femeninas. A lo largo de su carrera profesional ha sido partícipe de múltiples eventos de moda, incluyendo Bogotá Fashion Week y Colombiamoda. Participó en la producción del evento de exposición final de Tributo realizado por la CUN (en todas sus versiones). Actualmente se encuentra culminando sus estudios de diseño de modas.