

Keywords: Engagement – Motivation – Learning – Participation

Resumo: O engajamento em sala de aula é essencial para enfrentar problemáticas como o baixo desempenho, a evasão e a falta de motivação. Isso implica que os alunos participem ativamente do seu processo de aprendizagem, assumindo responsabilidades e demonstrando interesse pelos estudos. No entanto, fatores como a sobrecarga acadêmica, a falta de recursos, a procrastinação e as distrações causadas pelas redes sociais dificultam esse engajamento. Por isso, o papel do professor é fundamental: busca-se personalizar o ensino, adaptar os conteúdos, utilizar tecnologias educacionais e promover um ambiente colaborativo, criativo e empático. A motivação, a autoestima e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e técnicas também são pilares essenciais. Além disso, trabalha-se com ferramentas digitais, como as redes sociais, para fortalecer

a identidade profissional do estudante por meio de portfólios pessoais. O objetivo final é formar designers competentes, com pensamento crítico e capazes de se adaptar ao ambiente de trabalho. Apesar dos desafios, o engajamento pode ser incentivado por meio de estratégias claras, acompanhamento docente e um planejamento que permita aos alunos organizar seus tempos e recursos. O engajamento, portanto, impacta não apenas o campo acadêmico, mas também o desenvolvimento pessoal e profissional do estudante.

Palavras chave: Engajamento – Motivação – Aprendizagem – Participação

(* **Mariana Denizio**, Diseñadora de Indumentaria, docente en el Área de Moda + Tendencias en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2004.

El desafío (challenge) de interpretar moldería del libro *Pattern Magic* en Taller de Modas V

Fecha de recepción: agosto 2023

Fecha de aceptación: octubre 2023

Versión final: diciembre 2023

Ximena Diez^(*)

Resumen: En la materia Taller de Modas V se trabaja principalmente con la moldería de sastrería femenina, desarrollando habilidades técnicas a través del diseño de moldes base y su transformación. Una actividad destacada es el *Challenge Pattern Magic*, una propuesta grupal basada en los libros japoneses “Pattern Magic”, que explora molderías complejas inspiradas en el origami. El proyecto combina teoría y práctica mediante etapas que incluyen análisis de diseño, trazado de moldes, selección textil, corte y confección de prototipos. A lo largo de la experiencia, los estudiantes trabajan en grupos, eligiendo un diseño y colaborando en su interpretación y resolución. Esta dinámica fomenta la creatividad, la experimentación y el aprendizaje colaborativo, permitiendo superar miedos o resistencias a la moldería. El proceso culmina con una presentación donde los grupos comparten su recorrido, dificultades y soluciones. Aunque no forma parte del programa obligatorio, el *Challenge Pattern Magic* se incorpora como un enriquecimiento pedagógico que estimula la comprensión del paso del plano al volumen, el uso de recursos técnicos como las rotaciones de pinzas y la valoración del trabajo colectivo. La experiencia destaca la importancia de la moldería como base esencial del diseño de indumentaria.

Palabras clave: Moldería - Pattern Magic - Pinzas - Diseño tridimensional

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 232]

Introducción

En la materia taller de modas V, se estudia específicamente moldería de sastrería femenina, y además se realiza el challenge del libro *Pattern Magic* el cual será abordado en este escrito.

Durante el cuatrimestre en Taller de Modas V, se comienza con la moldería de piezas básicas como ser el corpiño base delantero y espalda que luego se transformarán en las bases sastreras necesarias para avanzar en el proyecto integrador de cada estudiante. Cada pieza de moldería, tanto las del proyecto integrador como la de la experiencia del *Pattern Magic*, estarán señalizadas

correctamente con signos y palabras que indicarán al cortador la manera de disponer los moldes en la tela y cómo cortarlos.

Si bien la sastrería es un arte en el cual la prenda se realiza a la medida del cliente, en la universidad es dictado de manera que la moldería de sastrería pueda aplicarse industrialmente. Se debe tener en cuenta en la señalética de los moldes por ejemplo, las indicaciones de hilo, bies o contrahilo y también si la pieza se cortará por una unidad o por dos.

Otro tema importante a la hora de trabajar en moldería es tener en cuenta siempre el diseño y los tipos de tex-

tiles que utilizaremos antes de comenzar a realizar las transformaciones de moldería.

Esta experiencia pedagógica se ha desarrollado en la asignatura Taller de Modas V de la carrera Diseño de modas de la cual he sido titular. En la experiencia de moldería con Pattern Magic, se sugiere lienzo de algodón ya que permite dar volumen a las piezas que se logran al jugar con las rotaciones de pinzas y transformaciones sugeridas en los ejercicios.

Se trata de indagar en el aspecto experimental de molderías complejas tomando la inspiración de los libros "Pattern Magic" de diseñadores japoneses. Este tipo de moldería está basada en generar diferentes tipos de prendas con cierta complejidad similar al origami japonés.

Desarrollo

Para esta experiencia se han generado previamente conocimientos sólidos de moldería y rotaciones de pinzas en piezas base. La experiencia se ha realizado de manera grupal en mi cátedra durante todos los cuatrimestres en los que he sido titular de Taller de Modas V.

El alumnado, durante la cursada, se interioriza en moldería de sastrería femenina de manera individual para sus proyectos integradores de la cátedra, y se propone también implementar esta interesante y rica actividad grupal con la cual, en cada etapa se logra una conexión única entre los alumnos y la propuesta de trabajo. Esta actividad puede realizarse en una o dos clases, dependiendo de la dinámica del grupo, su interés y su conocimiento previo en moldería al llegar a la instancia de Taller de Modas V.

En la *primer etapa*, se divide el curso en grupos de 4 o 5 personas, y se les da la opción de elegir un diseño de uno de los tres libros Pattern Magic para desarrollar de manera grupal. Los miembros del grupo seleccionan un diseño y entre todos van intercambiando opiniones sobre cómo interpretan el diseño, dando así lugar a la transformación de la prenda. Estudian el ejercicio desde lo general a lo particular, realizando pruebas de calce para ver si lograron la dificultad de la prenda. Se aborda y se discute la complejidad del diseño, en donde los alumnos decodifican paso a paso las dificultades pasando desde el plano al volumen cuando se construye la prenda.

En la *segunda etapa*, los alumnos se disponen a trabajar sobre el papel de moldería, puede utilizarse papel misionero o papel manteca, dependiendo de las herramientas que mejor sean utilizadas por los estudiantes. Se va comenzando con el trazado del molde del corpiño básico en algún talle elegido de la tabla de medidas proporcionada por la cátedra. Se realizará luego tanto el molde del corpiño base delantero como el del corpiño base trasero. El corpiño básico delantero deberá tener pinzas de entalle tanto en el busto como en la cintura y el corpiño base trasero deberá tener sus pinzas de entalle en la cintura y probablemente dependiendo del diseño elegido se deba realizar alguna pinza en el hombro que también puede ser rotada para generar volúmenes o sustracciones.

Las pinzas en las piezas de moldería, le permitirán a los alumnos lograr las transformaciones necesarias mediante la rotación de las mismas. Los alumnos interpretarán que rotación, sustracción o adición deberán hacer en su

trabajo de moldería para que así quede plasmado el diseño del molde en el papel.

En la tercera etapa, una vez realizada la *moldería*, los alumnos se encargarán de colocar estos moldes transformados sobre algún textil de su preferencia. En general, en la cátedra, se sugiere trabajar con lienzo de algodón pero es bienvenido cualquier textil que los alumnos consideren que pueda aportar mejor calidad al diseño elegido. Los moldes deberán tener su centímetro de costura ya incluido.

Una vez dispuestos los moldes sobre la tela, los alumnos procederán a cortar el diseño en la tela. Si durante la cursada se dispone de tiempo sin interferir el Proyecto Integrador, los alumnos coserán el prototipo en el taller de costura de la universidad, de lo contrario lo confeccionarán en otro momento.

En la cuarta etapa, los grupos deberán presentar su trabajo y explicar que experimentaron durante el proceso del trabajo, que modificaciones realizaron, y cómo lograron materializar su diseño y qué dificultades tuvieron durante el proceso. Algunos de los alumnos realizaban presentaciones visuales y otros directamente exponían con sus moldes y prototipos realizados durante el proceso.

Los objetivos de esta experiencia son:

- Reconocer la complejidad de la moldería desde visual y su estructura planimétrica
- Indagar y aportar propuestas de resolución para el diseño elegido
- Trabajar en grupo, conociendo las opiniones de varios miembros del grupo para llegar a una mejor propuesta y solución del desafío.
- Aplicar el procedimiento aprendido en clase en cuanto a rotaciones de pinzas para lograr volúmenes en las prendas.
- Generar el interés de todo el alumnado en la cátedra en conocer nuevos ejercicios y complejidades en moldería para poder aplicarlos a lo largo de su carrera.
- Desarrollar la capacidad para resolver problemáticas en molderías complejas

¿Cuál es la mejor manera de decodificar la imagen de una prenda en una foto o una imagen en un libro de moldería? ¿Cuáles son las diferentes interpretaciones que tienen los alumnos en cuanto al diseño que están trabajando? ¿Cómo se interpretan unos a otros en cuanto a sus opiniones y en el desarrollo de la resolución del problema en forma grupal?

Generalmente, en las cátedras de taller de moldería no se trabaja de manera grupal ya que cada alumno debe presentar su propio proyecto integrador, pero, al ser esta propuesta extra dentro del diseño curricular, pensé en trabajarla de esta forma y así ver si ocurría un intercambio en donde los estudiantes pudieran entre todo el grupo expresar las ideas para resolver la problemática de la moldería propuesta en Pattern Magic.

El lograr producir piezas de molderías complejas a partir de distintas imágenes o planos es importantísimo en la carrera de diseño de modas, ya que la moldería es la base para todo diseño y sin comprenderla, los diseñadores no podríamos llevar a cabo nuestras ideas y generar

una prenda visible, tangible y de calidad utilizando esta herramienta.

La mejor manera de decodificar una imagen o un plano de moldiería es estudiar en donde se ubicala prenda, conocer la figura humana, y donde están las líneas de cintura, busto, hombro y caderas que nos permite ubicarnos en el cuerpo visualmente de manera imaginaria. Es importante saber si la prenda posee pinzas, recortes, sustracciones, adiciones o cualquier otro recurso a la hora del trazado de la moldiería.

¿Qué sucedió al finalizar esta actividad grupal?

Al finalizar la experiencia pedagógica se logró principalmente ver el compromiso y el compañerismo entre todos los miembros de cada uno de los grupos. Se pudo ver que los miembros de los grupos comenzaban a intercambiar opiniones y perder el miedo a la moldiería. Algo muy interesante que ocurrió fue ver como algunos de los alumnos que no disfrutaban de realizar moldiería, perdían el miedo, participaban y parecían salir por un tiempo su “no gusto” por la moldiería en general.

En el diseño y la moldiería se trabaja desde lo visual, manejando un lenguaje técnico que permite a los diseñadores crear piezas únicas e irrepetibles incorporando la herramienta de la moldiería a sus carreras, revalorizando el producto que están creando. Desde lo visual en el diseño de indumentaria y desde lo técnico en la moldiería se puede ver el impacto que generan las diferentes creaciones de los estudiantes.

La propuesta pedagógica de esta experiencia es indagar y analizar grupalmente todas las posibilidades de resolución posibles para resolver la complejidad de cada ejercicio de moldiería generando así propuestas y la producción de piezas únicas de moldiería.

Los contenidos sobre los que trabaja y estudia en este proyecto son: concepto de moldiería básica y rotaciones de pinzas. El pasar del diseño bidimensional al diseño tridimensional, es decir pasar del plano al volumen con la realización de la muestra del diseño elegido.

Propuesta pedagógica y metodológica

Modos de presentación

Cada uno de los grupos presentará el trabajo al finalizar el mismo, de manera oral, con una breve presentación visual o con la moldiería plasmada en sus planos.

La presentación en el grupo clase se realiza a través de la metodología Foro Interno de Cátedras. De esta forma se promueve el intercambio de opiniones entre pares de manera que enriquezca la devolución.

Recursos pedagógicos

Se utilizan los siguientes recursos pedagógicos:

- Piezas de moldiería a modo de inspiración (aportadas por el libro “pattern magic”)
- Piezas básicas de moldiería, aportadas por los alumnos y realizadas durante la cursada de la materia Taller de Modas V.

Proyecto: Challenge Pattern Magic

No se creará una carpeta conceptual de esta experiencia debido a que es algo extra en el diseño curricular de la

materia, pero podría incluirse en la presentación final de cada alumno individualmente a pesar de ser un trabajo grupal, si así lo desearan.

Abstract: In the course Fashion Workshop V, the focus is primarily on women's tailoring pattern-making, developing technical skills through the creation of basic patterns and their transformation. A standout activity is the Pattern Magic Challenge, a group project inspired by the Japanese books Pattern Magic, which explores complex pattern-making inspired by origami. The project combines theory and practice through stages that include design analysis, pattern drafting, fabric selection, cutting, and prototype construction. Throughout the experience, students work in groups, selecting a design and collaborating on its interpretation and execution. This dynamic encourages creativity, experimentation, and collaborative learning, helping students overcome fear or resistance toward pattern-making. The process culminates in a presentation where the groups share their journey, challenges, and solutions. Although not part of the mandatory curriculum, the Pattern Magic Challenge is included as a pedagogical enrichment that enhances understanding of the transition from flat to three-dimensional design, the use of technical resources such as dart rotation, and the value of collective work. The experience highlights the importance of pattern-making as a fundamental foundation of fashion design.

Keywords: Pattern-making – Pattern Magic – Darts – Three-dimensional Design

Resumo: Na disciplina Oficina de Moda V, trabalha-se principalmente com a modelagem de alfaiataria feminina, desenvolvendo habilidades técnicas por meio da criação de moldes base e suas transformações. Uma atividade de destaque é o Desafio Pattern Magic, uma proposta em grupo inspirada nos livros japoneses Pattern Magic, que explora modelagens complexas baseadas no origami. O projeto combina teoria e prática em etapas que incluem análise de design, traçado de moldes, escolha de tecidos, corte e confecção de protótipos. Ao longo da experiência, os estudantes trabalham em grupos, escolhendo um design e colaborando em sua interpretação e resolução. Essa dinâmica estimula a criatividade, a experimentação e a aprendizagem colaborativa, ajudando a superar medos ou resistências em relação à modelagem. O processo culmina com uma apresentação na qual os grupos compartilham seu percurso, dificuldades e soluções. Embora não faça parte do programa obrigatório, o Desafio Pattern Magic é incorporado como um enriquecimento pedagógico que estimula a compreensão da passagem do plano ao volume, o uso de recursos técnicos como as rotações de pences e a valorização do trabalho coletivo. A experiência destaca a importância da modelagem como base essencial do design de moda.

Keywords: Modelagem – Pattern Magic – Pences – Design tridimensional

(*) **Ximena Diez**, Licenciada en Diseño Textil e Indumentaria (UADE), docente en el Área de Moda + Tendencias en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2022.