

**FUNDACION UNIVERSITARIA DEL AREA ANDINA**  
**CENTRO DE INVESTIGACION Y DESARROLLO**  
**CRITERIOS DE PRESENTACIÓN DE UN ARTICULO CIENTIFICO CON**  
**FINES DE PUBLICACION EN LA REVISTA "INVESTIGACIONES ANDINA"<sup>1</sup>**  
**VAC-CID-002-03**

**Título del artículo: CREACION DE UN OBJETO VIRTUAL DE**  
**APRENDIZAJE OVA, PARA EL PATRONAJE, CONFECCION Y ACABADOS**  
**TEXTILES, DE LA CHAQUETA FEMENINA TIPO VAQUERA**

- 
- **Autor(es):** Adriana Fuentes Betancourt, Brunilda Patricia Bornachera Cortés, Karen Stefanny Parra Torres

**Resumen o abstrac:**

La prioridad de este proyecto es crear una herramienta que beneficie a docentes y estudiantes donde puedan apoyarse para adquirir e impartir el conocimiento requerido y necesario en el desarrollo de un prototipo de la industria de la confección; a partir de este objetivo, se crearon varios componentes que fueron necesarios para la construcción de la aplicación propuesta para el proyecto, iniciando por el patronaje como primera fase, facilitando la construcción del molde para el prototipo elegido, seguido por la inducción del trazo y corte de las piezas, los pasos siguientes hacen referencia a la parte operacional en el ensamble, y también se acompañan los procesos con sus respectivas fichas técnicas. El manejo de la aplicación es amigable, posee un lenguaje fácil de entender, así como las ilustraciones de apoyo que ayudan a incentivar el trabajo autónomo del estudiante de Diseño de Modas de la Fundación del Área Andina.

El enfoque de la investigación es cualitativo, permitiendo analizar con más detalle las necesidades y falencias del entorno, así como las experiencias de estudiantes y profesores en el área pedagógica. Este método permite detectar la interacción entre investigador y sujeto del estudio, realizando seguimiento en cada proceso necesario para obtener el producto diseñado, cada fase del proceso se valida, perfeccionando cada uno de los pasos que están estipulados en la aplicación, además se presenta opciones para que desarrolle los acabados textiles que se desee apoyado de videos que motiva visual y pedagógicamente a desarrollar así como la experiencia de corroborar la información allí dispuesta creando la muestra física del prototipo. Este objeto virtual de aprendizaje está dispuesto en los dispositivos con conexión a internet, de fácil acceso y al servicio de entidades

---

<sup>1</sup> Los criterios son elaborados teniendo en cuenta la forma de presentación de los artículos de la revista "Investigaciones Andina".

educativas que lo requieran y se imparta formación con el programa de Diseño de Modas y afines.

-

- **Palabras claves:** Aplicativo, OVA, chaqueta vaquera, patronaje, aprendizaje autónomo.

### **Introducción:**

El proyecto surge a partir de la experiencia en el campo de la docencia en educación superior, conociendo las metodologías diversas de enseñanza, y con el deseo de trascender en este campo, orientar y facilitar el conocimiento a los estudiantes de Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina, en el área de patronaje femenino y afines.

El aprendizaje autónomo cada vez toma más fuerza en los métodos de enseñanza, en las instituciones de educación superior; la motivación de ampliar conocimientos y corroborar lo aprendido en diferentes aulas o ambientes de aprendizaje, ayudaron a plasmar en una aplicación los componentes necesarios para garantizar a el estudiante, toda la información que se imparte en un aula de clase, y pueda llevarlo a materializar en un ambiente distinto. Las áreas de patronaje, confección, involucrando trazo, corte y acabados textiles, pueden definirse como contenidos importantes en el conocimiento del diseñador de moda, es por esto que se hace énfasis en esta herramienta que favorece al docente en su labor, de la búsqueda de material didáctico para que el estudiante interactúe, se apropie y valide el conocimiento, mediante cualquier dispositivo que tenga acceso a internet, convirtiendo la enseñanza-aprendizaje a un nivel más personalizado, siendo esta una ventaja más para el docente como para el estudiante.

En la actualidad, existe mucha información bibliográfica y también en la web, con referencia a cada una de las fases en la ejecución de un prototipo de moda, una de las desventajas que se pudo detectar en la investigación de este proyecto es el aislamiento de la información dispuesta inadecuadamente dificultando cada etapa del proceso, creando confusiones en el estudiante; debido a esto se determina detallar con guías y fichas técnicas el paso a paso, además de los insumos necesarios para la construcción de la chaqueta femenina vaquera para que se facilite no solo el direccionamiento de la construcción del molde, el corte, la confección, también se detalla información de los insumos como una alternativa para emprender negocios en esta industria; cada vez son más las empresas que se crean en el sector textil, con apertura a exploración en diferentes mercados.

La herramienta diseñada tiene la intención de facilitar, enseñar, desarrollar y motivar al estudiante de una manera didáctica complementando las instrucciones del docente impartidas en el aula de clase, fomentando así el aprendizaje autónomo.

**Método:** El método con el que se trabajó este proyecto es inductivo, donde se recopila información a partir de experiencias particulares que se tomaron de la aplicación de una encuesta y se concluye con las experiencias particulares donde se contempla la asimilación de los procesos que la aplicación diseñada presenta en sus fases, se determina el buen desarrollo de las competencias disciplinares gracias al uso de las herramientas virtuales en el proceso formativo del campo del diseño.

El diseño de la encuesta fue el instrumento seleccionado para la investigación cualitativa de tipo descriptiva donde se recopila la información puntual caso a caso y reflejan los aspectos concretos del entrevistado buscando conocimientos acciones respecto a las actividades a desarrollar en la adquisición del conocimiento.

**Resultados:** Después de recopilar la información para la construcción del proyecto, se logra obtener una herramienta digital que posee todas las características de la era digital, adecuada para el uso del aprendizaje autónomo en el programa de Diseño de Modas de la Fundación del Área Andina, especialmente para estudiantes de tercer semestre en adelante, donde ya se posee conocimientos previos de patronaje, buena interpretación de una tabla de medidas industrializadas, conocimientos de máquinas industriales necesarias para la construcción de un prototipo, aplicación y selección de materiales textiles para corte y confección de la prenda. Además se comprueba la alta acogida que existe en el uso de metodologías virtuales incentivando el uso de la aplicación dirigido a docentes y estudiantes.

Se construyó material explícito mediante videos tutoriales en la creación del patrón, el extendido del trazo, corte, los pasos operacionales en la confección del prototipo; y se muestra opciones para explorar los acabados textiles del modelo seleccionado. También existen fichas técnicas detalladas donde complementa la información del video.

Se recomienda a directivos y docentes hacer uso de esta aplicación denominada Creativaap, para motivar a los estudiantes en su aprendizaje autónomo; hacer uso de la herramienta promueve a explorar otros códigos de vestuario, donde en un futuro, el espacio creado en la web pueda servir como una plataforma donde se alberguen nuevos prototipos en las diferentes líneas de moda que la industria de la moda cada vez se renueva y exige actualizaciones en todas las áreas. La realización de este proyecto cuenta con la calidad en información allí contemplada así como la evidencia del modelo que se generó en cada una de las etapas del proceso demostrando la veracidad del proceso de aprendizaje.

- **Discusión:** Para el desarrollo de la herramienta digital contiene un requisito importante para el entendimiento del proceso de patronaje industrial, se exige conocimiento previo en el área, como manejo de escuadras, toma de medidas industrializadas, la verificación de un patrón base perfeccionado, el manejo de máquinas industriales, terminología técnica del sector textil y manejo básico de internet . La explicación de cada fase tiene un nivel de orientación para un estudiante de tercer semestre en Diseño de Modas que debe poseer; el usuario que por primera vez inicie en este campo puede sentirse algo desorientado, a pesar de las indicaciones que tiene la aplicación.

Elementos rescatados de las mismas:

1. Explicación de patrón básico y su desarrollo
2. Digitalización de patrones
3. Creación de ficha técnica de patronaje y sus componentes.
4. Explicación del trazo y corte de un prototipo
5. Orientación del paso a paso en la confección del prototipo
6. Sugerencias de procesos industriales para acabados textiles
7. Ficha de insumos requeridos para la construcción del prototipo.
8. Videos tutoriales descriptivos en cada uno de los procesos

## **Bibliografía:**

- Marquès Graells, P. (1999). Criterios para la clasificación y evaluación. Recuperado el 26 de 04 de 2018, de <http://www.raco.cat/index.php/Educar/article/viewFile/20717/20557>
- ANUIES. (2004). LA EDUCACIÓN SUPERIOR VIRTUAL EN AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE . México: Colección Biblioteca de la educación superior - Serie memorias .
- Arteaga, J. M., González, R. E., & Álvarez Rodríguez, F. (2007-06-18). Evaluación de objetos de aprendizaje a través del aseguramiento de competencias educativas. Aguascalientes, Aguascalientes., México : Virtual Educa Brasil 2007 .
- Callejas Cuervo, M. H. (2011). Objetos de aprendizaje, un estado del arte. Entramado. 7(1).
- FERREIRO GRAVIÉ, R. (2000). Hacia nuevos ambientes de aprendizaje.
- Force, A. &. (2002). A Field Guide to Learning Objects. SmartForce.
- Fuente, O. (04 de 12 de 2017). Innovación. Obtenido de <https://www.iebschool.com/blog/tendencias-e-learning-innovacion/>

Herrera Batista, L. M. (Diciembre de 2002). UAEM Redalyc.org. Recuperado el 24 de 04 de 2018, de <http://www.redalyc.org/html/340/34003507/>

Katrien Verbert, J. K. (2003). Towards a Global Component Architecture for Learning Objects: An Ontology Based Approach. Recuperado el 24 de 04 de 2018, de [https://lirias.kuleuven.be/bitstream/123456789/125459/1/558\\_11340553\\_Chapter\\_82.79](https://lirias.kuleuven.be/bitstream/123456789/125459/1/558_11340553_Chapter_82.79)

Longmire, W. (marzo de 2000). A Primer on Learning Objects. Recuperado el 27 de 04 de 2018, de <http://vcampus.uom.ac.mu/orizons/html/Res270704/LOR-RLO/Longmire-RLO-primer.doc>

Ochoa, R. F. (1994). Hacia una pedagogía. Bogotá - Colombia: McGRAW-HILE.

PARRA Eucario, N. A. (2010). Construcción de objetos virtuales de aprendizaje para ingeniería desde un enfoque basado en problemas. ((31), 84-104.).

Pavo'n, j. L. (2008). LIBRO BLANCO DE LA UNIVERSIDAD DIGITAL 2010. Barcelona: Ariel.

Sandoval, M. D. (29 de enero de 2018). Una educación cada vez menos física. Recuperado el 25 de Marzo de 2018, de : <https://revistaempresarial.com/educacion/virtual/la-educacion-virtual-retos-desafios-colombia/>

South, J., & Monson, D. (2000). universitywide system for creating, capturing and delivering learning objects. Obtenido de <http://reusability.org/read/chapters/south.doc>

TICeducacionEc. (03 de Mayo de 2014). Blog TIC para innovar. Obtenido de <http://www.ticeducacionec.com/2014/05/30-plataformas-virtuales-educativas.html>

Universidad de Antioquia . (2009). Aprende en línea. (Dirección de Fomento de la Educación Superior) Recuperado el 25 de 04 de 2018, de Ccolombia Aprende: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/men/oac1.html>

Villegas Dianta, A. (05 de Mayo de 2010). E-historia. Recuperado el 26 de 04 de 2018, de <http://www.e-historia.cl/e-historia/los-objetos-digitales-de-aprendizaje-odas-2/80>

Wiley, D. (1999). So what do I do with a learning object? Recuperado el 24 de 04 de 2018, de <http://members.aect.org/publications/InstructionalUseofLearningObjects.pdf#page=7>

C., R. B. (31 de julio de 2017). Asociación Peruana de Técnicos Textiles. Obtenido de <http://aptperu.com/fundamentos-del-diseno-tejido-plano/>

Fabricato. (30 de Septiembre de 2016). [www.fabricato.com](http://www.fabricato.com). Obtenido de <http://www.fabricato.com/es/tendencias/item/86-chaqueta-de-denim-primavera-verano-17>

Gelvez, D. (19 de marzo de 2014). prezi. Obtenido de <https://prezi.com/pbfrpx58f7lh/proceso-de-una-chaqueta-en-cuero/>

Giraldo, J. F. (2015). Manual Técnico Textil. Medellín: Edición Especial Microdenier/Polinylon.

Lima, M. R. (13 de Agosto de 2015). Asociación Peruana de Técnicos Textiles. Obtenido de <http://aptperu.com/los-efectos-superficiales-indigo-parte-i/>

S.A, F. (23 de febrero de 2017). Fabricato. Obtenido de <http://www.fabricato.com/es/tendencias/item/95-f-max>

Origen de la cazadora vaquera: Trucker de Levi's®. (2017). Blog Neo2. Retrieved 9 April 2018, from <http://www.neo2.es/blog/2017/11/el-origen-de-la-cazadora-vaquera-la-trucker-de-levis/>

Prendas emblemáticas: La chaqueta de jeans. (2012). Viste la Calle. Retrieved 9 April 2018, from <http://vistelacalle.com/71579/prendas-emblematicas-la-chaqueta-de-jeans/>

Reales, C., Fashion, ¿forma, ¿ Jiménez, R., Reales, C., & imágenes, E. (2018). La cazadora vaquera, una prenda atemporal que no puede faltar en tu armario. hola.com. Retrieved 9 April 2018, from <https://www.hola.com/moda/galeria/20180119104873/selena-gomez-cazadoras-vaqueras-imprescindibles-todo-el-ano-rj/1/>

Perfil, V. (2018). Del algodón a la mezclilla (procesos). Historiadelaesdaester.blogspot.com.co. Retrieved 9 April 2018, from [http://historiadelaesdaester.blogspot.com.co/p/procesamiento-de-prendas-denim-y-la\\_14.html](http://historiadelaesdaester.blogspot.com.co/p/procesamiento-de-prendas-denim-y-la_14.html)

#### LIBROS.

Kershaw, Gareth. 2013. Patronaje de moda para caballeros. Barcelona, España. Blume.

Donnanno, Antonio. 2014. Técnicas de patronaje de moda. Vol. 1. Barcelona, España. Promopress

-