

Antes de comenzar la confección de cualquier prenda, es necesario preparar la o las máquinas de acuerdo con el textil que vamos a coser. Se detallan a continuación los puntos importantes:

## 1. LAS AGUJAS

Las agujas se cambian en la máquina de coser según las telas con las que se va a trabajar. En la ropa deportiva encontramos la posibilidad de usar géneros planos o elastizados y esta diferencia es clave. Cuando usamos géneros elastizados, que son más delicados que los géneros planos se deben usar agujas de números pequeños (la numeración arranca en el número 9). Siendo en general, la más usada la número 10.

Además, las agujas se clasifican por la forma de la punta, en el caso de las telas elastizadas, se recomiendan las agujas punta bolita, diseñadas para no "lastimar" los textiles.



Entonces en géneros elastizados usados para la confección de ropa deportiva es mejor usar agujas número 10 u 11 punta bolita, tanto en las máquinas familiares comunes, como en overlock (o remalladora), collareta y en industriales.

## 2. LAS MÁQUINAS

En la confección industrial encontramos muchas máquinas, algunas de costura general y otras específicas. Cuando cosemos con máquinas familiares vamos a tener ese mundo de máquinas reducido a 3: la recta o multifunción, la overlock y la collareta. La máquina multifunción imita a la overlock y a la collareta, por lo que tener una de estas con puntadas elastizadas nos permitiría todo tipo de confecciones.

## 3. LAS PUNTADAS

MÁQUINAS QUE SOLO HACEN ZIGZAG:

En este caso se recomienda usar la puntada de zigzag en toda la confección de la prenda. Pude que la máquina tenga varias opciones de ancho de zigzag, se prefiere un ancho intermedio.



Es necesario hacer una prueba en retazos elastizados hasta dar con la opción que se adapte mejor. Tal como se observa en la foto, que les servirá de referencia.



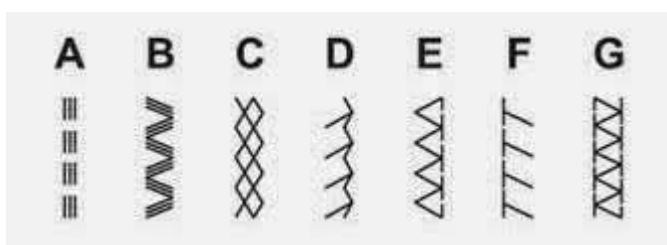
¿Cómo reconocer si la máquina tiene estas opciones? Generalmente las puntadas se presentan marcadas con otro color, o con la distinción “SS” .



Las puntadas en color azul son las elastizadas. Si bien esta imagen es de referencia, ya que según el modelo y la marca pueden estar en otros colores. Generalmente se agrupan primero las puntadas básicas (en este caso en negro) y por debajo las puntadas específicas para telas elastizadas. Es importante reconocer los símbolos con los que se presentan estas puntadas ya que existen modelos donde no se presentan agrupadas, si no mezcladas. A continuación, presento las puntadas:

## TIPOS DE PUNTADAS ELASTIZADAS, USOS.

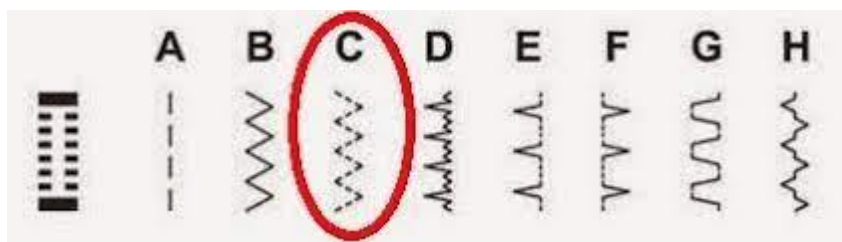
PUNTADA “A”: costura **recta elastizada**, se usa para uniones de piezas, por ejemplo, el delantero con el trasero de una prenda.



PUNTADA “E”: puntada de **falso overlock**, se usa también para uniones de pieza. Esta puntada, en caso de poder programarse, se debe optar por un ancho de 5.

PUNTADA PARA COSER ELÁSTICOS (no está considerada puntada elastizada, ya que se usa también para coser elásticos en telas planas).

La puntada distinguida con el ovalo rojo “C” y con forma de zigzag, se la conoce como **zigzag en 3 tiempos**. Esta es ideal para coser elásticos.



OTRAS MÁQUINAS INTERVINIENTES:

- En caso de contar con una máquina de overlock o remalladora, se utilizará para las costuras de unión de pieza, a 4 hilos. Y para la costura de elásticos a 3 hilos.
- La máquina de collareta se usa con boquillas de distintos grosores, para la terminación de escotes o sisas. También se la utilizan en la función de tapa costura para el pisado de los elásticos como el picot o el de embutir,

#### OTRAS FUNCIONES IMPORTANTES:

- **REVERSA:** las máquinas familiares tienen una función de reversa, también conocida como atraque, que al activarla genera que la máquina funcione en el sentido contrario al habitual. De esta forma las costuras quedan firmes y no se descosen. Solo se puede atracar cuando la máquina está en función de costura recta.

#### EJERCICIOS PARA MANIPULAR POR PRIMERA VEZ MÁQUINAS Y TELAS.

- Dibuja en una tela plana líneas paralelas a 3 cm una de otras. Coloca esta tela sobre otra para coser sobre las dos telas.
- Selecciona en la máquina la costura recta común, con un largo de 2.5. (En la foto sería la puntada número 2).
- Realiza una costura recta sobre la primera línea trazada, intentado que la costura quede por completo en la línea.
- Una vez dominado este ejercicio pasa al siguiente.
- En la próxima línea recta agrega el atraque. En tu máquina vas a tener una opción de REVERSA o atraque que se usa SOLO EN COSTURA RECTA, para que esta no se descosa. Entonces, la costura se inicia sobre la línea trazada, se realizan 3 o 4 puntadas, detenemos la costura y usando la palana de reversa vamos hacia atrás sobre estas mismas primeras puntadas. Detenemos la confección en reversa y vamos hacia adelante hasta el final de la línea en donde repetimos la reversa. Una vez dominada esta técnica pasamos al siguiente ejercicio.
- En la siguiente línea recta vamos a practicar el giro, entonces, iniciamos la costura con atraque y al llegar al final dejamos la aguja completamente hincada en la tela, levantamos el prensatela y giramos a 90 grados para hacer una costura de 3 o 4 puntadas en forma perpendicular, volvemos a girar para hacer ahora una costura paralela, así practicamos todos los giros que entren en la tela.
- El siguiente ejercicio es sobre un círculo u ovalo que dibujaremos previamente en la tela. Vamos a seguir el dibujo girando con la técnica anterior.
- Ahora vamos a usar el zigzag (en la foto corresponde con el dibujo 3, configurando el ancho en 5 y el largo en 1.5. Vamos a usar esta puntada sobre el borde de la tela para evitar el deshilado, entonces posicionamos el medio del prensatela a 2 o 3 milímetros



del corte de la tela, de manera tal que la aguja hingue una vez en la tela y otra vez afuera de la tela. Así envuelve la tela para que no deshile más. Esta técnica de confección se llama SURFILADO.

