



Cofinanciado por
la Unión Europea

ReFashionized

CUADERNO DE HISTORIA
DE LA MODA

HOJA DE ACTIVIDADES UNIDAD 10
por CATWALK



Jugend- & Kulturprojekt e.V.

KAINOTOMIA
κέντρο διά βίου μάθησης



Catwalk
Εργαστήριο Τίποτα Πολιτισμικό

LOTTOZERO

CELLOCK
POWER OF INNOVATION AND TECHNOLOGY



UNIVERSITAT
POLITÉCNICA
DE VALÈNCIA

ACTIVIDAD 1: Línea temporal humana


Título de la Unidad	Unidad 10 Años 2000 y 2010 - Bloggers de Moda y Tendencias Vintage
Número de la Actividad	1
Título de la Actividad	Línea temporal humana
Método de la Actividad	Rompehielos
Imágenes Relevantes	 <p>Fuente: Freepik</p>
Materiales	<ul style="list-style-type: none">• Lista de acontecimientos de moda, tendencias o momentos culturales significativos de la década 2000-2010• Palabras clave
Objetivo de esta Actividad	El ejercicio ayuda a los participantes a comprender la secuencia de los principales acontecimientos, tendencias o momentos culturales de la moda de la década 2000-2010. Al colocarse físicamente para reflejar una línea de tiempo, los participantes pueden visualizar la escala temporal de la historia de la moda a lo largo de dos décadas. Además, al encontrar una forma de comunicarse en silencio, esto mejora la creación de equipos y fomenta una conexión más profunda para romper las barreras iniciales.

Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Los participantes serán capaces de ordenar los acontecimientos y tendencias más importantes del periodo 2000-2010. • Gracias a su participación activa en la línea del tiempo, podrán rememorar y ordenar más fácilmente los acontecimientos históricos en el orden cronológico correcto. • Los participantes colaborarán eficazmente con sus compañeros y practicarán habilidades de comunicación claras. • Desarrollarán su creatividad creando una línea del tiempo visualmente atractiva y única.
Duración de la Actividad (en minutos)	15 minutos
Preparación	<p>Prepare una lista de acontecimientos, tendencias o momentos culturales significativos de la moda (por ejemplo, el desfile VOSS de Alexander McQueen en 2000, Twitter y los blogueros de moda en 2006, la influencia de Lady Gaga en 2009, el auge de Instagram en 2012, el auge de la moda sostenible en 2018, la estética oversize de Billie Eilish en 2019, etc.) de la era 2000-2010. A cada participante se le asignará uno de estos eventos sin fecha específica. Algunos ejemplos de acontecimientos podrían ser el lanzamiento del iPhone, el auge de los influencers en las redes sociales, la aparición de las marcas de moda rápida, el debut de colecciones de moda icónicas, las polémicas de moda entre famosos, etc.</p>
Implementación	<p>Distribuye las tarjetas de sucesos al azar a cada participante, asegurándote de que nadie reciba el mismo suceso.</p> <p>Explique las reglas del juego: Los participantes deben colocarse en silencio en orden cronológico según los acontecimientos que se les hayan asignado. Pueden utilizar gestos, movimientos o posiciones dentro de la sala para indicar su ubicación en la línea de tiempo.</p> <p>Los participantes deben observar las posiciones y movimientos de los demás para saber dónde pueden encajar en la línea de tiempo.</p>

	<p>Pueden ajustar sus posiciones en consecuencia para crear una secuencia cronológica cohesionada.</p> <p>Dé a los participantes un tiempo determinado para que se organicen en silencio. Puede supervisar la actividad y darles pistas sutiles o recordatorios si es necesario.</p> <p>Una vez transcurrido el tiempo asignado, haz una pausa en la actividad y pide a los participantes que se congelen en sus posiciones.</p> <p>Repase la línea de tiempo en grupo, empezando por un extremo y avanzando hacia el otro. Los participantes pueden observar en silencio la disposición y tomar notas mentales de la secuencia de los acontecimientos.</p> <p>Después de revisar la línea de tiempo, discute en grupo las discrepancias o puntos de interés que hayan surgido durante la actividad. Los participantes pueden compartir sus observaciones e ideas sobre el orden cronológico de los acontecimientos.</p>
--	--

ACTIVIDAD 4: Generación Z - Actividad 1 y 2


Título de la Unidad	Unidad 10 Años 2000 y 2010 - Bloggers de Moda y Tendencias Vintage
Número de la Actividad	4
Título de la Actividad	Generación Z - Actividad 1 y 2
Método de la Actividad	Gamificación, debate, reflexión, cuestionario

Imágenes Relevantes	 <p>Fuente: Freepik</p>
Materiales	papel y rotuladores/bolígrafos (si son necesarios)
Objetivo de esta Actividad	<p>El objetivo de esta actividad es explorar la influencia de la tecnología y los medios de comunicación, concretamente las plataformas en línea y las series de televisión/películas, en las tendencias de la moda, con especial atención a la Generación Z. Los participantes entablarán un debate reflexivo sobre cómo la tecnología y los medios de comunicación han moldeado y transformado la moda en las décadas de 2000 y 2010.</p>
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprender las relaciones e influencias entre los medios de comunicación y la moda. ● Reflexionar sobre el significado cultural y la influencia de las tendencias de la moda retratadas en los medios de comunicación y las plataformas en línea. ● Analizar críticamente el impacto de los medios de comunicación y la tecnología en la creación de interdependencias globales y sociales.
Duración de la Actividad (en minutos)	50 minutos

Preparación	<p>Prepara una lista de redes sociales/plataformas fundadas en las décadas de 2000 y 2010, así como de películas/series de televisión.</p> <p>Asegúrate de que los participantes tienen acceso a las preguntas y de que son claras.</p>
Implementación	<p>Comienza presentando el juego y explicando que se divide en dos partes.</p> <p>Divida a los participantes en pequeños grupos</p> <p>→ Consejo: Para facilitar la realización de esta actividad, sería beneficioso preparar de antemano una lista de temas preasignados para cada grupo. Esto ayudará a agilizar el proceso y garantizará que cada grupo tenga un enfoque claro desde el principio.</p> <p>Anime a los participantes a reflexionar sobre el significado cultural y la influencia de las tendencias de moda identificadas, así como sobre el papel de la tecnología y los medios de comunicación en la configuración de estas tendencias. Concluya la sesión resumiendo las principales conclusiones.</p>

ACTIVIDAD 6: La moda avanza: La transición de la Fast Fashion a la Sostenibilidad


Título de la Unidad	<p>Unidad 10</p> <p>Años 2000 y 2010 - Bloggers de Moda y Tendencias Vintage</p>
Número de la Actividad	6
Título de la Actividad	La moda avanza: La transición de la Fast Fashion a la Sostenibilidad
Método de la Actividad	Reflexión, discusión, investigación, debate

<p>Imágenes Relevantes</p>	 <p>Fuente: Freepik</p>
<p>Materiales</p>	<p>Teléfonos inteligentes/tabletas, proyector, recursos en línea, artículos de revistas, revistas, pizarra/rotafolios, rotuladores (si procede)</p>
<p>Objetivo de esta Actividad</p>	<p>Esta actividad pretende educar a los participantes sobre la transición de la Fast Fashion a la sostenibilidad en la industria de la moda. A través de esta actividad, el formador animará a los participantes a convertirse en agentes del cambio para promover la sostenibilidad tanto en sus vidas personales como en sus comunidades. .</p>
<p>Resultados de Aprendizaje de esta Actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Motivar a los participantes para que asuman la responsabilidad de sus hábitos de consumo de moda y aboguen por un cambio positivo en el sector. ● Dotar a los participantes de información práctica y recursos sobre prácticas de moda sostenible, como el abastecimiento ético, los materiales ecológicos y el consumo responsable. ● Animar a los participantes a evaluar críticamente sus propias elecciones de moda y a considerar las

	implicaciones más amplias de sus decisiones de compra.
Duración de la Actividad (en minutos)	40 minutos
Preparación	<p>Investigue sobre los pros y los contras de la Fast Fashion y las prácticas de moda sostenible, los estudios de casos relevantes y las tendencias actuales del sector. Reúne recursos como artículos, informes, vídeos e infografías para apoyar la presentación de los participantes. Asegura espacio suficiente en el lugar de reunión para que los participantes puedan hacer sus presentaciones. Prepare y prevea posibles preguntas para el debate y esté listo para las respuestas basadas en sus investigaciones y conocimientos.</p> <p>Asegúrate de preparar rotafolios y rotuladores si es necesario.</p> <p>Establece las directrices y el tiempo necesarios para que la actividad se desarrolle sin problemas.</p>
Implementación	<p>Divida al grupo en parejas. Explica que una pareja investigará la Fast Fashion, sus características y su impacto en el medio ambiente y la sociedad, mientras que la segunda pareja explorará las prácticas sostenibles en la industria de la moda, incluyendo el abastecimiento ético, el trabajo justo, los materiales ecológicos, así como estudios de casos de marcas de moda o diseñadores que dan prioridad a la sostenibilidad.</p> <p>→ Consejo: Proporcione de antemano una lista de recursos en línea que los participantes puedan utilizar para recabar información.</p> <p>Una vez finalizado el tiempo establecido, reúnanse de nuevo en grupo y compartan/presenten sus conclusiones. Elige a un participante de cada pareja para que presente el resumen de sus conclusiones al resto del grupo. Fomenta las preguntas y los debates entre los miembros del grupo e identifica las formas en que los participantes pueden apoyar las opciones de moda sostenible en su vida cotidiana.</p>

	Para cerrar el debate en el tiempo previsto, reflexiona sobre los resultados del aprendizaje y lo que han sacado de la actividad.
--	---


ACTIVIDAD 8: Bingo Fashion

Título de la Unidad	Unidad 10 Años 2000 y 2010 - Bloggers de Moda y Tendencias Vintage
Número de la Actividad	8
Título de la Actividad	Bingo Fashion
Método de la Actividad	Gamificación, debate
Imágenes Relevantes	 <p>Fuente: PPT</p>
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> hojas con tablas de 3x3, bolígrafos

Objetivo de esta Actividad	Esta actividad pretende rememorar y celebrar las tendencias y artículos de moda icónicos de los años 2000-2010, así como fomentar un debate entre los participantes.
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Animar a los participantes a identificar y analizar las principales tendencias, estilos e influencias de la moda que destacaron en aquella época. • Fomentar el pensamiento crítico animando a los participantes a analizar y evaluar las tendencias de la moda en función de tendencias y valores culturales más amplios. • Crear una experiencia atractiva e interactiva para los participantes que les ayude a desarrollar sus habilidades comunicativas.
Duración de la Actividad (en minutos)	30 minutos
Preparación	<p>Piense en las categorías que propone e intente anticiparse a las posibles palabras clave que puedan indicar los participantes.</p> <p>Establezca unas directrices y un tiempo para que la actividad se desarrolle sin problemas.</p> <p>Ejemplos de categorías para incluir en el Bingo podrían ser series de televisión/películas; datos sobre moda sostenible; datos sobre Fast Fashion; iconos de la moda; eventos; tendencias sociales; tecnología; marcas y relevancia.</p>
Implementación	Comience presentando la actividad y explicando su propósito, que es revisar las tendencias de moda icónicas de los años 2000-2010. Pida a los participantes que se dividan en parejas. Entregue a cada pareja una hoja de papel con una tabla de 3x3 y pídeles que la rellenen con 9 palabras clave que elegirían para representar la moda entre 2000 y 2010. Una vez que los participantes hayan elegido sus palabras clave, empieza a leer en voz alta algunas de las categorías, por ejemplo, artículos de moda populares, iconos de la moda, hechos históricos, marcas, estilos o

	subculturas, peinados, tecnología, series de televisión, inventos, películas, etc. Gana el grupo que marque más categorías.
--	---

ACTIVIDAD 9: Garabato 2-2-2-2

Título de la Unidad	Unidad 10 Años 2000 y 2010 - Bloggers de Moda y Tendencias Vintage
Número de la Actividad	9
Título de la Actividad	Garabato 2-2-2-2
Método de la Actividad	Discusión, Debate
Imágenes Relevantes	 <p>Fuente: Canva</p>
Materiales	Hojas de papel, bolígrafos

Objetivo de esta Actividad	El principal objetivo del debate de despedida es consolidar los conocimientos y habilidades adquiridos durante el workshop. La actividad pretende ser una oportunidad para que los participantes reflexionen sobre lo que han aprendido y cómo pueden poner en práctica estos conocimientos. También tendrán la oportunidad de formular preguntas y plantear inquietudes, así como de intercambiar ideas y perspectivas con otros participantes.
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> ● Repasando los conceptos clave y debatiendo su aplicación, los participantes pueden afianzar su comprensión y su capacidad para aplicar lo aprendido. ● Analizar conceptos, plantear preguntas y considerar diferentes perspectivas anima a los participantes a pensar de forma crítica sobre el material. ● Participar en debates permite a los alumnos practicar una comunicación clara y concisa, así como detectar lagunas de conocimiento.
Duración de la Actividad (en minutos)	15 minutos
Preparación	<p>Cree un ambiente agradable y seguro en el que los participantes se sientan libres para expresar sus opiniones. Fomente la participación activa de todos los participantes.</p> <p>Céntrese en los temas clave debatidos en el workshop. Prepare y prevea posibles preguntas para el debate y esté preparado para las respuestas basadas en sus investigaciones y conocimientos.</p> <p>Establezca las directrices y el tiempo para el buen desarrollo de la actividad.</p>
Implementación	Pida a los participantes que doblen un trozo de papel por la mitad horizontalmente, luego lo abran y lo doblen por la mitad verticalmente, dejando cuatro cuadrados del mismo tamaño. Elige cuatro conceptos o hechos clave (por ejemplo, Fast Fashion, moda sostenible, moda inclusiva, casualización del lujo, fenómeno de las redes sociales,

	<p>gen-z, moda de los 2000, etc.) que quieras que los participantes se lleven del workshop. Indica a los participantes el primer concepto y dales dos minutos para que dibujen o escriban simbólicamente utilizando palabras clave en un recuadro sobre este hecho o tema. Transcurridos dos minutos, comuníqueles el siguiente concepto y dales dos minutos para que garabateen sobre ese tema. Repita la operación hasta que se hayan llenado las cuatro casillas o hayan transcurrido los cuatro intervalos de dos minutos.</p> <p>Una vez finalizado el plazo, reúnanse de nuevo en grupo y compartan sus conclusiones. Para cerrar el debate, resume las principales conclusiones y reflexione sobre los resultados del aprendizaje y lo que han sacado de la actividad.</p>
--	---

Socios:

[Jugend- & Kulturprojekt e.V.](#) (Alemania) – Coordinador

[Kainotomia & SIA EE](#) (Grecia)

[Catwalk Project](#) (Grecia)

[Lottozero Società Cooperative Sociale](#) (Italia)

[Cellock LTD](#) (Chipre)

[Politecnica de Valencia](#) (España)



© 2023. Esta obra está sujeta a una licencia [CC NC SA 4.0 Licencia](#).



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Número de Referencia del Proyecto: 2022-2-DE04-KA220-YOU-000101981