



CUADERNO DE HISTORIA DE LA MODA

HOJA DE ACTIVIDADES UNIDAD 2
por LOTTOZERO



Cofinanciado por
la Unión Europea



Jugend- & Kulturprojekt e.V.

KAINOTOMIA
Keskus üld ja uue määramine



Catwalk
Organizacija iz oblasti kulture

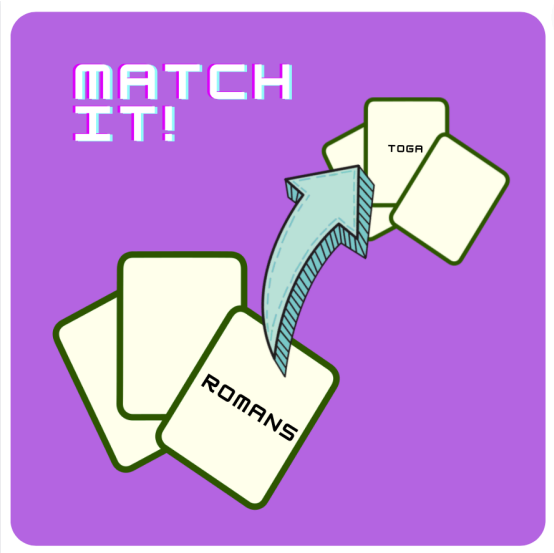
LOTTOZERO

CELLOCK
POWER OF INNOVATION AND TECHNOLOGY



UNIVERSITAT
POLITÉCNICA
DE VALÈNCIA

ACTIVIDAD 2: ¡Combínalo!


Título de la Unidad	Unidad 2 Vestidos con Piel de Animal: Cómo empezó la Historia de la Moda
Número de la Actividad	2
Título de la Actividad	¡Combínalo!
Método de la Actividad	Rompehielos
Imágenes Relevantes	 <p>Fuente: Lottozero, Canva</p>
Materiales	Tarjetas Post-it o de papel en blanco, bolígrafos o lápices, una mesa o superficie para exponer las tarjetas.
Objetivo de esta Actividad	Esta actividad sirve de introducción al tema que se profundizará en las distintas actividades y fases del workshop. Los participantes adquirirán una comprensión inicial del marco temporal y se familiarizarán con hechos y términos clave de la moda.
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizarse con los términos clave relacionados con la Unidad; • Interactuar con otros participantes para crear una experiencia de co-aprendizaje;

	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el pensamiento crítico mediante la asociación de palabras clave con acontecimientos y hechos; • Potenciar la creatividad a través del método de gamificación.
Duración de la Actividad (en minutos)	15-20 minutos
Preparación	<p>1. Prepara de antemano los Post-it o tarjetas con las palabras relacionadas con las épocas/poblaciones y las que contienen datos sobre la moda.</p> <p>Asegúrate de que los datos sobre moda que elijas sean fáciles de adivinar y se ajusten a los conocimientos de los participantes. Puedes inspirarte en los ejemplos proporcionados.</p> <p>Marcos temporales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prehistoria • Mesolítico • Neolítico • Egipcios • Griegos • Romanos • Edad Media • Renacimiento <p>Datos sobre moda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vestidos hechos con plantas / primeros accesorios y joyas / primeras prendas de cuero y piel (Paleolítico) • primeros hilos tejidos (Mesolítico) • primeros objetos tejidos (Neolítico) • primeras muestras de tejidos / cosméticos / vestido sencillo de lino (egipcios) • vestido drapeado / chitón (griegos) • toga / estola / ropa de temporada (romanos) • leyes suntuarias (Edad Media)

	<p>2. Give one card with the words related to the timeframes to the participants (if the participants are more than the number of cards, they can work in pairs or groups)</p> <p>3. Muestra sobre la mesa las tarjetas de «datos sobre la moda». Las tarjetas se basan en los conceptos explicados en la Unidad, que se profundizarán en el workshop.</p>
Implementación	<p>Cada participante tendrá en la mano una tarjeta relacionada con un periodo de tiempo o población.</p> <p>Por turnos, los participantes elegirán una carta de la mesa que crean que está asociada con el periodo mencionado en la carta que tienen en la mano. Se pueden asociar varios acontecimientos a cada periodo histórico.</p> <p>El ganador será el participante que haya acertado el mayor número de combinaciones correctas.</p>

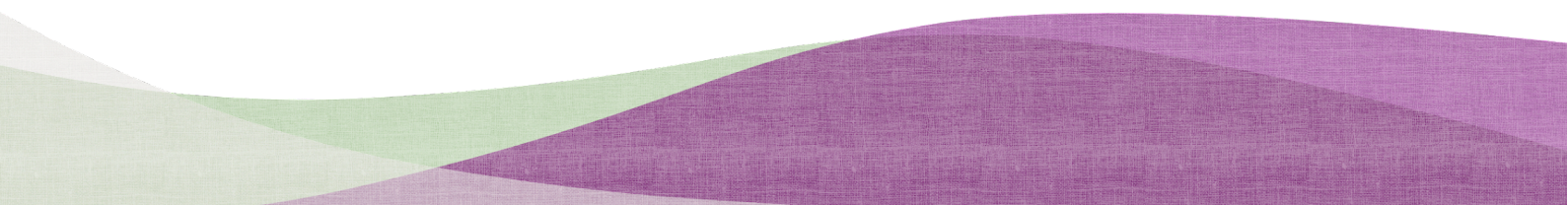
ACTIVITY 4: Prehistory's Double Timeline: Innovations and Fashion


Título de la Unidad	Unidad 2 Vestidos con Piel de Animal: Cómo empezó la Historia de la Moda
Número de la Actividad	4
Título de la Actividad	La doble cronología de la Prehistoria: Innovaciones y moda
Método de la Actividad	Debate, gamificación

<p>Imágenes Relevantes</p>	 <p>Fuente: PowerPoint</p>
<p>Materiales</p>	<p>Rotuladores/lápices, rotafolio o papel, ordenador portátil, conexión a Internet</p>
<p>Objetivo de esta Actividad</p>	<p>Se animará a los participantes a que contribuyan investigando y compartiendo sus conocimientos de historia y participando en debates para explorar las conexiones entre los acontecimientos históricos y las tendencias de la moda en la Prehistoria. Al mismo tiempo, explorarán los acontecimientos más relevantes dentro de la historia de la moda. Mediante la creación de una doble línea de tiempo, asociarán estos acontecimientos comprendiendo las conexiones entre los aspectos PESTEL y la moda.</p>
<p>Resultados de Aprendizaje de esta Actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los participantes comprenderán el contexto histórico, los cambios sociales y las tendencias de la moda. • Los participantes aprenderán a identificar y analizar la evolución de la moda teniendo en cuenta múltiples factores y sus influencias recíprocas • A través de debates en grupo, los participantes mejorarán su capacidad de comunicación y de trabajo en equipo para analizar los acontecimientos y presentar sus ideas con eficacia. • Los participantes analizarán críticamente y seleccionarán acontecimientos para incluirlos en la línea del tiempo en función de su importancia en la evolución de la industria de la moda.

Duración de la Actividad (en minutos)	30 minutos
Preparación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Divide a los participantes en 2 grupos: uno investigará los acontecimientos más importantes de la Prehistoria, mientras que el otro se centrará en los avances más significativos de la moda en la Prehistoria. 2. Asegúrate de que cada grupo dispone de un ordenador portátil con conexión a Internet, papel y bolígrafo para tomar notas de su investigación. 3. Explica el propósito de la actividad. 4. Indica la duración y establece un cronómetro.
Implementación	<p>Se invita a los participantes a colaborar y debatir sobre los acontecimientos que dieron forma a la Prehistoria. El primer grupo presentará una serie de hechos/eventos relevantes según el análisis PESTEL (por ejemplo: el fin del nomadismo, etc.) junto con sus respectivos años o periodos. El segundo grupo se centrará en los acontecimientos significativos que se produjeron en la moda durante la prehistoria.</p> <p>Una vez finalizado el tiempo asignado, juntos deben elaborar una línea del tiempo basándose en las sugerencias de ambos grupos. La parte superior de la línea del tiempo estará dedicada a los acontecimientos relevantes que configuraron la prehistoria, mientras que en la parte inferior figurarán los relacionados con la moda.</p> <p>Una vez terminada la línea del tiempo, se debe entablar un debate con los participantes de ambos grupos sobre las conexiones entre las dos partes.</p>

ACTIVIDAD 6: Egipcios, romanos, griegos: diseña tu propio traje basándote en las diferencias sociales



Título de la Unidad	Unidad 2 Vestidos con Piel de Animal: Cómo empezó la Historia de la Moda
Número de la Actividad	6
Título de la Actividad	Egipcios, romanos, griegos: diseña tu propio traje basándote en las diferencias sociales
Método de la Actividad	Investigar, reflexionar, dibujar, debatir
Imágenes Relevantes	 <p>Fuente: unsplash</p>
Materiales	<p>Ordenador portátil/conexión a Internet</p> <p>Libros de moda e historia relacionados con la época</p> <p>Papeles o cuaderno</p> <p>Lápices, rotuladores o cualquier otra cosa para dibujar</p>
	Examinar y comparar las diferencias sociales reflejadas en la moda entre tres civilizaciones antiguas -egipcia, romana y griega-, crear un dibujo de moda basado en estos

Objetivo de esta Actividad	conocimientos y reflexionar sobre cómo estas dinámicas pueden seguir presentes en las sociedades modernas.
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • profundizar los conocimientos de los participantes sobre la moda de romanos, egipcios y griegos; • comprender las diferencias sociales y el papel de la moda en las sociedades antiguas; • mejorar la comprensión de los participantes de las relaciones entre las diferencias sociales y las tendencias de la moda; • poner a prueba y reforzar estos conocimientos mediante la expresión creativa; • potenciar las habilidades de comunicación y oratoria mediante la presentación de sus trabajos.
Duración de la Actividad (en minutos)	30-40 minutos
Preparación	<p>Comienza la actividad con una breve descripción de la moda y las diferencias sociales en la Antigüedad: presenta brevemente las civilizaciones egipcia, romana y griega, junto con sus estructuras sociales básicas. (puedes encontrar los contenidos en la Unidad 2).</p> <p>Divide la clase en tres grupos, asignando a cada grupo una de las civilizaciones: Egipcia, Romana y Griega, recogiendo imágenes y hallazgos arqueológicos representativos de la moda egipcia, romana y griega.</p>
Implementación	<p>Cada grupo explorará la moda de la civilización asignada, analizando prendas de vestir, joyas, peinados y otros accesorios.</p> <p>Los alumnos debatirán y anotarán las características más destacadas de la moda y su posible significado social.</p>

	<p>Cada grupo creará una ilustración o dibujo que represente a un miembro típico de la sociedad de una de las civilizaciones examinadas, centrándose en su indumentaria y accesorios.</p> <p>Cada alumno o grupo presentará brevemente su creación a la clase, explicando las elecciones que han hecho y su significado social.</p> <p>La clase debatirá las similitudes y diferencias entre las civilizaciones, así como el modo en que la moda refleja la posición social dentro de cada cultura.</p> <p>Concluya la clase con un debate sobre las lecciones aprendidas acerca de las diferencias sociales y el papel de la moda en las sociedades antiguas. Se animará a los alumnos a reflexionar sobre cómo estas dinámicas pueden seguir presentes en las sociedades modernas.</p>
--	--

ACTIVIDAD 8: La moda en la Corte del Rey Sol: creación de un tablero de tendencias

Título de la Unidad	Unidad 2 Vestidos con Piel de Animal: Cómo empezó la Historia de la Moda
Número de la Actividad	8
Título de la Actividad	La moda en la Corte del Rey Sol: creación de un tablero de tendencias
Método de la Actividad	Investigación, trabajo en equipo, debate en grupo, expresión creativa

Imágenes Relevantes



Fuente: [Museum of the History of France, Public domain, via Wikimedia Commons](#)

Materiales

Ordenador portátil, conexión a Internet, cinta adhesiva o pegamento, impresora, cartulina grande, libros de historia.

Objetivo de esta
Actividad

La actividad implica a los participantes en la exploración de la moda durante el Renacimiento francés y la creación de un libro de tendencias inspirado en el Rey Sol y en las normas y tendencias de la moda que se desarrollaron gracias a él.

Esta actividad profundizará la comprensión de los participantes sobre la moda del Renacimiento y el papel desempeñado por los factores políticos en la configuración de la industria de la moda.

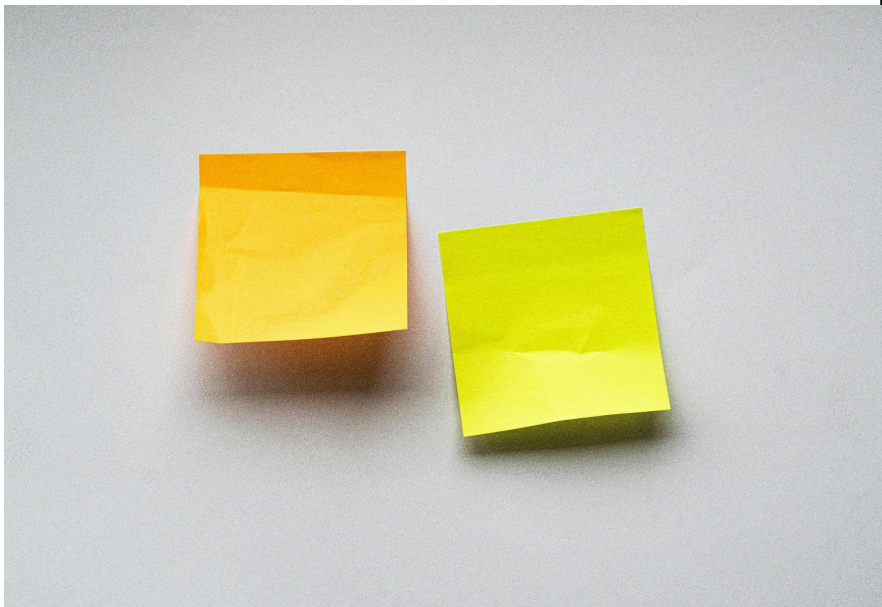
El trabajo en equipo y la colaboración serán la base de la actividad.

Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Los participantes adquirirán conocimientos sobre diversos aspectos de la moda renacentista de la época del Rey Sol, incluido su contexto histórico y sus innovaciones. • Los participantes potenciarán su creatividad y habilidades a través de collages con las tendencias más relevantes de la época. • Los participantes profundizarán en el conocimiento de la influencia de factores externos y, en particular, políticos, en la moda.
Duración de la Actividad (en minutos)	45 minutos
Preparación	<p>Proporcionar a los alumnos recursos (libros, imágenes, artículos en línea) sobre la moda y los estilos del Renacimiento francés.</p> <p>Presente brevemente el concepto de libro de tendencias y explique cómo se componen, mostrando algunas imágenes relevantes.</p>
Implementación	<p>Divida la clase en grupos y asigne a cada grupo un aspecto específico de la moda de la época, como vestidos de corte, peinados, joyas, corbatas, colores, etc.</p> <p>Los alumnos examinarán las fuentes proporcionadas y debatirán las características más destacadas de cada aspecto de la moda.</p> <p>Cada grupo trabajará en equipo para crear una sección del libro de tendencias, que incluirá las tendencias de la moda del Renacimiento francés inspiradas en el Rey Sol.</p>

	<p>Los alumnos buscarán imágenes relevantes y utilizarán papel y materiales artísticos para crear collages sobre la tendencia elegida (por ejemplo: peinados).</p> <p>Los alumnos con conocimientos digitales también pueden utilizar ordenadores y programas gráficos para crear páginas digitales del libro de tendencias.</p> <p>Al final, cada grupo presentará su tablero de tendencias a la clase, explicando sus elecciones de moda y todos juntos podrán componer el libro de tendencias completo.</p> <p>Concluya la actividad animando a los alumnos a reflexionar sobre lo que han aprendido sobre las tendencias de moda del Renacimiento francés y el proceso de interpretarlas para crear un libro de tendencias contemporáneo.</p> <p>Organiza una sesión de reflexión, invitando a los participantes a compartir sus ideas, retos y lecciones aprendidas de la actividad.</p> <p>Discuta brevemente cómo las influencias políticas siguen moldeando la moda y el estilo en la sociedad moderna.</p>
--	---

ACTIVITY 10: Tablón de comentarios

Título de la Unidad	Unidad 2 Vestidos con Piel de Animal: Cómo empezó la Historia de la Moda
Número de la Actividad	10
Título de la Actividad	Tablón de comentarios
Método de la Actividad	Feedback

Imágenes Relevantes	 <p>Fuente: Unsplash</p>
Materiales	Cartulina grande, post-it, bolígrafo o rotulador
Objetivo de esta Actividad	El tablón de retroalimentación es una actividad de reflexión que permitirá a los facilitadores recoger la opinión de los participantes e identificar áreas de mejora o nuevas dudas que no se hayan resuelto.
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • mejorar la capacidad de observación • potenciar el pensamiento crítico y la autorreflexión; • reflexionar sobre las lecciones aprendidas.
Duración de la Actividad (en minutos)	10 minutos
Preparación	1. Prepara la pizarra compartida dividiéndola en cinco secciones etiquetadas como «Dudas», «Profundización»,

	<p>«Actividades más atractivas», «Actividades menos atractivas» y «Sugerencias».</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Proporciona a cada participante notas adhesivas y rotuladores. 3. Explica la actividad y sus objetivos. Invita a los participantes a expresar sus comentarios con sinceridad y crítica constructiva. 4. Explica las cinco categorías de retroalimentación: Dudas, Profundización, Actividades interesantes, Actividades menos interesantes y Sugerencias.
Implementación	<p>Anima a los participantes a reflexionar sobre su experiencia de aprendizaje y a anotar sus ideas en notas adhesivas. Puedes dar ejemplos de cada categoría para guiar a los participantes en la formulación de sus comentarios.</p> <p>Una vez que todos los participantes hayan escrito sus comentarios, invítales a pegar sus notas en las secciones correspondientes de la pizarra compartida.</p> <p>Resume las opiniones recogidas en cada categoría y facilita un debate en torno a ellas, animando a los participantes a desarrollar sus puntos si es necesario.</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