



Cofinanciado por
la Unión Europea



ReFashionized

Fashion Evolution towards Sustainability

PLAN DEL WORKSHOP UNIDAD 2

Por LOTTOZERO



Jugend- & Kulturprojekt e.V.

KAINOTOMIA
κέντρο διά βίου μάθησης



Catwalk
Εργαστήριο Σχολής Πολιτισμού

LOTTOZERO

CELLOCK®
POWER OF INNOVATION AND TECHNOLOGY



UNIVERSITAT
POLITÉCNICA
DE VALÈNCIA



RINCÓN DEL FORMADOR

CUADERNO DE HISTORIA DE LA MODA

UNIDAD 2

Vestidos con Piel de Animal: Cómo empezó la Historia de la Moda

PLAN DEL WORKSHOP

DESARROLLADO POR LOTTOZERO

CUADERNO DE HISTORIA DE LA MODA

UNIDAD 2: Vestidos con Piel de Animal: Cómo empezó la Historia de la Moda

– PLAN DEL WORKSHOP

Tabla de Contenidos

1. Instrucciones Generales	4
2. Plan del Workshop	4
Introducción	4
Objetivos del Workshop	5
Preparación	5
Métodos	6
Actividad Rompehielo	7
Plan del Workshop	8
Evaluación	10
Notas para el Formador	10
Marco Teórico	11
❖ Introducción	11
❖ La vestimenta del hombre prehistórico (introducción)	11
❖ El nacimiento de la civilización en Mesopotamia (introducción)	12
❖ Conclusión	13
Notas Adicionales	14
Fuentes externas	15

1. Instrucciones Generales

Este exhaustivo Plan del Workshop proporcionará un marco estructurado para la realización de workshops que profundicen en la relación dinámica entre la moda y los acontecimientos/cambios fundamentales a lo largo de la historia.

Siguiendo este plan, los educadores juveniles obtendrán una visión general de una posible estructura a seguir en la realización de un workshop que combine y explore las conexiones entre la historia de la moda y el marco PESTEL. Su objetivo es dotar a los educadores juveniles de las herramientas y los recursos necesarios para facilitar actividades que inviten a la reflexión y workshops interactivos centrados en el impacto de la moda en la sociedad.

Por otra parte, se pueden encontrar más detalles sobre las actividades previstas y mencionadas en el Plan del Workshop en [Hoja de Actividades Unidad 2](#)

2. Plan del Workshop

Código de Referencia de la Unidad	Cuaderno de Historia de la Moda: Unidad 2
-----------------------------------	--

Título	Vestidos de Piel de Animal: Cómo empezó la Historia de la Moda
Duración del Workshop	Alrededor 3 horas
Grupos Objetivo	Jóvenes de 16 a 25 años

Introducción
De 3 a 5 frases que expliquen los temas principales del siguiente plan del workshop y la unidad a la que se refiere.

Este atractivo workshop pretende explorar la evolución de la moda desde la Prehistoria hasta la Edad Media, examinando sus intersecciones con las influencias políticas, económicas, sociales, tecnológicas, medioambientales y legales, así como destacando las tendencias predominantes de cada época. Los formadores guiarán a los participantes a través de una serie de actividades interactivas, como debates, ejercicios creativos y tareas de colaboración en grupo, fomentando la reflexión sobre el dinámico recorrido de la moda a lo largo de la historia.

Objetivos del Workshop

Identificar las competencias y los objetivos de aprendizaje adquiridos durante el workshop.

Al final del workshop, los participantes:

- ✓ Comprender la influencia de los acontecimientos históricos en la moda utilizando el marco PESTEL.
- ✓ Explorar las diversas influencias que conforman la moda, reflexionando sobre las relaciones entre el pasado y el presente.
- ✓ Fomentar las habilidades de pensamiento crítico mediante la participación en debates y tareas de colaboración en grupo.

Preparación

Describa los pasos previos que debe seguir el formador para prepararse adecuadamente o preparar el lugar para llevar a cabo la actividad.

El Plan del Workshop requiere estar familiarizado con el período histórico, haciendo referencia a sus principales acontecimientos, inventos y tendencias de

la moda. Se invita al formador a evaluar la preparación mediante una lista de control:

- ☐ Recopilar notas y puntos esenciales para cada segmento de la lección.
- ☐ Verifique de antemano el funcionamiento del equipo técnico necesario.
- ☐ Elaborar un conjunto de preguntas para atraer a los participantes durante las explicaciones.
- ☐ Asegúrese de que la presentación PowerPoint esté completa y de que se disponga de recursos/enlaces complementarios.
- ☐ Disponga el espacio adecuadamente para las actividades previstas.
- ☐ Recoger todos los materiales necesarios para la actividad de grupo.
- ☐ Prepare los materiales para la reflexión y la recogida de opiniones.

Métodos

Describa la metodología utilizada para garantizar un enfoque centrado en el aprendiz. Algunos posibles métodos de workshop son la presentación, el debate, la asignación de actividades en equipo, la autorreflexión y la evaluación, la representación de papeles, los estudios de casos, la narración de historias, etc.

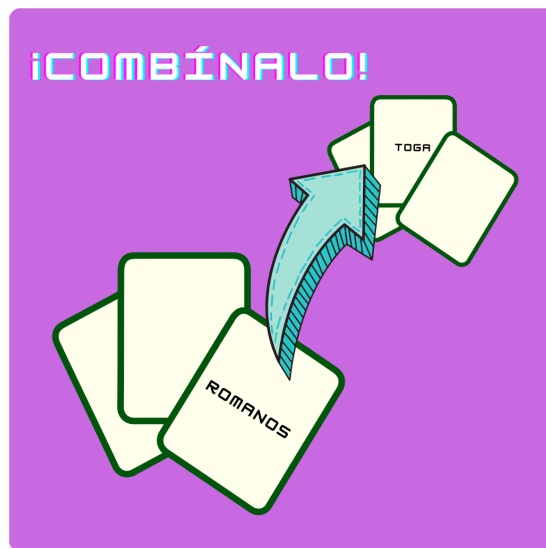
Este módulo implica la integración de contenidos teóricos, obras de arte, presentaciones visuales y participación en grupo. El workshop pretende ofrecer a los participantes una comprensión global del contexto histórico y las tendencias de la moda, facilitando las conexiones entre ambos. Se utilizarán ayudas visuales como presentaciones de PowerPoint, infografías e imágenes para ilustrar y elucidar conceptos clave. Además, se incorporarán actividades de grupo para mejorar la comprensión del tema y fomentar el pensamiento crítico, las habilidades comunicativas y la capacidad de hablar en público.

Actividad Rompehielo

Sugiera 1 rompehielos relacionado con el tema de la unidad para ayudar al formador/trabajador juvenil/educador a crear un ambiente agradable y cómodo para los aprendices/participantes.

¡Combínalo!

A cada participante se le entregará una tarjeta o post-it con un periodo histórico o población mencionada dentro de la Unidad (desde la Prehistoria hasta la Edad Media). Sobre una mesa, habrá otras tarjetas con una serie de hechos relativos a la historia de la moda (tipos de ropa, materiales, técnicas o innovaciones tecnológicas) dentro del periodo de tiempo mencionado. Por turnos, cada participante tendrá que adivinar el hecho de moda correspondiente al periodo referido. Se pueden asociar varios hechos a cada periodo histórico.



Fuente: Lottozero en [Canva](#)

Plan del Workshop

Nº	Nombre de la Actividad (título y breve descripción)	Duración (min)	Método (presentación, debate, juegos de rol, narración de historias, gamificación, creación artística, etc)	Materiales (papel, lápices, pizarras, ordenador portátil, altavoces, sillas, etc)
1	Introducción	10 min	Presentación	//
2	¡Combínalo!	15-20 min	Rompehielo	Tarjetas Post-it o de papel en blanco, bolígrafos o lápices, una mesa para exponer las tarjetas
3	La vestimenta del hombre prehistórico	15 min	Presentación	PowerPoint, ordenador portátil, pantalla y proyector
4	Doble cronología de la Prehistoria: Innovación y moda	30 min	Juego/ Debate/ Actividad de grupo	PowerPoint, ordenador portátil, pantalla y proyector
5	El nacimiento de la civilización en Mesopotamia	10-15 min	Presentación	PowerPoint, ordenador portátil, pantalla y proyector
6	Egipcios, romanos, griegos: diseña tu propio traje basándote en las diferencias sociales	30-40 min	Actividad creativa y reflexiva	PowerPoint, ordenador portátil, pantalla y proyector
7	Edad Media y moda	15 min	Presentación	PowerPoint,

				ordenador portátil, pantalla y proyector
8	La moda en la Corte del Rey Sol: creación de un libro de tendencias	30-40 min	Actividad creativa de investigación	PowerPoint, ordenador portátil, pantalla y proyector
9	Conclusión	10 min	Debate	Pizarra, rotuladores, pegatinas
10	Tablón de comentarios	10 min	Comentarios	Notas adhesivas, lápices o rotuladores, rotafolio

Evaluación

Describa una actividad de evaluación que el formador/trabajador juvenil/educador podría poner en práctica para recabar la opinión de los participantes con el fin de evaluar la eficacia del workshop e identificar áreas de mejora. Puede incluir un cuestionario, un juego, círculos de reflexión, etc.

Prepare una pizarra compartida dividiéndola en cinco secciones etiquetadas como «Dudas», «Profundización», «Actividades más atractivas», «Actividades menos atractivas» y «Sugerencias». Anima a los participantes a reflexionar sobre su experiencia de aprendizaje y a escribir sus ideas en notas adhesivas centrándose en estas categorías. Una vez que todos los participantes hayan escrito sus comentarios, invítelos a pegar sus notas en las secciones correspondientes de la pizarra compartida y, a continuación, discuta brevemente las respuestas en grupo.

Notas para el Formador

Reflexione sobre la eficacia del workshop. Utilice esta sección para tomar notas con vistas a futuros ajustes. A continuación encontrará algunas preguntas inspiradoras que le guiarán en el proceso de autorreflexión.

- ❖ ¿Fueron eficaces las actividades a la hora de fomentar un entorno interactivo y de apoyo para el aprendizaje de los participantes?
- ❖ ¿Hubo una interacción fluida entre los participantes? ¿Fomentaron las tareas una participación equitativa?
- ❖ ¿La integración de las presentaciones y las actividades de grupo mantuvo la coherencia en términos de contenido y comprensión?
- ❖ ¿Se dedicó tiempo suficiente a todas las actividades?

Marco Teórico

Esta sección sirve de introducción a las presentaciones teóricas. Aquí se ofrece un resumen y una visión general de los componentes teóricos integrados en el [plan del workshop](#). Su objetivo es orientar a los educadores y formadores de jóvenes sobre los temas tratados en las actividades que no siguen métodos de educación no formal.

El contenido aquí esbozado se incluye también en la presentación PowerPoint.

❖ Introducción

Bienvenido a nuestro workshop, en el que recorreremos la historia de la moda: desde las primeras civilizaciones hasta el ocaso de la Edad Media, prestando especial atención a los aspectos históricos, políticos, económicos, sociales y culturales.

¿Cómo pretendemos desentrañar y sumergirnos en estas conexiones? Mediante presentaciones, debates y discusiones en grupo. Juntos, desentrañaremos y diseccionaremos los intrincados hilos que unen las influencias externas y la evolución de las tendencias de la moda.

❖ La vestimenta del Hombre Prehistórico (introducción)

Esta parte del workshop presenta las principales características de la indumentaria prehistórica. En ella se explica la evolución de la civilización y se señalan los cambios más significativos de la moda. A través de imágenes y gráficos, la presentación pretende mejorar la comprensión de los participantes y ayudar, incluso a aquellos con conocimientos limitados, a navegar por el complejo panorama de la moda durante este periodo. Los temas se centran en los avances tecnológicos de los periodos Paleolítico, Mesolítico y Neolítico, así como en algunas civilizaciones de la antigua Mesopotamia.

❖ El Nacimiento de la Civilización en Mesopotamia (introducción)

Una vez terminada la prehistoria, pasemos ahora a las primeras grandes civilizaciones que aparecieron en la Tierra: ¡los **mesopotámicos**!

La zona situada entre el valle del Nilo, al oeste, y los ríos Tigris y Éufrates, al este, conocida como «Creciente Fértil», se considera la cuna de la civilización. Esta región limita al norte con las montañas de Armenia e incluye la costa mediterránea hasta Turquía. A pesar de estar rodeada de zonas desérticas, la región es rica en agua, lo que permitió el asentamiento de poblaciones agrícolas.

Hubo dos grandes centros de civilización: Mesopotamia y Egipto. En Mesopotamia se produjeron los primeros avances de la revolución neolítica hacia el año 10.000 a.C. Se considera que inspiró algunas de las primeras civilizaciones del Neolítico. Se considera que inspiró algunos de los avances más significativos de la historia de la humanidad, como la invención de la rueda, la plantación de los primeros cultivos de cereales y el desarrollo de la escritura cursiva, las matemáticas, la astronomía y la agricultura.

Es fascinante observar cómo evolucionó la indumentaria de las distintas civilizaciones. Por ejemplo, los sumerios utilizaban principalmente materiales obtenidos de sus animales, como pieles, cuero y, más tarde, lana. Sin embargo, también estaban familiarizados con el uso de fibras vegetales. En cuanto a la vestimenta propiamente dicha, tenían similitud a una falda hecha de piel de oveja o de borrego con el pelo aún pegado, llamada **kaunakès**. Por el aspecto de las figurillas encontradas, los kaunakès tienen un rasgo parecido a una cola en la espalda, que simboliza el animal que proporcionaba la piel. Se cree que a una fase inicial de uso de pieles sencillas curtidas siguió otra en la que se imitaba el vellón animal mediante el tejido. En cuanto a los accesorios, las mujeres llevaban

elaborados tocados, pelucas, peinados y turbantes, mientras que los guerreros llevaban un casco-tocado con una garganta debajo.

Los trajes asirios eran conocidos por sus vivos colores, riqueza y ornamentación. Llevaban vestidos «kuttonet» o «kamis» para los hombres y «salma» para las mujeres, con intrincados dibujos y diseños y un cinturón de cuentas o joyas, mientras que los vestidos de las mujeres eran más bordados y coloridos, y llevaban sobre ellos un chal o pañuelo llamado «mandil» o «mendil». Tanto hombres como mujeres calzaban sandalias tradicionales de cuero. Pero eso no es todo, también llevaban joyas: collares, pulseras, anillos, pendientes... había para todos los gustos, a menudo de oro, plata o piedras preciosas. La atención al detalle era tal que incluso las barbas de los hombres estaban cuidadosamente cortadas y peinadas con largos y elaborados rizos. Los colores vivos y los intrincados bordados son testimonio de su rico patrimonio cultural.

❖ Conclusión

Prehistoria:

El ser humano siempre ha sido sensible a la belleza y la estética, ya sea a través del arte, la indumentaria o los ornamentos. Desde el Paleolítico hasta el Neolítico, pasando por el auge de las civilizaciones de Mesopotamia, la evolución de la moda demuestra el deseo de autoexpresión y comunicación a través de prendas y accesorios. Civilizaciones como la sumeria o la asiria, con sus ricos tejidos, sus elaborados patrones y su atención al detalle, dan fe de la importancia de expresar la identidad cultural a través de la apariencia.

Egipcios, Griegos, Romanos

Las vestimentas de egipcios, romanos y griegos atestiguan cómo la moda y los adornos no eran sólo una cuestión de estética y vanidad, sino que estaban fuertemente vinculados a cuestiones de estatus social, riqueza y pertenencia cultural. La vestimenta también reflejaba las creencias religiosas y las prácticas rituales, con prendas ceremoniales y adornos específicos para ocasiones especiales y festividades religiosas.

Para los egipcios, el clima cálido y la disponibilidad de recursos naturales como el lino influían mucho en su indumentaria: túnicas ligeras de lino adornadas con joyas y otros adornos. La ropa más elaborada se reservaba a los faraones y a la élite.

En cuanto a los griegos, sus atuendos eran más bien representativos de su sencillez y elegancia. Los hombres vestían el chitón (túnica de lino o lana, doblada y ceñida con un cinturón) y las mujeres el peplos (túnica larga ceñida al cuerpo). En la antigua Roma, donde el estilo de vida era más cosmopolita y las influencias culturales eran diversas, la moda era diferente: los hombres llevaban la toga

(túnica de lana blanca que se ponía sobre la túnica) y las mujeres más bien la stola (túnica larga y ancha que se ponía sobre el vestido inferior).

La Edad Media

En la Edad Media, la sociedad estaba estructurada principalmente por el feudalismo y el sistema señorial. La ropa era un importante marcador del estatus social: los nobles y el clero vestían ropas lujosas, mientras que los campesinos vestían prendas más sencillas. Las leyes suntuarias regulaban la vestimenta para mantener las distinciones sociales. Los textiles, especialmente la lana, desempeñaban un papel esencial en la economía medieval, ya que se comerciaba con ella y se utilizaba para la confección de prendas de vestir. Los gremios supervisaban los procesos de tejido, hilado y teñido de los tejidos, ya que se requería una gran mano de obra. Las tendencias de la moda evolucionaron lentamente, influidas por las costumbres regionales, las creencias religiosas y las rutas comerciales.

La Baja Edad Media fue testigo del comienzo del Renacimiento, que marcó una transición en la moda y un renacimiento cultural. La sociedad medieval experimentó un importante intercambio cultural a través del comercio y las rutas de peregrinación. A pesar de la descentralización política, el intercambio cultural e intelectual floreció durante este periodo.

La Edad Media fue, en contra de lo esperado, una época precursora en cuanto a la creación de nuevos estilos e ideas, que condujeron gradualmente al periodo renacentista.

Renacimiento

El Renacimiento, que abarca desde el siglo XIV hasta el XVII, se caracteriza por la estabilidad política y el crecimiento económico, pasando del feudalismo a las monarquías centralizadas y las ciudades-estado. En este periodo surgió una rica clase mercantil y aumentó la movilidad social, lo que puso en tela de juicio las jerarquías tradicionales.

Los ideales humanistas que promovían el individualismo y el laicismo reconfiguraron las estructuras de poder y las normas sociales. Culturalmente, el Renacimiento marcó un renacimiento de la antigüedad clásica y del humanismo, fomentando la exploración intelectual y la innovación artística. La moda renacentista reflejó los cambios sociales, y la ropa se convirtió en un medio para expresar el estatus social y la individualidad. La producción textil floreció, con avances en la tecnología del tejido. El arte y la literatura desempeñaron un papel importante en la conformación de las tendencias de la moda, representando cánones de belleza idealizados e influyendo en los gustos contemporáneos.

Recursos Externos

Añade cualquier recurso externo que un educador/formador de jóvenes pueda utilizar para mejorar su comprensión del tema y apoyar la realización del workshop.

- Jurgen's checklist for Workshop Organizers,
<https://medium.com/@jurgenappelo/jurgens-checklist-for-workshop-organizers-9e53b658a492>
- Mark, Joshua J., (2023) *Fashion and Dress in Ancient Mesopotamia*, worldhistory.org
<https://www.worldhistory.org/article/2198/fashion--dress-in-ancient-mesopotamia/>
- *Mesopotamia*, Britannica Encyclopedia,
<https://www.britannica.com/topic/dress-clothing/Mesopotamia>
- *Prehistoric Fashion*, National Museum of Archeology Malta, Google Arts and Culture <https://artsandculture.google.com/story/VQXxHsgCkIfzlw>
- *Renaissance*, Fashion History Timeline,
<https://fashionhistory.fitnyc.edu/tag/renaissance/>
- The ultimate fashion industry: Antic Egypt,
https://www.youtube.com/watch?v=1VY7C_Wa6DI
- *The ultimate fashion industry: Mesopotamia*
<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=-aTPB6YnAEA>
- *The ultimate fashion industry: Prehistoric clothing*
<https://www.youtube.com/watch?v=YOmJ54WpUVg>

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