



Cofinanciado por
la Unión Europea

ReFashionized

Fashion Evolution towards Sustainability

CUADERNO DE HISTORIA
DE LA MODA

HOJA DE ACTIVIDADES UNIDAD 3
por KAINOTOMIA



Jugend- & Kulturprojekt e.V.

KAINOTOMIA
κέντρο διά βίου μάθησης



Catwalk
Ανάπτυξη Ισχυρής Πολιτισμικής

LOTTOZERO

CELLOCK
POWER OF INNOVATION AND TECHNOLOGY



UNIVERSITAT
POLITECNICA
DE VALÈNCIA


ACTIVIDAD 2: Mezclador de tendencias de moda

Título de la Unidad	Unidad 3 Cambios en el siglo XVIII
Número de la Actividad	2
Título de la Actividad	Mezclador de tendencias de moda
Método de la Actividad	Rompehielos
Imágenes Relevantes	 <p>Fuente : Freepik</p>
Materiales	Fichas/papel, rotuladores/bolígrafos.
Objetivo de esta Actividad	La actividad Fashion Trend Mixer está diseñada como una sesión rompehielos para jóvenes, sirviendo como una atractiva introducción a las figuras influyentes y los desarrollos del siglo XVIII. Al gamificar la exploración de términos clave relacionados con esta época, los participantes no solo interactúan y colaboran, sino que también se sumergen en una experiencia de co-aprendizaje.
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none">Familiarizarse con términos y conceptos clave relacionados con los cambios y tendencias de la moda del siglo XVIII.

	<ul style="list-style-type: none"> • Promoción de la socialización y el establecimiento de relaciones dentro del grupo, fomentando un sentido de comunidad y aprendizaje mutuo. • Fomento de la creatividad y el pensamiento crítico a medida que los participantes mezclan elementos de la moda y debaten sobre el significado de las revoluciones históricas.
Duración de la Actividad (en minutos)	15-20 minutos
Preparación	<p>1. Escriba los términos de 2 palabras en tarjetas separadas y repártalas entre los participantes. Puedes utilizar las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Spinning jenny Peluca empolvada María Antonieta Estilo rococó Marco de agua Ginebra de algodón Lanzadera volante Movimiento de la Ilustración Revolución industrial Revolución Francesa Túnica volante Rey Luis Máquina de vapor Pantalones a la rodilla Sombreros adornados
Implementación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pida a los participantes que busquen a la persona con la tarjeta correspondiente mientras se mezclan por la sala. 2. Una vez formadas las parejas, los participantes discuten el significado del elemento/revolución de la moda que se les ha asignado. 3. Tras unos minutos, las parejas se presentan y comparten sus conclusiones con el grupo.

	4. A medida que las parejas presenten sus conclusiones, facilite un breve debate entre el grupo para reforzar los conceptos clave y fomentar una mayor exploración del tema.
--	--


ACTIVIDAD 5: Creaciones Rococó

Título de la Unidad	Unidad 3 Cambios en el siglo XVIII
Número de la Actividad	5
Título de la Actividad	Creaciones Rococó
Método de la Actividad	Debate en grupo, Arte
Imágenes Relevantes	 <p>Fuente: Freepik</p>
Materiales	Telas, cintas, encajes, material de manualidades, pegamento, cinta adhesiva, tijeras, conexión a Internet
Objetivo de esta Actividad	Los participantes colaborarán en el diseño de interpretaciones modernas de conjuntos de moda inspirados en Rococó. Esta actividad fomenta el trabajo en

	equipo, la creatividad y la apreciación de las tendencias históricas de la moda en un formato dinámico y atractivo.
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender los elementos clave de la moda rococó y su importancia cultural. • Aplicar el pensamiento creativo para reinterpretar el estilo rococó en la moda moderna. • Colaborar en grupos para desarrollar y presentar diseños de inspiración rococó. • Presentar diseños de forma eficaz, fomentando la confianza y la capacidad de comunicación. • Conocer las influencias históricas en las tendencias de la moda moderna.
Duración de la Actividad (en minutos)	30 minutos
Preparación	<p>Divida a los participantes en pequeños grupos.</p> <p>Proporcione a cada grupo una selección de materiales, como telas de colores, cintas, encajes y material de manualidades.</p> <p>Explique brevemente los elementos clave de la moda rococó, haciendo hincapié en su extravagancia, los materiales nobles y los diseños ornamentados.</p>
Implementación	<p>Cada grupo diseñará un único conjunto de moda inspirado en Rococó. Se animará a los participantes a incorporar elementos como la bata volante, los pliegues Watteau, las alforzas y la mantua para las mujeres, y abrigos con falda hasta la rodilla, camisas de lino con volantes, calzones hasta la rodilla, sombreros adornados, tacones altos y pelucas para los hombres. Animales a incorporar materiales como cintas, encajes o trozos de tela para conseguir un efecto tridimensional. Tras la fase de diseño, cada grupo presenta su pieza de moda al resto de los participantes y explica sus</p>

	elecciones de diseño y cómo reflejan las tendencias de la moda rococó.
--	--

ACTIVIDAD 8: Cuestionario sobre los inventos de la Revolución Industrial


Título de la Unidad	Unidad 3 Cambios en el siglo XVIII
Número de la Actividad	8
Título de la Actividad	Cuestionario sobre los inventos de la Revolución Industrial
Método de la Actividad	Debate en grupo, Gamificación
Imágenes Relevantes	 <p>Fuente: Freepik</p>
Materiales	Conexión a Internet, preguntas digitales, cronómetro, ordenador portátil, pantalla y proyector, rotafolio o pizarra, rotuladores, notas adhesivas
Objetivo de esta Actividad	Mediante esta actividad, los formadores pondrán a prueba y reforzarán los conocimientos presentados en la actividad

	<p>anterior y los participantes adquirirán conocimientos sobre inventos clave de la Revolución Industrial fomentando el interés y la curiosidad. Además, fomenta la colaboración y el trabajo en equipo. Por último, el formato de concurso añade un elemento de diversión y competición, creando una experiencia de aprendizaje agradable para los participantes.</p>
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Profundizar el conocimiento de los participantes sobre los inventos de la Revolución Industrial. • Fomentar el pensamiento crítico, ya que los participantes se enfrentan al reto de analizar la información. • Los participantes apreciarán más el contexto histórico y los avances innovadores que dieron forma a la sociedad moderna • Participar en debates y compartir ideas con los miembros del equipo ayuda a los participantes a mejorar sus habilidades comunicativas
Duración de la Actividad (en minutos)	20 minutos
Preparación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prepara una serie de preguntas relacionadas con los inventos clave de la Revolución Industrial (la Spinning Jenny, la Water Frame, el Flying Shuttle y la Cotton Gin). 2. Dibuja una tabla en el rotafolio o la pizarra con columnas para los nombres de los equipos y los puntos obtenidos para llevar la puntuación de los equipos. <p>Anexo 1 Unidad 3 ofrece ejemplos de preguntas para el «Cuestionario sobre inventos de la Revolución Industrial».</p>
Implementación	<p>Divida a los participantes en pequeños equipos o parejas. Explique el cuestionario, incluido el formato y el sistema de puntuación. Presente las preguntas del concurso a los</p>

	<p>participantes, dejando unos 10 minutos para las respuestas. Anime a los equipos a colaborar y debatir. Por último, anime a los equipos a aportar un dato adicional (dato curioso) sobre la pregunta para compartirlo con todo el grupo. Si lo desean, los participantes pueden investigar las preguntas.</p> <p>Una vez completado el cuestionario, revise las respuestas y explique cada pregunta.</p> <p>Conceda puntos a los equipos en función de la exactitud de sus respuestas (1 punto por cada respuesta correcta, 2 puntos si es el único equipo que adivina correctamente).</p> <p>Declare al equipo ganador y reconozca su logro.</p> <p>Concluya la actividad destacando la importancia de los inventos y su impacto en la sociedad.</p>
--	---

ACTIVIDAD 10: Tarjetas de opinión sobre la moda

Título de la Unidad	Unidad 3 Cambios en el siglo XVIII
Número de la Actividad	11
Título de la Actividad	Tarjetas de opinión sobre la moda
Método de la Actividad	Feedback

Imágenes Relevantes	 <p>Fuente: Pixabay</p>
Materiales	Notas adhesivas, lápices o rotuladores
Objetivo de esta Actividad	La actividad «Tarjetas de opinión sobre la moda» tiene por objeto recabar opiniones constructivas de los participantes sobre la presentación y el contenido de la sesión relacionada con la moda.
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrece a los participantes la oportunidad de expresar sus ideas y opiniones sobre la sesión de forma estructurada. • Permite a los moderadores recabar valiosas ideas y comentarios para la mejora continua. • Ayuda a fomentar una cultura de comunicación abierta y colaboración entre facilitadores y participantes.
Duración de la Actividad (en minutos)	10 minutos
Preparación	<p>Prepara pequeñas tarjetas o trozos de papel con las siguientes preguntas:</p> <p>- ¿Qué es lo que más te ha gustado de la sesión de moda?</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aspectos de la sesión podrían mejorarse? - ¿Hay algún tema o área específica sobre los que te gustaría aprender más en futuras sesiones?
Implementación	<p>Distribuya las tarjetas de evaluación a los participantes al final de la sesión y animales a que dediquen unos minutos a reflexionar sobre la sesión y a que escriban sus comentarios en las tarjetas. Recoja las tarjetas de opinión de los participantes de forma anónima para garantizar la honestidad y la franqueza de las respuestas. Después de recoger las tarjetas, revise las opiniones de los participantes junto con ellos para identificar temas comunes, áreas de mejora y temas de interés. Utiliza las opiniones para introducir los ajustes y mejoras necesarios en futuras sesiones relacionadas con la moda, asegurándose de que se abordan eficazmente las preferencias y necesidades de los participantes.</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