



## CUADERNO DE HISTORIA DE LA MODA

### HOJA DE ACTIVIDADES UNIDAD 9 por CATWALK



Cofinanciado por  
la Unión Europea



Jugend- & Kulturprojekt e.V.

KAINOTOMIA  
Kέντρο για την καινοτομία



Catwalk  
Εργαστήριο Τίποτα Πολύμαζο

LOTTOZERO

CELLOCK  
POWER OF INNOVATION AND TECHNOLOGY

UNIVERSITAT  
POLITECNICA  
DE VALÈNCIA

## ACTIVIDAD 2: Salto a la Moda

Título de la Unidad	Unidad 9 Años 1980 y 1990 – Más es más
Número de la Actividad	2
Título de la Actividad	Salto a la Moda
Método de la Actividad	Rompehielos
Imágenes Relevantes	 <p>Fuente: <a href="#">Envato Elements</a></p>
Materiales	<p>papel/tarjetas            Rotuladores/bolígrafos            cinta adhesiva/alfileres            Lista de nombres/ personajes y datos            Premio (opcional)</p>
Objetivo de esta Actividad	Esta actividad reúne diferentes beneficios. No sólo contribuye a crear un ambiente atractivo y a romper el hielo, sino que también funciona como dinamizador y como introducción a las personalidades relevantes que influyeron en las tendencias de moda de estas décadas.
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Familiarizarse con los nombres célebres correspondientes a la época examinada</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar la capacidad de escucha y la memoria para recordar información visual</li> <li>• Fomentar la interacción y el compromiso mediante la participación equitativa en la actividad</li> <li>• Desarrollar la capacidad de reflexionar y responder rápidamente</li> </ul>
Duración de la Actividad (en minutos)	15 minutos
Preparación	<p>Se recomienda al formador que consulte la lista que figura en el <a href="#">Anexo I_Unidad 9</a> y familiarizarse con los nombres proporcionados y los hechos relevantes.</p> <p>Si lo prefieren, los animadores pueden añadir o cambiar los nombres, adaptando las actividades a sus conocimientos y preferencias.</p> <p>A continuación, prepare tarjetas con los nombres de las personalidades famosas. Lleve cinta adhesiva y alfileres para que los participantes se cuelguen las tarjetas en el pecho.</p> <p>Consejo: lleva contigo la lista de hechos con las soluciones. Asegúrate de que haya espacio suficiente para que los participantes puedan saltar.</p>
Implementación	<p>Pide a los participantes que se coloquen en círculo.</p> <p>Cuando cada participante tenga su tarjeta, el formador dirá un hecho. Si los participantes creen que ese hecho coincide con su tarjeta, deben saltar.</p> <p>Si no saltan en el momento adecuado, el formador puede pedirles que hagan algo divertido (cantar una canción, bailar, desafiar, etc.).</p> <p>Concluya el juego pidiendo a los participantes que compartan sus conocimientos sobre las personalidades de las tarjetas y su relación con la moda.</p>







	<p>Práctico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● revistas o impresiones;</li> <li>● tijeras, pegamentos;</li> <li>● lápices, rotuladores</li> <li>● rotafolios o papeles</li> </ul>
Objetivo de esta Actividad	<p>Esta actividad pretende involucrar a los participantes en una exploración creativa de la moda y la cultura de los años ochenta. Les anima a expresar perspectivas e interpretaciones personales del glamour de los 80 a través de la narración visual.</p> <p>La actividad fomenta la colaboración, el pensamiento crítico, la presentación y las habilidades de diseño mientras se seleccionan y organizan imágenes para crear tableros visualmente atractivos.</p>
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fomentar la creatividad y las habilidades de diseño a través del tablero de moda.</li> <li>● Aprender a comunicar visualmente un tema o concepto mediante la disposición de elementos visuales.</li> <li>● Reforzar el trabajo en equipo y la colaboración mientras discuten y deciden qué elementos incluir en sus tableros de moda.</li> <li>● Practicar las habilidades de presentación mientras presentan sus tableros de moda al otro grupo.</li> </ul>
Duración de la Actividad (en minutos)	40 minutos
Preparación	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Divida a los participantes en grupos.</li> <li>2. Asegúrese de que cada grupo dispone de los materiales necesarios para crear el tablero de la moda.</li> </ol>

	<p>3. Explique el objetivo de la actividad.</p> <p>4. Ponga un cronómetro</p>
Implementación	<p>Explique la finalidad de la actividad del tablero de la moda y los objetivos de aprendizaje.</p> <p>Se anima a los participantes a que utilicen ordenadores portátiles para trabajar en línea en la investigación y a que utilicen plantillas en línea para los mood boards.</p> <p>De este modo, en el aula se evita el desperdicio de papel.</p> <p>Si los formadores disponen de revistas para utilizar en esta actividad, se les anima a que las proporcionen, junto con rotafolios o papeles para utilizar como tablero.</p> <p>Los participantes expresarán su representación, conocimiento y comprensión de los años 80 mediante la yuxtaposición de imágenes. El formador puede animarles a colaborar y compartir ideas, ya que se trata de una actividad de grupo.</p> <p>Si es necesario, proporcione ayuda y orientación respondiendo a preguntas sobre la época y las tendencias de la moda. Establezca un límite de tiempo y, a intervalos, recuerde a los participantes el tiempo restante.</p> <p><i>Consejo:</i> Para crear ambiente y mejorar la experiencia, el formador puede elegir algunos de los éxitos de los 80.</p> <p>Algunas sugerencias:</p> <p>"Thriller" - Michael Jackson (1982)</p> <p>"Billie Jean" - Michael Jackson (1983)</p> <p>"Every Breath You Take" - The Police (1983)</p> <p>"Girls Just Want to Have Fun" - Cyndi Lauper (1983)</p> <p>"Purple Rain" - Prince (1984)</p> <p>"Take On Me" - A-ha (1985)</p> <p>Cuando la actividad llegue a su fin, invite a los participantes a presentar sus tableros de moda. Cada grupo puede elegir un líder o los miembros del grupo pueden turnarse para presentar y explicar sus elecciones de diseño, los elementos utilizados y cómo representan el glamour de los años 80.</p>

## ACTIVIDAD 8: Subculturas y representación

Título de la Unidad	Unidad 9 Años 1980 y 1990 – Más es más
Número de la Actividad	8
Título de la Actividad	Subculturas y representación
Método de la Actividad	Debate, presentación, investigación, representación visual
Imágenes Relevantes	 <p>Subculturas y representación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿quiénes fueron las principales influencias y/o iconos de esta tendencia? ¿Ha tenido algún impacto duradero?</li> <li>- ¿Cómo retrataron los medios de comunicación esta tendencia? ¿Hubo controversias/críticas asociadas a esta tendencia?</li> <li>- ¿cómo influyeron estas tendencias en la sociedad y qué mensajes transmitieron?</li> <li>- ¿cuál es la importancia que reviste esta tendencia/estas cifras?</li> <li>- ¿por qué crees que es importante la «representación» en la sociedad?</li> </ul> <p>Fuente: <a href="#">PowerPoint</a></p>
Materiales	ordenador portátil;  Internet
Objetivo de esta Actividad	Esta actividad involucra a los participantes en una investigación visual que aclarará conceptos esenciales para comprender las tendencias de los 90 y su relación con los cambios sociales. Se invita a los participantes a perfeccionar sus habilidades de pensamiento crítico mediante la investigación y el análisis de imágenes de la década.



Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender el impacto de las principales tendencias de la moda de los años 90;</li> <li>• Analizar elementos visuales para deducir información teórica, potenciando el pensamiento crítico;</li> <li>• Desarrollar habilidades de investigación y presentación, trabajando sobre un tema definido;</li> <li>• Conocer diferentes perspectivas sobre la moda y su impacto social</li> </ul>
Duración de la Actividad (en minutos)	50 minutos
Preparación	<p>Divide a los participantes en tres grupos y asígnales los siguientes temas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Subcultura de la moda grunge: artistas que definieron el estilo.</li> <li>2) El cine y las series de televisión como líderes de tendencias.</li> <li>3) Las supermodelos y la imagen corporal.</li> </ol> <p>Otros temas podrían ser el Hip-hop, liderado por Tupac, Notorious B.I.G.; los diseñadores de moda y sus estilos; el renacimiento del punk con Green Day y The Offspring; el Athleisure y la ropa deportiva.</p>
Implementación	<p>Invite a los participantes a trabajar sobre un tema, buscando imágenes representativas, datos curiosos y momentos icónicos.</p> <p>Para facilitar la reflexión, los formadores pueden invitar a los participantes a responder a estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿quiénes fueron las principales influencias y/o iconos de esta tendencia? ¿Existen repercusiones duraderas?</li> <li>- ¿Cómo retrataron los medios de comunicación esta tendencia? ¿Hubo controversias/críticas asociadas a esta tendencia?</li> <li>- ¿cómo influyeron estas tendencias en la sociedad y qué mensajes transmitieron?</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿cuál es la importancia que reviste esta tendencia/estas cifras?</li> <li>- ¿por qué crees que es importante la «representación» en la sociedad?</li> </ul> <p>Los participantes trabajarán en grupos, recopilando todas las imágenes relevantes que puedan encontrar. La teoría deberá basarse en las imágenes y en la interpretación que hagan los participantes.</p> <p>Se asignarán 30 minutos a la investigación y 20 minutos a la representación (cada grupo dispone de 5 minutos para debatir su tema).</p> <p>Concluya la actividad reflexionando sobre cómo la representación en la moda y los medios de comunicación puede influir en las actitudes de la sociedad.</p>
--	--

## ACTIVIDAD 9: Mapa del Feedback

Título de la Unidad	Unidad 9 Años 1980 y 1990 – Más es más
Número de la Actividad	9
Título de la Actividad	Mapa del Feedback
Método de la Actividad	Feedback

Imágenes Relevantes	 <p>Fuente: <a href="#">Envato Elements</a></p>
Materiales	<p>papeles, rotafolio o pizarra</p> <p>rotuladores, bolígrafos o tizas</p>
Objetivo de esta Actividad	<p>Se invita a los participantes a que vayan dejando sus comentarios sobre los distintos temas y áreas sugeridos por el formador. Esta estructura garantizará una visión y una evaluación completas del workshop.</p>
Resultados de Aprendizaje de esta Actividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autorreflexión y análisis crítico de la realización del workshop;</li> <li>• Practicar la aportación de comentarios constructivos;</li> <li>• Comprensión de diferentes aspectos e interconexiones en los temas de la unidad.</li> </ul>
Duración de la Actividad (en minutos)	<p>10 minutos</p>
Preparación	<p>Disponga la sala para que los participantes puedan moverse libremente. Exponga en distintas partes de la sala un rotafolio o una pizarra con las áreas de evaluación. Las áreas a evaluar son las siguientes: calidad del contenido; eficacia</p>



	del formador; estructura del workshop; materiales didácticos; y actividades interactivas.
Implementación	Se invita a los participantes a recorrer la sala y reflexionar sobre los distintos aspectos del workshop, dejando comentarios o valoraciones anónimos. Anime a los participantes a visitar cada área del mapa de comentarios y a aportar sus ideas sobre los diferentes aspectos del workshop.

Socios:

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

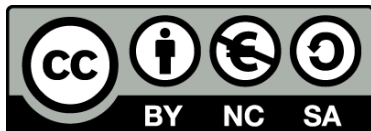
[Kainotomia & SIA EE](#) (Grecia)

[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