



CÁPSULA 1

Despertemos ¿Qué precio tiene la moda?

La ropa es algo que usamos en nuestro día a día, forma parte de nuestra sociedad y de nuestras interacciones. Cómo nos vestimos, qué tipo de ropa usamos, qué marcas compramos, dónde compramos la ropa..., son situaciones que conviven con nosotros. Pero ¿Qué hay detrás de toda esta ropa que llevamos? ¿Qué factores nos condicionan a vestir de un modo u otro? ¿Qué información tenemos sobre las marcas que compramos?

El **objetivo** de esta cápsula es introducirnos en el mundo de la moda, explorar nuestras ideas previas y debatir a través del posicionamiento en distintas opiniones durante un juego de rol.





Propuesta metodológica

Introducción al reto

1. Introducimos el proyecto que vamos a realizar. Podemos explicar un poco de dónde viene Moda re-, explorar su [web](#). También podemos comunicar las actividades que se realizarán y su temporalización.

2. Exploración de ideas previas, generamos un diálogo con las siguientes preguntas:



¿Qué sabemos sobre la industria textil? ¿Qué tipo de marcas conocemos?

¿Qué impacto tiene la ropa? ¿Qué precio tiene la moda?





Actividad 1: Juego de Rol

¿Cuál es el precio de la moda? 1 hora 30 minutos

Introducción: Explicamos que realizaremos un **role-playing**, podemos establecer un diálogo con el alumnado, preguntar si alguien ha jugado antes a un juego así, dejar que sí es el caso el alumnado cuente su experiencia, o bien explicar que el **role-playing** “es un juego en el cual vosotros seréis los personajes de una historia que proponemos, os enfrentaréis a una situación sobre la que tendréis que decidir el futuro de la historia que hemos empezado entre todxs. Vuestras decisiones como personajes durante el juego, variarán el final de éste, así que tenéis que tomar las decisiones con conciencia de las consecuencias que pueden tener.”

El juego

El **role-playing** que proponemos, cada alumnx representa un personaje y partimos de una situación concreta: Una de las influencers más seguidas de la zona ha hecho una publicidad de una marca de ropa y ha generado mucha polémica en las redes sociales. Convocan un debate en un programa de televisión para debatir sobre cuál es el precio de la moda. ¿Qué hay detrás de la publicidad? ¿Es ético hacer publicidad de cualquier cosa? ¿Tenemos suficiente información de lo que compramos? En este debate de televisión están convocados los siguientes personajes: dos empresas de ropa, un activista social y ambiental, la influencer de moda y la presentadora del programa como moderadora.

El **objetivo** es que el alumnado debata y explore sobre la temática de la moda, la publicidad, la información que tenemos al alcance y conozcan la realidad a partir de diferentes puntos de vista.





¿Cómo se desarrolla la actividad?

La actividad contempla una parte inicial de puesta en situación, donde cada alumnx explora durante unos minutos su personaje y la situación del juego, la segunda parte, es dónde se realiza el debate en pequeños grupos y una última de cierre con el grupo grande.

[Descargar presentación del juego](#)

1-Desarrollo: A partir de la presentación podéis ir siguiendo las instrucciones para ir desarrollando el juego:

1: Creación de distintos grupos de juego y adjudicación de los personajes por persona, cada grupo será de cinco personas para representar los cinco roles (los personajes se pueden dividir al azar, que escojan lxs alumnxs o decidirlo conscientemente).

2: Exposición de la situación del juego: se les plantea la situación de la cual parten con ayuda de la presentación.

3: Espacio de exploración individual de cada personaje. Tienen 10 minutos para entrar dentro del personaje, explorar y hacer anotaciones sobre su rol y su opinión.

4: Realización del debate. Nos situamos en el espacio divididos en grupos de 5 y empezamos el debate, aproximadamente durante 40 minutos.





Los personajes:



Fashionista:
Influencer



Top Notch:
Representante de una marca de ropa



Ken Gibbs:
Activista ambiental y social.



CocoBlue:
Representante de una marca de ropa sostenible y ética



Gabby Veris:
Presentadora del programa de Tv y moderadora





Guión actividad

La situación:

La influencer, **Fashionista**, que hace meses que es la más seguida en la zona y por el mundo, acaba de publicar un video haciendo publicidad de una marca de ropa. A la media hora de haber publicado el video ya se empezaba a generar debate por las redes. Con comentarios como: “¿Cómo puedes hacer publicidad de esta marca?, confiaba en tus looks”, “No creo que te hayas ocupado de buscar la marca, sólo buscas la fama, sin pensar en las consecuencias” en cambio otros decían: “Me encantan tus nuevos looks”. A las dos horas ya había 3 millones de comentarios. Durante los días siguientes se han creado diferentes opiniones opuestas y todo el mundo habla de este hecho, por eso os han reunido para participar en una tertulia del programa de televisión, para debatir sobre lo que ha pasado, y exponer vuestras informaciones sobre los hechos.

Los pasos 1, 2 y 3 se tienen que realizar a disposición de móviles/tablets u ordenadores, la parte 4 en una mesa sin ordenador y la 5 tampoco requiere presentación.



Recomendaciones:

Es un juego de rol y es importante motivar al alumnado para crear la atmósfera adecuada y adentrarnos en los papeles que representaremos. Es importante que lean bien su personaje; durante el tiempo que dure el debate lo tendrán que representar, ponerse en su papel y defender sus opiniones. Pueden añadir información mientras siga la línea de pensamiento de aquel personaje ¡Se anima a la creatividad!

2- Puesta en común

Nos reunimos en grupo grande y explicamos cómo ha ido el debate en cada pequeño grupo, para acompañar la puesta en común proponemos las siguientes preguntas:



- ¿Qué hemos observado durante el debate?
- ¿Cómo nos hemos sentido con nuestro personaje?
- ¿Había desigualdades? ¿Todo el mundo tenía la misma información antes de empezar?
- ¿Qué pasa con la industria de la moda? ¿Qué problemáticas tiene?
- ¿La publicidad a qué precio?
- ¿Si tuviéramos más información compraríamos a las marcas de ropa que compramos?





Este documento está publicado con una licencia de Creative Commons Reconocimiento- No Comercial. Compartir igual 3.0 España.

Se puede consultar en: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/legalcode.es>

Esta licencia implica que este material puede ser: reproducido, distribuido y comunicado públicamente siempre que se reconozca la autoría. No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas. Además, la distribución de estas obras derivadas se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Unsplash

Imágenes utilizadas libres de derechos y se autoriza su uso en el marco de una actividad comercial.

Licencia Creative Commons Zero.



modare.org