



FABLE

Prácticas innovadoras para que los/as trabajadores del ámbito juvenil apoyen a las personas jóvenes utilizando la moda sostenible como forma de crear espacios inclusivos

Acuerdo n.º 2021-1-IT03-KA220-YOU-000028607

FABLE

PR2 G-Local Hubs de FABLE para jóvenes

18 de agosto de 2023

Versión final



Cofinanciado por
la Unión Europea



ang
AGENZIA
NAZIONALE
PER I GIOVANI

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de sus autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Título:	PR2 G-Local Hubs de FABLE para jóvenes
Resultado del proyecto	Tutorial sobre la creación de laboratorios G-Local Hub y la realización de actividades de moda sostenible en ellos
Descripción	Descripción de los laboratorios G-Local Hub y explicación detallada de cómo gestionar sus actividades.
Organización social responsable de la elaboración de este documento	Happiness Academy
Fecha de creación	24/04/2023
Versiones del documento	Versión 1: 24/04/2023 Versión 2 - Final – 18/08/2023
Idioma	Inglés Traducida al español por Asociación Caminos



Contenido

1. Elementos esenciales de los G-Local Hubs	4
1.1. G-Local Hub – ¿Qué es?	4
1.2. G-Local Hub – Itinerario	4
2. Cuadro de herramientas y set de herramientas	6
2.1. Cuadro de herramientas: espacio G-Local Hub	6
2.2. Set de herramientas: Guía sobre cómo diseñar e implantar los laboratorios G-Local Hub	6
3. Cuadro para describir G-Local Hub - Set de herramientas y actividades - Set de herramientas.....	8
4. Laboratorios G-Local Hub.....	9
4.1. Taller creativo de moda sostenible	9
Actividades de laboratorio	10
4.2. Moda sostenible: debate improvisado	12
Actividades de laboratorio	13
4.3. Moda lenta (slow fashion): teñido natural de tejidos	17
Actividades de laboratorio	19
4.4. Análisis y acción para la moda sostenible	22
Actividades de laboratorio	23
4.5. Moda sostenible: Estrategias de marketing y comunicación	30
Actividades de laboratorio	32
4.6. La naturaleza como laboratorio para crear piezas de moda	35
Actividades de laboratorio	38
4.7. Upcycling y reutilización de ropa	46
Actividades de laboratorio	47
Galería de imágenes: Capturando FABLE en acción	49
Anexos	55
Anexo 1	55
Anexo 2	55
Anexo 2A. Economía lineal: Industria de la moda	55
Anexo 2B. Mapeo: Industria de la moda	56
Anexo 2C. Infografía: Industria de la moda	56
Anexo 2D. Buenas prácticas: moda sostenible	57
Anexo 2E. Acción por una moda sostenible	57
Anexo 3	58
Anexo 3A. Teoría general sobre moda sostenible	58
Anexo 3B. Material para juegos de rol	58
Anexo 3C. Fichas de productos ficticios	58

1. Elementos esenciales de los G-Local Hubs

1.1. G-Local Hub – ¿Qué es?

Los G-Local Hubs son espacios seguros e inclusivos, nacidos para estimular a los/as jóvenes. Ponen en práctica el enfoque orientado a la creatividad desarrollado en el marco del PR1 para facilitar la organización de actividades para jóvenes, utilizando la moda sostenible como instrumento.

Los principales objetivos de los G-Local Hubs son:

- 1.1.1. estimular el pensamiento crítico y, sobre esta base, también el cambio de comportamiento y la motivación para mantener este cambio;
- 1.1.2. promover la adquisición de habilidades emprendedoras por parte de los/as jóvenes a través de la moda sostenible;
- 1.1.3. estimular la creatividad;
- 1.1.4. crear un sentimiento de pertenencia a una comunidad;
- 1.1.5. estimular un cambio de mentalidad y de perspectiva hacia una transición ecológica y un enfoque ético del mundo de la moda.

1.2. G-Local Hub – Itinerario

1.2.1. Enfoque - Valores y principios de interacción con jóvenes en el G-Local Hub

- **Aceptación y agradecimiento**

Las personas jóvenes, con sus trayectorias vitales y profesionales personales, rasgos de personalidad, características, aptitudes, puntos fuertes y débiles en su «modo de ser», deben ser aceptadas y valoradas en primer lugar.

- **Diversidad e inclusión**

Cada persona es individual y única: con un trasfondo sociocultural específico, crecida en determinados contextos históricos y geográficos, con experiencias vitales y condiciones de vida individuales, con una forma de pensar, actuar y sentir muy individual. Los G-Local Hubs de FABLE acogen y celebran la diversidad.

- **Confianza**

Una de las principales tareas de los G-Local Hubs es crear un entorno seguro e integrador. Por eso, la participación es voluntaria y puede interrumpirse o darse por terminada en cualquier momento. Todos los contenidos debatidos permanecen «en el hub» y no se transmiten a personas ajenas. Cada participante cuida de sí mismo/a: esto significa que puede expresar sus necesidades y deseos en relación con el proceso y los contenidos en cualquier momento.

FABLE

- **Sostenibilidad**

Los G-Local Hubs pretenden ser sostenibles en diferentes aspectos. Por un lado, los materiales utilizados serán sostenibles (residuos reciclados, reutilizados, etc.). Por otro lado, los G-Local Hubs se diseñarán para que sean baratos y fácilmente replicables en diversos entornos.

- **Respeto**

Los/as trabajadores/as del ámbito de la juventud, facilitadores/as y expertos/as de FABLE respetan a todas las personas con las que tratan en el transcurso del proyecto y durante la implementación de los laboratorios en los G-Local Hubs. Las actividades de los G-Local Hubs se basan en consideraciones éticas y los/as trabajadores/as del ámbito de la juventud, facilitadores/as y expertos/as muestran un comportamiento ético al demostrar respeto por los derechos y la dignidad de la persona, competencia, responsabilidad e integridad.

- **Empoderamiento**

El enfoque FABLE considera expertas a todas las personas jóvenes, así como al grupo. Las personas con las que trabajamos son expertas de sus vidas, llevan dentro la capacidad de activar su crecimiento interior.

Por «el grupo es el experto» se entiende que las preguntas, los temas, las ideas y los impulsos siempre se debaten en el grupo o surgen de él. El rol del personal formador de FABLE es actuar como facilitador, llevar al grupo al debate, agrupar los contenidos de los debates, y así sucesivamente. No es visto como superior jerárquico o «experto» que transmite sus conocimientos a las personas participantes o evalúa el contenido.

- **Centrado en los/as jóvenes**

Nuestro enfoque para interactuar con las personas jóvenes se centra en ellas. Los/as trabajadores/as del ámbito juvenil, expertos/as y facilitadores/as de FABLE son abiertos/as, apreciativos/as y empáticos/as, auténticos/as y autorreflexivos/as. Permitimos que las personas jóvenes lideren el camino para conseguir lo máximo en nuestros laboratorios.

2. Cuadro de herramientas y set de herramientas

2.1. Cuadro de herramientas: espacio G-Local Hub

2.1.1. ¿Cómo diseñar el espacio?

Los laboratorios se realizarán transformando en espacios educativos incluso zonas que habitualmente no lo son con especial atención a la replicabilidad y transferibilidad del modelo propuesto.

Características del espacio (G-Local Hub):

- Seguro e inclusivo, basado en los valores y el enfoque descritos anteriormente.
- Flexible. No tiene por qué ser un espacio educativo específico, sino que está diseñado de forma que podamos acercarlo a las personas jóvenes con las que queremos trabajar. Deberíamos poder trasladarlo fácilmente a un centro comunitario local o a un parque local, de modo que podamos llegar a nuestro grupo objetivo de una manera que les resulte cómoda e inspiradora.
- Fácil de reproducir. Cualquier trabajador/a con jóvenes interesado/a puede reproducir fácilmente el espacio.
- De bajo presupuesto. Los recursos y materiales necesarios son baratos y recogerlos no lleva mucho tiempo.
- Sostenible. Los valores de la sostenibilidad se aplican en todos los aspectos.
- Entorno educativo. Se llama espacio, pero puede ser interior, exterior o en línea. Puede ser un espacio diferente para cada laboratorio. Las paredes no lo definen. Su característica definitoria es que promueve el aprendizaje.

2.1.2. ¿Cómo conseguir los materiales?

Los materiales que se utilizarán en los G-Local Hubs serán sostenibles, promoverán el uso sostenible de los recursos y además serán baratos. Por ejemplo, las actividades podrían dar una nueva vida a los materiales que ya no usamos. Los materiales de desecho del hogar moderno, que pueden encontrarse en cada familia, pueden convertirse en nuevos objetos, como accesorios, bolsos o juegos.

El G-local Hub para jóvenes debería requerir una cantidad modesta de materiales (utilizando el concepto de sostenibilidad y reciclaje) y, en cualquier caso, no ser costosos.

2.2. Set de herramientas: Guía sobre cómo diseñar e implantar los laboratorios G-Local Hub

FABLE aplica un enfoque holístico al aprendizaje. La innovación de G-Local Hubs radica, entre otras cosas, en la combinación de múltiples enfoques: el aprendizaje basado en el arte, el tinkering creativo y la moda sostenible. La metodología FABLE utiliza estos enfoques para indagar en la moda sostenible desde diferentes perspectivas y sensibilizar sobre el tema de los recursos residuales en la comunidad local. Este tipo de enfoque estimula la creatividad y la motivación en la adquisición de competencias transversales para el futuro, por ejemplo, el espíritu empresarial y la ciudadanía para construir juntos algo que pueda marcar

FABLE

significativamente la diferencia. La motivación de las personas jóvenes aumenta al descubrir la belleza de múltiples disciplinas que pueden diferir de aquellas a las que están acostumbradas en sus planes educativos formales.

3. Cuadro para describir G-Local Hub - Set de herramientas y actividades - Set de herramientas

En caso de que quiera desarrollar su propio laboratorio y actividades, aquí tiene algunas plantillas que pueden serle útiles.

Plantilla para el set de herramientas de las actividades de laboratorio

Tema del laboratorio	
Grupo destinatario al que se dirigirá	
Objetivos	
Resultados de aprendizaje	
Contenido	
Lugares donde se instalarán los G-Local Hubs	
Otras instrucciones para el personal facilitador	

Plantilla para el set de herramientas de las actividades de laboratorio

Tema	
ACTIVIDAD 1	
Objetivos	
Preparación	
Duración total	
Descripción	
Materiales	

4. Laboratorios G-Local Hub

4.1. Taller creativo de moda sostenible

Tema del laboratorio	Taller creativo de moda sostenible
Grupo destinatario al que se dirigirá	Jóvenes de 16-30 años. Un grupo de 10-20 jóvenes sería óptimo con el apoyo de un/a facilitador/a.
Objetivos	Las personas participantes del Hub local aprenden sobre moda sostenible, comparten sus pensamientos y experiencias sobre el tema y crean su propio concepto del mismo utilizando el arte.
Resultados de aprendizaje	Las personas participantes: <ul style="list-style-type: none"> ● Debaten el tema de la moda sostenible, comparten sus ideas y buenas prácticas. ● Exploran cómo este tema afecta a su vida cotidiana. ● Utilizan materiales de desecho para crear obras de arte; de esta manera aprenden a expresar sus pensamientos a través del arte. ● Se familiarizan con las ideas de sus iguales sobre el tema y cómo lo enfocan. ● Desarrollan sus habilidades de comunicación, creatividad, autoexpresión.
Contenido	Las personas participantes debaten el tema de la moda sostenible y comparten sus propias ideas durante un debate facilitado a través breves reuniones en diferentes grupos de unas 5 personas (<i>world café</i>). Como resultado del debate, eligen un tema dentro del marco de la moda sostenible que sea el más importante para ellas. Crean una obra de arte en torno a este tema concreto, utilizando materiales de desecho, que luego exponen a las demás. Reflejan sobre todo el proceso, compartiendo sus pensamientos y debatiendo sobre lo que se llevan de él.
Lugares donde se instalarán los G-Local Hubs	Espacios cerrados, aulas, centros juveniles donde las personas participantes tengan espacio para sentarse a la mesa y crear.
Directrices para los/as trabajadores/as con jóvenes sobre cómo recopilar los materiales	Los materiales de desecho deben recopilarse con tiempo de antelación. Es necesario asegurarse de dejar tiempo suficiente para recogerlo todo. Es importante que los materiales estén limpios antes de la actividad y en condiciones de ser utilizados durante el programa.
Otras instrucciones para el personal facilitador	Intente que las personas participantes también formen parte de la recogida de materiales. Cuando promueva la actividad y las invite, animelas a recoger sus propios materiales que puedan utilizarse durante el taller. De esta forma, estarán más involucradas ya antes del proyecto y podrán tener un nuevo aspecto del tratamiento de los residuos.

Actividades de laboratorio

Tema	Debate sobre moda sostenible
ACTIVIDAD 1	Café de moda sostenible
Objetivos	Las personas participantes comparten sus ideas sobre la moda sostenible en grupos debatiendo diferentes cuestiones. De este modo, se introduce el tema y pueden compartir sus propios pensamientos, ideas y experiencias al respecto, al tiempo que escuchan a los demás. Compartirán las buenas prácticas sobre cómo toman decisiones sostenibles en su propia vida y debatirán sobre las posibles soluciones que podrían adoptarse en materia de sostenibilidad.
Preparación	Se preparan tres hojas de rotafolio con una pregunta escrita en cada una. Cada papel se coloca en una mesa con el mismo número de sillas alrededor de la mesa. Se dejan rotuladores sobre la mesa.
Duración total	45 minutos
Descripción	<p>Introducción: 5 minutos</p> <p>Las personas participantes se sientan en las mesas por grupos. Cada grupo elige a una persona para tomar notas que se sentará en la misma mesa durante toda la actividad para realizar su tarea. El personal facilitador introduce la actividad, el tema de la sostenibilidad y la moda sostenible, y repasa el proceso. Presenta las tres preguntas que están sobre la mesa y hace aclaraciones.</p> <p>Rondas de debate: 30 minutos.</p> <p>Habrán tres rondas de debate. Cada ronda durará unos 10 minutos. Los/as participantes discuten las preguntas que tienen sobre el papel y escriben algunas respuestas en ese papel: puede ser su respuesta individual o soluciones que se les hayan ocurrido juntos/as.</p> <p>Después de cada ronda, pasan a la mesa siguiente, excepto las personas que toman notas, que se quedan en su sitio. Una vez sentadas, leen la siguiente pregunta, inician el debate y siguen.</p> <p>Presentación y reflexión: 10 minutos.</p> <p>Cada anotador/a presenta los resultados de su mesa. Leen lo que está escrito en el papel como respuestas a las preguntas y destacan los puntos más importantes de los debates. Los demás pueden añadir algo, debatir entre ellos/as si están de acuerdo o en desacuerdo con los puntos mencionados.</p> <p>Al final del debate, el personal facilitador pide a cada persona que escriba en un papel cuál fue para ella el subtema, la expresión o el</p>

FABLE

	<p>pensamiento más importante dentro del tema de la moda sostenible que surgió durante el debate.</p> <p>Posibles preguntas para los debates en grupos pequeños (<i>world café</i>):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Se ha enfrentado a algún reto a la hora de aplicar prácticas sostenibles en su moda/estilo? 2. ¿Con qué frecuencia compra ropa nueva? ¿Prefiere comprar moda rápida o invertir en piezas sostenibles de alta calidad? 3. ¿Cómo se deshace de su ropa cuando ya no la necesita? 4. ¿Cree que la moda sostenible está al alcance de todos/as? 5. ¿Qué le motiva a elegir la moda sostenible frente a la rápida? 6. ¿Qué prácticas sostenibles utiliza en su vida cotidiana en el ámbito de la moda?
Material	Rotafolios, marcadores

Tema	Moda sostenible - Arte
ACTIVIDAD 2	Creación de collages
Objetivos	Las personas participantes crean su propio concepto de moda sostenible utilizando el arte. Al usar materiales que ya no sirven, van a crear sus propios collages, los cuales representan el tema, la expresión o el pensamiento que eligieron al final de la actividad anterior. De esta manera, aprenden cómo pueden expresarse y expresar sus pensamientos a través del arte y desarrollan su creatividad. Al final de la actividad, también pueden tener un punto de vista diferente sobre lo que son los residuos materiales y para qué se pueden utilizar.
Preparación	Preparar los materiales que se pueden utilizar para los collages, tijeras y pegamento en barra para cada participante.
Duración total	1 h. 30 min.
Descripción	<p>Introducción: 5 minutos</p> <p>Creación de las obras de arte: 45 minutos</p> <p>Las personas participantes se sientan alrededor de las mesas y trabajan en su propia pieza de arte en torno al concepto que eligieron al final de la actividad anterior. Los temas en los que están trabajando son secretos, no pueden compartirlos con las demás. Pueden moverse por la sala en cualquier momento, utilizar cualquier material que encuentren, pero deberían dejar espacio para que las demás personas</p>

	<p>trabajen en su propia pieza. Cada una crea su propia obra de arte utilizando los materiales y le ponen un título.</p> <p>Exposición: 15 minutos.</p> <p>A continuación, crean una exposición con sus obras de arte. Observan las obras de los demás y escriben para sí mismas algunas notas sobre las obras intentando descifrar el concepto, también pueden intentar darle un título.</p> <p>Reflexión: 20-25 minutos.</p> <p>Las personas participantes comparten sus obras de arte una a una con sus títulos originales y hablan de su concepto. Las demás pueden añadir lo que observaron, lo que pensaron sobre las piezas. Al final de la ronda, el personal facilitador hace algunas preguntas sobre cómo se han sentido durante el proceso, qué han aprendido y qué pueden llevarse para su vida diaria.</p> <p>Posibles preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo se ha sentido durante el proceso? 2. ¿Qué ha sentido al ver las otras obras? ¿Qué ha pensado de ellas? ¿Ha sido difícil encontrar un título? 3. ¿Con qué se queda de este taller? 4. ¿Hay algo que habría añadido como parte del taller? 5. ¿Cree que este taller le ayudará en sus decisiones para ser más sostenible en la moda? ¿Qué hará de forma diferente a partir de ahora?
Materiales	Tijeras, barras de pegamento para cada participante. Materiales que ya no se usan que se puedan utilizar para la actividad como: cartones, periódicos, bolsas de plástico, telas.

4.2. Moda sostenible: debate improvisado

Tema del laboratorio G-Local Hub	Moda sostenible: debate improvisado
Grupo destinatario al que se dirigirá	Jóvenes de 16-30 años. Un grupo de 10-20 jóvenes sería óptimo con el apoyo de un/a facilitador/a.
Objetivos	Las personas participantes debaten sobre el tema de la moda sostenible a través del teatro y el juego de roles, lo que les permite conocer diferentes perspectivas y pensar de forma innovadora, al tiempo que desarrollan su capacidad para escuchar también a los demás.

Resultados de aprendizaje	<p>Las personas participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debaten temas relacionados con la sostenibilidad, profundizan sus conocimientos sobre el tema. • Practican diferentes roles y juegos de rol, de esta manera pueden tener una mirada sobre diferentes aspectos, pueden explorar el tema desde diferentes puntos de vista. • Practican la escucha, la observación.
Contenido	<p>Después de participar en juegos que ayudan a las personas participantes a entrar en el tema y aumentan su energía, toman parte en los debates. Algunas serán «jugadoras activas» en este debate de rol y discutirán el tema que se les ha dado, interpretando los papeles. Las que hagan de «jugadoras pasivas» observan el debate y toman notas. Por último, reflexionan sobre el proceso, discuten cómo fue interpretar los papeles, cómo fue observar.</p>
Lugares donde se instalarán los G-Local Hubs	<p>El lugar del hub puede ser cualquier sitio: un espacio cerrado, un aula o un centro juvenil; también es posible hacerlo fuera.</p>
Otras instrucciones para el personal facilitador	<p>Las preguntas del debate deben escribirse en papeles más grandes para que todas las personas puedan verlas. Antes de los debates, hay que dar bolígrafos y papeles a todas para que puedan escribir sus pensamientos antes y durante el debate. Los/as personajes deben escribirse en trozos de papel más pequeños y colocarse en un sombrero o una caja para que los/as jugadores/as activos/as puedan tomar uno.</p>

Actividades de laboratorio

Tema	Debate sobre sostenibilidad
ACTIVIDAD 1	Debate rápido
Objetivos	<p>Introducir el tema de la sostenibilidad, hacer que las personas participantes se comprometan, discutan y compartan sus ideas y experiencias sobre la sostenibilidad.</p>
Preparación	-
Duración total	20 minutos
Descripción	<p>Las personas participantes se colocan en 2 círculos (uno interior y otro exterior), cada una frente a otra. Se les hacen preguntas para las que tienen 1-1 minutos para responder y las parejas hablan entre ellas. Cuando ambas hayan respondido a la pregunta (al cabo de 2 minutos), las personas del círculo interior se desplazan y se formula la siguiente pregunta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué significa para usted la sostenibilidad?

FABLE

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es su actitud hacia la sostenibilidad? • ¿Cuál es el mayor problema al que nos enfrentamos en relación con la sostenibilidad? • ¿Cuál podría ser la solución a los problemas? • ¿Qué tipo de obstáculos tenemos? • ¿De quién es la responsabilidad de hacer cambios? • Diga 3 cosas que una persona puede hacer a nivel individual. • ¿Cómo será el mundo dentro de 20 años?
Materiales	-

Tema	Moda sostenible - Debate
ACTIVIDAD 2	Debate improvisado
Objetivos	Debatir temas relacionados con la sostenibilidad. Aprender a debatir, a desempeñar papeles y a pensar desde distintas perspectivas.
Preparación	Se preparan algunas mesas con sillas, papeles y bolígrafos. Las sillas deben colocarse en dos círculos: un círculo interior con 4-5 sillas (dependiendo del número de participantes), y el resto de las sillas en el círculo exterior. Los personajes deben escribirse en trozos de papel que los/as participantes elegirán más tarde.
Duración total	2h. - 2h. 30 min.
Descripción	<p>Romper el hielo: Práctica de juegos de rol - «Has sido tú. No he sido yo. ¿Quién ha sido?»</p> <p>Las personas participantes se colocan en círculo. La primera persona que empieza el juego señala a otra y dice «has sido tú». A continuación, la persona a la que se ha dirigido esta frase señala a una tercera persona y dice «no he sido yo» y luego esta tercera persona señala a una cuarta y dice «¿quién ha sido?». Entonces, la cuarta persona señala a alguien y dice «has sido tú», por lo que el proceso comienza desde el principio, y así sucesivamente. Después de explicar las instrucciones, se indica a las personas participantes que estas frases se pueden decir de cualquier manera. Se pueden preguntar, gritar, decir simplemente, hacer un pequeño movimiento, hacer una pausa, etc. ¡Pueden probar cualquier estilo y actitud!</p> <p>Debate mediante la técnica de pecera con un toque de teatro de improvisación:</p>

Habr  2-3 rondas de debate en las que las personas participantes discutir n un tema relacionado con la sostenibilidad. En cada ronda habr  «participantes activos/as» (4-5 personas, dependiendo del n mero de participantes), es decir, participantes que interpretar n papeles o personajes y debatir n la cuesti n planteada. Los/as «participantes pasivos/as» observar n el debate y tomar n notas.

Durante la preparaci n de cada ronda, se les da un tema, y tienen que prepararse. Los/as participantes activos/as preparan algunos pensamientos, como, por ejemplo, las reacciones de su personaje. Los/as participantes pasivos/as preparan sus propios pensamientos y algunos puntos de observaci n, ya que van a ver el debate desde fuera.

- Ronda de debate: 30 minutos
- Preparaci n de los/as participantes: 10 minutos.
- Los/as participantes activos/as se sientan en el c rculo interior y debaten el tema (como sus personajes): 20 minutos.
- Los/as participantes pasivos/as observan el debate, toman notas.
- Ronda de debate: 30 minutos
- Previamente los/as participantes pasivos/as se convierten en participantes activo/as, eligen personajes y reciben una nueva pregunta.
- Los/as participantes se preparan: 10 minutos.
- Los/as participantes activos/as se sientan en el c rculo interior y debaten el tema (como sus personajes): 20 minutos.
- Los/as participantes pasivos/as observan la discusi n, toman notas.

Puede haber m s rondas dependiendo del n mero de participantes. Hay que intentar que todas las personas est n en el c rculo interior como jugadores/as activos/as al menos una vez.

Las posibles preguntas para el debate son:

- La mayor amenaza para nuestro planeta es la creencia de que alguien lo salvar .
- Una persona sola no puede hacer nada contra el cambio clim tico.
- La sostenibilidad es s lo una palabra que est  de moda hasta que no conviene o la ropa de este tipo nos resulta cara.
- El pl stico es en realidad bueno para el mundo.
-  Estamos sacrificando la salud del planeta y de las generaciones futuras a largo plazo por beneficios econ micos a corto plazo?
-  No estamos aprendiendo de la historia y repitiendo los mismos errores que provocaron desastres medioambientales en el pasado, como el colapso de antiguas civilizaciones?

- ¿Estamos siendo demasiado optimistas sobre el potencial de los futuros avances tecnológicos para resolver la crisis climática (y no actuamos basándonos en los conocimientos y herramientas que ya tenemos)?

Posibles personajes:

- Líder político que sólo habla y no actúa.
- Señora de 60 años que habla de tiempos pasados, «en mis tiempos...».
- Persona que habla como si estuviera en una telecomedia (hace chistes con juegos de palabras, exagera, mira a una cámara imaginaria)
- Adolescente con sentimientos exagerados sobre el debate tema que se emociona a veces exponiendo su postura
- Persona callada con movimientos robóticos que da su opinión en pocas palabras (5-7 palabras) / robot
- Filósofo/a profundo/a que es muy pesimista/optimista sobre su postura y utiliza un vocabulario muy especializado.
- Persona que actúa como un detective, intentando encontrar al responsable.
- Director/a general de una multinacional que sólo piensa en obtener beneficios.
- Dependienta joven en una tienda de moda rápida.
- Hombre de 40 años, que se mudó fuera de la gran ciudad para cultivar sus propios alimentos, y piensa que es la única manera de vivir en el futuro para todos.

Reflexión: 30-45 minutos.

Los/as participantes reflexionan sobre su proceso, discuten cómo se sintieron durante el mismo, cómo fue interpretar los diferentes roles. Se sientan en círculo y el personal facilitador les hace algunas de las siguientes preguntas. Pueden dejar que fluya el debate, asegurándose de hablar de los aspectos que realmente les interesan. Además de compartir sus sentimientos, reflexionen también sobre las situaciones para poder comprender mejor los conflictos entre los distintos personajes.

1. Primera ronda: ¡que cada persona diga una palabra que describa este debate!
2. ¿Cuáles son sus primeras impresiones sobre el debate? ¿Cómo se siente ahora?

	<p>3. ¿Cómo ha sido interpretar a su personaje, hablar desde su perspectiva? ¿Le ha resultado fácil o difícil? ¿Se parece a su personaje real? ¿Está de acuerdo con él/ella?</p> <p>4. ¿Ha podido empatizar con los personajes? ¿Quién le ha parecido el personaje más parecido a usted?</p> <p>5. ¿Cómo se ha sentido viendo el debate desde el círculo exterior? ¿Cómo ha sido no poder compartir sus ideas? ¿Ha querido participar en el debate?</p> <p>6. ¿Qué ha notado mientras observaba el debate desde fuera? ¿Qué le ha parecido lo más interesante?</p> <p>7. ¿Cuáles han sido las partes más realistas del debate? ¿Se le ocurren situaciones similares a las partes de nuestro debate que haya vivido o visto en la vida real?</p> <p>8. ¿Cuáles han sido los puntos en los que hubo mayor acuerdo/desacuerdo? ¿Por qué es fácil/difícil ponerse de acuerdo en esos puntos? ¿Qué es lo que ha generado los conflictos?</p> <p>9. ¿Cuáles podrían ser las posibles soluciones? ¿Cómo podrían estas personas llegar a un acuerdo? ¿Cómo podrían contribuir los distintos personajes a (aceptar) las soluciones?</p>
Materiales	Bolígrafos, papel, sillas, mesas

4. 3. Moda lenta (*slow fashion*): teñido natural de tejidos

Tema del laboratorio	Moda lenta (<i>slow fashion</i>): teñido natural de tejidos
Grupo destinatario al que se dirigirá	Jóvenes de 18 a 30 años
Objetivos	<p>El taller está dedicado a los términos, las técnicas y los materiales implicados en el proceso de teñido natural. Todas las personas participantes serán capaces de diseñar y producir muestras textiles y/o piezas de ropa mediante prácticas de <i>slow fashion</i>.</p> <p>Se introducirá a los/as participantes en el significado de las prácticas de moda sostenible, los orígenes de la idea de <i>slow fashion</i> y sus diferentes conceptos: moda ecológica, ética, sostenibilidad, reciclaje, comercio justo, etc.</p> <p>Se desarrollará la creatividad y la competencia empresarial de los/as participantes.</p>
Resultados de aprendizaje	Durante el laboratorio de tintes naturales, los/as jóvenes aprenderán más sobre la moda sostenible. Se sentirán motivados/as para pensar y promover la sostenibilidad en la moda y para tomar decisiones responsables en su vida cotidiana.

FABLE

	<p>También aprenderán sobre diferentes profesiones en la industria de la moda y se inspirarán para pensar en una carrera en este campo o incluso en sus propias ideas empresariales en este campo.</p> <p>Durante el taller, los/as jóvenes aplicarán y potenciarán su creatividad.</p> <p>Se potenciará su actitud hacia una vida responsable y sostenible.</p>
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1, parte teórica: 30 min. <p>El alumnado conocerá datos sobre el impacto de la moda rápida en nuestro planeta. Se le proporcionarán ideas alternativas sobre cómo salvar la naturaleza y crear una moda más responsable y sostenible.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formación práctica en teñido natural: 2 horas <p>El alumnado recogerá materiales vegetales para teñir y explorará las posibilidades de obtener diferentes colores mediante tintes naturales.</p> <p>El método combina el tinkering creativo, el aprendizaje basado en el arte y la moda sostenible.</p>
Lugares donde se instalarán los G-Local Hubs	<p>(Por ejemplo: oficinas/locales de asociaciones, espacios públicos, escuelas...)</p> <p>El laboratorio puede instalarse en cualquier lugar que reúna las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fácilmente accesible para el grupo destinatario • ambiente relajado y creativo • con acceso a electricidad (para 1 o 2 placas para calentar) y agua corriente.
Otras instrucciones para el personal facilitador	<p>La persona participante deberá implicarse activamente en las dos actividades de este laboratorio. En la parte teórica, el personal facilitador debe incluir a los/as asistentes/as en un debate sobre sus puntos de vista, conocimientos, experiencias e ideas sobre cómo crear sostenibilidad en la moda. En la parte práctica (la actividad de teñido) las personas jóvenes deben recibir información preliminar sobre los materiales necesarios y participar activamente en la obtención de los mismos. El punto principal de la sostenibilidad debe ser subrayado - no compramos lo que podemos encontrar ya disponible dentro de nuestro hogar o comunidad de amigos, de modo que podamos utilizarlo y disminuir la compra y el consumo innecesarios.</p>

Actividades de laboratorio

Tema	Teñido natural. ¿Por qué <i>slow fashion</i> (moda lenta)?
ACTIVIDAD 1	Actividad de aprendizaje sobre el tema de la moda sostenible y los tintes naturales
Objetivos	Introducir el tema de la sostenibilidad, hacer que los/as participantes se comprometan, debatan y compartan sus ideas y experiencias sobre la sostenibilidad.
Preparación	El personal facilitador debe familiarizarse con la información contenida en el material de presentación y prepararse para mantener un debate con los participantes sobre este tema.
Duración total	30 minutos
Descripción	Se ofrecen datos e información sobre: el impacto de la industria de la moda en el medio ambiente, consecuencias ecológicas y sociales; surgimiento de la idea de oponerse al consumismo excesivo; aparición del concepto de «moda lenta»; una mirada a la auténtica producción textil preindustrial y a las prácticas de teñido; fuentes naturales de tintes.
Materiales	Para mostrar las diapositivas de la presentación (véase el Anexo 1), el personal facilitador necesita una pantalla, un ordenador (portátil) y un proyector.

Tema	Teñido natural sostenible
ACTIVIDAD 2	TEÑIDO NATURAL DE TEXTILES
Objetivos	Explorar la variedad que ofrecen los tintes naturales locales y aplicarla a piezas textiles o prendas de vestir.
Preparación	Recogida de piezas textiles, mordientes y tintes naturales
Duración total	2 horas
Descripción	1. Los materiales textiles se preparan para el teñido fijándolos primero en alumbre (sulfato de aluminio y potasio) - $KAl(SO_4)_2$ (u otro mordiente, incluida la sal) durante 30 minutos. Se disuelve una cucharada de sulfato de aluminio y potasio en una olla grande de agua hirviendo (5 litros). Se añade una cucharada de vinagre. Se sumerge el

FABLE

	<p>material textil, previamente humedecido, y se hierve durante 30 minutos. Los mordientes son necesarios sobre todo cuando se trata de mantener el tinte para que no se caiga durante el lavado. En caso de que no disponga de mordiente, puede omitir este paso.</p> <p><i>Paso opcional: mientras dura el proceso de fijación, el facilitador puede familiarizar a los participantes con la base teórica, combinando así la Actividad 1 y la Actividad 2 de este Laboratorio del G-Hub en una sola sesión.</i></p> <p>2. Los materiales textiles se lavan con agua.</p> <p>3. Los tintes se colocan en recipientes con agua hirviendo. La ebullición dura entre 10 y 20 minutos. La regla del teñido natural es que cuanto mayor sea la cantidad de tinte que se ponga en el recipiente, más intenso será el color. Puede empezar añadiendo 1 cucharada sopera del producto tintóreo y, más tarde, motivar a las personas participantes para que añadan más cantidad y vean cómo cambian los colores de los materiales textiles. Se aprovecha la oportunidad para despertar la curiosidad de las personas jóvenes e involucrarlas activamente en el proceso de teñido textil.</p> <p>4. Opcional: los materiales textiles se procesan con diversas técnicas (<i>tie-dye, shibori</i>). El <i>tie-dye</i> consiste en juntar varias porciones pequeñas de material y atarlas firmemente con un cordel antes de sumergir la tela en el baño de tinte. El <i>shibori</i> es una técnica japonesa de teñido manual con resistencia que se utiliza en los tejidos para crear dibujos que se extienden irregularmente por la tela. Más información en los vídeos: https://www.seamwork.com/articles/shibori-dyeing https://www.youtube.com/watch?v=32LgqGhAzYc.</p> <p>5. Las piezas textiles se colocan en los recipientes con colorantes. Mantén cada pieza textil un mínimo de 2-3 minutos en el recipiente. Cuanto más tiempo permanezcan en el baño de tinte, más tonalidades profundas obtendrás.</p> <p>6. Se sacan los materiales textiles, se lavan con agua y se dejan secar.</p>
Materiales	1 o 2 placas para calentar 3-6 ollas grandes 5-6 botes grandes Guantes Delantales Cucharas grandes de madera Cuchara sopera Cuerda Cazo (opcional)

FABLE

	<p>Pinzas de madera Agua potable Piezas de telas naturales (preferiblemente seda, lana, algodón)</p> <p>Tintes: Pieles de cebollas rojas y amarillas - <i>Allium cepa</i> Sumak (especia) - <i>Rhus coriaria</i> Henna - <i>Lawsonia inermis</i> Cúrcuma (especia) - <i>Curcuma longa</i> Raíces de rubia - <i>Rubia tinctorum</i> Hojas de té (usadas) - <i>Camellia sinensis</i> Aronia (frutos) - <i>Aronia</i> Col lombarda - <i>Brassica oleracea</i></p> <p>Mordientes: Alumbre (sulfato de potasio y aluminio) – $Kal(SO_4)_2$ (se puede encontrar en las farmacias) Sulfato de cobre - $CuSO_4$ Sulfato de hierro - $FeSO_4$ (los dos compuestos anteriores se pueden encontrar en las farmacias agrarias y quizás en los centros de jardinería porque se utilizan para el tratamiento y la prevención en las plantas) Vinagre Sal Ver Anexo 1 - Presentación «Teñido natural. ¿Por qué <i>slow fashion</i>?»</p>
<p>Directrices para los/as trabajadores/as con jóvenes sobre cómo recopilar los materiales</p>	<p>Todos los colorantes están disponibles en los hogares o en las tiendas; algunos de ellos pueden teñir después de haber sido utilizados en el hogar (café y té negro después de la infusión) o son residuos de cocina (cáscaras de cebolla, cáscaras de zanahoria, restos de lombarda). Los colorantes pueden comprarse en una agrofarmacia, un mercado o una tienda de suministros de laboratorio. Los retales textiles son material de desecho en cualquier confección. En las tiendas de segunda mano se pueden encontrar prendas hechas con textiles muy valiosos.</p> <p>Los tejidos a base de proteínas (seda, lana) funcionan mejor con tintes naturales. Sin embargo, algunos tintes son muy fuertes (cúrcuma, arándanos, raíces de rubia) y pueden tener un efecto impresionante en el algodón.</p>
<p>Otras instrucciones para el personal facilitador</p>	<p>Hay que asegurarse de que en el proceso de preparación de esta actividad todas las personas participantes estén implicadas y contribuyan a encontrar y recoger los materiales necesarios (por ejemplo, platos calientes, cucharas, etc.). Lo importante es utilizar el material disponible y no comprar productos en exceso.</p>

4.4. Análisis y acción para la moda sostenible

Tema del laboratorio	Análisis y acción para la moda sostenible
Grupo destinatario	Jóvenes de 16-30 años. La sesión propuesta podría funcionar bien con 1 facilitador/a y 8-10 participantes. Si hay más participantes, podría ser útil incluir más facilitadores/as y hacer los arreglos pertinentes para la gestión del tiempo. También es posible disponer de estas actividades como parte de un proceso continuo de reflexión y acción en el espacio juvenil creativo (por ejemplo, debates periódicos sobre los asuntos tratados en un centro juvenil).
Objetivos	Las personas participantes reflexionan de forma crítica, identifican los aspectos clave de la moda sostenible y responden con una acción (una campaña y/o un proyecto de moda social) que también podría empoderarlas
Resultados de aprendizaje	<p>Las personas participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se familiarizan con los principales problemas socioeconómicos y ecológicos relacionados con la industria de la moda. ● Identifican lo que la moda sostenible podría significar para ellas. ● Aprenden a buscar datos e información sobre el tema de la moda. ● Aprenden a crear ideas creativas sencillas para campañas sobre el tema de la moda. ● Experimentan con el desarrollo de ideas e intervenciones empresariales sencillas sobre moda social y sostenible.
Contenido	Esta sesión en concreto gira en torno al examen crítico de la industria de la moda y la moda sostenible. Trata de analizar los aspectos socioeconómicos y ecológicos estructurales de la moda y de ir más allá del lavado de imagen verde (<i>greenwashing</i>). Esto se consigue a través de un proceso de reflexión, investigación y experimentación sobre nuevas ideas y acciones relacionadas con la economía social y la moda sostenible. Se divide en 3 actividades (fases) que también podrían utilizarse individualmente o como una combinación (es decir, 1&2, 1&3, 2&3) en diferentes sesiones y entornos. La combinación de las 3 actividades debería ofrecer una visión más holística y completa de los efectos de la moda, así como de las acciones que las

	<p>personas jóvenes podrían emprender para hacer frente a las repercusiones de las industrias y prácticas de la moda no sostenibles.</p>
Otras instrucciones para el personal facilitador	<p>Tenga en cuenta las diversas características y necesidades de sus participantes, ya que puede que necesite dedicar más tiempo o simplificar algunas de las propuestas incluidas en este laboratorio.</p> <p>Dependiendo del nivel educativo de los/as participantes, las actividades pueden simplificarse en consecuencia. Lo ideal sería que estas actividades, salvo la primera, estuvieran dirigidas a estudiantes universitarios/as o líderes juveniles interesados/as en mejorar sus capacidades analíticas y organizativas.</p> <p>Podría utilizar partes de las actividades, mezclarlas y combinarlas con actividades anteriores del G-local Hub o desarrollar otras nuevas y crear un FABLE G-local Hub totalmente nuevo.</p>

Actividades de laboratorio

Tema	Moda sostenible
Actividad 1	El caso de la moda: aspectos socio-ecológicos y económicos
Objetivos	<p>Las personas participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se familiarizan con los principales problemas socioeconómicos y ecológicos relacionados con la industria de la moda. ● Identifican lo que la moda sostenible podría significar para ellas.
Preparación	No se requiere ninguna preparación en particular. Sería bueno tener a las personas participantes en un espacio físico formando un círculo o trabajando en parejas para cada pregunta. La actividad se puede organizar en un espacio digital con las cámaras encendidas.
Duración total	30-45 min. (para un máximo de 15 participantes)
Descripción	El personal facilitador divide a los/as participantes en parejas (o en grupos más grandes si hay más participantes) y plantea las siguientes preguntas:

FABLE

	<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué es la moda? ¿Cuál es su opinión sobre la moda? (3 min.)• ¿Qué tipo de presiones de la industria de la moda sobre el medio ambiente, la sociedad y la economía le vienen a la cabeza? (5 min.)• ¿Cómo podría responder a estos desafíos? ¿Cómo podría ser sostenible la moda? (5 min.) <p>En sesión plenaria, cada pareja (o grupo) informa sobre los puntos principales de su debate y, juntos/as, redactan un conjunto colectivo de cualidades y prácticas que describen la moda sostenible. Estos serán sus principios guía para su trabajo en el espacio creativo juvenil (por ejemplo, uso de menos recursos naturales, energía renovable, comercio ético, etc.). Dependiendo del nivel de conocimientos y experiencia, las personas participantes podrían recibir de antemano un conjunto de información y recursos sobre la moda sostenible (por ejemplo, artículos, vídeos) o tener una experiencia común con los/as participantes de antemano (por ejemplo, ver una película, leer un libro relevante). Consulte la lista de recursos en la sección de materiales.</p> <p><i>Nota: si se trata del comienzo de una sesión y los/as participantes no se conocen de antes, una actividad para romper el hielo o un juego de nombres podría ser una mejor opción antes de esta actividad (por ejemplo, «comparta su nombre y diga cuál es su artículo de moda favorito»).</i></p>
Materiales	<p>Papel de rotafolio y rotuladores para anotar las respuestas de los/as participantes.</p> <p>Recursos sobre moda sostenible:</p> <ul style="list-style-type: none">• The True Cost: Who Pays the Real Price for YOUR Clothes Documental de investigación https://youtu.be/5-0zHqYGnlo• Moda rápida - El oscuro mundo de la ropa barata (Documental DW) https://www.youtube.com/watch?v=bBu4B9YjsRg• Sobre microfibras (subtitulado al español) https://www.youtube.com/watch?v=BqkekY5t7KY• La historia de los cosméticos (subtitulado al español) https://youtu.be/pfq000AF1i8• La verdad sobre la moda rápida - ¿Mienten los fabricantes de moda a sus clientes? (Documental DW) https://www.youtube.com/watch?v=7Y18UAF8M68• Moda rápida - ¿Dónde acaban los desechos textiles? (Documental DW) https://youtu.be/uJc0J_li6s

	<ul style="list-style-type: none"> • El impacto de la producción textil y de los residuos en el medio ambiente (infografía) https://www.europarl.europa.eu/news/es/headlines/society/2021208STO93327/el-impacto-de-la-produccion-textil-y-de-los-residuos-en-el-medio-ambiente • Shein: contradicciones y revolución de la moda https://facso.uchile.cl/dam/jcr:cd4b6d25-9235-49ce-bca2-f5edc1daf0dc/shein-contradicciones-y-revolucion-de-la-moda.pdf • El reto de la sostenibilidad en la industria textil y de la moda https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/10185 • Fast Fashion: ¿moda o contaminación? http://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/3272 <p>En inglés:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fashion Industry Environmental, Waste, and Recycle Statistics https://edgexpo.com/fashion-industry-waste-statistics/ • Fashion & Textile Waste Statistics: Facts About Clothing In Landfills https://www.ecofriendlyhabits.com/textile-and-fashion-waste-statistics/ • Why clothes are so hard to recycle https://www.bbc.com/future/article/20200710-why-clothes-are-so-hard-to-recycle • The Aftermath of Fast Fashion https://www.bu.edu/sph/news/articles/2022/the-aftermath-of-fast-fashion-how-discarded-clothes-impact-public-health-and-the-environment/ • Fast Fashion Pollution and Climate Change https://earth.org/fast-fashion-pollution-and-climate-change/ • Squeezing Us Dry: How The Fashion Industry Pollutes Water https://www.sustainably-chic.com/blog/how-the-fashion-industry-pollutes-water • Why Fast Fashion Is a Social Justice Issue https://www.cfs.fashion/article/why-fast-fashion-is-a-social-justice-issue • The Environmental and Health Impacts of the Cosmetic Industry https://earth.org/environmental-impacts-cosmetic-industry/
--	---

Tema	Moda sostenible
Actividad 2	El caso de la moda: análisis

FABLE

Objetivos	<p>Las personas participantes:</p> <ul style="list-style-type: none">● Aprenden a buscar datos e información relativos al tema de la moda.● Se familiarizan con las principales cuestiones socioeconómicas y ecológicas relacionadas con la industria de la moda.● Identifican lo que la moda sostenible podría significar para ellas.
Preparación	<p>El espacio físico o digital debe ser capaz de albergar el trabajo en grupo y el acceso a Internet para recopilar datos en caso necesario. El personal facilitador también podría preparar de antemano recursos útiles, como vídeos y artículos, para apoyar el proceso de trabajo en grupo. La primera actividad «El caso de la moda: aspectos socio-ecológicos y económicos» puede ser muy útil para avanzar en el conocimiento de los temas que se abordan con esta actividad.</p>
Duración total	<p>2h30min. - 3h. (para un máximo de 15 participantes)</p>
Descripción	<p>Las empresas de moda rápida han estado promocionando sus nuevas técnicas éticas y ecológicas que, se supone, están en consonancia con la sostenibilidad. Sin embargo, aunque utilicen materiales más respetuosos con el medio ambiente y aboguen por ellos en sus campañas de marketing, tienen que hacer más para abordar la cuestión de la sostenibilidad y la justicia social, lo que incluye garantizar salarios y condiciones de trabajo justos a lo largo de sus cadenas de suministro. Y, por supuesto, es su identidad como industria de la moda rápida y los patrones de consumo excesivo que reproduce lo que debe cuestionarse, no sólo sus prácticas.</p> <p>Teniendo esto en cuenta, estas actividades invitan a los/as participantes a profundizar en los impactos socioeconómicos y ecológicos de la sobreproducción y el sobreconsumo, así como a desvelar los procesos estructurales subyacentes que refuerzan estos impactos y que podrían conducirnos a las raíces del problema. Las personas participantes se dividirán en grupos de 4-5 personas. Cada grupo pasará por un proceso de 3 pasos en el que se les pedirá que piensen como geógrafos/as económicos/as, analistas de datos e innovadores/as sociales de la sostenibilidad para investigar y analizar la industria de la moda, así como para identificar las perspectivas de la moda sostenible. Cada grupo selecciona los artículos de moda que desea analizar, por ejemplo, ropa, joyas o cosméticos. Estos artículos</p>

podrían ser imaginarios o artículos reales que usan o llevan. Para hacerlo más diverso, cada grupo podría trabajar sobre una categoría de moda diferente.

Etapa 1. Geógrafo/a económico/a (45 min)

Cada grupo dispone de 15-20 minutos para reflexionar sobre las siguientes cuestiones:

- ¿De dónde proceden los artículos de moda que le interesan (por ejemplo, la ropa)?
- ¿Dónde y cómo se producen y distribuyen?
- ¿Dónde y cómo se venden y consumen?
- ¿Dónde y cómo se desechan cuando ya no se pueden utilizar?

La plantilla «Economía lineal: industria de la moda» (**véase el anexo 2A**) puede utilizarse para orientar a los/as participantes y recoger sus respuestas.

A continuación, cada grupo dispone de 10 minutos para crear un mapa en la plantilla «Mapeo: industria de la moda» (**véase el anexo 2B**) que muestre geográficamente los orígenes y destinos de los artículos de moda seleccionados.

Segundo paso. Analista de datos (45-60 min.)

Cada grupo tiene que buscar datos concretos relacionados con los artículos de moda que ha seleccionado. He aquí algunas preguntas orientativas:

- ¿Qué tipo de materiales y recursos naturales se extraen y utilizan para producir los artículos de moda seleccionados?
- ¿Qué tipo y cantidad de energía se utiliza para su extracción, producción y transporte?
- ¿Cuál es la cantidad típica de residuos relacionados con la moda y el tipo de moda que ha elegido?
- ¿Qué pasa con las emisiones?
- ¿Qué pasa con los productos químicos y el plástico?
- ¿Cómo se están produciendo? ¿Quién los produce y en qué tipo de condiciones socioeconómicas? ¿Qué pasa con sus salarios? ¿Quién se beneficia?

Se entrega la plantilla «Infografía: Industria de la moda» (**véase el anexo 2C**) para guiar este paso a cada grupo y cada uno es libre de buscar información y datos de su propio interés. Los recursos y

	<p>materiales relacionados con los artículos de moda pueden facilitarse con anticipación.</p> <p><u>Paso 3. Innovador social sostenible (30-45 min.)</u></p> <p>Cada grupo dispone de 30 minutos para identificar, basándose en sus experiencias y conocimientos, buenas prácticas relacionadas con los artículos de moda que han seleccionado. He aquí algunas preguntas orientativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué significa moda sostenible? ¿Cómo podrían detectar y evitar el <i>greenwashing</i>? • ¿Qué prácticas de moda sostenible conocen? • ¿Hay alguna marca sostenible que sigan? ¿Cuáles son las características de sus productos? • ¿Existen iniciativas públicas que aborden la cuestión de la moda sostenible en relación con los artículos que ha elegido? • ¿Qué intervenciones comunitarias conoce o en cuáles participan? <p>La plantilla «Buenas prácticas: moda sostenible» (véase el anexo 2D) puede servir para orientar a los/as participantes y recoger sus respuestas.</p> <p>Una vez que todos los grupos hayan terminado con sus tareas, cada grupo hará una presentación de 5 minutos sobre lo que han conseguido reunir. También podría haber espacio para la puesta en común, el intercambio de comentarios y las aportaciones adicionales basadas en la planificación pedagógica del personal facilitador. Cabe señalar que esta actividad proporcionará a las personas participantes una base sólida importante para pasar al siguiente paso. También podría excluirse esta actividad, pero los resultados de la siguiente podrían ser probablemente menos maduros e informativos.</p>
Materiales	Rotafolios, rotuladores de colores, bolígrafos/lápices y cuadernos, acceso a Internet y dispositivos digitales en caso necesario

Tema	Moda sostenible
Actividad 3	El caso de la moda: construir alternativas sostenibles
Objetivos	Las personas participantes:

FABLE

	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifican lo que la moda sostenible podría significar para ellas. ● Aprenden a crear ideas sencillas de campañas creativas sobre el tema de la moda. ● Experimentan con el desarrollo de ideas o intervenciones empresariales sencillas sobre moda social y sostenible.
Preparación	El espacio físico o digital debe ser capaz de albergar el trabajo en grupo y el acceso a Internet para recopilar datos en caso necesario. El personal facilitador también puede preparar de antemano recursos útiles, como enlaces y artículos, para apoyar el proceso de trabajo en grupo. El trabajo de las dos actividades anteriores será importante para construir sus ideas.
Duración total	1h30min. - día completo (o más si es necesario).
Descripción	<p>Las personas participantes se dividen en pequeños grupos de 3-4 personas. Cada grupo decide cómo quiere abordar el tema de la moda sostenible. Si desean crear una idea de negocio sostenible y social relacionada con la moda, adoptarán el papel de «emprendedor/a creativo/a». Si desean abogar por la sostenibilidad, la justicia y la igualdad en la moda, adoptarán el papel de «activista».</p> <p><u>Las personas emprendedoras creativas</u> podrían utilizar la actividad y la plantilla del curso de aprendizaje electrónico de FABLE «Cómo crear una intervención creativa o de moda sostenible». Dependiendo de las habilidades del personal facilitador implicado y de la organización que acoja la actividad, el grupo podría recibir más apoyo para hacer realidad su idea a través de un programa de mentoría (por ejemplo, una incubadora social).</p> <p><u>Los/as activistas</u> podrían utilizar la plantilla «Acción por una moda sostenible» (véase el Apéndice 2E) para diseñar una campaña que podría ser llevada a cabo posteriormente por el grupo o apoyada por la organización que acoge la actividad.</p> <p>Tendrán que identificar los mensajes clave, incluir justificaciones, dar forma a su mensaje en función del público destinatario y crear una campaña con una forma artística utilizando su imaginación y creatividad. Podría ser un vídeo, una obra de teatro (por ejemplo, teatro foro/callejero), una exposición fotográfica, una colección digital de materiales, cualquier cosa creativa y dinámica.</p>

	<p>Cada grupo tendrá aproximadamente 45-60 minutos para trabajar en sus ideas y luego volver para presentar sus resultados en el plenario. También podría haber espacio para la puesta en común, el intercambio de comentarios y las aportaciones adicionales basadas en la planificación educativa del personal facilitador.</p> <p>Cabe señalar que es posible que un grupo decida iniciar una <u>intervención comunitaria concreta como parte del propio G-local Hub</u>. Ese sería el último paso de empoderamiento para los/as participantes. Estas intervenciones comunitarias podrían consistir en intercambios regulares de ropa, talleres creativos sociales relacionados con la moda (por ejemplo, cafés de reparación), noches de cine dedicadas a la moda, escapadas sociales de moda, etc. En este caso, el personal facilitador podría ayudar a los grupos con las disposiciones prácticas y organizativas que habría que tener en cuenta (p. ej., procesos de toma de decisiones y resolución de conflictos para los grupos, contactos y socios importantes, recursos financieros y físicos). Tanto el proceso como las plantillas utilizadas serían útiles. Por supuesto, la aplicación real de esta intervención comunitaria podría llevarse a cabo más allá del alcance de esta única actividad.</p>
Materiales	Rotafolios, rotuladores de colores, bolígrafos/lápices y cuadernos, acceso a Internet y dispositivos digitales en caso necesario.

4.5. Moda sostenible: Estrategias de marketing y comunicación

Tema del laboratorio	Moda sostenible: Estrategias de marketing y comunicación
Grupo destinatario	<p>6 - 8 (máx.) jóvenes (de 18 a 30 años)</p> <p>Posibilidad de trabajar con más jóvenes, pero se necesitarían más facilitadores/as e indudablemente más tiempo en algunas de las sesiones finales de retroalimentación - debates</p>
Objetivos	<p>Liberittuti (el socio que ha creado este laboratorio) ha previsto el desarrollo de su G-Local Hub con el objetivo de proporcionar a las personas jóvenes las herramientas necesarias para comprender los retos de la moda sostenible y seguir trayectorias profesionales más ecológicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprender el funcionamiento de la industria de la moda en general, incluyendo todas las fases de diseño, producción y comercialización.

FABLE

	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprender las distintas profesiones implicadas, junto con los requisitos financieros, materiales y humanos de cada etapa. ● Explorar diferentes formas de comercio relacionadas con la industria de la moda. ● Desarrollar conocimientos sobre enfoques sostenibles de la moda. ● Cultivar una mentalidad crítica, en particular en relación con las prácticas de ecoblanqueamiento (<i>greenwashing</i>) que a veces pueden inducir a error.
<p>Resultados de aprendizaje</p>	<p>De este modo, las personas jóvenes podrán adquirir una visión concreta de las distintas profesiones de la moda y el espíritu emprendedor.</p> <p>Podrán desarrollar una visión crítica de los diferentes componentes y fases de la moda sostenible en equipo.</p> <p>Podrán identificar sus propias habilidades y preferencias en relación con las diferentes profesiones de la moda.</p> <p>Los juegos de rol fomentan el trabajo en equipo y la pertenencia a una comunidad.</p>
<p>Contenido</p>	<p>En cuanto al contenido, los talleres proporcionan aportaciones teóricas que permiten desarrollar conocimientos sobre todas las fases de la cadena de producción, los retos y requisitos, las distintas profesiones relacionadas con la moda y las perspectivas de una industria de la moda más ecológica.</p> <p>Para poner en práctica estos conocimientos, la idea central del G-Local Hub es hacer que los aspectos teóricos sean lo más interactivos posible a través de debates y lo más concretos posible a través de la narración de historias. Además, para interiorizar estos elementos teóricos, el G-Local Hub propone un enfoque práctico que incluye actividades de juego de rol.</p> <p>Actualmente, nos centramos en actividades relacionadas con el marketing y la comunicación. Sin embargo, el concepto de G-Local Hub puede aplicarse a otras fases de la cadena de producción, como la creación de una colección, el diseño de productos y las ventas.</p>
<p>Lugares donde se instalarán los G-Local Hubs</p>	<p>Lo que podría ser interesante es desarrollar la ACTIVIDAD en un lugar representativo de una etapa de la cadena de producción (siempre que sea un lugar seguro). En el caso de prueba, Liberittuti lo ha desarrollado en LT Factory, que es un lugar que incluye en su</p>

	red un laboratorio de costura y almacenes de una empresa de moda sostenible.
Otras instrucciones para el personal facilitador	<p>Ayudar a las personas jóvenes participantes a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● comprender el contenido teórico presentado por la persona experta en moda ● comprender y participar activamente en el juego de rol ● elaborar los objetivos

Actividades de laboratorio

Tema	Moda sostenible: Estrategias de marketing y comunicación
Actividad 1	Fase teórica sobre la moda sostenible con foco en las fases de marketing y comunicación del producto
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● Familiarizar a las personas jóvenes con los conocimientos teóricos de la moda sostenible: qué es, cuáles son las normativas... ● Comprender mejor la moda sostenible a través de la narración de historias de Chloé. ● Familiarizarse con los diferentes procesos y profesiones de la cadena de producción, con especial atención a la fase de marketing y comunicación, las diferentes figuras profesionales que intervienen principalmente en estos procesos de la cadena de producción. ● Adentrarse en la realidad de las diferentes oportunidades y limitaciones que ofrece este sector profesional. ● Desarrollar su sentido crítico ante las realidades de la moda sostenible.
Preparación	Preparación del material teórico con la persona experta en moda.

FABLE

Duración total	1h - 1h 30 min (tanto tiempo para la explicación como para el debate).
Descripción	<p>Taller dedicado a la moda sostenible, conocimiento teórico de las diferentes realidades de la moda sostenible, desde un punto de vista ecológico y social. Su objetivo es familiarizar a las personas participantes con todos los procesos de la cadena de producción, desde la concepción hasta la finalización de un producto de moda sostenible.</p> <p>Para poner en práctica estos conocimientos, la idea central es hacer que los aspectos teóricos sean lo más interactivos posible a través de debates y lo más concretos posible a través de la narración de historias.</p> <p>Esta actividad teórica permitirá a los/as participantes adquirir contenidos generales sobre la moda sostenible.</p> <p>En la parte teórica, se explicaron y debatieron los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es la moda sostenible? • ¿Cómo ser más consciente del medio ambiente y la ética? • Storytelling - Estudiar el caso de Chloe • Pensamiento crítico sobre la moda sostenible • El largo camino hacia la sostenibilidad • Materiales innovadores <p><i>A lo largo de la presentación, habrá preguntas y respuestas sobre los aspectos teóricos, así como reflexiones sobre los retos y perspectivas de una moda más sostenible. Muchos de los puntos teóricos se profundizan a medida que se formulan las preguntas para garantizar un enfoque más interactivo.</i></p>
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales teóricos impresos o presentación en línea – véase Anexo 3ª «Teoría general sobre moda sostenible».

Tema	Moda sostenible: Estrategias de marketing y comunicación
------	---

Actividad 2	Fase práctica con juego de roles: procesos y figuras profesionales en el ámbito de la comunicación y el marketing de productos
Objetivos	<p>Los/as jóvenes tendrán que desarrollar y presentar un proyecto de comunicación y marketing para un producto ficticio predefinido. Podrán adquirir las siguientes competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Poner en práctica los conocimientos teóricos sobre las distintas fases de la comunicación y el marketing a través de juegos de rol. ● Desarrollar en equipo un pensamiento crítico y de reflexión. ● Experimentar y comprender desde dentro las diferentes etapas y figuras profesionales que intervienen en las fases de marketing y comunicación. ● Trabajar en equipo, implicarse, elaborar y presentar trabajos en grupo. ● Comprender los principios, las oportunidades y los límites de trabajar en este ámbito. ● Identificar las propias predisposiciones y afinidades laborales.
Preparación	<p>Dos reuniones preparatorias con la persona experta en moda y dos trabajadores/as en el ámbito de la juventud para definir y preparar los contenidos teóricos y el calendario del taller, así como las funciones asignadas a cada uno/a.</p>
Duración total	<p>2h.</p>
Descripción	<p>A Taller dedicado a la moda sostenible, en el que se pondrá en práctica el aprendizaje teórico sobre las diferentes realidades de la moda sostenible desde un punto de vista ecológico y social, con especial atención a las fases de marketing y comunicación. Esta actividad práctica permitirá experimentar, a partir de un juego de rol planificado, los procesos y figuras profesionales en el ámbito de la comunicación y el marketing de un producto ficticio predefinido (vea el anexo 3B: Material para juegos de rol y el anexo 3C: Fichas de productos ficticios).</p> <p>Introducción: el personal facilitador explica a los/as participantes lo que contiene un plan de marketing y comunicación, los objetivos y las diferentes etapas de su elaboración.</p>

	<p>Paso 1 - 10 min: Presentación del concepto y las reglas del juego de rol utilizado para el taller - Presentación de los dos productos ficticios predefinidos (véase ANEXO 3B: reglas del juego y ANEXO 3C - ficha de producto: EQUIPO 1 – SEGUNDA MANO - VINTAGE y EQUIPO 2 ROPA DE CALLE - ZAPATILLAS DE SKATE) que se utilizarán para el juego, un producto por equipo.</p> <p>Cada equipo tendrá que utilizar los materiales (reglas del juego y fichas de producto - véanse ANEXO 3B y ANEXO 3C) para crear una campaña de comunicación y marketing. En cuanto a la producción, sólo podrán crear un discurso o incluso un soporte gráfico digital o en papel.</p> <p>Cada equipo dispondrá de diferentes figuras profesionales (comunicación o marketing) y de un presupuesto para diseñar la campaña de comunicación dentro de un límite realista.</p> <p>Paso 2 - 15 min: Asignación de los equipos de trabajo (3 personas por grupo, lo más mezcladas posible) - Identificación y asignación a cada una de las diferentes tareas y figuras profesionales para elaborar los planes de marketing y comunicación por equipo.</p> <p>Paso 3 - 45 - 60 min: Trabajo en equipo, objetivo: elaboración de los contenidos de un plan de marketing y comunicación para el producto ficticio elegido.</p> <p>Paso 4 - 20 min: Presentación del trabajo del grupo en sesión plenaria, reflexiones del grupo sobre el juego.</p>
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> ● Parte práctica: teléfono móvil, papel, bolígrafos, pegamento, tijeras, impresora. ● Materiales de juego de rol (vea el Anexo 3B) ● Fichas de productos de ficción (vea el Anexo 3C)

4.6. La naturaleza como laboratorio para crear piezas de moda

Tema del laboratorio	La naturaleza como laboratorio para crear piezas de moda
Grupo destinatario al que se dirigirá	Personas jóvenes de 16 a 30 años o más, interesadas en actividades sobre naturaleza, concienciación y estilo de vida sostenible.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● Una percepción consciente de los materiales que utilizamos. Fomento de un acercamiento responsable a la naturaleza.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Ampliar las habilidades sociales: trabajo en grupo y reflexión: fomento de la autoeficacia; autoconfianza e independencia; uso consciente y sostenible de la naturaleza / materiales naturales. ● Presentación de los productos hechos a mano y comprensión de sus precios, opciones de venta.
Resultados de aprendizaje	<p>El enfoque pedagógico basado en la experiencia y el modelo pedagógico orientado al mundo de la vida constituyen el núcleo de este módulo. Los resultados dependen de las experiencias individuales de cada participante. En el caso general: las personas participantes fabricarán joyas hechas por ellas mismas, accesorios como cordones y bolsas de almacenamiento.</p> <p>Los/as participantes serán conscientes de la conexión entre la naturaleza y los productos humanos y sus procesos y efectos/consecuencias en la naturaleza y las ventajas y desventajas para los humanos. Además, los/as participantes aprenderán a vender sus productos y reflexionarán sobre cuestiones éticas relacionadas con el valor (del precio) de los productos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los/as participantes vuelven su mirada hacia la naturaleza. ● La moda como símbolo de estatus «productos de marca» hacia el upcycling y el reciclaje. ● Debatir/ asumir la responsabilidad de los propios actos. ● Reconocer las oportunidades para que cada persona ponga de su parte. ● Sentirse parte del grupo - un miembro de la sociedad. ● Ser capaz de tomar decisiones o hacer elecciones.
Contenido	<p>La conciencia ecológica, el reciclaje, el upcycling y la moda son temas que deben promoverse entre los jóvenes. Un enfoque respetuoso con el medio ambiente y una participación moderna en la sociedad de nuestro planeta único es un tema importante para nosotros, que también debe interiorizarse en la asociación. Por lo tanto, un grupo de expertos de Sozialwerk Dürener Christen han unido sus fuerzas y han diseñado un módulo general que consta de 3 unidades principales, que contienen de 1 a 3 actividades. El enfoque pedagógico basado en la experiencia y el modelo pedagógico orientado al mundo de la vida constituyen el núcleo de este módulo general. Una excursión consciente al bosque, la exploración en la localidad y la agudización del sentido en la búsqueda de elementos naturales aprovechables, o las unidades de artesanía creativa proporcionarán a las personas jóvenes percepciones que apuntan a la apreciación medioambiental, la conexión de las personas con la</p>

	<p>naturaleza, así como posibilidades de participación alternativas, de moda y contemporáneas.</p> <p>El módulo global tiene una duración difícil de definir, ya que depende de la ubicación/país, la infraestructura, el grupo (dinámica) y también de la motivación del personal formador. Las preferencias individuales de los/as participantes también desempeñan un papel importante en la realización de este módulo. No obstante, se dan unas pautas de tiempo aproximadas, que son realistas tras las pruebas realizadas. Por ejemplo, una persona puede estar interesada en aprender y probar un complejo proceso de anudado para su pulsera, lo que le llevará mucho tiempo, mientras que a otra le gustaría hacer un pendiente, por ejemplo, que se haría en poco tiempo, y a una tercera le gustaría coser una bolsa de almacenamiento adicional, para lo que hay que prever más tiempo. Estos procesos flexibles e individuales deben tenerse en cuenta en la ejecución. Las actividades de este G-Local Hub también pueden realizarse por separado unas de otras, así como de forma independiente en varias sesiones. Si todas las actividades se realizan juntas de una sola vez, el efecto sobre las personas participantes será mayor. El enfoque exacto, sin embargo, lo deciden en última instancia el personal formador, los/as participantes y, no menos importante, la disponibilidad de capacidades espaciales y recursos generales.</p>
<p>Lugares donde se instalarán los G-Local Hubs</p>	<p>Ejemplos:</p> <p>Bosque, parque, playa: cualquier lugar en la naturaleza donde se pueda encontrar elementos naturales en el suelo sin destruir el ecosistema.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Para crear las piezas/productos se necesita un espacio de taller (interior o exterior) con material de artesanía e instrucciones de seguridad para el uso del material. ● También se pueden ofrecer talleres en línea. En lugar de ir al bosque a buscar objetos, también podrían buscar cosas en sus casas. Su hogar se convierte entonces en un taller/laboratorio.
<p>Otras instrucciones para el personal facilitador</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● En cuanto al tamaño del grupo, es necesario planificar el marco temporal y los tres métodos pueden funcionar de forma independiente, pero para un mayor efecto y mejores resultados, recomendamos implementar cada actividad en un taller de 3 días. Esto tendrá el efecto de que las personas participantes pasarán 3 días centradas en el tema de la experimentación y obtendrán una visión muy intensa de la naturaleza y la conexión humana. También pensarán de

	<p>manera muy crítica sobre el comportamiento humano y el consumo de moda después de ver cuánto trabajo real, esfuerzo, tiempo se gasta para crear un producto y qué precio podría ser justo para ello.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los materiales naturales podrían procesarse al aire libre directamente en el bosque. • Las bolsas de tela para el almacenamiento podrían ser confeccionadas de antemano por otro grupo en el taller de costura. • Se pueden enviar vídeos explicativos de las tareas individuales a las personas participantes para que luego trabajen juntas en el producto en el entorno en línea. • Los vídeos explicativos pueden ayudar a que el acceso a la orientación sea más práctico para nuestra clientela. De este modo, tienen la posibilidad de volver a verlo en cualquier momento o de transmitirlo a otras personas de su entorno social. Así, las personas participantes actúan como multiplicadoras.
--	--

Actividades de laboratorio

Tema	La naturaleza como un laboratorio de confección de piezas de moda
Actividad 1	<p>Recogida de materiales en la naturaleza</p> <p>Combinar materiales naturales con productos reciclados para crear joyas y accesorios.</p> <p>Una excursión consciente en el bosque, la exploración en la localidad y la agudización del sentido en la búsqueda de elementos naturales aprovechables, o las unidades de artesanía creativa proporcionarán a los/as jóvenes conocimientos que apuntan a la apreciación medioambiental, la conexión de las personas con la naturaleza, así como posibilidades de participación alternativas, de moda y contemporáneas.</p>
Objetivos	<p>Apreciar las pequeñas cosas de la vida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una percepción consciente de los materiales que utilizamos. Fomentar un acercamiento responsable a la naturaleza. • Uso consciente y sostenible de la naturaleza/materiales naturales.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Los/as jóvenes participantes aprenderán que ellos/as también pueden contribuir a la protección del medio ambiente. ● Centrarse en las cosas que se pueden encontrar en la naturaleza. ● Ampliar las habilidades sociales: trabajo en grupo y reflexión. ● Elaborar el propio producto individual; convertir lo viejo en nuevo. ● Promover la autoeficacia, la confianza en uno/a mismo/a y la independencia.
Preparación	<ul style="list-style-type: none"> ● Buscar el horario del transporte público y calcular la duración del viaje u organizar su propio transporte. ● Adaptar el tamaño del grupo a la acción, si es necesario viajar en varios grupos pequeños. ● Tener en cuenta los procesos dinámicos del grupo. ● Proporcionar con antelación algunas aportaciones teóricas para calibrar el interés por el tema. ● Ver los vídeos explicativos. ● Enviar invitación con horario a los/as participantes. ● Formar los grupos y decidir quién los va a acompañar como facilitador/a o líder. <p>Tenga en cuenta los principios de sostenibilidad y reciclaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar únicamente materiales naturales puros para la pieza de joyería en sí, asegurarse de que son materiales naturales que ya no están integrados en la naturaleza y que se pueden tomar de la naturaleza sin causar daños - es decir, no romper las ramas de los árboles o llevarse madera / hojas, etc. que todavía sirven como hábitat o alimento para los animales. ● Crear conciencia de las interrelaciones naturales. ● Utilizar cintas/cordones hechos de materiales reciclados para el procesamiento posterior de la joyería, idealmente rechazos donados que ya no son necesarios en la producción.
Duración total	Aprox. 3 horas dependiendo del tiempo de viaje
Descripción	<p>1 Recibimiento a las personas participantes antes de la salida en el punto de encuentro</p> <p>Viaje al bosque - con transporte público o autobuses privados. El tiempo de viaje se aprovecha para conocerse en el grupo. Se puede introducir la idea del reciclaje en un contexto más amplio. Posiblemente un encuentro para centrar la perspectiva, o un juego: «Veo...» notando la basura, las calles, cuánta gente hay con carritos de la compra, cuántos cubos de basura están llenos, etc.;</p> <p>2. In situ en la naturaleza - en el bosque</p>

Preguntar sobre las expectativas y de dónde viene el interés por el tema.

3. Retroalimentación positiva y transición a la tarea

Es una buena idea jugar a conocerse si el grupo aún no se conoce: da a las personas participantes una sensación de seguridad y simplifica la comunicación.

Tarea 4.

Preparación:

Se pide a las personas participantes que se familiaricen con el lugar, que paseen, que busquen un sitio y que sean más conscientes. Es una oportunidad para entrenar la percepción sensorial: oír, sentir, oler, ver...

Tarea real:

Cada persona llevará 3 objetos que encuentren durante un paseo silencioso por una zona más definida (laboratorio). Cosas que estén sueltas, que les llamen la atención, que les hablen, sin pensar más en ellas.

Se concede a las personas participantes un tiempo determinado de unos 10-15 min.

Después, todas regresan al grupo.

El personal facilitador observa al grupo.

Cada participante puede describir sus objetos y explicar por qué los ha elegido. Aquí se establecen las normas de comunicación, por ejemplo, que todo el mundo escuche, que se hagan preguntas al final, que no se hagan comentarios inapropiados, que no se rían, etc.

Cuando todas hayan tenido su turno, se colocan dos cajas.

Cada participante se decidirá ahora por una pieza de joyería, etc., del módulo 2. Las piezas se marcarán por su nombre y se pondrán en la caja 1.

Las demás piezas van a la caja 2 y se ponen a disposición de los demás, o si alguien termina su joya más rápido, se pueden hacer más. De este modo, las piezas encontradas siguen siendo valiosas y tienen la oportunidad de seguir procesándose. Aquí es donde entra en juego la idea de que «nada es inútil».

1. Reflexión

Se recopilan los comentarios sobre el proceso.

Cada participante puede decir brevemente lo que ha estado bien y lo que no, pero con detalle y no superficialmente.

Los comentarios del personal formador también son necesarios, por lo que tiene que implicarse. También forman parte del grupo.

A continuación, se da un avance del Módulo 2 para educar y preparar a los/as participantes para los siguientes pasos.

2. Viaje de vuelta juntos

FABLE

Materiales	<ul style="list-style-type: none"> ● Cinta adhesiva, bolígrafos (para las etiquetas con los nombres y la identificación del material). ● Dos cajas; medio de transporte (por ejemplo, autobús de la asociación); materiales de vídeo.
------------	---

Tema	La naturaleza como laboratorio de creación de piezas de moda
Actividad 2	Fabricación de joyas y accesorios a partir de piezas de la naturaleza
	Versión 1: Hacer un collar Versión 2: Hacer un cordón Versión 3: Coser bolsas de almacenamiento
Objetivos	Elaboración de un producto propio e individual; promoción de la autoeficacia, la confianza en uno/a mismo/a y la independencia; uso consciente y sostenible de la naturaleza/materiales naturales.
Resultados de aprendizaje	Conocimientos y habilidades para fabricar una pieza de joyería a partir de materiales naturales; concienciación sobre la naturaleza y un enfoque sostenible de nuestro entorno; trabajo independiente.
Preparación	Preparar el taller, proporcionar el lugar de trabajo y el equipo de seguridad necesario, conseguir las herramientas necesarias.
Duración total	Duración total (aprox. 1- 3 horas)
Descripción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explicar el procedimiento completo 2. Proporcionar una sesión informativa sobre seguridad 3. Introducción al uso de las herramientas necesarias 4. Sujeción de la pieza natural en el dispositivo correspondiente 5. Taladrar un pequeño orificio por el que posteriormente se pasará el cordón para el collar. 6. Lijar la joya si es necesario. 7. Pintar la joya si es necesario. 8. Si es aplicable, utilizar diferentes técnicas de trenzado para hacer un cordón (ver vídeos más abajo). 9. Pasar el cordón por el orificio pretaladrado. 10. Anudar el cordón (si es necesario, utilizar nudos especiales para cerrar el collar) (ver vídeos más abajo). 11. Si es necesario, colocar un llavero para el cordón. 12. Coser las bolsas de almacenamiento (ver instrucciones más abajo).

<p>Materiales</p>	<p>Una mesa fuerte, un taladro de madera y otro de piedra, pinzas para sujetar los materiales naturales recogidos, equipo de seguridad, papel de lija, pintura y pinceles, equipo de protección.</p> <p>Los/as organizadores/as de cada laboratorio pueden adaptar la actividad práctica en función de las necesidades y los recursos disponibles. Podrían utilizar diferentes materiales para crear las joyas o producir diferentes prendas de vestir.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Materiales naturales recogidos (trozos de madera con formas especiales, piedras, frutos secos, frutos de árboles, etc.). ● Cordón/cordón de lana/paracord reciclado (de forma óptima, restos donados de algunas fábricas; pregunte a las empresas adecuadas). ● Llaveros, si corresponde. ● Pintura y pinceles para pintar madera/piedras, lápices. ● Papel de lija para madera y piedras. ● Taladro y dispositivo de sujeción. ● Equipo de protección (gafas, guantes, bata). <p>Vídeos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cómo hacer un COLLAR de hilo FÁCIL solo con 2 nudos + Nudo ajustable https://www.youtube.com/watch?v=TVE5MRRpKgM ● TÉCNICA Nudo de SERPIENTE / SNAKE knot / TIBETAN knot https://www.youtube.com/watch?v=pwOFjxgg-CO ● Cómo hacer un nudo corredizo https://www.youtube.com/watch?v=Y87e4_3IVMo <p>Versión 3</p> <p>Instrucciones: Coser una sencilla bolsa para joyas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Coloque el doble derecho de la tela, marque la medida deseada y recórtela. ● Desdoble el trozo de tela y haga un doble pliegue en los dos extremos exteriores, en los bordes superiores hacia el interior y cóselo cerca del borde en la parte inferior del pliegue, de modo que se cree un túnel en ambos extremos. ● Vuelva a colocar la tela con los lados derechos juntos y esta vez cosa los lados juntos, pero sólo hasta el cordón (no cosa por encima). ● Gire la bolsa de izquierda a derecha. ● Con un imperdible, pase un cordón a juego de derecha a izquierda por el cordón superior y luego de izquierda a derecha por el cordón inferior. ● Haga lo mismo con un cordón del otro lado en sentido inverso. ● Anude los cordones al final.
-------------------	---

* Vea las imágenes explicativas debajo de esta descripción.



Para más inspiración e ideas de otras fuentes:

<https://ecoinventos.com/como-pintar-piedras-para-crear-coloridos-mandalas/>

[https://www.etsy.com/de-en/listing/1090288763/mandala-stones-rocks-dot-painting-](https://www.etsy.com/de-en/listing/1090288763/mandala-stones-rocks-dot-painting-art?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=mandala+stone&ref=sr_gallery-1-1&frs=1&sts=1&organic_search_click=1)

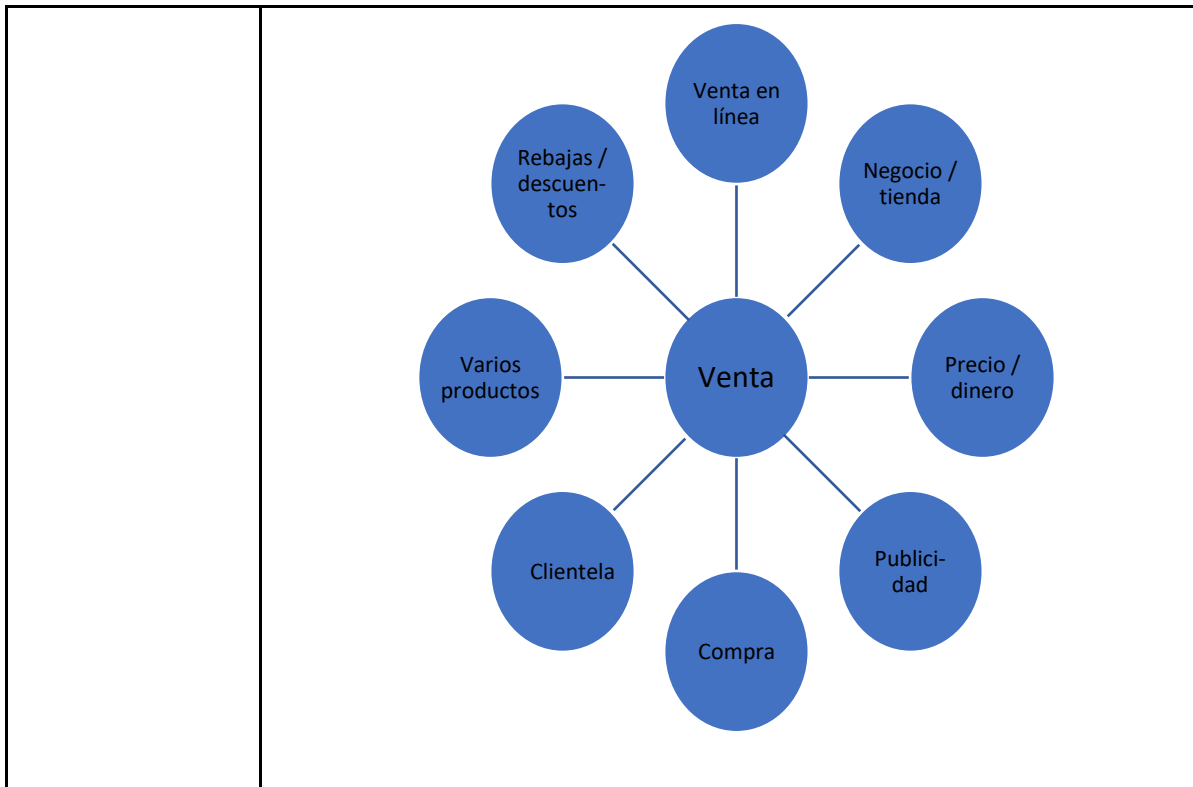
[art?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=mandala+stone&ref=sr_gallery-1-1&frs=1&sts=1&organic_search_click=1](https://www.etsy.com/de-en/listing/1090288763/mandala-stones-rocks-dot-painting-art?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=mandala+stone&ref=sr_gallery-1-1&frs=1&sts=1&organic_search_click=1)

[https://www.etsy.com/de/listing/797686225/naturlicher-anhanger-avocado-](https://www.etsy.com/de/listing/797686225/naturlicher-anhanger-avocado-grube?gpla=1&gao=1&&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=shopping_en_b-jewelry-necklaces-pendants&utm_custom1=k_EAlaIQobChMI0tDWnIO2_QIVh-5RCh28wgBDEAkYCyABEgLf_fD_BwE_k_&utm_Contentidos=go_316043_929_18221315929_63902677849_pla-106550431715_c_797686225dede_102852917&utm_custom2=316043929&gclid=EAlaIQobChMI0tDWnIO2_QIVh-5RCh28wgBDEAkYCyABEgLf_fD_BwE)

[grube?gpla=1&gao=1&&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=shopping_en_b-jewelry-necklaces-pendants&utm_custom1= k_EAlaIQobChMI0tDWnIO2_QIVh-5RCh28wgBDEAkYCyABEgLf_fD_BwE_k_&utm_Contentidos=go_316043_929_18221315929_63902677849_pla-106550431715_c_797686225dede_102852917&utm_custom2=316043929&gclid=EAlaIQobChMI0tDWnIO2_QIVh-5RCh28wgBDEAkYCyABEgLf_fD_BwE](https://www.etsy.com/de/listing/797686225/naturlicher-anhanger-avocado-grube?gpla=1&gao=1&&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=shopping_en_b-jewelry-necklaces-pendants&utm_custom1=k_EAlaIQobChMI0tDWnIO2_QIVh-5RCh28wgBDEAkYCyABEgLf_fD_BwE_k_&utm_Contentidos=go_316043_929_18221315929_63902677849_pla-106550431715_c_797686225dede_102852917&utm_custom2=316043929&gclid=EAlaIQobChMI0tDWnIO2_QIVh-5RCh28wgBDEAkYCyABEgLf_fD_BwE)

Actividad 3	Presentación de joyas para la venta
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● Simulación de venta ● Presentar la joya de creación propia como un posible producto de venta.
Materiales necesarios para su laboratorio	Joyas de fabricación propia, teléfonos móviles, conexión a Internet, papel, carteles, bolígrafos, sala, tienda, aplicaciones (vea el anexo). El material depende de la forma de presentación elegida)
Directrices para trabajadores/as con jóvenes	Tenga en cuenta los principios de sostenibilidad y reciclaje (es decir, qué materiales se encuentran en el hogar y cómo se lavan y preparan para su reutilización en el laboratorio).
Instrucciones adicionales para el equipo facilitador	Si se utilizan aplicaciones, se recomienda probarlas previamente.
Preparación	Los/as facilitadores/as deben asegurar los materiales, excepto los teléfonos móviles, y ponerlos a disposición en el entorno de trabajo.
Duración total	30 - 60 minutos
Descripción	<p>Las personas participantes deben considerar sus joyas hechas a mano como un producto para la venta.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El personal facilitador crea un mapa mental en un cartel sobre el tema: «¿Qué piensa acerca de la venta?» Las siguientes preguntas orientativas pueden servir de apoyo: <ol style="list-style-type: none"> a. ¿Dónde compra los productos? b. ¿Cómo conoce determinados productos? c. ¿Qué necesita para comprar? d. ¿Qué es importante para usted cuando va de compras? (Vea el ejemplo de mapa mental en la descripción de los materiales) 2. El término «publicidad» (o similar) del mapa mental es retomado por el personal facilitador y de él se deriva el tema «presentar un producto». Los/as participantes deben presentar sus propios productos para la venta, que puede realizarse a través de diferentes canales, por lo que se pueden elegir diferentes posibilidades de presentación: <ol style="list-style-type: none"> a. Presentación en la tienda Los/as participantes deben presentar sus propias joyas para la venta en una zona de la tienda. Tienen libertad para decidir cómo debe ser esta presentación (es decir, tumbada, colgada) y si quieren añadir una descripción al producto.

	<p>b. Presentación para la venta en línea (es decir, publicación en redes sociales) mediante fotos o vídeo Los/as participantes deben utilizar aplicaciones como Stop Motion Studio, Canva, mysimpleshow (los enlaces se muestran a continuación) o similares para crear fotos y vídeos con sus teléfonos móviles en los que presenten su producto. Los/as participantes deberán probar las funciones de las apps. Se recomienda que utilicen la misma app.</p> <p>c. Presentación mediante carteles Los/as participantes deben crear un cartel publicitario para su producto. Se utilizan bolígrafos y papel de rotafolio para esta actividad. Se pueden inventar eslóganes y/o descripciones.</p> <p>Además, se puede incluir el siguiente paso:</p> <p>3. Los/as participantes deben pensar en el precio al que ofrecerían el producto. Las siguientes preguntas orientativas pueden ayudar:</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Cuánto trabajo fue necesario (en horas o minutos)? ¿Cuál es el coste de los materiales utilizados? ¿Cuánto pagaría yo mismo/a por este producto?
<p>Materiales</p>	<p>Joyería casera, teléfonos móviles, conexión a Internet, papel, carteles, bolígrafos, sala, tienda, aplicaciones (véase el anexo). El material depende de la forma de presentación elegida. Enlaces a las aplicaciones: https://www.canva.com/es-es/descargar/android/ https://www.cateater.com/ https://simpleshow.com/plans/ Instrucciones para las aplicaciones: https://www.youtube.com/watch?v=-8wdH7d-2QA https://www.youtube.com/watch?v=8NeX4IPYfzo https://www.youtube.com/watch?v=yPnZJGdDzxE Ejemplo de solución Mindmap:</p>



4.7. Upcycling y reutilización de ropa

Tema del laboratorio	Reparación de ropa vieja, remodelación de ropa vieja, intercambio de ropa
Grupo destinatario al que se dirigirá	Jóvenes de 18 a 30 años
Objetivos	El laboratorio introduce a los/as participantes en el problema de la sostenibilidad en la moda y trabaja para promover tanto el conocimiento de cómo remendar la ropa para seguir utilizándola, como el de cómo remodelar o reutilizar la ropa para prolongar su vida útil. Los/as participantes repararán o reacondicionarán ropa vieja para aprender estas técnicas y también intercambiarán ropa que aún puedan utilizar, pero que no se imaginan seguir usando.
Resultados de aprendizaje	Este laboratorio enseña a los/as participantes: <ul style="list-style-type: none"> ● A cómo componer y remodelar ropa vieja con habilidades de costura. ● Una selección de ideas sobre cómo reutilizar la tela de ropa vieja para otros usos. ● Habilidades creativas mediante el rediseño de artículos de ropa que pueden sentir que están fuera de moda o que podrían necesitar un cambio de carácter.

FABLE

	<ul style="list-style-type: none"> ● Por qué la moda rápida no es sostenible y por qué la moda lenta ayuda a preservar nuestros recursos.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> ● Las personas participantes traen su propia ropa vieja. ● Parte teórica (30 min) sobre la durabilidad de la ropa y la importancia de remendarla. Se explica a los/as participantes los problemas de la moda rápida y cómo buscar prendas más duraderas. ● Tutorial de costura (15-30 min) con prueba. ● Fase de intercambio opcional (si les sobra ropa). ● Identificar los remiendos necesarios y establecer planes sobre cómo llevarlos a cabo. ● Actividades de reparación y remodelación de las prendas seleccionadas. ● Presentación de los resultados.
Lugares donde se instalarán los G-Local Hubs	Cualquier lugar que cumpla las directrices generales de un G-Local hub, así como que ofrezca suficiente espacio libre para mesas y acceso a electricidad si se utiliza una máquina de coser.
Otras instrucciones para el personal facilitador	<p>Las personas participantes expertas pueden ayudar a enseñar a las participantes inexpertas.</p> <p>Las que hayan terminado pueden ser invitadas a ayudar a otras o pueden utilizar los materiales que les hayan sobrado para fabricar baratijas más pequeñas.</p> <p>Distribuya algunos materiales al principio que sea razonable utilizar, para que los/as participantes no tengan que ir al montón de recursos comunes para cada asunto menor al principio.</p>

Actividades de laboratorio

Tema	Costura
ACTIVIDAD 1	El intercambio de ropa
Objetivos	La actividad trata de que las personas participantes intercambien y restauren ropa vieja entre ellas.
Preparación	<p>El personal facilitador debe tratar de tener en cuenta a los/as participantes y llevar herramientas adecuadas, así como tela y material adicional. Esto es especialmente útil si no se espera que los/as participantes tengan suficiente ropa para hacer un intercambio razonable.</p> <p>Procurar que los materiales proporcionados sean de buena calidad y duraderos.</p>
Duración total	3h.

FABLE

Descripción	<ul style="list-style-type: none">● Las personas participantes traen su propia ropa vieja.● Parte teórica (30 minutos) sobre la durabilidad de la ropa y la importancia de remendarla. Se explican los problemas de la moda rápida y cómo buscar prendas más duraderas.● Tutorial de costura (15-30 min) con prueba.● Fase de intercambio opcional (si les sobra ropa).● Identificar los remiendos necesarios y establecer planes sobre cómo llevarlos a cabo.● Actividades de reparación y remodelación de las prendas seleccionadas.● Presentación de los resultados.
Materiales	<p>Ropa vieja de los/as participantes</p> <p>Tejidos, hilos, cintas, botones y cintas de plástico adicionales proporcionados por la organización.</p> <p>Tejidos/hilos propios que las personas participantes deseen incorporar.</p> <p>Herramientas de costura proporcionadas por la organización (agujas, alfileres, hilo, tijeras, reglas, cintas métricas, máquina de coser, etc.).</p> <p>Lápices y tizas.</p>
Directrices para los/as trabajadores/as con jóvenes sobre cómo recopilar los materiales	<p>Por favor, siga los principios de sostenibilidad y reciclaje (por ejemplo: qué materiales buscar en el hogar y cómo lavarlos y prepararlos para su reutilización en el laboratorio).</p>

Galería de imágenes: Capturando FABLE en acción

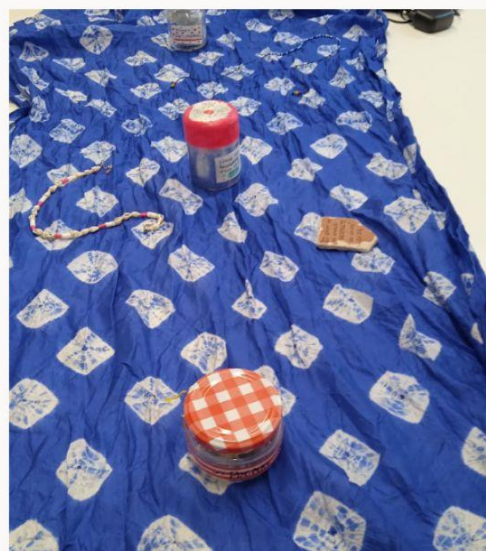


Liberitutti Società
Cooperativa Sociale
Italy



Cofinanciado por
la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de sus contenidos, que refleja únicamente las opiniones de sus autores, y la comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contiene.



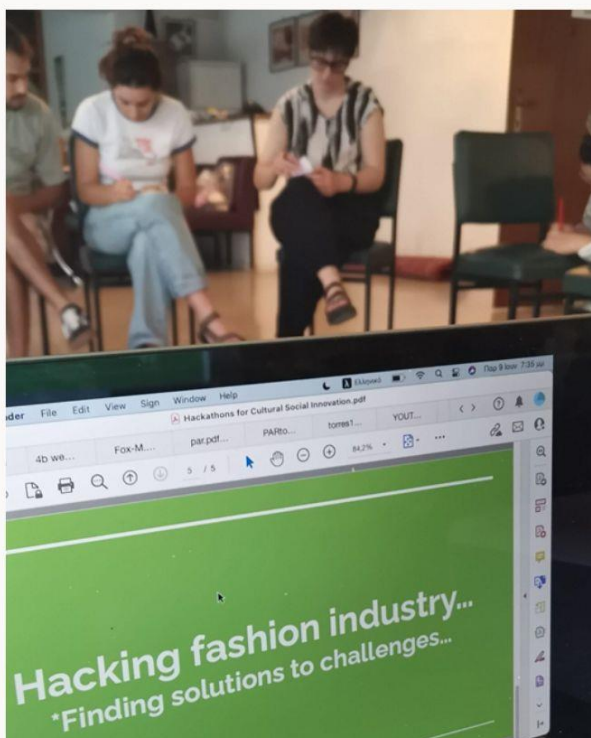
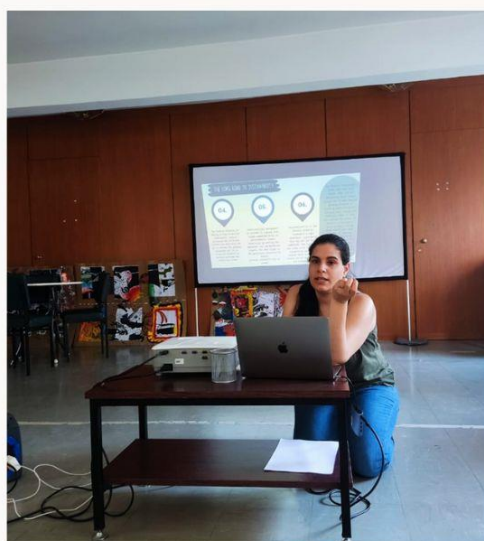
Asociación Caminos Spain



Cofinanciado por la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de sus contenidos, que refleja únicamente las opiniones de sus autores, y la comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contiene.

FABLE



Inter Alia Greece



Cofinanciado por
la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de sus contenidos, que refleja únicamente las opiniones de sus autores, y la comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contiene.



ReCreativity Tarsadalmi Vallalkozas Non-Profit KFT Hungary

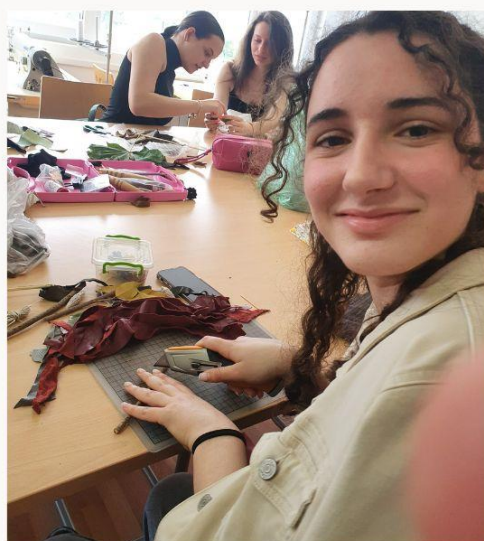


Cofinanciado por
la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de sus contenidos, que refleja únicamente las opiniones de sus autores, y la comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contiene.



Sozialwerk Dürener Christen Germany



Happiness Academy Bulgaria



Cofinanciado por
la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de sus contenidos, que refleja únicamente las opiniones de sus autores, y la comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contiene.

Anexo 1

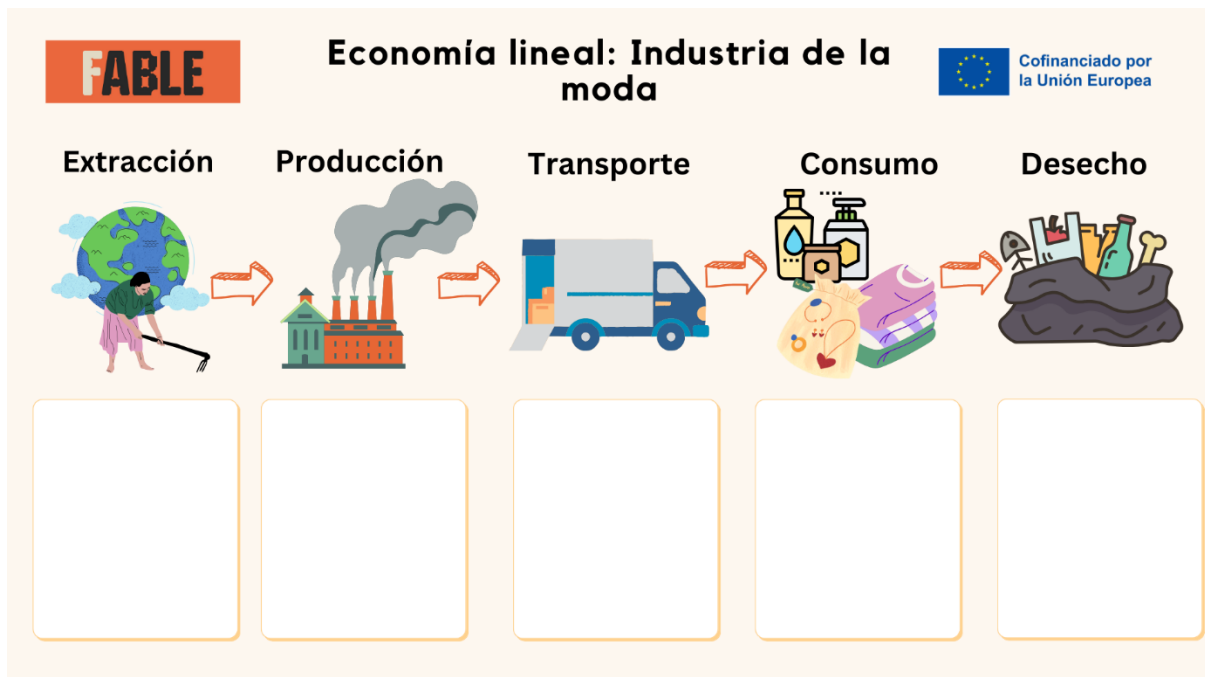
Material didáctico «Coloración natural. ¿Por qué la moda lenta?»

https://fable-project.eu/wp-content/uploads/2023/12/Natural-Dyeing-Theory_ES.pdf

Anexo 2

Materiales complementarios del laboratorio «Análisis y acción para una moda sostenible»

Anexo 2A. Economía lineal: Industria de la moda



Anexo 2B. Mapeo: Industria de la moda



Mapeo: Industria de la moda



Cofinanciado por la Unión Europea

Cómo mapear el ciclo de vida de un producto

1. Marque su ubicación actual (representa dónde se consume el artículo de moda).
2. Piense en cómo se fabrica y dónde se pueden encontrar los recursos... Marque también este punto.
3. ¿Dónde se produce? Si intervienen varios lugares en la producción, márkelos también.
4. ¿Cómo se transporta? Marque las rutas de transporte.
5. ¿Qué ocurre con los residuos? Señale también su destino.
6. Conecte las rutas para que sean visibles en el mapa.
7. ¿Qué ve?



Anexo 2C. Infografía: Industria de la moda



Infografía: Industria de la moda



Cofinanciado por la Unión Europea



Uso del agua



Uso de los materiales



Microplásticos



Uso de la energía



Emisiones




Residuos




Condiciones de trabajo:
trabajo infantil,
explotación por razón
de género, desigualdad
salarial

- Busque datos que describan aspectos importantes relacionados con la industria de la moda.
- Puede consultar el material que se le ha proporcionado o utilizar dispositivos digitales para buscar información.
- Puede utilizar plataformas de datos, artículos e informes de organizaciones relevantes.
- Cree una infografía para presentar sus conclusiones.

Anexo 2D. Buenas prácticas: moda sostenible



Buenas prácticas: moda sostenible



Cofinanciado por la Unión Europea

Iniciativas y prácticas privadas

Iniciativas y prácticas públicas

Iniciativas y prácticas comunitarias

Según sus conocimientos y experiencia, ¿existen iniciativas locales o nacionales (privadas, públicas, comunes) que parezcan estar en consonancia con sus principios de moda sostenible? Las iniciativas privadas, públicas y comunitarias están organizadas y gestionadas por empresas privadas, el Estado y la comunidad, respectivamente.

Anexo 2E. Acción por una moda sostenible



Acción por una moda sostenible



Cofinanciado por la Unión Europea

2. GRUPO DESTINATARIO

¿A quién quiere llegar e influir en sus percepciones y actitudes?

3. MENSAJE CLAVE

¿Qué quiere que su grupo objetivo reflexione, aprenda y comprenda en profundidad?

4. TIPO DE ACCIÓN

¿Cómo tiene pensado hacerlo?



TAKE ACTION

1. OBJETIVO

¿Qué quiere conseguir con su campaña?

5. ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

¿Cómo piensa llegar a su grupo destinatario?

6. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

¿Cómo piensa evaluar la eficacia de su campaña?
¿Cuáles serían los siguientes pasos?



Anexo 3

Materiales adicionales para moda sostenible: estrategias de marketing y comunicación

Anexo 3A. Teoría general sobre moda sostenible

https://fable-project.eu/wp-content/uploads/2023/12/Appendix-I_FABLE_ES.pdf

Anexo 3B. Material para juegos de rol

https://fable-project.eu/wp-content/uploads/2023/12/Appendix-II_FABLE_ES.pdf

Anexo 3C. Fichas de productos ficticios

https://fable-project.eu/wp-content/uploads/2023/12/Appendix-III_FABLE_ES.pdf