



"Baile español" en Códice de trajes

BNEscolar > Experiencias de aprendizaje

La moda en el espejo del tiempo

La historia de la vestimenta es, en realidad, la historia de la humanidad contada a través de telas, cortes, adornos y técnicas. Cada prenda refleja no solo los gustos estéticos de su tiempo, sino también las estructuras sociales, los avances tecnológicos, las relaciones de poder y las transformaciones culturales que han marcado cada época. Esta experiencia de aprendizaje propone un recorrido interdisciplinar por la evolución del vestir, desde los primeros tratados de sastrería hasta los trajes regionales y los figurines de moda del siglo XIX, con especial atención a los recursos digitalizados que conserva y ofrece la Biblioteca Nacional de España (BNE).

A lo largo de esta experiencia, trabajaremos con fuentes primarias (revistas, tratados, dibujos, álbumes ilustrados), desarrollando competencias en el análisis crítico de documentos históricos y visuales, así como en la expresión creativa. Cada uno de los momentos didácticos incluye una actividad práctica —analógica o digital— que busca implicar al alumnado desde un enfoque activo, combinando la investigación con la experimentación artística y tecnológica.

El objetivo último de esta propuesta es fomentar una mirada curiosa y crítica hacia el pasado, descubrir la moda como patrimonio y forma de narrar el mundo, y despertar en el alumnado la capacidad de reinterpretar ese legado desde una perspectiva contemporánea y personal.

VINCULACIÓN CURRICULAR	3
Nivel	3
Agrupación alumnado	4
Duración	4
Metodología	4
Áreas y materias	5
Competencias clave	5
Antes de empezar: cómo hablamos de fibras y tejidos	6
Momento 1. Trajes antiguos: primeras imágenes de vestir en España.	6
Fuentes visuales de la indumentaria: grabados, libros y colecciones documentales	7
La indumentaria como lenguaje social y cultural	7
Mirar, describir, reinterpretar: del análisis a la creación	8
Actividad. Cuaderno de cronista visual	11
Actividades para ampliar	16
Momento 2. El arte de cortar y coser	18
Oficios textiles y saberes técnicos tradicionales	18
Análisis de tratados y manuales de sastrería (siglos XVI–XVIII)	19
Modistas: saberes y técnicas especializadas	20
Técnicas de patronaje y sistemas de medida	22
Manualística moderna y expansión del saber técnico (siglos XIX–XX)	22
Actividad. Del tratado al patrón	24
Actividades para ampliar	28
Momento 3. Técnicas, materiales y el arte del detalle	30
Tipos de fibras y tejidos usados en distintas épocas	30
Técnicas de confección y decoración textil	31
El arte de los complementos: sombreros, guantes y otros detalles	32
Relación entre materiales y clases sociales	34
Colores y jerarquía social	35
Herramientas tradicionales de costura	36
Actividad. Punto por punto y fibra por fibra	38
Otras actividades	41
Momento 4. Moda y territorio: trajes regionales como expresión cultural	42
Diversidad de trajes regionales en España	42
Indumentaria tradicional y su función simbólica y social	45
El vestir como reflejo de identidad territorial	45
Actividad. Mapa vivo de trajes regionales	45
Otras actividades	48
Momento 5. Revistas para la mujer y figurines del siglo XIX	50
Revistas femeninas como vehículo de moda e ideología	50
Figurines y patrones: la moda al alcance de todas	51
Moda, género y estatus: el lenguaje visual del vestir	53
Actividad. Pasarela del XIX: Moda, mensaje y contexto	53
Otras actividades	58

Momento 6. Relectura contemporánea: diseñar desde el pasado	59
Diseño creativo con inspiración histórica	59
Reflexión sobre moda sostenible y reutilización	59
Actividad. Diseñadores del futuro con memoria	60
Otras actividades	62
Reflexión final. Archivo vivo del vestir	63
Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos- ESO	65
Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos- Bachillerato	71

VINCULACIÓN CURRICULAR

Esta **situación de aprendizaje** se recomienda para alumnado de **4º de ESO y Bachillerato**, especialmente en itinerarios vinculados a las Humanidades, las Artes o la Tecnología. Está orientada al desarrollo de competencias clave como la conciencia histórica y cultural, la alfabetización visual y digital, el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de análisis y expresión personal.

A través del **estudio de la vestimenta como fenómeno cultural, técnico y simbólico**, el alumnado se adentrará en un recorrido que va desde las primeras representaciones gráficas del vestir hasta las pasarelas mediáticas del siglo XIX y las reinterpretaciones contemporáneas. Se trabajará con fuentes primarias –ilustraciones, tratados, figurines y álbumes antiguos digitalizados, disponibles en la Biblioteca Digital Hispánica y la Hemeroteca Digital– para investigar cómo la indumentaria ha sido reflejo y motor de transformaciones sociales, políticas, estéticas y tecnológicas.

La propuesta busca que el alumnado comprenda la moda no solo como una cuestión estética o de consumo, sino como una forma de narrar el mundo y de expresar identidades personales y colectivas. Se fomentará la creación de productos propios –desde fichas visuales a diseños textiles o mapas digitales– que integren conocimientos históricos, habilidades plásticas y recursos digitales, permitiendo una experiencia interdisciplinar donde confluyen materias como **Geografía e Historia, Expresión Artística, Tecnología o Lengua Castellana y Literatura**, entre otras.

Esta experiencia de aprendizaje pretende despertar una mirada atenta y crítica hacia la moda como patrimonio cultural, promover el respeto por la diversidad de tradiciones y estéticas, y abrir un espacio para la experimentación artística y la reflexión sobre sostenibilidad, identidad y memoria.

Para realizar esta experiencia de aprendizaje, los estudiantes podrán:

- Explorar la evolución histórica de la vestimenta en distintos contextos sociales y culturales.
- Analizar imágenes, textos y objetos como fuentes primarias para conocer el pasado.
- Comprender las relaciones entre vestimenta, poder, género, clase y territorio.
- Investigar técnicas tradicionales de confección y su aplicación en el diseño contemporáneo.
- Valorar la diversidad de los trajes regionales y su función simbólica en las comunidades.
- Desarrollar habilidades de observación, análisis visual, comparación y clasificación.
- Aplicar conceptos matemáticos y tecnológicos en la interpretación de patrones y escalas.
- Elaborar productos digitales (líneas del tiempo, glosarios visuales, avatares históricos) que integren la información histórica con la creatividad.
- Reflexionar sobre el impacto social y ambiental del consumo de moda actual.
- Diseñar propuestas personales inspiradas en técnicas y estilos del pasado, usando materiales reciclados o herramientas digitales.

Nivel

4º ESO

Bachillerato

Agrupación alumnado

Grupos de 3-4 alumnos

Duración

Aunque el número puede variar según el ritmo y las necesidades específicas del grupo, se estiman necesarias unas **12 sesiones** para desarrollar las actividades principales de cada uno de los seis momentos (unas dos sesiones de 45–50 minutos por momento). Esta duración cubre la introducción teórica, el trabajo con fuentes primarias y la ejecución de la actividad central correspondiente.

En caso de incorporar también **actividades complementarias** (como talleres de bordado, edición digital, maquetación, etc.), será necesario añadir **una o dos sesiones adicionales por momento**, lo que podría extender la secuencia a un total de **18 a 24 sesiones**.

Esta flexibilidad permite adaptar la propuesta a diferentes escenarios: como proyecto trimestral, como unidad interdisciplinar puntual, o como parte de un taller artístico o de patrimonio cultural. También se puede decidir trabajar solo uno o dos momentos en profundidad por lo que el tiempo se reduciría.

Metodología

La metodología de esta experiencia de aprendizaje se basa en el **aprendizaje activo, el enfoque interdisciplinar y el desarrollo competencial**, combinando investigación, análisis visual, expresión creativa y reflexión crítica. Se fomentará el **trabajo colaborativo** mediante la organización del alumnado en grupos, que investigarán a partir de **fuentes primarias visuales y textuales**, disponibles en la **Biblioteca Digital Hispánica (BDH)** y otros recursos digitales abiertos.

Cada uno de los seis momentos didácticos incluye una **actividad principal** orientada a la producción de un proyecto visual, artístico o tecnológico, acompañado de fases previas de análisis, contextualización y planificación. Las actividades complementarias permitirán reforzar o ampliar aprendizajes específicos (tecnológicos, artísticos, históricos o éticos).

Además, se propondrán instancias de **reflexión individual y grupal** al cierre de cada actividad, para promover la autoevaluación, la metacognición y la conexión entre el conocimiento histórico y la realidad actual (por ejemplo, a través de debates sobre sostenibilidad, identidad o consumo de moda). La secuencia culmina en una creación final que sintetiza los saberes adquiridos mediante una reinterpretación creativa del patrimonio textil desde una mirada contemporánea.

Áreas y materias

Geografía e Historia /Historia de España

La indumentaria como fuente histórica permite al alumnado contextualizar épocas, clases sociales, géneros y territorios, leyendo el pasado a través de sus vestimentas. Se analizarán tratados, revistas, figurines y objetos como reflejos de las estructuras sociales y transformaciones culturales.

Expresión Artística /Movimientos Culturales y Artísticos/Proyectos Artísticos

Las representaciones visuales de la moda, el dibujo comparativo, la edición digital y la creación de bocetos o diseños fomentan la alfabetización visual y la expresión creativa, integrando técnicas tradicionales y herramientas digitales.

Lengua Castellana y Literatura

El análisis crítico de textos (como revistas del siglo XIX) y la elaboración de descripciones, fichas, presentaciones y reflexiones promueven la competencia lingüística, la capacidad de argumentación y la conexión entre palabra e imagen.

Tecnología y Digitalización

El trabajo con patrones, escalas, herramientas de diseño digital, animaciones o materiales reciclados activa el pensamiento técnico y creativo, vinculando saberes matemáticos, geométricos y tecnológicos.

Filosofía

La reflexión sobre el cuerpo, la identidad, los estereotipos, el consumo y la sostenibilidad sitúa la moda como un campo de análisis ético y social, que invita a pensar críticamente sobre cómo nos vestimos, por qué y con qué consecuencias.

Economía y Emprendimiento

El análisis del consumo textil, la producción industrial y el impacto ambiental de la moda permite al alumnado comprender el funcionamiento del mercado, reflexionar sobre el consumo responsable y desarrollar propuestas creativas con valor añadido, integrando sostenibilidad, innovación y conciencia emprendedora.

Competencias clave

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia digital
- Competencia en conciencia y expresión culturales
- Competencias en ciencia y tecnología (STEM)
- Competencia ciudadana

Antes de empezar: cómo hablamos de fibras y tejidos

Para entender bien la historia y la técnica de la indumentaria es importante distinguir dos conceptos que a menudo se confunden:

- **Fibras:** Son el punto de partida, la “materia prima” hilada. Pueden ser **naturales** (algodón, lino, lana, seda), **artificiales** (rayón, viscosa) o **sintéticas** (poliéster, acrílico). Cada fibra tiene propiedades propias: brillo, suavidad, elasticidad, resistencia, capacidad de teñido, etc.
- **Tejidos:** Son el **resultado técnico** de entrelazar, urdir o trabajar esas fibras. El tejido no es solo la materia, sino la forma en que se construye: el ligamento básico (tafetán, sarga, raso) o técnicas específicas (terciopelo, paño, encaje, pana, brocado...). Un mismo tejido puede realizarse en distintas fibras: por ejemplo, terciopelo de seda, terciopelo de algodón o terciopelo de rayón.

Por qué es importante esta distinción:

Cuando hablemos de “terciopelo” o “encaje” no nos referimos a una fibra concreta, sino a una **técnica**. En cambio, cuando hablemos de “lino” o “lana” estamos nombrando la **fibra**. Así podremos describir correctamente las prendas: “terciopelo de seda” no es lo mismo que “terciopelo de algodón”.

Momento 1. Trajes antiguos: primeras imágenes de vestir en España.

Este primer momento propone una **inmersión visual en los registros gráficos más antiguos sobre la indumentaria en España**, con el objetivo de despertar la curiosidad del alumnado y establecer las bases para el análisis histórico a través de la imagen.

Antes de que existieran las fotografías, los vídeos o los catálogos de moda, la vestimenta del pasado nos llegaba a través de otras formas de documentación: pinturas, grabados, ilustraciones y libros impresos que registraban cómo se vestían los hombres y mujeres de cada época. Estos testimonios visuales son una fuente esencial para comprender las formas del vestir y su evolución a lo largo de la historia.

La indumentaria no era solamente una necesidad práctica para proteger el cuerpo: constituía un **lenguaje visual cargado de significados**. El tipo de prenda, su color, el material, el corte o la manera de llevarla podían transmitir información sobre el rango social, el género, la ocupación, el lugar de procedencia o incluso las ideas religiosas o políticas del individuo. Analizar cómo se vestía la gente en el pasado es, por tanto, una forma de comprender las estructuras culturales, las jerarquías sociales y los valores simbólicos de cada época.

El enfoque de este bloque es eminentemente visual: invita al alumnado a **mirar antes de saber**, a interrogarse por lo que ve y a reconocer que cada prenda o accesorio puede actuar como un documento

histórico que habla de su tiempo. No se trata solo de admirar su estética, sino de **leer las imágenes como fuentes primarias**: identificar elementos del vestido, descifrar lo que comunican, e incluso imaginar cómo podrían interpretarse hoy. Se busca promover una lectura crítica de imágenes antiguas, que combine la descripción objetiva con la interpretación cultural y contextual.

Este primer acercamiento constituye la puerta de entrada a la secuencia y permite introducir desde el principio conceptos clave como *fuentes primarias*, *jerarquía social*, *identidad visual* y *representación simbólica*, sin necesidad de conocimientos previos específicos sobre moda o historia del arte.

¡Comencemos!

Fuentes visuales de la indumentaria: grabados, libros y colecciones documentales



Las **ilustraciones, códices y álbumes antiguos** nos ofrecen una ventana a **cómo se vestían diferentes clases sociales** en el pasado. A partir del siglo XVI proliferaron las representaciones visuales de trajes tradicionales, indumentarias regionales o modas cortesanas, muchas veces recopiladas en libros de trajes, atlas geográficos o manuales ilustrados. Estas obras buscaban mostrar la diversidad de vestimentas en distintas partes del mundo o en diferentes estamentos de la misma sociedad.

Uno de los ejemplos más emblemáticos es el de los **grabados de trajes** que formaban parte de colecciones como la de **Cesare Vecellio** (*Habiti antichi et moderni*, 1590) o, en el contexto hispánico, los materiales conservados en la **Biblioteca Nacional de España (BNE)**, que incluyen grabados de figuras populares, tipos regionales y escenas costumbristas. Aunque a menudo idealizadas, estas imágenes nos ofrecen una ventana privilegiada a los códigos visuales del vestir en siglos pasados.

Junto a los libros de trajes, otras fuentes iconográficas relevantes incluyen **retratos oficiales, pinturas de género, escenas religiosas y representaciones teatrales**. Todas ellas muestran cómo la indumentaria varía según el contexto, el propósito de la imagen y el estatus de quien aparece representado.

Aunque no siempre reflejan la realidad cotidiana con fidelidad, estas imágenes son fundamentales para el estudio del vestido porque revelan **cómo se deseaba ser visto**, cómo las sociedades construían su propia imagen y qué papel tenía la moda en esa representación.

Más allá de su valor documental, actúan como auténticas **cápsulas del tiempo**, llenas de detalles que despiertan la curiosidad: ¿Por qué llevaban cuellos tan altos o faldas tan amplias? ¿Cómo se abrigan con tantas capas? ¿Qué diferencias había entre el atuendo de un campesino y el de un noble? ¿Cómo vestía una mujer viuda o un soldado en el siglo XVI?

La indumentaria como lenguaje social y cultural

Vestirse en el pasado era una acción cargada de sentido. En muchas sociedades europeas, las **leyes suntuarias** regulaban qué prendas podía usar cada clase social: había colores, tejidos o adornos

reservados para la nobleza o prohibidos a los sectores populares. De esta manera, la ropa actuaba como un marcador visual del estatus, y su uso estaba estrictamente codificado.

Más allá de la jerarquía, la vestimenta también era un **indicador de género**, con prendas, formas y estructuras muy diferenciadas para hombres y mujeres. La moda femenina solía estar más sujeta a cambios, influencias externas y adornos, mientras que la masculina podía reflejar el poder, la autoridad o la sobriedad, dependiendo del momento histórico.

También funcionaba como **símbolo de pertenencia territorial o cultural**. En los libros de trajes se representaban figuras como el labrador valenciano, la mujer andaluza o el comerciante catalán, con sus respectivos atuendos regionales. Estas imágenes respondían tanto al interés etnográfico como al deseo de representar una identidad visual propia en una época de formación de los estados modernos.

Interpretar la indumentaria de una figura del pasado requiere, por tanto, atención al detalle, pero también **conocimiento del contexto**: qué normas sociales regían, qué significados se asociaban a cada prenda, qué aspiraciones o estereotipos se proyectaban...

Mirar, describir, reinterpretar: del análisis a la creación

El análisis iconográfico del vestir implica desarrollar la capacidad de **mirar con precisión**: observar los tipos de fibras y tejidos, los cortes, los adornos, el peinado, los complementos. Esta mirada detallada permite reconstruir la lógica interna del atuendo y descubrir qué nos quiere decir la imagen.

Comenzar observando es una forma poderosa de entrar en la historia. Las imágenes antiguas tienen un gran potencial para despertar la imaginación, el asombro y la duda. Por eso, este primer momento propone que el alumnado **mire antes de saber**, que se detenga en los detalles y que deje que las imágenes le planteen preguntas:

- ¿Quién lleva qué prenda y por qué?
- ¿Qué podemos deducir del entorno o la postura de la figura?
- ¿Esa prenda se usaba todos los días o era algo excepcional?
- ¿Qué podemos deducir del estilo de vida de esa persona?

Pero además de despertar la curiosidad, estas imágenes tienen un **enorme valor documental e histórico**. La moda, en cualquier época, no es neutra: lo que se viste **refleja la estructura social, los valores culturales, las creencias religiosas, las jerarquías de poder e incluso el acceso a los recursos materiales**. Por ejemplo:

- **La clase social** se expresa en los tejidos y materiales: la seda, el terciopelo o los bordados en oro eran propios de la nobleza, mientras que el lino o la lana eran comunes entre campesinos o artesanos.
- **El género y el rol social** quedan evidentes en las prendas: las mujeres llevaban vestidos que marcaban la cintura o limitaban el movimiento; los hombres, capas, espadas o sombreros como emblemas de autoridad.

- **La época histórica** se puede deducir del corte de las prendas, el volumen, los colores o los adornos. Cada siglo tiene sus “modas”, que se pueden identificar visualmente.
- **La cultura o el territorio** también se expresa en la ropa: los trajes regionales responden a climas, economías locales o tradiciones festivas.

Y no menos importante: estas representaciones (dibujos, grabados, pinturas...) fueron creadas **con una intención**. Muchas veces no eran retratos realistas, sino imágenes idealizadas, simbólicas o folclorizadas. Por eso es fundamental **leerlas con espíritu crítico**: ¿Quién hizo esta imagen? ¿Con qué intención? ¿Qué nos muestra... y qué oculta?

En definitiva, la indumentaria no solo cubre el cuerpo: **comunica, clasifica, diferencia y simboliza**. Y por eso, cuando se analiza una imagen antigua con atención, no solo se ve ropa: se **lee el pasado**, se descifran relaciones sociales y se empieza a construir una mirada histórica fundamentada.

A continuación, proponemos una selección de recursos visuales para entrenar esta mirada crítica. Todos pueden consultarse en la [Biblioteca Digital Hispánica](#), y se pueden ampliar según el interés de cada grupo. Recuerda que puedes completarla con más obras realizando tus propias búsquedas y animar al alumnado a que investigue en los fondos digitalizados de la BDH.

Recursos para comenzar			
 Códice de trajes entre 1500 y 1599?	 Colección de trajes de España, tanto antiguos como modernos, que comprende todos los de sus dominios 1777	 Colección de trajes de España 1825	 Historia general del Arte: Vol. VI. Historia del Traje Vol. VII. Trajes europeos desde fines del siglo XVI hasta 1840 entre 1886 y 1897

Además de estas colecciones centradas en la vestimenta, podemos encontrar imágenes interesantes en otros tipos de recursos como atlas ilustrados y mapas antiguos. Estos son algunos ejemplos:

Otros recursos



[Barcino, quae vulgo
Barcelona dicitur, urbis
est apud Hispanos
celeberrima](#)

1572



[España Geográfica
historica ilustrada](#)

sin fecha



[Amstelredamum, nobile
inferioris Germaniæ
oppidum...](#)

1572



[Atlante español, ó
Descripcion general
geográfica, cronológica, è
histórica de España...](#)

entre 1778 y 1795

Usando el buscador de la BDH con el término “trajes antiguos” y [filtrando por “Dibujos, grabados y fotografías”](#), se pueden encontrar ejemplos como los que mostramos a continuación:

Dibujos, grabados y fotografías



[Aguador \(Valenciano\) de
Zevada](#)



[El autor a D. Benito](#)



[Ciego Jacarero](#)



[Española criolla de Lima](#)



[Naranjera comun como
va a los Paseos](#)



[Roncalés](#)



[Verdulera](#)



[Azeitero](#)

Actividad. Cuaderno de cronista visual

Ahora que sabemos cómo observar e interpretar la indumentaria antigua como fuente histórica, estamos preparados para asumir un nuevo rol: el de **cronistas visuales del pasado**.

Cada estudiante, pareja o grupo (según decidas trabajar esta actividad) elegirá una imagen antigua de alguno de los recursos seleccionados y, como si fuera un investigador del tiempo, la analizará en profundidad para describirla visualmente, completando una ficha ilustrada: ¿qué historia se puede contar a partir de esa prenda?, ¿quién pudo haberla llevado?, ¿qué detalles del dibujo nos hablan de su contexto social o cultural?

Pero no solo observarán: también **imaginarán**. A partir de lo que vean, propondrán una reinterpretación gráfica, una nueva versión de esa prenda o personaje, conectando lo antiguo con lo contemporáneo. Así convertirán el análisis en creación, y lo visual en expresión personal.

Esta actividad combina análisis crítico, habilidades de observación, expresión artística e investigación histórica, y marca el inicio de un archivo personal o grupal que podrá ampliarse en los siguientes momentos de esta secuencia.

Dinámica de la actividad

1. Selección de la imagen:

El alumnado accede (individualmente, parejas o pequeños grupos) a una imagen de vestimenta antigua de los recursos seleccionados para este momento. Puedes acotar una selección previa de imágenes y asignarlas a los estudiantes, para evitar repeticiones.

2. Observación y descripción:

El alumnado completa una **ficha de análisis visual**, guiado por preguntas como:

- ¿Qué tipo de ropa lleva el personaje?
- ¿Qué prendas se distinguen?
- ¿Qué colores, materiales o formas predominan?
- ¿Hay accesorios? ¿Calzado? ¿Tocados?
- ¿Qué postura tiene la figura? ¿Qué comunica su actitud?

Puedes proyectar una imagen y hacer un primer análisis colectivo como ejemplo modelo. A continuación del detalle de esta actividad encontrarás un ejemplo desarrollado, que puedes utilizar durante la explicación de la actividad.

3. Interpretación histórica:

A partir de la imagen, el alumnado deberá formular sus hipótesis e investigar:

- ¿A qué época puede pertenecer esta vestimenta?
- ¿Qué clase social representa? ¿Género? ¿Edad?
- ¿Qué función tenía esta prenda? ¿Diaria? ¿Ceremonial?
- ¿Cómo refleja la cultura, el clima o la economía del momento?
- ¿Qué intención puede haber detrás de la imagen? ¿Es realista o idealizada?

4. Reinterpretación creativa:

El alumnado propone una **reinterpretación gráfica** de la figura seleccionada, eligiendo uno de estos formatos:

- **Dibujo a mano:** mismo personaje adaptado a un contexto actual.
- **Collage analógico o digital:** combinación de elementos antiguos y modernos.
- **Diseño digital:** usar [Canva](#), [Sketchpad](#), [Paper Doll Maker](#) o similares.
- **Mini historieta o avatar comentado:** redibujar la figura y añadir texto explicativo o de ficción.

Se puede organizar una exposición final con las reinterpretaciones.

5. Presentación oral:

Cada estudiante, pareja o grupo deberá preparar una breve presentación del trabajo realizado, atendiendo a la siguiente estructura:

- **La imagen elegida**
 - ¿Qué representa? ¿De qué época creen que es?
 - ¿Por qué la eligieron (en el caso de que no se la hayas asignado previamente)?
- **Lo que descubrieron al analizarla**
 - ¿Qué detalles les sorprendieron o les parecieron interesantes?
 - ¿Qué elementos les ayudaron a situarla en un contexto?
- **Su reinterpretación**
 - ¿Qué decidieron conservar y qué modificar?
 - ¿Por qué eligieron ese estilo, técnica o mensaje?
- **Reflexión personal**
 - ¿Qué han aprendido sobre la historia a través de esta imagen?
 - ¿Cómo ha cambiado su forma de mirar la ropa antigua después de este ejercicio?

6. Cierre y reflexión colectiva:

Puedes guiar una breve conversación o recogida de ideas con preguntas como:

- ¿Qué imágenes o reinterpretaciones os han llamado más la atención?
- ¿Qué tipo de diferencias entre clases sociales/géneros/regiones os ha parecido más marcada?
- ¿Creéis que hoy también comunicamos tanto con la ropa?
- ¿Qué haríais distinto si repitierais esta actividad?

A continuación hemos desarrollado un ejemplo completo a partir de una de las imágenes de los recursos seleccionados para este momento.

Ejemplo de actividad



Hemos elegido la imagen titulada "[Labradora del Reyno de Valencia](#)" del álbum [Colección de trajes de España](#). La ilustración muestra una figura femenina con indumentaria tradicional. A continuación, presentamos el **desarrollo completo de este ejemplo** siguiendo el formato del **Cuaderno de cronista visual**:

1. Datos de la fuente

- **Título de la imagen:** Labradora del Reyno de Valencia
- **Fuente:** Estampa costumbrista del siglo XIX, álbum de trajes regionales de España
- **Fecha aproximada:** 1825
- **Procedencia:** Biblioteca Nacional de España – colección digitalizada.

2. Observación visual

- **Prendas:**
 - Falda larga plisada de rayas rojizas con cenefa decorativa en el bajo.
 - Blusa ¿blanca? con mangas francesas y bordados florales en el borde.
 - Pañuelo cruzado amarillo mostaza sobre los hombros, anudado bajo el pecho.
 - Delantal o paño blanco colgado del brazo.
 - Corsé o faja negra que marca la cintura.
- **Complementos:**
 - Zapatos bajos negros, medias blancas.
 - Pendientes rojos, gargantilla roja con colgante.
 - Moño alto sujeto con peineta o lazo.
- **Colores predominantes:** Rojo, mostaza, blanco y negro, con detalles verdes y florales.
- **Postura y actitud:** La figura extiende el brazo derecho con la palma hacia arriba, como ofreciendo o señalando algo. Su gesto transmite seguridad, cercanía o incluso una actitud de diálogo.

3. Interpretación histórica

- **Clase social:** Representa a una **mujer trabajadora del medio rural** valenciano, posiblemente de clase campesina o artesana, aunque el nivel de detalle y cuidado de la ropa sugiere que se ha retratado con un matiz **idealizado o festivo**.
- **Época:** Inicios del siglo XIX. El estilo de estampa costumbrista refleja el auge del interés romántico por las tradiciones locales y la diversidad cultural de España.
- **Función de la ropa:** La falda y la blusa podrían ser prendas de uso cotidiano, pero el pañuelo cruzado, los adornos y el delantal al brazo indican un **contexto más ceremonial o de fiesta** (no está trabajando).
- **Territorio:** Comunidad Valenciana. La vestimenta es representativa de los trajes típicos valencianos femeninos, que han mantenido una fuerte continuidad hasta la actualidad, especialmente en las fallas y fiestas locales.
- **Lectura crítica:** Es una representación **folklorizada** y simbólica del mundo rural valenciano. La

pose y la limpieza de las prendas sugieren que se ha producido esta imagen para el consumo urbano, como parte de un imaginario de lo “pintoresco nacional”. La mujer aparece dentro de un canon visual femenino frecuente en el siglo XIX.

Preguntas que surgen

- ¿Qué papel jugaban estos trajes tradicionales en la vida cotidiana real? ¿Eran solo para fiestas?
- ¿Era habitual usar colores tan vivos en la ropa de trabajo?
- ¿Este peinado se hacía a diario o solo en ocasiones especiales?
- ¿Cuál era el papel de la mujer en la sociedad rural valenciana de la época? ¿Refleja esta imagen esa realidad?

4. Reinterpretación creativa

Idea: Diseñar un conjunto contemporáneo para mujer que mantenga la esencia del traje tradicional valenciano pero en clave urbana y moderna.

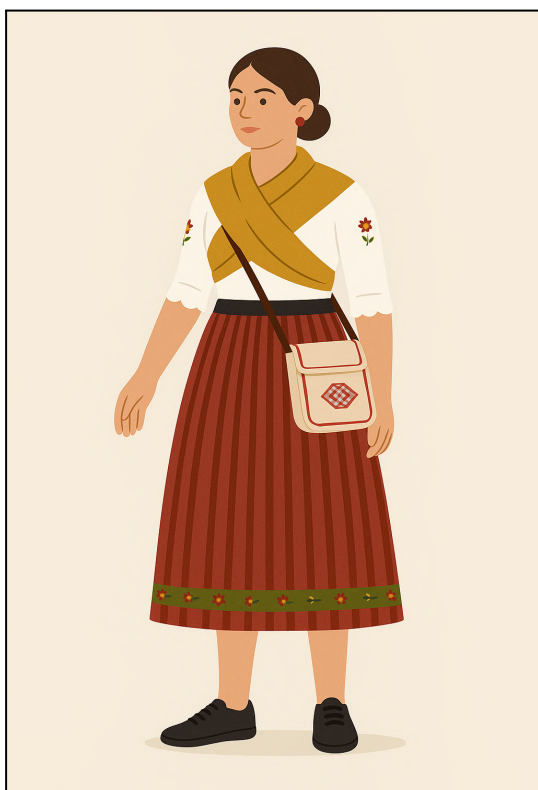
- **Parte superior:** Camiseta blanca de manga corta o francesa con detalles florales bordados.
- **Parte inferior:** Falda midi plisada con estampado de rayas rojizas y detalles verdes en el dobladillo.
- **Complementos:** Bufanda cruzada en tono mostaza, inspirada en el pañuelo original. Zapatillas urbanas negras, pendientes rojos y moño bajo.
- **Toque moderno:** Delantal reinterpretado como bolso tipo bandolera con tiras bordadas, y el colgante rojo como accesorio de diseño.

Aplicación gráfica: a continuación mostramos dos ejemplos realizados con dos herramientas de IA de generación de imágenes

1. Diseño realizado con [Canva](https://www.canva.com/).



2. Diseño realizado con [ChatGPT](#).



5. Reflexión final

Esta imagen nos puede ayudar a comprender cómo la moda popular refleja identidades locales, funciones sociales y estéticas particulares. Sorprende ver cómo algunos elementos se mantienen aún hoy en los trajes tradicionales valencianos. Al reinterpretar la figura, hemos intentado respetar su estructura visual y fuerza femenina, pero adaptándola a una mujer actual, autónoma y urbana. La ropa tradicional tiene valor no solo por su belleza, sino también por lo que cuenta de la historia, el territorio y las personas.

Valoración de la actividad

Para valorar esta actividad te proponemos esta rúbrica, que recoge los principales aspectos a tener en cuenta en el **Cuaderno de cronista visual**: la observación atenta, la capacidad de análisis histórico, la creatividad en la reinterpretación y la claridad en la presentación. Esta herramienta permite realizar una evaluación equilibrada y formativa del proceso.

La hemos diseñado en la plataforma **QuickRubric**, lo que te permite **personalizarla y adaptarla** fácilmente según las necesidades del grupo, el nivel educativo o tus objetivos específicos. Puedes acceder a la versión editable y completa en el siguiente enlace, o también compartirla de forma digital:

[Ver rúbrica en Quick Rubric](#)

Cuaderno de Cronista visual				
Esta rúbrica permite evaluar la actividad del 'Cuaderno de cronista visual' en función de cinco criterios clave. Actividad perteneciente a la secuencia didáctica "La moda en el espejo del tiempo"				
	Básico 2 Points	Aceptable 5 Points	Avanzado 7 Points	Excelente 10 Points
Observación visual	Describe/n pocos elementos de la imagen y con escasa precisión.	Identifica/n algunos elementos relevantes, aunque de forma incompleta o general.	Describe/n con claridad la mayoría de los elementos visuales (prendas, accesorios, postura).	Realiza/n una descripción detallada, precisa y bien estructurada de todos los elementos visuales.
Interpretación histórica	Ofrece/n interpretaciones muy vagas o sin relación con el contexto histórico.	Formula/n algunas hipótesis, pero con limitaciones en la argumentación.	Relaciona/n adecuadamente la vestimenta con su contexto histórico y social.	Ofrece/n una interpretación sólida, bien argumentada y contextualizada históricamente.
Reinterpretación creativa	No hay propuesta creativa o es muy superficial.	La reinterpretación es simple, pero muestra alguna conexión con la imagen original.	La propuesta es creativa y respeta elementos clave de la imagen original.	La reinterpretación es original, coherente, bien ejecutada y demuestra comprensión profunda del análisis visual.
Comunicación y presentación	Expone/n con dificultad o sin claridad sus ideas.	La presentación es comprensible, pero poco estructurada.	Expone/n con claridad y orden sus ideas principales.	Presenta/n con seguridad, claridad y estilo propio, comunicando sus ideas de forma eficaz.
Reflexión y valoración personal	No muestra/n una reflexión clara sobre lo aprendido.	Reflexiona/n parcialmente sobre la actividad y sus aprendizajes.	Expresa/n con claridad qué ha/n aprendido y cómo ha/n cambiado su mirada.	Ofrece/n una reflexión profunda, crítica y personal sobre su proceso y aprendizajes.
 Print Rubric  Copy Rubric				
Quick Rubric URL: http://www.quickrubric.com/r#/qr/bnescolar/cuaderno-de-cronista-visual				View My Rubrics

<https://www.quickrubric.com/r#/qr/bnescolar/cuaderno-de-cronista-visual>

La rúbrica puede utilizarse de forma flexible en tres momentos clave:

- **Autoevaluación:** para que el alumnado reflexione sobre su propio proceso de trabajo y aprendizaje.
- **Coevaluación:** como herramienta para valorar el trabajo de sus compañeros/as, desde una mirada respetuosa y crítica.
- **Evaluación del docente:** como base para la valoración final de la actividad, en coherencia con los objetivos didácticos propuestos.

La combinación de estas tres perspectivas fomenta una **evaluación formativa, transparente y compartida**, en la que el alumnado no solo demuestra lo que ha hecho, sino también lo que ha comprendido y cómo ha evolucionado su mirada sobre la historia, la imagen y la moda como expresión cultural.

Actividades para ampliar

Además de la actividad central del **Cuaderno de cronista visual**, te proponemos algunas actividades opcionales que se pueden desarrollar en paralelo o como ampliación, según el ritmo y los intereses del grupo. Estas propuestas permiten **reforzar la observación detallada, ejercitar la creatividad y trabajar de forma colaborativa**, integrando herramientas digitales o técnicas tradicionales.

Análisis con lupa digital

El alumnado selecciona una **imagen antigua de vestimenta** (preferiblemente de la BDH) y utiliza herramientas de zoom para observar detalles como costuras, bordados, plisados o tocados. A partir de esta observación, **etiquetan elementos del traje** en una captura de pantalla o ficha impresa, nombrando sus partes y describiendo su función o simbolismo. Esta actividad entrena la mirada y enriquece el vocabulario visual e histórico.

Como complemento a esta actividad, podéis consultar el proyecto de [Comunidad BNE](#) en colaboración con la [Biblioteca del Museo del Traje, Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico](#), titulado “[El Códice de Trajes: viaje a la indumentaria del siglo XVI](#)” y animaros a participar.

Dibujo comparativo

Cada estudiante copia a mano una figura antigua y realiza, junto a ella, una **reinterpretación moderna** del mismo personaje: ¿cómo vestiría hoy? ¿Qué conservaría o transformaría? Este ejercicio refuerza la observación, la empatía histórica y la creatividad, y permite establecer puentes entre el pasado y el presente de forma visual y reflexiva.

Puzzle de prendas históricas

Propón al alumnado que monte un puzzle visual con figuras de trajes históricos extraídas de las imágenes trabajadas (pueden ser recortables en papel o recortes digitales). Una vez montadas, deberán clasificar las figuras por siglo, clase social o región, justificando su elección a partir de los elementos observados: formas, materiales, accesorios, postura, etc. Esta actividad refuerza la observación detallada, la clasificación y el reconocimiento de claves visuales históricas.

Línea del tiempo interactiva

Invita al grupo a construir una línea del tiempo colaborativa (en [Canva](#), [Genially](#) o soporte físico) donde sitúen una selección de imágenes de vestimenta antigua, acompañadas de pequeños textos explicativos. Pueden organizarse por siglos, estilos o contextos sociales, e incluir anotaciones sobre colores, tejidos o usos de las prendas. Esta actividad ayuda a conectar visualmente los cambios en la moda con los periodos históricos y facilita la construcción de una narrativa cronológica del vestir.

Momento 2. El arte de cortar y coser

El traje no solo es una prenda visible, sino el resultado de un proceso técnico, intelectual y artesanal que ha evolucionado a lo largo de los siglos. Si en el primer momento nos centramos en observar cómo

se vestía la gente en el pasado, este segundo bloque nos invita a ir un paso más allá: descubrir **cómo se hacían esas prendas**. El viaje nos lleva a los orígenes del saber técnico en torno a la indumentaria, y especialmente al análisis de los primeros tratados de sastrería y patronaje.

Estos tratados, que comenzaron a aparecer entre los siglos XVI y XVIII, no solo documentan técnicas de confección, sino que también reflejan una forma de entender el cuerpo, la proporción, la geometría y la función del vestir. A través de ellos se puede reconstruir cómo se formalizó un saber que hasta entonces había sido transmitido por vía oral, de manera práctica, en el contexto de los oficios.

El arte de hacer ropa se presenta aquí como un saber complejo y codificado: **una ciencia aplicada al cuerpo humano**, una técnica basada en medidas exactas y en el dominio de la tela, la forma y el corte. Los tratados de sastrería son, por tanto, mucho más que manuales: son testimonio del esfuerzo por racionalizar un conocimiento práctico y convertirlo en algo enseñable y replicable.

Oficios textiles y saberes técnicos tradicionales

Antes de que existieran manuales y tratados impresos, el conocimiento sobre la confección de prendas se transmitía **dentro de los oficios textiles**, especialmente en el entorno del **taller**, donde se mezclaban el trabajo productivo, la enseñanza práctica y las relaciones jerárquicas del sistema gremial. La sastrería no era solo una técnica: era un oficio con gran prestigio, regulado por **normas, exámenes de maestría y periodos de aprendizaje**.

A lo largo del siglo XIX y XX, este oficio, históricamente regulado por **gremios**, fue encontrando nuevas formas de organización profesional, como **sociedades cooperativas, academias de corte o asambleas obreras**, que seguían estructurando la formación, la defensa del oficio y la transmisión de saberes. Documentos como los [*Estatutos de la Sociedad Anónima Cooperativa de Sastres La Unión*](#) (1918), el [*Reglamento para la academia de corte de la Sociedad La Confianza*](#) (1910), o convocatorias como la [*Asamblea del ramo*](#) (años 30) muestran cómo el saber técnico y la cultura del oficio también se articularon en formas colectivas, vinculadas al asociacionismo laboral y educativo.

El taller era el centro de esta transmisión. Los aprendices pasaban años observando y repitiendo gestos: tomar medidas, cortar, coser, ajustar. Este aprendizaje se complementaba con **cuadernos personales**, bocetos y, más tarde, tratados impresos que intentaban sistematizar lo aprendido. Aunque muchos de estos textos fueron escritos por hombres y dirigidos a un público masculino, la **presencia femenina** en los oficios textiles fue determinante, aunque en gran parte **invisibilizada por las estructuras gremiales**.



[Vistas de los talleres de sastrería de la Inspección General de Seguridad](#)

1938

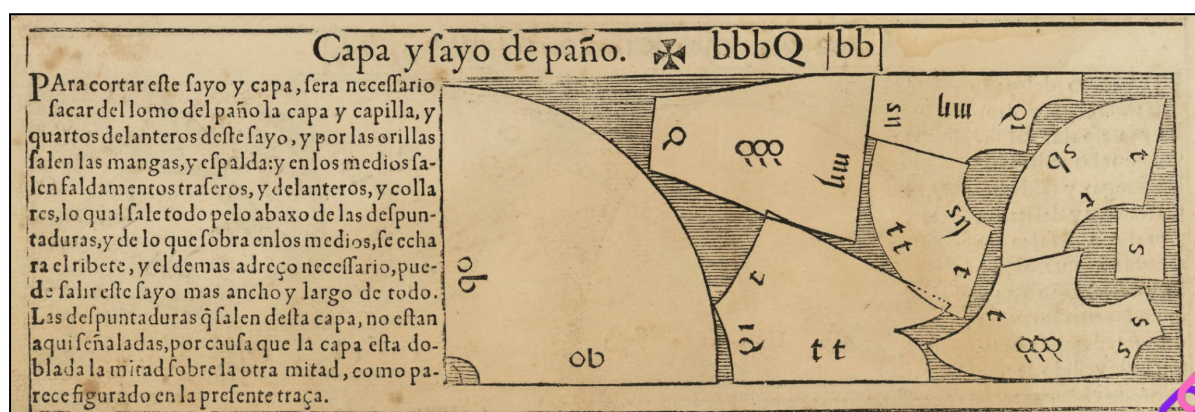
Análisis de tratados y manuales de sastrería (siglos XVI–XVIII)

Durante siglos, el saber artesanal se transmitió dentro de los gremios, de maestros a aprendices, mediante la práctica directa y la repetición. Sin embargo, a partir del Renacimiento, comenzó a

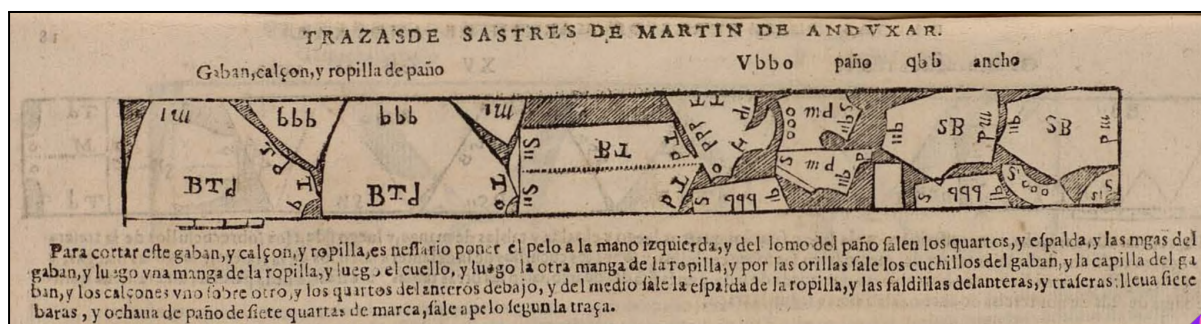
consolidarse un nuevo fenómeno: la recopilación escrita y sistemática de conocimientos técnicos. Este proceso también alcanzó a la sastrería, uno de los oficios más antiguos y regulados.

Los **tratados de sastrería** surgieron en este contexto como instrumentos para fijar el conocimiento y estandarizar procedimientos. Su función era múltiple: formar nuevos profesionales, preservar técnicas, demostrar competencia y, en ocasiones, elevar el oficio a la categoría de arte. Lejos de ser simples recetas, estos textos son documentos ricos y complejos que combinan instrucciones verbales, ilustraciones de patrones, tablas de medidas y reflexiones sobre la práctica.

Uno de los textos más influyentes fue el "[Libro de geometría, práctica y traça](#)" (1580) de **Juan de Alcega**, considerado el primer tratado de sastrería impreso en España. Alcega, sastre de profesión, dedicó esta obra a exponer los métodos de corte de prendas masculinas, femeninas y eclesiásticas, utilizando diagramas de trazado y explicaciones escritas con notable precisión. Su libro refleja la voluntad de legitimar el saber del oficio mediante el lenguaje de la geometría y las matemáticas, tradicionalmente asociadas a las ciencias elevadas.

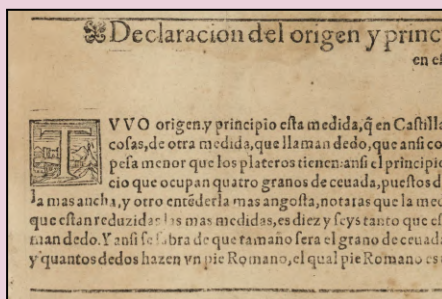


Otros tratados posteriores, como el de **Francisco de la Rocha Burguillos**, "[Geometria y traça perteneciente al oficio de sastres :donde se contiene el modo y orden de cortar todo genero de vestidos españoles y algunos franceses y turcos...](#)" (1618), o el de **Martín de Andújar**, titulado "[Geometría y trazas pertenecientes al oficio de sastres](#)" (1640), ampliaron y perfeccionaron este enfoque. Andújar profundiza en la relación entre el cuerpo y el trazado geométrico, proponiendo un sistema riguroso de medidas y proporciones que traduce la anatomía en patrones visuales reproducibles. Su obra es un ejemplo claro del esfuerzo por formalizar un saber empírico dentro de una lógica racional, haciendo del oficio del sastre un campo de conocimiento técnico con pretensiones científicas.



Cada autor aportaba variantes, correcciones o mejoras según su experiencia y contexto. Estos libros muestran la **evolución del pensamiento técnico sobre la indumentaria**, así como las tensiones entre tradición oral y cultura escrita, entre la práctica empírica y la sistematización teórica.

Primeros manuales de sastrería

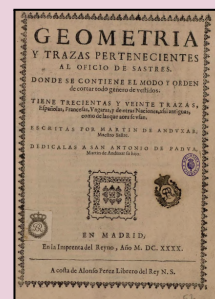


[Libro de geometria, practica y traça...](#)
1580

[Juan de Alcega \(Portada del libro\)](#)



[Geometria y traça perteneciente al oficio de sastres...](#)
1618



[Geometria y trazas pertenecientes al oficio de sastres](#)
1640

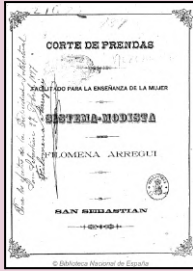
Modistas: saberes y técnicas especializadas

La **figura de la modista** emergió con fuerza entre los siglos XVIII y XX, en un contexto en el que la moda femenina adquiría una creciente importancia social y económica. A diferencia del sastre, cuya actividad estaba regulada por gremios tradicionales, las modistas operaban en espacios más flexibles y, en muchos casos, fuera del marco institucional. Esta situación, lejos de reducir su relevancia, dio lugar a formas singulares de profesionalización, enseñanza y producción de conocimiento técnico.

Las modistas no solo confeccionaban prendas: eran **diseñadoras, maestras, empresarias y transmisoras de un saber** profundamente enraizado en la experiencia femenina. Trabajaban en talleres propios o en los hogares, adaptando los diseños a los cuerpos, gustos y expectativas de sus clientas. Su oficio requería **dominio del corte, la costura, el adorno y la interpretación de la moda**, combinando sensibilidad estética con precisión técnica.

El acceso de las mujeres a la escritura técnica también fue clave. A finales del siglo XIX y principios del XX, muchas autoras publicaron manuales orientados específicamente a la **enseñanza del corte y la confección para mujeres**. Esta bibliografía, producida por mujeres y dirigida principalmente a otras mujeres, evidencia una voluntad de pedagogía técnica y de emancipación laboral. Son textos que enseñan a cortar y coser, pero también a tener un oficio, a organizar un taller, a vestir a otras mujeres. La escritura técnica se convierte así en una forma de agencia femenina. Esto son algunos ejemplos:

Manuales por y para mujeres



[Corte de prendas: facilitado para la enseñanza de la mujer: sistema modista entre 1851 y 1900?](#)



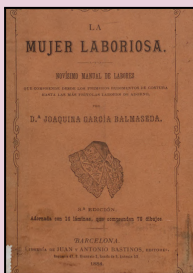
[Método de corte y confección de prendas de vestir para señora y lencería para caballero...](#)



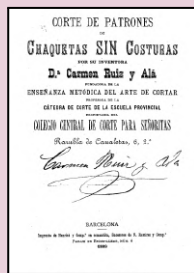
[Manual de la moda elegante: Tratado de costura, bordados, flores artificiales...](#)



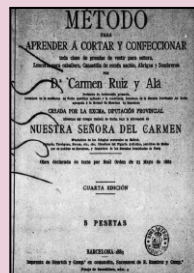
[Manual de corte / por Asuncion Alonso Ponce](#)



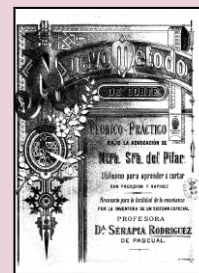
[La mujer laboriosa: Novísimo Manual de labores...](#)



[Corte de patrones de chaquetas sin costuras](#)



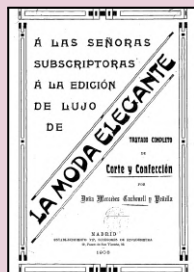
[Metodo para aprender a cortar y confeccionar toda clase de prendas...](#)



[Nuevo método de corte y confección: conteniendo explicaciones y dibujos...](#)



[El corte parisién: Sistema especial Martí...](#)



[Tratado completo de corte y confección: por el sistema decimal](#)



[Gran método de corte francés con bases fijas y sencillas...](#)



[Corte y confección al alcance de todos](#)

En este universo de saberes técnicos, cada prenda era el resultado de múltiples decisiones: elección del material o del tejido, disposición del patrón, técnica de unión, bordado o acabado. Este conocimiento, muchas veces **transmitido de forma oral y aprendido desde la infancia**, constituye un verdadero **patrimonio inmaterial** que refleja la estrecha relación entre las técnicas de confección, los objetos del vestir y el cuerpo humano.

Técnicas de patronaje y sistemas de medida

En el corazón de estos tratados se encuentra el arte del **patronaje**: el conjunto de técnicas necesarias para transformar las medidas del cuerpo humano en piezas planas de tela que, una vez unidas, darán lugar a una prenda tridimensional. El patronaje es, en esencia, un ejercicio de abstracción y de

geometría aplicada, que requiere una comprensión clara de volúmenes, proporciones y adaptaciones según el tipo de prenda, el género del usuario, el material disponible y el uso previsto.

A diferencia de los patrones modernos, que suelen ser modulares y estar impresos a escala, **los diagramas antiguos eran esquemáticos y sin escala definida**. Se trataba más bien de modelos conceptuales que el sastre debía interpretar y ajustar según cada caso. La capacidad para “leer” correctamente esos trazos y traducirlos a la realidad del cuerpo humano era una destreza esencial del oficio.

Las **unidades de medida** empleadas también eran propias de la época. En la península ibérica se utilizaban principalmente la vara castellana, la tercia y el dedo, entre otras. Estas medidas no estaban completamente estandarizadas y variaban ligeramente de una región a otra, lo que añade una capa adicional de complejidad al estudio de los tratados. El dominio del sistema métrico decimal no se consolidó hasta el siglo XIX, por lo que los sastres debían ser hábiles en cálculos proporcionales y conversiones empíricas.

99

Tabla de ropas Romanas.

En estas casillas de letras escolásticas hallaran todas las anchuras de telas que quisieren buscar

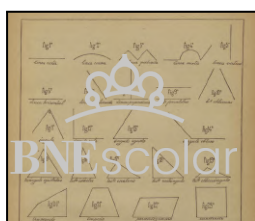
Largo de ropa Romana	Largo de manga	medida de ruedo	Dos tercias	tres cuartas	siete ochavas	una barra	barra y ochava	barra y quarta	barra y tres ochavas	barra y media	barra y cinco ochavas	barra y tres cuartas	barra y siete ochavas	dos barras y ochava	dos barras y tres cuartas
barra y media	barra y tercia	cinco barras	once barras y quarta	diez barras	ocho barras y dos tercias	siete barras y media	seis barras y dos tercias	seis barras y media	cinco barras y media	cinco barras	cuatro barras y dos tercias	cuatro barras y tercia	cuatro barras	tres barras y medio	tres barras y media
barra y dos tercias	barra y media	cinco barras y quarta	doce barras	diez barras y dos tercias	nueve barras y fefuma	ocho barras	siete barras y fefuma	seis barras y media	seis barras y fefuma	cinco barras y tercia	cinco barras	cuatro barras y tres cuartas	cuatro barras y tercia	tres barras y tres cuartas	tres barras y tres cuartas
barra y tres cuartas	barra y dos tercias	seis barras	catorce barras	doce barras	diez barras y siete ochavas	nueve barras y media	ocho barras y media	siete barras y quarta	siete barras	seis barras y tercia	cinco barras y dos tercias	cinco barras y media	cinco barras y fefuma	cuatro barras y tres cuartas	cuatro barras y media

El **corte y el aprovechamiento de la fibra o material** eran también aspectos esenciales. En tiempos en que la tela era un recurso costoso, el arte de distribuir correctamente las piezas sobre el material sin desperdicio era considerado una muestra de maestría. El diseño del patrón debía ajustarse tanto al cuerpo como a la lógica económica del material.

Manualística moderna y expansión del saber técnico (siglos XIX-XX)

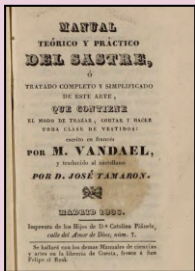
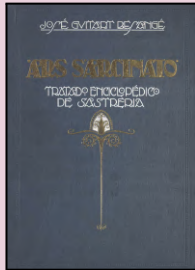
Durante los siglos XIX y XX, la **enseñanza del corte y la confección** vivió una auténtica revolución. A medida que los oficios textiles se desvinculaban del sistema gremial tradicional y se profesionalizaban en nuevas estructuras –academias, asociaciones obreras, escuelas técnicas o enseñanza autodidacta–, la demanda de recursos pedagógicos accesibles y eficaces propició la aparición de una vasta producción editorial especializada.

Esta "manualística moderna" estaba compuesta por **tratados, métodos y compendios** dirigidos tanto a sastres profesionales como a modistas, aprendices, estudiantes de escuelas técnicas o incluso personas que deseaban aprender desde sus hogares. Los manuales ya no eran solo textos técnicos: eran también vehículos de movilidad social, herramientas para adquirir autonomía profesional y documentos que reflejaban los cambios culturales, tecnológicos y económicos del vestir.



El auge de los **sistemas con nombre propio** —como el “Sistema Decimal”, el “Sistema Martí” o el “Sistema Francés”— reflejaba la voluntad de crear métodos racionales, reproducibles y eficaces, con base científica (ver ejemplos de recursos en el apartado de **Modistas: saberes y técnicas especializadas**). Las obras incorporaban ilustraciones detalladas, tablas de medidas estandarizadas, instrucciones paso a paso y explicaciones sobre el trazado de patrones. A menudo combinaban teoría y práctica, incluyendo nociones de geometría, historia del traje, clasificación de telas, e incluso aspectos empresariales del oficio.

Además de los manuales compartidos en el apartado de las modistas, a continuación puedes consultar algunos ejemplos más escritos en esta época:

Manuales XIX y XX			
 Manual teórico y práctico del sastre 1836	 Manual del sastre: compendio de todos los adelantos modernos... 1859	 Arte de cortar ropa blanca 1877	 Manual del sastre: método teórico práctico para el corte... 1883
 Tratado de corte en camisería y lencería 1883	 Nuevo método de corte para sastres ó el Arte de Cortar sin Maestro 1895	 Guía del Sastre: Tratado teórico práctico de corte y confección ... 1896	 Ars sarcinato: tratado enciclopédico de sastrería para trajes... 1916

Frente a los tratados renacentistas, centrados en fórmulas geométricas sin escala, estos textos incorporaban ya una **lógica industrial y pedagógica**: facilitaban el aprendizaje sistemático, ofrecían soluciones para distintos tipos de prendas y respondían a un público más amplio y diverso. Muchos de ellos acompañaban o complementaban los planes de estudio de academias de corte que proliferaban en ciudades y capitales provinciales.

En conjunto, la manualística moderna consolidó el saber técnico como una disciplina codificada y enseñable, apta para formar a trabajadores cualificados y adaptada a un contexto de creciente mecanización, estandarización de tallas y expansión del mercado de la moda.

En paralelo a esta producción técnica, el siglo XX trajo consigo otra herramienta fundamental para la difusión masiva del saber del vestir: las revistas de patronaje. Estas publicaciones periódicas, con sus patrones listos para usar y su lenguaje accesible, facilitaron el aprendizaje autodidacta, expandieron las posibilidades del trabajo doméstico y permitieron a millones de mujeres acceder a modelos inspirados en la alta costura. Supusieron un verdadero fenómeno de democratización de la moda.

La difusión de las revistas corre en paralelo a la internacionalización de los estilos. Hasta el siglo XVIII las modas estaban relacionadas con las costumbres propias de cada lugar o cultura, pero la primera industrialización y la difusión del gusto francés en los siglos XVIII y XIX, supondría el comienzo de una moda más global. Este cambio facilita la aparición de un diseño de moda más libre y subjetivo, al tiempo que se reducen rasgos identitarios locales, que definían la manera de vestir propia de cada lugar. Este tema será tratado en profundidad más adelante, en el *Momento 5: Revistas para la mujer y figurines*.

Actividad. Del tratado al patrón

Ahora que ya hemos explorado cómo eran los antiguos tratados y manuales de patronaje, vamos a hacer lo que tantas personas hacían entonces: **aprender practicando, sin maestro, solo con ingenio y observación**.

Durante décadas, miles de modistas, sastres y aprendices estudiaron por su cuenta gracias a esquemas impresos en libros, revistas o fascículos. Muchos de esos patrones eran poco claros, sin escalas, sin instrucciones, pero con un potencial enorme para quien supiera leer entre líneas.

Esta actividad propone hacer justo eso: **rescatar un patrón antiguo, interpretarlo, adaptarlo y transformarlo en una ficha técnica contemporánea**. El objetivo es comprender cómo se construía una prenda en otra época y traducir ese saber a nuestros propios códigos.

Dinámica de la actividad

1. Selección del patrón.

Cada estudiante (o pareja/grupo) elegirá un patrón antiguo para trabajar. Puedes ofrecer una selección concreta de esquemas (digitalizados o impresos) extraídos de tratados y revistas de la época, de distintas dificultades. Asegúrate de incluir patrones variados: cuerpos, mangas, corpiños, camisas, pantalones, etc. Te recomendamos clasificar los patrones por nivel de complejidad y ofrecer opciones ajustadas a la experiencia del alumnado:

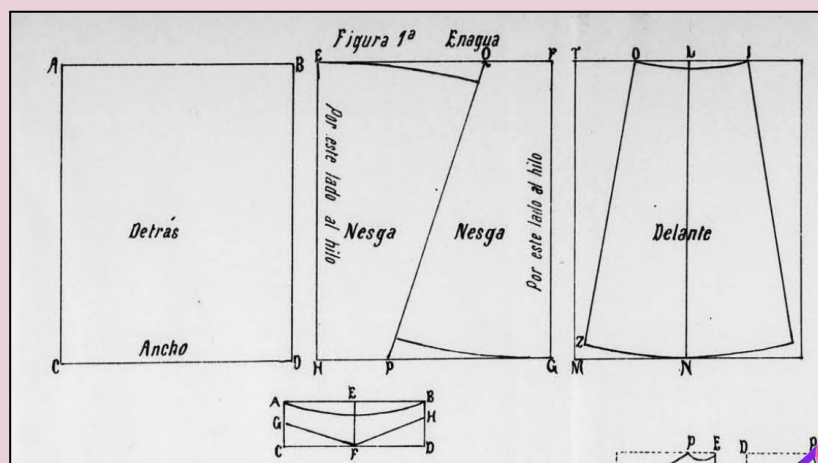
- **Nivel básico: Lectores de patrones novatos**

Patrones simples, con líneas claras, de prendas básicas (camisa recta, falda, pantalón sencillo).

Objetivo: identificar la lógica del esquema y redibujarlo con medidas estimadas.

👉 Ideal para iniciarse sin conocimientos técnicos previos.

Por ejemplo: [Figura 1ª: Enagua](#) en [Tratado de corte y camisería](#) (1883)



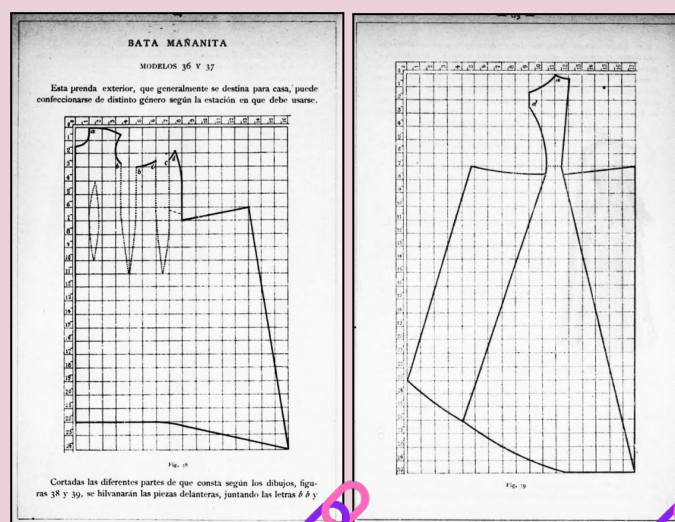
- **Nivel medio: Traductores técnicos intermedios**

Patrones más elaborados o simbología menos explícita. Prendas con pinzas, costadillos, mangas.

Objetivo: interpretar estructuras y transformarlas en fichas con escala y anotaciones precisas.

👉 Para alumnado con nociones básicas de patronaje o costura.

Por ejemplo: [Bata mañanita](#) en [Metodo para aprender a cortar y confeccionar toda clase de prendas de vestir](#)



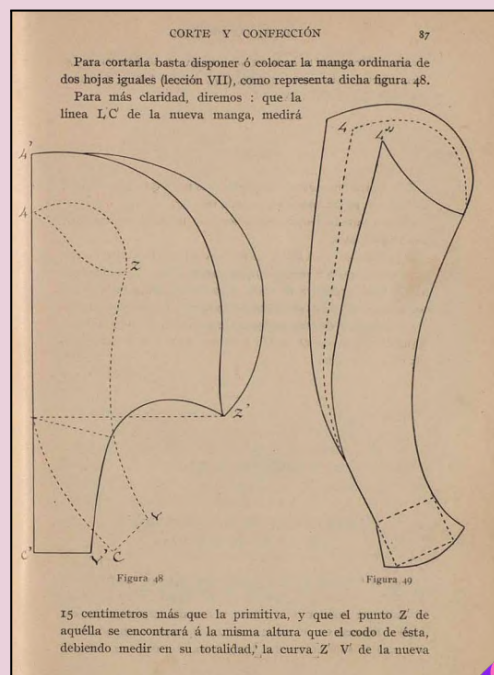
- **Nivel avanzado: Detectives de sistema**

Esquemas sin escala, con fórmulas o instrucciones geométricas. Posible reconstrucción parcial.

Objetivo: deducir el sistema de corte, reconstruir un patrón funcional y reflexionar sobre sus fundamentos.

👉 Para grupos avanzados o con conocimientos técnicos previos.

Por ejemplo: [Mangas](#) en [Corte y confección al alcance de todos](#)



2. Análisis visual del patrón original.

Indica a los estudiantes que observen detenidamente el esquema y completen una pequeña ficha de análisis con preguntas como:

- ¿Qué prenda representa?
- ¿Se trata de una prenda completa o solo una parte (por ejemplo, cuerpo, falda, manga)?
- ¿Qué proporciones y formas se pueden deducir?
- ¿Qué medidas (si las hay) aparecen?
- ¿Qué sistema de corte parece usar? ¿Rectas, curvas, módulos?

3. Reconstrucción moderna.

Con el esquema como base, cada grupo elaborará una **ficha técnica moderna** de la prenda. Los siguientes recursos externos pueden ayudarlos a decidir el contenido de esta ficha:

- [Cómo hacer una ficha técnica de ropa](#)
- [¿Cómo hacer la mejor "Ficha de diseño"?](#)

Esta debe incluir:

- Nombre de la prenda
- Tipo de patrón (base, transformado, parte superior/inferior, etc.)
- Escala utilizada (por ejemplo, 1:4)
- Dimensiones clave (medidas en cm estimadas o deducidas)
- Dibujo limpio y actualizado del patrón, adaptado a una cuadrícula
- Observaciones relevantes (tipo de costura, tejido sugerido, época de origen, etc.)

- **Nivel básico:** Dibujo limpio del patrón con identificación de sus partes.
- **Nivel medio:** Reconstrucción con escala proporcional (usando reglas o cuadrículas).
- **Nivel avanzado:** Traducción del patrón a talla real o escala, con medidas reales.

4. Presentación del trabajo.

Cada equipo presentará su ficha técnica y explicará brevemente:

- Qué patrón eligieron y por qué
- Qué dificultades encontraron al interpretarlo
- Cómo resolvieron las partes poco claras
- Qué diferencias notaron respecto a los patrones modernos

Puedes organizar una exposición con todas las fichas y esquemas originales, a modo de “museo de patrones reconstruidos” en algún lugar del aula o de tu centro educativo.

5. Cierre y reflexión colectiva

Puedes guiar una conversación final con preguntas como:

- ¿Qué os ha resultado más difícil de interpretar en estos patrones antiguos?
- ¿Creéis que cualquiera hubiera podido aprender así en su momento?
- ¿Qué hemos descubierto sobre la evolución del diseño y la enseñanza textil?
- ¿Qué hemos ganado (y qué hemos perdido) con los sistemas actuales?

Evaluación de la actividad

Para ayudarte en la valoración de esta actividad te proponemos utilizar la siguiente rúbrica de evaluación que puedes adaptar a tus necesidades o utilizar directamente. También puedes utilizarla para que los equipos realicen una autoevaluación y coevaluación. Puedes compartirla, editarla y modificarla desde el siguiente enlace:

 [Ver rúbrica en Quick Rubric](#)

Del tratado al patrón				
Esta rúbrica evalúa la capacidad del alumnado para seleccionar, analizar y reconstruir un patrón histórico, adaptándolo a una ficha técnica moderna, así como su claridad al exponer el proceso y reflexionar sobre la actividad.				
	Excelente 13 Points	Avanzado 11 Points	Aceptable 9 Points	Básico 6 Points
Selección del patrón (en el caso de que el alumnado lo elija libremente)	El patrón elegido es adecuado al nivel de dificultad propuesto, con justificación clara.	El patrón elegido es adecuado, pero la justificación es vaga.	El patrón elegido es demasiado simple o complejo para el nivel, sin justificación clara.	El patrón elegido no es adecuado al nivel y no se justifica correctamente.
Análisis visual	Identifican correctamente todos los elementos del patrón, formas, proporciones y medidas, demostrando observación atenta.	Identifican la mayoría de los elementos del patrón, pero omiten algunos detalles relevantes.	Identifican parcialmente los elementos, pero carecen de precisión en el análisis.	No identifican correctamente los elementos del patrón, con observaciones incorrectas o superficiales.
Reconstrucción del patrón	El patrón está redibujado con precisión, respetando proporciones, escalas y detalles. Incluye anotaciones técnicas claras.	El patrón está redibujado correctamente, pero algunas medidas o detalles son imprecisos.	El patrón está redibujado de forma básica, pero faltan medidas, proporciones o detalles clave.	El patrón está redibujado incorrectamente, sin medidas, proporciones o detalles adecuados.
Ficha técnica	La ficha incluye todos los elementos: nombre de la prenda, tipo de patrón, escala, medidas, dibujo claro y observaciones precisas.	La ficha incluye la mayoría de los elementos, pero algunos son incompletos o están poco claros.	La ficha está incompleta, con varios elementos ausentes o confusos.	La ficha es insuficiente, carece de información clave o está desorganizada.
Adaptación al nivel	El trabajo refleja un dominio adecuado del nivel elegido: básico, medio o avanzado, resolviendo con precisión las dificultades propias de cada uno.	El trabajo refleja un dominio general del nivel, pero algunos aspectos no están correctamente resueltos.	El trabajo refleja dificultades evidentes para manejar el nivel elegido.	El trabajo es inapropiado para el nivel seleccionado, mostrando falta de comprensión del desafío.
Presentación oral	Exponen el proceso de forma clara y ordenada, explicando las decisiones, dificultades y soluciones de manera comprensible y reflexiva.	Exponen el proceso adecuadamente, pero con algunas ideas poco claras o explicadas superficialmente.	Exponen el proceso de forma básica, sin profundizar en dificultades o soluciones.	La exposición es confusa, desorganizada o incompleta, sin explicar correctamente el trabajo realizado.
Reflexión final	Participan activamente en la reflexión, aportando ideas originales y mostrando una buena comprensión de las diferencias entre patrones históricos y modernos.	Participan en la reflexión, aportando ideas correctas pero poco profundas.	Participan de forma pasiva en la reflexión, sin aportar ideas significativas.	No participan en la reflexión o sus intervenciones son irrelevantes o incorrectas.
Creatividad e innovación	La adaptación del patrón y la ficha técnica muestran creatividad, cuidado en el diseño y una interpretación original del esquema histórico.	La adaptación del patrón y la ficha son correctas, con algún detalle creativo o personal.	La adaptación es funcional, pero poco creativa o muy similar al original.	La adaptación es pobre, sin creatividad y con escasa adecuación al modelo histórico.
 Print Rubric  Copy Rubric				
Quick Rubric URL: http://www.quickrubric.com/r/#/qr/bnescolar/del-tratado-al-patron				View My Rubrics

<https://www.quickrubric.com/r/#/qr/bnescolar/del-tratado-al-patr%C3%B3n>

Actividades para ampliar

Además de la actividad central "Del tratado al patrón", te proponemos algunas actividades opcionales que puedes desarrollar en paralelo o como ampliación, según el ritmo y los intereses del grupo. Estas propuestas permiten al alumnado profundizar en las habilidades de observación, precisión técnica y creatividad, conectando de manera práctica el conocimiento histórico con el diseño contemporáneo.

Puedes utilizar estas actividades para atender a diferentes niveles de destreza y creatividad, permitiendo que cada estudiante o grupo explore aspectos específicos del patronaje que les interesen: desde la manipulación manual hasta el diseño digital. Además, fomentan el trabajo colaborativo y la capacidad de reinterpretar conceptos técnicos.

Construcción con papel

Propón al alumnado que, a partir de un patrón histórico o el rediseñado en la actividad "Del tratado al patrón", lo redibujen a escala en papel manila (papel utilizado por modistas para patronaje) o papel kraft, y construyan un modelo tridimensional a pequeña escala (por ejemplo, una manga, un corpiño o una falda). Y si se animan, lo podrían hacer también a escala real. Esta actividad les permitirá comprender mejor la transformación del plano al volumen y trabajar la precisión manual.

Taller de medidas y proporciones

Invita al alumnado a realizar un ejercicio práctico de toma de medidas corporales, como se hacía tradicionalmente en los talleres de sastrería. Pueden guiarse por alguno de los manuales seleccionados para este momento. Aprenderán a usar la cinta métrica para medir contorno, largo, ancho y otras proporciones clave del cuerpo humano. A partir de ahí, pueden comparar esas medidas con las de un patrón histórico, utilizando regla y escuadra para calcular escalas, proporciones y ajustes. También pueden aplicar estos datos a un patrón simplificado, entendiendo cómo se adaptaban las prendas al cuerpo real. Esta actividad refuerza la conexión entre geometría, anatomía y diseño, desarrollando competencias espaciales y matemáticas aplicadas al mundo textil.

Patrón digital

Propón al alumnado que redibujen un patrón antiguo utilizando una herramienta de diseño digital (como [Sketchpad](#) o [Canva](#)). Pueden trabajar con capas, vectores y líneas guía para reproducir con precisión el esquema. Esta actividad les permitirá familiarizarse con el diseño digital aplicado al patronaje, combinando precisión técnica y creatividad.

Tutorial animado de patronaje

Propón al alumnado que cree un pequeño vídeo tutorial o animación que explique, paso a paso, cómo interpretar y construir un patrón antiguo. Puede utilizar herramientas como [PowerPoint](#), [Genially](#), [Canva](#) o técnicas de *stop motion* con fotografías y recortes ([Stop motion](#)). Esta actividad refuerza la comprensión técnica y promueve la capacidad de síntesis y comunicación visual, además de ofrecer una vía creativa para compartir el conocimiento aprendido con otros compañeros.

Momento 3. Técnicas, materiales y el arte del detalle

En este tercer momento, dejamos atrás los patrones y nos sumergimos en lo que realmente da vida a las prendas: los **materiales**, las **técnicas** y los **detalles** que las convierten en auténticas obras de arte. Cada textura, cada hilo, cada adorno cuenta una historia y refleja el saber de los artesanos que las crearon.

Este bloque permite al alumnado descubrir cómo los tejidos, las técnicas decorativas y los acabados transforman la ropa en un lenguaje visual lleno de significados. Vamos a conocer cómo se elegían y utilizaban estos elementos, qué simbolizaban y cómo diferenciaban a las personas según su clase social, género o procedencia.

¡Comencemos!

Tipos de fibras y tejidos usados en distintas épocas

Los materiales son el punto de partida de cualquier prenda. Desde las telas más sencillas hasta los tejidos más lujosos, cada elección refleja un contexto histórico, geográfico y social. Estos son algunos de los más importantes:

- **Lino:** Ligero, fresco y fácil de trabajar, fue uno de los materiales más antiguos, utilizado desde el Antiguo Egipto hasta la Europa medieval. Popular en regiones cálidas.
- **Lana:** Resistente y cálida, fue el material dominante en Europa durante siglos. Se utilizaba para prendas de invierno, mantos y capas.
- **Seda:** Brillante, suave y lujosa, llegaba a Europa a través de la Ruta de la Seda. Utilizada por las clases altas y en prendas de lujo.
- **Algodón:** Ligero y versátil, su producción se popularizó con el comercio colonial y la Revolución Industrial. Rápidamente se convirtió en el material básico para prendas cotidianas.
- **Terciopelo y brocado:** Tejidos asociados a las clases altas por su compleja elaboración y su textura. Estas técnicas se pueden realizar en distintas fibras, por ejemplo, lana, seda o algodón.

Muestras de tejidos



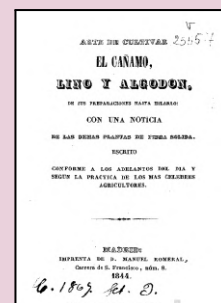
[Cataluña textil \(1926\)](#)

Publicación mensual que ofrece información sobre fibras textiles (algodón, lana, seda, pana), hilaturas, nuevas materias, maquinaria, confección, química y tintura, entre otros contenidos.



[Tejidos de Filipinas \(1880\)](#)

Colección de muestras de tejidos realizados por niñas de los pueblos de Lubungan y Dipolog, enviados por sus maestras Felipa Dagailuan y Sebastiana Baez a la Exposición General de las Islas Filipinas en Madrid.



[Arte de cultivar el cáñamo, lino y algodón, de sus preparaciones hasta hilarlo, con una noticia de las demás plantas de fibra sólida ... \(1884\)](#)

Técnicas de confección y decoración textil

Las prendas no solo se confeccionaban: se adornaban, se personalizaban y se transformaban en verdaderas obras de arte. Estas son algunas de las técnicas más destacadas:



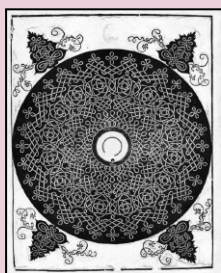
→ **Bordado:** Diseños decorativos realizados con hilos de seda, oro, plata o algodón. Dependiendo de la complejidad, podían ser desde sencillos motivos florales hasta auténticas escenas pictóricas.

→ **Encaje:** Técnica delicada que podía ser realizada a mano (encaje de bolillos, encaje de aguja) o a máquina.

→ **Plisado:** Técnica para crear pliegues regulares, especialmente popular en faldas, cuellos y mangas.

→ **Teñido y técnicas de color:** Los tintes permitían transformar la apariencia de los tejidos, añadiendo color y simbolismo. A lo largo de la historia, los tintes naturales (como la cochinilla, el índigo o el azafrán) fueron los más utilizados, cada uno con su propia carga simbólica.

Confección y decoración textil



[Modelo para bordado con círculo negro rodeando un medallón blanco](#)

1520



[Dibujo para bordados de chupas](#)

entre 1700 y 1799?



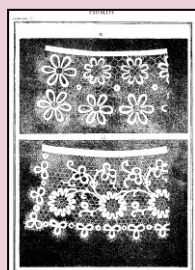
[Telas del Siglo XV](#)

entre 1846 y 1880?



[Álbum de señoritas y Correo de la moda](#)

1853



[Tratado de las labores frivolité y malla](#)

1860



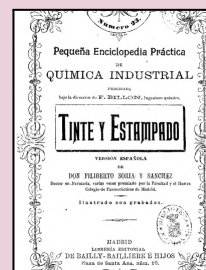
[Manual de la moda elegante: Tratado de costura, bordados, flores artificiales y demas...](#)

1878



[Trabajos en cabello: Album que contiene... modelos... compuestos y dibujados](#)

1887



[Tinte y estampado: colores de la hulla, fibras textiles, blanqueo, tinte y estampado de tejidos](#)

1902

El arte de los complementos: sombreros, guantes y otros detalles

Los complementos no eran simples adornos; eran auténticos símbolos de estatus, identidad y estilo. Entre ellos, el sombrero ocupaba un lugar destacado, pero no era el único.

El arte de la sombrerería: el complemento que define el estilo

Los sombreros fueron durante siglos mucho más que un accesorio: eran una señal de distinción, elegancia y posición social. La sombrerería combinaba conocimiento técnico, sentido estético y destreza manual.

- **Tipos de sombreros:** Desde el sombrero de ala ancha de los hidalgos españoles hasta las capotas y tocados del siglo XIX. Cada época tenía sus estilos característicos.
- **Materiales:** Feltro, paja, seda, terciopelo y encaje eran los más comunes. Los sombreros de paja eran para campesinos, mientras que los de seda y terciopelo eran para las clases altas.
- **Técnicas de confección:** Moldeado del fieltro, pliegue de la paja, bordado de cintas y aplicación de plumas. Los sombrereros profesionales trabajaban en talleres, pero las damas también confeccionaban y decoraban sus propios sombreros en el hogar.
- **Simbolismo y función:** Además de proteger del sol o el frío, los sombreros expresaban estatus social, moda y preferencias personales.

Guantes: elegancia y pudor

Los guantes eran mucho más que protección para las manos. Eran un símbolo de elegancia, buen gusto y, en algunos contextos, de modestia.

- **Materiales:** Cuero, seda, encaje o lana, dependiendo del estatus del usuario.
- **Técnicas:** Algunos guantes se adornaban con bordados, encajes o incluso botones de perlas.
- **Simbolismo:** Quitarse los guantes podía ser una señal de respeto o cortesía, mientras que regalarlos era un símbolo de afecto o compromiso.

Mantillas y velos: tradición y distinción

En España y otros países mediterráneos, las mantillas eran un símbolo de distinción femenina, especialmente en ceremonias religiosas o eventos formales.

- **Materiales:** Encaje de seda, tul o blonda.
- **Usos:** Para cubrir la cabeza o los hombros, asociados a momentos solemnes o festivos.
- **Simbolismo:** Expresaban modestia, elegancia y estatus.

Abanicos: entre lenguaje, arte y cultura

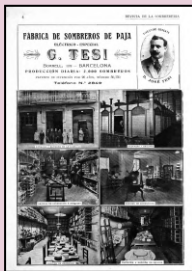
El abanico es mucho más que un accesorio decorativo o un instrumento para refrescarse: ha sido, durante siglos, un **elemento de comunicación no verbal**, un objeto artístico y un símbolo de estatus. En el siglo XIX, el "lenguaje del abanico" permitía a las mujeres expresar emociones o intenciones en contextos sociales donde la comunicación directa estaba restringida. En Oriente, especialmente en China y Japón, los abanicos plegables y rígidos han tenido también una gran carga simbólica, asociados a la danza, la ceremonia o el estatus imperial. Fabricados en materiales nobles como marfil, nácar, seda o papel pintado, muchos abanicos eran auténticas obras de arte en miniatura.

Zapatos y calzado: de la función al lujo

El calzado también reflejaba la posición social y el estilo personal.

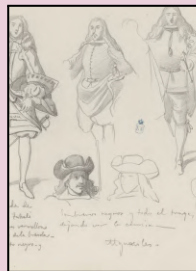
- **Materiales:** Cuero, terciopelo, seda o paja, según la ocasión y el estatus.
- **Técnicas:** Los zapatos de la nobleza solían estar decorados con hebillas doradas, bordados o incluso piedras preciosas.
- **Simbolismo:** Los zapatos altos y decorados eran un símbolo de poder y lujo, mientras que los sencillos eran para las clases trabajadoras.

Complementos



[Revista de la sombrerería](#)

entre 1913 y 1915



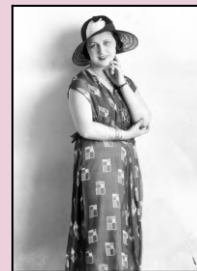
[Apuntes de indumentaria](#)

entre 1846 y 1880?



[Carmen Morales](#)

1930



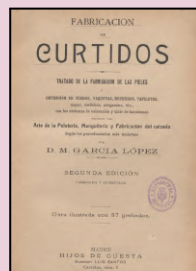
[Carmen Ron](#)

1930



[Retrato de mujer joven sin identificar con guantes y sombrilla](#)

entre 1860 y 1869?



[Fabricación de curtidos: tratado de la fabricación de las pieles ...](#)

1912



[Clase media en 1786](#)

entre 1846 y 1880?



[Trajes Italianos de los Siglos XIV y XV](#)

1849



[Paipáis. Vistas y paisajes](#)

entre 1920 y 1940



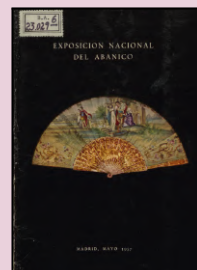
[Retrato de las señoritas Díaz Alonso de la calle Barquillo de Madrid](#)

1924



[Retrato de mujer de la familia de Mazain de la calle Ventura Rodríguez de Madrid](#)

1924



[Exposición Nacional del Abanico](#)

1957

Relación entre materiales y clases sociales

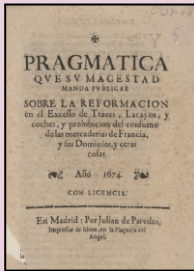
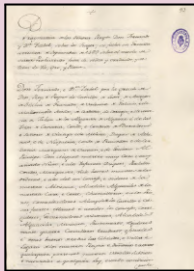
Los materiales textiles y las técnicas de confección no eran solo una cuestión estética: también reflejaban de manera clara las diferencias sociales y culturales de cada época. La ropa actuaba como un código visual que permitía identificar el estatus, la profesión, el género y el origen geográfico de una persona.

Leyes suntuarias: el control del lujo y el estatus

Durante el siglo XVI, en Europa, y especialmente en España, las **leyes suntuarias** fueron una herramienta clave para regular el consumo de productos de lujo, incluyendo los materiales y adornos permitidos en las prendas de vestir. Estas leyes, promulgadas por los **Reyes Católicos** y mantenidas por sus sucesores, buscaban asegurar que cada persona vistiera de acuerdo con su posición social:

- Los nobles podían utilizar terciopelo, seda bordada en oro, brocados y pieles finas.
- Los miembros del clero y las clases altas podían usar también terciopelo, pero debían evitar adornos excesivos.
- Las clases medias tenían acceso a lana, lino y mezclas de tejidos, pero con restricciones en los colores y adornos.
- Las clases trabajadoras debían limitarse a prendas de lino o lana sin adornos, en colores naturales.

Estas regulaciones no solo mantenían el orden social, sino que también aseguraban que el lujo y la apariencia se mantuvieran como una señal visible de poder.

Leyes suntuarias			
			
<u>Ordenanças y sobre carta de su Magestad para los que tienen hechas ropas con cortaduras de paño las puedan traer por tiempo de seys meses</u>	<u>Pragmatica que su Magestad manda publicar sobre la reformation en el exceso de traxes, lacayos, y coches, ...</u>	<u>Pragmática de los Reyes Católicos sobre el modo de vestir, prohibiendo fuese de sedas y bordados, y de telas de hilo, oro y plata</u>	<u>Historia del lujo, y de las leyes suntuarias de España :tomo I [II]</u>
1552	1674	1753	1788

Además de los materiales, las técnicas de confección y adorno también reflejaban la posición social:

- **Bordados de oro y plata:** Solo accesibles para la nobleza.
- **Encajes finos y sedas bordadas:** Reservados para la corte y las damas de la alta sociedad.
- **Teñidos complejos:** Como el púrpura o el negro profundo, solo se permitían en prendas de élite.

- **Prendas sin adornos:** Eran típicas de las clases trabajadoras, que utilizaban costuras funcionales y materiales duraderos.

Por ejemplo, en la España del siglo XVIII, las mujeres de la nobleza lucían mantones bordados en oro o plata, mientras que las campesinas llevaban mantones de lana sin decorar.

Colores y jerarquía social

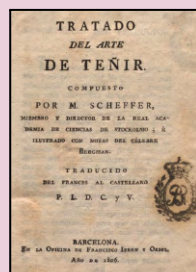
El color de las prendas no era solo una cuestión estética, sino un **símbolo de poder, riqueza y pertenencia social**. En muchas culturas, el acceso a ciertos tintes y colores también estaba regulado por leyes suntuarias, que reservaban los colores más costosos para la nobleza y las élites. Los tintes naturales, obtenidos de plantas, minerales o insectos, determinaban la intensidad y el coste del color, y su elección no era casual: cada tono transmitía un mensaje específico.

- **Rojo:** Un color asociado al poder, al lujo y a la nobleza. Los tintes rojos más valiosos, como el carmín de **cochinilla**, eran caros y reservados a las clases altas.
- **Blanco:** Un símbolo de pureza, pero también de luto en algunas culturas. El lino blanco, por su brillo y frescura, era preferido por la nobleza para prendas interiores y ceremoniales.
- **Negro:** Un color de lujo durante el Renacimiento y el Siglo de Oro español, porque el tinte negro intenso era costoso de producir y difícil de conseguir. Usado por la nobleza y el clero como símbolo de sobriedad y elegancia.
- **Verde y azul:** Colores intermedios, accesibles para las clases medias, pero que podían volverse más lujosos según el tinte empleado (**añil** para el azul intenso, **malaquita** para el verde).
- **Púrpura:** era uno de los colores más caros de la antigüedad, obtenido de un molusco marino conocido como **múrex**. Su producción era costosa y limitada, por lo que se convirtió en un símbolo de poder y autoridad.

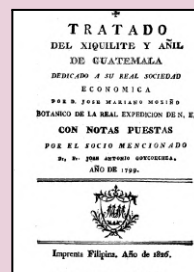
Tintes naturales



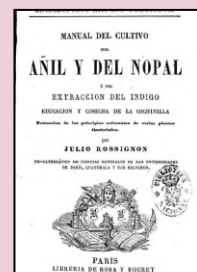
[Memorias sobre la púrpura de los antiguos, restaurada en España ... en que se trata de su hallazgo ...](#)
1779



[Tratado del arte de teñir](#)
1806



[Tratado de xiquilite y añil de Guatemala](#)
1826



[Manual del cultivo del añil y del nopal: o sea extracción del índigo, educación y cosecha de la cochinilla..](#)
1859

Las clases trabajadoras vestían principalmente en tonos naturales: beige, marrón, gris o blanco sin teñir. El coste del tinte y la dificultad para mantener los colores vivos hacían que las prendas coloridas fueran un lujo inalcanzable.

Herramientas tradicionales de costura



El arte de la costura, el bordado y la confección textil requería no solo habilidad y conocimiento, sino también herramientas especializadas que permitían transformar las telas en prendas acabadas. Aunque muchas de estas herramientas se mantienen hasta hoy, su uso, diseño y materiales han evolucionado. Este apartado nos permitirá explorar cómo eran las herramientas de costura en el pasado y cómo se utilizaban para realizar técnicas tradicionales que enriquecían las prendas.

Herramientas esenciales del taller textil

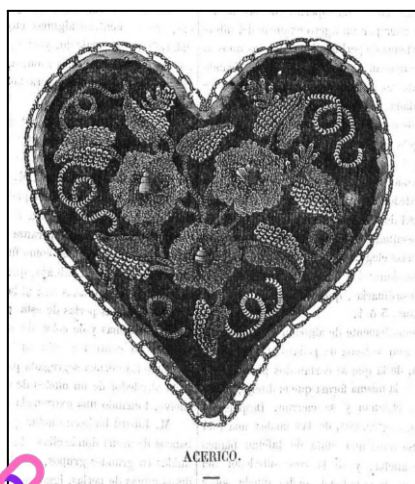
- **Agujas:** Disponibles en distintos tamaños y grosores, adaptadas para coser tejidos finos (seda, lino) o más gruesos (lana, cuero). Las agujas de bordado solían tener un ojo más grande para permitir el paso de hilos metálicos, sedas o lanas de colores.



- **Dedales:** Fabricados en metal, cuero o incluso marfil, protegían los dedos de los sastres y bordadoras. Algunos dedales antiguos eran auténticas piezas de joyería, decorados con grabados o inscripciones.
- **Bastidores de bordado:** Marcos de madera o metal que tensaban la tela, permitiendo un bordado preciso. Los bastidores grandes, sostenidos en soportes, permitían trabajar con las dos manos.



- **Tijeras de sastre:** Con su característica forma asimétrica, permitían cortar tejidos gruesos de forma precisa. Las tijeras de bordado, más pequeñas y delicadas, tenían puntas afiladas para cortar hilos con precisión.
- **Acericos o cojines para alfileres:** Utilizados para sujetar agujas y alfileres. Podían ser simples cojines de tela o verdaderas obras de arte, bordados y decorados.



- **Cinta métrica y reglas:** Aunque las cintas métricas modernas aparecieron en el siglo XIX, las medidas tradicionales se realizaban con cordeles, varas o reglas de madera.
- **Ruecas y husos:** Para hilar lana, lino o algodón. Estas herramientas eran esenciales en las economías rurales, donde el hilado era una tarea común en el hogar.



Actividad. Punto por punto y fibra por fibra

En épocas pasadas, **aprender a coser o bordar** era una habilidad fundamental, no solo para quienes se dedicaban a la sastrería o la modistería, sino también para quienes querían personalizar o reparar sus prendas. Los talleres y hogares eran espacios de aprendizaje constante, donde las manos, más que las palabras, transmitían el conocimiento.

En esta actividad, nos acercaremos a ese mundo redescubriendo las técnicas tradicionales de costura, bordado y tejido. No solo vamos a estudiar cómo eran, sino que las practicaremos, igual que hacían los aprendices del pasado: con paciencia, creatividad y curiosidad. Además, conectaremos estos saberes con su dimensión histórica: ¿qué materiales se usaban? ¿Qué técnicas eran propias de las clases altas y cuáles eran accesibles a todos? ¿Qué secretos se esconden en una simple puntada?

Este será nuestro reto: transformar telas en pequeñas obras, entender cómo cada fibra, color y puntada tienen algo que contarnos. Y al hacerlo, no solo aprenderemos técnicas, sino que también recuperaremos una parte del pasado que aún late en el presente.

¿Listos para poner hilo en la aguja y dejar que las manos hablen?

Materiales para la actividad

- Muestras de fibras y tejidos reales (algodón, lino, lana, seda, terciopelo, encaje, paja para sombreros).
- Retales de tela para cada alumno (para la práctica y para la pieza final)
- Hilos de diferentes colores y grosores.
- Agujas de coser y bordar.
- Bastidores para bordado (opcional).
- Cinta métrica, regla, tijeras y dedales.
- Plantillas impresas con patrones sencillos para bordar o costura básica.

Dinámica de la actividad

1. Exploración inicial: conociendo los materiales.

Organiza una pequeña exposición con muestras de fibras y tejidos (lino, lana, algodón, seda, terciopelo...). Propón al alumnado que observe y toque cada uno de ellos, describiendo su textura, peso y apariencia. En el caso de que no puedas preparar una muestra física, puedes proyectar imágenes de prendas, tejidos antiguos y recursos de la BDH como [Tejidos de Filipinas](#), para mostrar ejemplos históricos. Aprovecha para que el alumnado intente relacionar cada uno con su contexto histórico y social: ¿qué clases sociales los usaban? ¿Eran fibras y tejidos comunes o de lujo?

Otra opción es que sean los alumnos los que aporten diferentes muestras de tejido que tengan en sus casas pertenecientes a familiares y antepasados suyos (sábanas bordadas, manteles...)

2. Introducción a las puntadas básicas.

Explica brevemente algunas puntadas esenciales: pespunte, punto de cruz, punto atrás, hilván y puntada invisible. Los estudiantes pueden elegir una técnica para practicarla en un pequeño retal de tela.

3. Creación de una pieza simple

Cada estudiante elige una tela y aplica una técnica: puede ser un bordado sencillo, una costura decorativa o un pequeño accesorio (como un pañuelo bordado, un cojín para alfileres o un brazalete). Los más avanzados pueden intentar reproducir un pequeño encaje o una pieza con plisados. Para quienes quieran ir más allá, puedes ofrecerles patrones históricos simplificados para reproducir.

Dependiendo de la autonomía de tu alumnado, puedes hacer una selección previa de modelos en obras como [Manual de la moda elegante \[Texto impreso\] :Tratado de costura, bordados, flores artificiales y demas labores de adorno y utilidad... con un método de corte y confeccion](#) o [Trabajos en cabello \[Texto impreso\] :Album que contiene... modelos... compuestos y dibujados](#), o bien dejar que sean los propios alumnos los que elijan la técnica y modelo a replicar.

4. Documentación del proceso

Pide al alumnado que tome fotos de sus avances y las combine en una pequeña "Guía visual del proceso". En esta guía deben incluir:

- Materiales utilizados.
- Técnica aplicada.
- Dificultades encontradas y cómo las resolvieron.
- Breve reflexión: ¿cómo era realizar esta técnica? ¿Qué conocimientos y habilidades requería?

5. Presentación y reflexión final

Cada estudiante presenta su pieza y su guía visual. Organiza una pequeña exposición de las piezas creadas, acompañadas de sus guías. Para terminar, dedica unos minutos para realizar una reflexión colectiva:

- ¿Qué técnica les pareció más difícil?
- ¿Qué han descubierto sobre el trabajo manual y su valor?
- ¿Qué relación ven entre el tejido y el estatus social en las prendas históricas?

Evaluación de la actividad

Para ayudarte en la valoración de esta actividad te proponemos utilizar [la siguiente rúbrica de evaluación](#), que puedes adaptar a tus necesidades o utilizar directamente. También te recomendamos utilizarla para que los estudiantes realicen una autoevaluación,

 [Ver rúbrica en Quick Rubric](#)

Punto por punto y fibra por fibra				
Esta rúbrica de evaluación permite valorar el desempeño del alumnado en la actividad "Punto por punto y fibra por fibra", considerando tanto las habilidades técnicas como las competencias creativas y reflexivas.				
	Excelente 17 Points	Avanzado 14 Points	Aceptable 11 Points	Básico 8 Points
Exploración de materiales	Identifica correctamente todos los tejidos, describe con precisión su textura y contexto histórico.	Identifica la mayoría de los tejidos y ofrece descripciones claras, aunque algo generales.	Reconoce algunos tejidos, pero su descripción es limitada o imprecisa.	No distingue los tejidos o no ofrece descripciones adecuadas.
Técnica aplicada	Realiza correctamente la técnica seleccionada (bordado, costura, plisado), demostrando precisión, limpieza y control.	Aplica la técnica seleccionada de forma adecuada, aunque con pequeñas imprecisiones.	Aplica la técnica, pero presenta errores evidentes (puntadas sueltas, costuras torcidas) que afectan el resultado.	No aplica correctamente la técnica o no completa la pieza.
Creatividad y diseño	La pieza creada muestra creatividad en el diseño (combinación de colores, forma, detalles) y refleja una comprensión estética del estilo histórico.	La pieza es visualmente atractiva y tiene detalles bien ejecutados, aunque algo convencionales.	La pieza es funcional pero carece de detalles visuales o creatividad.	La pieza no está terminada o carece de diseño evidente.
Documentación del proceso	La guía visual está completa y bien estructurada, incluye fotos del proceso, materiales usados, dificultades y reflexión personal profunda.	La guía visual incluye la mayoría de los elementos (fotos, materiales, reflexión), pero la reflexión es algo superficial.	La guía está incompleta o carece de fotos clave del proceso.	No presenta la guía visual o esta es extremadamente incompleta.
Presentación final	Presenta su trabajo de manera clara y segura, explica su técnica, materiales y reflexiona sobre el proceso de forma crítica.	Presenta su trabajo adecuadamente, pero su explicación es breve o carece de reflexión crítica.	Presenta su trabajo de manera muy básica, sin explicar claramente el proceso o sin reflexionar sobre el aprendizaje.	No presenta su trabajo o su explicación es confusa e incompleta.
Reflexión colectiva	Participa activamente en la reflexión final, aportando ideas personales, comparando técnicas y relacionando los tejidos con el estatus social histórico.	Participa en la reflexión colectiva con algunas ideas interesantes, aunque de manera breve.	Participa de manera limitada en la reflexión, solo repite ideas ya mencionadas.	No participa en la reflexión colectiva.
 Print Rubric  Copy Rubric				
Quick Rubric URL: http://www.quickrubric.com/r/#/qr/bnescolar/punto-por-punto-y-fibra-por-fibra				View My Rubrics

<https://www.quickrubric.com/r/#/qr/bnescolar/punto-por-punto-y-fibra-por-fibra>

Otras actividades

Además de la actividad central "Punto por punto y fibra por fibra", te proponemos algunas actividades complementarias que permitirán al alumnado seguir explorando el fascinante mundo de las técnicas textiles y los materiales históricos. Según el tiempo disponible y el interés del grupo, puedes adaptar estas actividades, combinarlas o plantearlas como retos individuales o grupales. Son una excelente oportunidad para conectar los saberes tradicionales con habilidades actuales, desarrollando tanto la observación como la destreza manual.

Laboratorio de fibras naturales

Propón al alumnado que descubra las propiedades de las fibras naturales que han sido fundamentales en la historia del textil: lino, lana, algodón y seda. Proporcionales pequeñas muestras de cada una y guíalos para que realicen las siguientes pruebas:

- **Observación visual y táctil:** Examinar la textura, el brillo y la suavidad de cada fibra.
- **Prueba de resistencia:** Estirar cada fibra para comprobar su elasticidad.
- **Absorción de agua:** Sumergir cada muestra en agua y observar qué tan rápido la absorbe.
- **Tintado natural:** Preparar tintes sencillos utilizando ingredientes sencillos como cúrcuma (amarillo), café (marrón), col lombarda (azul/violeta) o remolacha (rojo). Sumergir las fibras en los tintes y observar cómo reaccionan cada una de ellas.
- **Análisis de resultados:** Comparar los colores obtenidos y discutir por qué cada fibra reacciona de manera diferente a los tintes.

Diccionario visual de técnicas textiles

Invita al alumnado a crear un diccionario ilustrado donde se recojan diferentes técnicas de costura y decoración textil que han estudiado. Cada entrada debe incluir:

- **Nombre de la técnica** (bordado, encaje, plisado, repujado, sombrerería, etc.).
- **Ilustración o fotografía de un ejemplo.**
- **Breve descripción de cómo se realiza y en qué tipo de prendas se utilizaba.**

Este diccionario puede realizarse de forma manual (en un cuaderno o mural) o digital (con [Canva](#), [Padlet](#) o [Google Slides](#)). Puedes animarles a utilizar imágenes de las obras digitalizadas de la BDH.

Exploración virtual de tejidos

Propón al alumnado que observe imágenes digitalizadas de **tejidos históricos** conservados en la BNE o en otros recursos digitales, utilizando herramientas de zoom o proyección ampliada. A partir de esta observación, deberán describir las texturas, los materiales, los posibles usos de esas telas y su función estética o simbólica. Esta actividad permite entrenar la mirada, desarrollar el lenguaje descriptivo y reflexionar sobre cómo los tejidos comunican estatus, clima, procedencia o función.

Momento 4. Moda y territorio: trajes regionales como expresión cultural

La vestimenta no solo cubre el cuerpo: comunica, identifica y conecta. En este cuarto momento, dejamos atrás las técnicas individuales y las prendas personales para centrarnos en una dimensión colectiva del vestir: **los trajes regionales**. Estos atuendos tradicionales, llenos de simbolismo, nos permiten asomarnos a la riqueza cultural de las distintas regiones, donde cada color, tejido o adorno tiene un significado propio.

Los trajes regionales son una expresión viva del **patrimonio cultural** de una comunidad. No son solo ropa: son historia, son identidad, son territorio. Reflejan cómo las personas se relacionan con su entorno, cómo celebran sus tradiciones y cómo transmiten su memoria de generación en generación.

Diversidad de trajes regionales en España

España es un país de gran diversidad cultural, y esta riqueza se refleja en sus trajes tradicionales. Cada región ha desarrollado su propia indumentaria, adaptada al clima, los materiales disponibles y las costumbres locales. Algunos ejemplos destacados son:

- **Andalucía:** El traje de flamenca, con sus volantes, lunares y colores vibrantes, es símbolo de alegría y fiesta, especialmente en la Feria de Abril de Sevilla. Las mujeres llevan mantones bordados y flores en el pelo, mientras que los hombres visten el traje corto, con chaqueta ceñida, fajín y sombrero cordobés. Los trajes rocieros, más sencillos y funcionales, están pensados para caminar y bailar.
- **Aragón:** Los trajes baturros reflejan la vida rural y el folclore popular. Las mujeres visten faldas amplias, mantones bordados y delantales de colores vivos, mientras que los hombres llevan chalecos, faja y sombrero de ala ancha. En Ansó, destaca uno de los trajes más antiguos de Europa, caracterizado por su riqueza textil y su complejidad.
- **Asturias:** El traje asturiano mezcla elegancia y sencillez, con faldas amplias y mandiles para las mujeres, y chalecos bordados y montera (gorro tradicional) para los hombres. Los colores intensos, como el rojo y el negro, destacan en las prendas festivas, mientras que las joyas de filigrana aportan un toque de distinción.
- **Baleares:** Cada isla tiene su propio traje típico. En Mallorca, las mujeres visten faldas de rayas, chalecos bordados y mantones de lana. En Ibiza, las campesinas lucen joyas de coral y vestidos blancos de encaje. Los hombres llevan chalecos, camisas de lino y sombreros de paja, reflejando su herencia rural y marinera.
- **Canarias:** Los trajes típicos canarios se caracterizan por sus faldas rayadas y coloridas, las mantillas de encaje y los sombreros de paja o fieltro. Cada isla tiene variantes propias, desde el traje de mago de Tenerife hasta las capas de lana de La Palma. Los adornos en los sombreros y las cintas de colores añaden un toque festivo.
- **Cantabria:** El traje montañés, con su montera picona para los hombres y las cofias blancas para las mujeres, refleja el carácter tradicional de la región. Las mujeres lucen faldas amplias y mantones bordados, mientras que los hombres llevan chalecos y fajas.

- **Castilla y León:** El traje charro de Salamanca es famoso por su riqueza ornamental, con chaquetas bordadas en oro, corpiños ajustados y cintas de colores. En la región de León, el traje maragato destaca por su sobriedad y sus capas superpuestas. Cada comarca tiene sus variantes, reflejando la diversidad cultural de la región.
- **Castilla-La Mancha:** El traje manchego es una combinación de tradición y funcionalidad. Las mujeres llevan faldas amplias, corpiños y mantones, mientras que los hombres visten chalecos, fajas y sombreros de ala ancha. El traje de lagarterana, conocido por sus bordados coloridos, es uno de los más ricos en detalles.
- **Cataluña:** El traje de *pubilla* y *hereu* es un símbolo de las fiestas tradicionales. Las mujeres llevan faldas negras, blusas blancas, delantal y mantilla, mientras que los hombres usan barretina (gorro rojo), chaleco y faja. El traje de pescador, más sencillo, refleja la vida marinera de la región.
- **Ceuta y Melilla:** Los trajes típicos reflejan la mezcla de culturas. En Ceuta, las mujeres pueden llevar caftán bordado y pañuelo, mientras que en Melilla destacan las faldas amplias y los tocados tradicionales rifeños.
- **Extremadura:** El traje de Montehermoso es uno de los más coloridos, con su característico sombrero de flores. Las mujeres llevan mantones bordados y faldas a rayas, mientras que los hombres usan chaleco, faja y sombrero de ala ancha.
- **Galicia:** El traje gallego se distingue por sus capas de lana negra, faldas largas, mandiles bordados y dengues (capas que cubren los hombros). Las joyas de filigrana, especialmente los pendientes y collares de azabache, completan el conjunto.
- **La Rioja:** El traje riojano combina faldas amplias y corpiños bordados para las mujeres, mientras que los hombres llevan chalecos y faja. Las fiestas de la vendimia son una ocasión especial para lucir estos trajes, que combinan tradición y alegría.
- **Madrid:** El traje de chulapo y chulapa es un símbolo de las fiestas de San Isidro. Las mujeres llevan vestidos de lunares, mantón de Manila y clavel en el pelo, mientras que los hombres visten chaleco, gorra y pañuelo al cuello.
- **Murcia:** El traje huertano es un reflejo de la vida agrícola, con sus faldas bordadas, delantales y mantones para las mujeres, y chalecos, fajas y sombreros para los hombres. Los colores vivos y las flores son protagonistas.
- **Navarra:** El traje de jota es el más característico, con sus faldas plisadas y blusas blancas para las mujeres, y chalecos y fajas rojas para los hombres. Los pañuelos al cuello y las alpargatas completan el conjunto.
- **País Vasco:** El traje vasco combina sobriedad y funcionalidad. Las mujeres llevan faldas largas, blusa blanca y mantón, mientras que los hombres visten pantalón oscuro, camisa blanca y txapela (boina). El traje de arrantzale (pescador) refleja la vida marinera.

- **Valencia:** El traje fallero es sinónimo de lujo y tradición. Las mujeres llevan faldas de seda brocada, corpiños bordados y peinetas doradas en el cabello. Los hombres visten calzón blanco, chaleco y faja de colores.

Para consultar o ampliar información



[DELINEATIONS OF THE MOST REMARKABLE COSTUMES OF THE DIFFERENT provinces of Spain,...](#)

1822



[Campesina de Extremadura](#)

entre 1800 y 1899?



[Aldeano Charro de los Caserios de Salamanca](#)

1777



[Mujer con traje regional](#)

1861



[Retrato de mujer vestida de asturiana](#)

entre 1880 y 1889



[Bailes y trajes de Cataluña](#)

entre 1936 y 1939



[Álbum Sevillano: Colección de vistas y trajes de Costumbres andaluzas](#)

1838



[Islas Canarias.. Desfiles y actos públicos.. Personajes típicos.. Paisajes](#)

entre 1936 y 1939



[Trajes regionales y personajes típicos de España](#)

entre 1916 y 1928



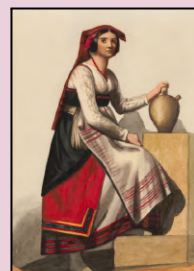
[Trajes regionales y personajes típicos de España](#)

entre 1915 y 1928



[Trajes, romerías y costumbres típicas](#)

entre 1936 y 1939



[Mujer con traje regional](#)

1861

Indumentaria tradicional y su función simbólica y social

Los trajes regionales no son simplemente ropa antigua: son códigos visuales llenos de significado. Cada prenda, cada adorno, cada color puede revelar información sobre el origen, el estatus, el género y el papel social de quien la lleva.

- **Función ceremonial:** Muchos trajes tradicionales se utilizan en fiestas locales, romerías, bodas y otras celebraciones. Son prendas que conectan a las personas con su historia y sus raíces.
- **Identidad colectiva:** Vestir el traje regional es una forma de afirmar la pertenencia a una comunidad, de mostrar con orgullo las propias tradiciones.
- **Simbología:** Los colores, bordados y adornos tienen significados específicos. El rojo puede simbolizar la vida y la alegría, el negro el luto o la seriedad, y el blanco la pureza o la espiritualidad.
- **Roles sociales:** En muchos casos, los trajes distinguen entre hombres y mujeres, jóvenes y ancianos, solteros y casados.

El vestir como reflejo de identidad territorial

El traje tradicional es, en muchos sentidos, un mapa visual del territorio. Cada región tiene sus características propias, que se reflejan en las prendas:

- **Clima y geografía:** Los trajes del norte de España, como el gallego o el asturiano, están hechos de lana y telas gruesas para proteger del frío y la humedad, mientras que los del sur, como el andaluz, son ligeros y coloridos, adaptados al clima cálido.
- **Recursos naturales:** Las regiones con acceso a la lana, el lino o la seda desarrollaron prendas características basadas en esos materiales. En las zonas pesqueras, como Galicia, el cuero y las lanas gruesas protegían del viento y el agua.
- **Historia y tradiciones:** Los trajes tradicionales son el resultado de una evolución histórica que mezcla influencias locales y foráneas. Las conquistas, las rutas comerciales y las migraciones dejaron su huella en la moda regional.
- **Artesanía y técnicas locales:** Los bordados, los encajes y otros detalles son muestra del saber hacer de las artesanas y artesanos locales. En algunas regiones, como Castilla y León, el bordado charro es una tradición transmitida de generación en generación.

Actividad. Mapa vivo de trajes regionales

Los trajes regionales son una ventana al pasado, pero también una expresión viva de la identidad cultural. En esta actividad, vamos a explorar su diversidad y significado, creando un mapa interactivo que recoja la riqueza de los trajes tradicionales de España. Cada grupo se convertirá en “cronista visual” de una región, investigando, ilustrando y explicando su traje típico.

El objetivo es que el alumnado descubra cómo la vestimenta refleja el territorio, la historia y las tradiciones de una comunidad. Además, aprenderán a interpretar los elementos visuales de cada traje y a presentarlos de manera atractiva y clara.

Dinámica de la actividad

1. Formación de equipos y selección de regiones

Divide a la clase en grupos pequeños (3-4 personas) y asigna a cada grupo una región de España. También puedes dejar que los grupos elijan su región, siempre que haya una distribución equilibrada.

2. Investigación inicial: descubriendo el traje

Cada grupo debe investigar su traje regional, utilizando los recursos de la BDH y otras fuentes de referencia. Los puntos clave a investigar son:

- ¿Cuál es el nombre del traje?
- ¿De qué materiales está hecho?
- ¿Qué colores predominan y qué simbolizan?
- ¿Qué elementos o prendas lo componen (falda, chaleco, mantón, tocado, etc.)?
- ¿En qué ocasiones se usa (fiestas, bodas, romerías)?
- ¿Qué detalles o adornos son característicos (bordados, cintas, encajes)?
- ¿Tiene alguna historia o leyenda asociada?

3. Diseño y creación del mapa visual

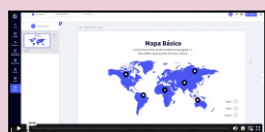
Cada grupo debe preparar una ficha visual de su traje, que incluya:

- **Ilustración del traje** (puede ser un dibujo hecho a mano, un collage digital o una imagen obtenida de los recursos).
- **Texto explicativo** que describa el traje y sus características.
- **Simbología:** breve explicación del significado de colores, materiales o adornos.

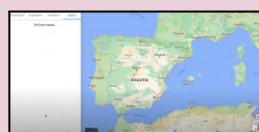
Si prefieres trabajar en formato digital, puedes utilizar Genially o Google Maps:

- **En Genially:** Crear un mapa interactivo donde cada punto representa una región. Al hacer clic en cada punto, se abre la ficha del traje correspondiente.
- **En Google Maps:** Crear un mapa personalizado ([Google My Maps](#)), añadiendo puntos clicables que contengan las fichas de los trajes.

Los siguientes tutoriales te pueden ayudar a dar los pasos necesarios:



[Cómo crear un mapa interactivo en Genially](#)



[Guía rápida de Google Maps para crear un mapa personalizado](#)

4. Presentación del mapa

Organiza una exposición en clase para que los grupos puedan presentar sus trabajos, explicando sus elementos, su historia y sus particularidades.

- Si es digital: Proyecta el mapa en la pizarra digital o pantalla.
- Si es físico: Los grupos pueden colocar sus fichas alrededor de un gran mapa de España.

Puedes invitar al alumnado a comparar y comentar las diferencias entre los trajes: ¿Qué tienen en común? ¿Qué detalles son únicos?

5. Reflexión final

Una vez presentado el mapa, puedes guiar una conversación final con preguntas como:

- ¿Qué regiones os han sorprendido más? ¿Por qué?
- ¿Qué similitudes y diferencias habéis encontrado entre los trajes?
- ¿Qué papel creéis que juegan hoy en día estos trajes? ¿Se siguen usando?
- ¿Cómo creéis que la geografía y el clima influyen en el diseño de un traje?

Variantes de la actividad

- **Mapa físico interactivo:** Si prefieres una versión manual, los grupos pueden dibujar y recortar sus fichas y colocarlas en un gran mapa de España colocado en la pared del aula, pero que haya que ir destapando la información, por ejemplo.
- **Mapa colaborativo online:** Si el alumnado tiene acceso a dispositivos, cada grupo puede trabajar directamente en una presentación colaborativa de Genially o Google Maps.
- **Exposición permanente:** Si dispones de espacio, puedes dejar el mapa expuesto durante varias semanas para que otros grupos de la escuela lo visiten o, incluso, invitar a las familias a ver la exposición.

Evaluación de la actividad

Para ayudarte en la valoración de esta actividad te proponemos utilizar la siguiente rúbrica de evaluación, que puedes adaptar a tus necesidades o utilizar directamente. También puedes utilizarla para que los equipos realicen una autoevaluación y coevaluación.

 [Ver rúbrica en Quick Rubric](#)

Mapa vivo de trajes regionales				
Esta rúbrica permite evaluar la actividad "Mapa vivo de trajes regionales", valorando tanto el proceso de investigación como la calidad de la ficha visual, el diseño del mapa y la presentación oral. Puede utilizarse para autoevaluación, coevaluación y evaluación por parte del docente.				
	Excelente 20 Points	Avanzado 17 Points	Aceptable 13 Points	Básico 10 Points
Investigación del traje	La investigación es completa y precisa. Se aportan detalles históricos, simbólicos y culturales del traje.	La información es adecuada y detallada. Se explican bien los elementos del traje, su origen y su uso.	La información es básica, pero correcta. Se identifican las principales características del traje, pero sin profundidad.	La información es incompleta o incorrecta. No se identifican correctamente las características del traje.
Ficha visual del traje	El diseño es creativo y preciso. Los elementos del traje están claramente ilustrados, acompañados de explicaciones que los contextualizan.	El diseño es visualmente atractivo y claro. Los elementos del traje están bien representados y explicados.	El diseño es claro pero simple. Los elementos del traje son identificables, pero pueden mejorarse.	El diseño es confuso o poco claro. Los elementos del traje no están bien representados.
Mapa visual o digital	El mapa es visualmente atractivo, bien organizado e interactivo (si es digital). Las regiones y trajes se presentan de forma clara y atractiva.	El mapa es claro y está bien organizado. Las regiones y sus trajes son fácilmente identificables.	El mapa es funcional, pero con errores o elementos mal ubicados.	El mapa está incompleto o desorganizado. No se reflejan adecuadamente las regiones y sus trajes.
Presentación oral	La explicación es clara, detallada y atractiva. Los alumnos demuestran dominio del tema y relacionan el traje con su contexto cultural.	La explicación es clara y bien organizada. Los alumnos describen adecuadamente el traje, su historia y su simbología.	La explicación es correcta, pero poco clara. Los alumnos describen el traje de forma básica.	La explicación es confusa o incompleta. Los alumnos no explican correctamente las características del traje.
Trabajo en equipo y autonomía	El grupo mostró una excelente organización y colaboración. Cada miembro tuvo un papel claro y contribuyó al éxito del proyecto.	El grupo trabajó de forma colaborativa y organizada. Todos los miembros participaron y contribuyeron.	El grupo trabajó de forma aceptable, pero hubo problemas de comunicación o reparto desigual del trabajo.	Hubo conflictos y falta de organización. La tarea no se distribuyó adecuadamente entre los miembros del grupo.
 Print Rubric  Copy Rubric				
Quick Rubric URL: http://www.quickrubric.com/r/#/qr/bnescolar/mapa-vivo-de-trajes-regionales				View My Rubrics

<https://www.quickrubric.com/r/#/qr/bnescolar/mapa-vivo-de-trajes-regionales>

Otras actividades

Te proponemos algunas actividades complementarias que permitirán al alumnado profundizar en la diversidad y el simbolismo de los trajes típicos de las distintas regiones de España. Estas propuestas están diseñadas para que los estudiantes puedan explorar de forma creativa, visual y práctica el valor cultural de la indumentaria tradicional.

El objetivo es que comprendan que los trajes regionales no son solo prendas antiguas, sino expresiones vivas de identidad, historia y pertenencia. A través de estas actividades, podrán descubrir cómo cada región refleja su clima, su economía, sus fiestas y sus tradiciones a través de la ropa. Además, se fomenta el trabajo colaborativo, la investigación y el desarrollo de habilidades artísticas y comunicativas.

Dependiendo del tiempo disponible, del nivel del grupo y de los recursos del aula, puedes adaptar estas propuestas o combinarlas para crear un pequeño proyecto colectivo que celebre la diversidad cultural de España.

Muñecos recortables regionales

Propón al alumnado que diseñe y cree siluetas de figuras humanas, a las que vestirán con recortes de trajes típicos de diferentes regiones españolas. Pueden utilizar papel de colores, telas pequeñas, hilos o cualquier material que permita simular las texturas y detalles de las prendas.

En el taller BNEscolar "[Juego infantil y juvenil de otras épocas](#)" encontrarás una selección de ejemplos de recortables (en el paso 5) que puedes utilizar como muestra, como por ejemplo, esta colección de [Hojas recortables "Constructor"](#) que muestra algún traje típico:



Panel de tejidos regionales

Invita al alumnado a realizar un panel artístico donde simulen diferentes bordados, estampados o texturas típicas de cada región. Pueden utilizar papel, hilos, pinturas o témperas para imitar encajes, bordados charros, rayas de los trajes canarios, etc. Al finalizar, pueden presentar su panel explicando las técnicas representadas y su relación con las tradiciones locales.

Mini-exposición de accesorios regionales

Anima al alumnado a diseñar y crear pequeñas réplicas de accesorios típicos de los trajes regionales (pañuelos, sombreros, fajines, peinetas, flores, etc.). Pueden utilizar materiales reciclados, cartón, tela, lana o papel. Cada accesorio debe ir acompañado de una breve ficha explicativa que indique su origen y su simbolismo. Estos elementos se pueden organizar en una exposición colectiva en el aula.

Momento 5. Revistas para la mujer y figurines del siglo XIX

A lo largo del siglo XIX, la moda dejó de ser un lujo exclusivo de las élites y comenzó a llegar a un público más amplio gracias a un fenómeno clave: las **revistas femeninas**. Estas publicaciones no solo mostraban las últimas tendencias, sino que también transmitían valores, normas de comportamiento y modelos de feminidad. Cada página era un escaparate de ideas y aspiraciones, donde el vestido se convertía en un símbolo de estatus, moralidad y buen gusto.

Las lectoras podían encontrar desde consejos de moda y recetas hasta relatos románticos o normas de etiqueta. Pero, sobre todo, eran un reflejo de los ideales sociales de la época, que presentaban a la mujer como el pilar del hogar, elegante y virtuosa.

Revistas femeninas como vehículo de moda e ideología

Las primeras revistas femeninas surgieron en Europa a finales del siglo XVIII, pero fue en el siglo XIX cuando se consolidaron como un género editorial propio. En España, publicaciones como [*El Correo de las Damas*](#) (1833), [*Álbum de Señoritas y Correo de la Moda*](#) (1853) o [*La Moda Elegante*](#) (1889) se convirtieron en auténticas guías de estilo para las mujeres.

En sus páginas, las lectoras podían descubrir las **últimas tendencias en vestidos, peinados y accesorios**, pero también encontrar **lecciones de moral, consejos para el hogar y relatos literarios**. La moda no solo se presentaba como una cuestión de apariencia, sino como una herramienta para alcanzar el ideal femenino de la época: ser una dama elegante, discreta y virtuosa.

Estas revistas también tenían una dimensión educativa. Enseñaban a las mujeres a **coser, bordar y confeccionar sus propias prendas**, ofreciendo patrones y explicaciones detalladas. De este modo, la moda se convertía en una habilidad práctica y en una forma de autonomía, permitiendo a las lectoras replicar en sus hogares los modelos que admiraban.

La [Hemeroteca Digital de la Biblioteca Nacional de España](#) (BNE) ofrece una valiosa colección de revistas históricas relacionadas con la moda. Utilizando el área temática "**Moda**", puedes acceder a una selección de publicaciones que abarcan desde revistas femeninas del siglo XIX hasta manuales de corte y confección. Este recurso permite explorar cómo evolucionaron las tendencias, los figurines y los patrones, y cómo se difundieron los ideales de belleza y feminidad.

Puedes acceder directamente a esta colección a través del siguiente enlace: [Revistas de moda en la Hemeroteca Digital](#). Estas son algunas de ellas:



[El Ángel del hogar](#)



[El Correo de la moda](#)



[El Eco de la moda](#)



[Modelos](#)

Figurines y patrones: la moda al alcance de todas

Los **figurines** eran las imágenes de moda que acompañaban a las revistas. Con su estilo detallado y elegante, mostraban las tendencias del momento: vestidos vaporosos, sombreros adornados, joyas y peinados sofisticados. Pero no eran solo imágenes para admirar: eran modelos que las lectoras podían reproducir.

Muchas de estas revistas incluían **patrones recortables o desplegables**, permitiendo que cualquier mujer pudiera copiar los diseños en su hogar. Así, la moda dejó de ser un privilegio exclusivo y se convirtió en una posibilidad accesible. Los figurines y patrones fueron el puente entre el lujo de las élites y la creatividad cotidiana de las lectoras.

La evolución de los figurines refleja los cambios en la moda a lo largo del siglo XIX:

→ **1830-1840:** Siluetas románticas, con mangas abullonadas y faldas amplias. ([Figurines ingleses](#))



→ **1850-1860:** La crinolina domina las faldas, creando un volumen espectacular. ([La Elegancia: Láminas de figurines correspondientes a dicha publicación](#))



→ **1870-1880:** El polisón transforma la silueta femenina, añadiendo volumen en la parte trasera.
([La moda de Paris: láminas de figurines correspondientes a dicha publicación](#))



→ **1890-1900:** Las faldas se estilizan y las mangas se agrandan, destacando la figura femenina.
([La mode artistique](#))



Gracias a los figurines, las lectoras podían seguir las tendencias sin necesidad de adquirir costosos vestidos, adaptando los diseños a su propio estilo y presupuesto.

A continuación encontrarás más recursos de figurines. Recuerda que puedes ampliar tu búsqueda, tanto en la BDH como en la HD.

Figurines de moda



[Figurín de El Patrón americano](#)

1907



[Láminas de figurines de La moda elegante ilustrada](#)

entre 1871 y 1875



[Figurines de moda femenina de la revista La Guirnalda, periódico quincenal dedicado al bello sexo](#)

entre 1869 y 1886?



[El Correo de la moda](#)

1851- 1852

Moda, género y estatus: el lenguaje visual del vestir

La moda del siglo XIX no solo reflejaba el gusto estético de una época, sino también sus normas sociales. A través del vestido, las revistas difundían ideas sobre el papel de la mujer, la importancia de la apariencia y las diferencias entre clases sociales.

- **Roles de género:** Las mujeres debían vestir de forma elegante, recatada y femenina, mientras que los hombres adoptaban un estilo más sobrio y funcional.
- **Clase social:** Los materiales, tejidos, colores y adornos de las prendas diferenciaban a las clases altas (sedas, terciopelos, encajes) de las clases trabajadoras (algodón, lana, tejidos sencillos).
- **Estereotipos:** La mujer ideal era bella, delicada y dedicada al hogar. La moda no solo la embellecía, sino que la definía.

La moda se convirtió en un **lenguaje visual** que establecía diferencias, comunicaba estatus y reforzaba normas de género. Pero también fue un espacio de creatividad y expresión personal, donde las mujeres podían transformar los patrones oficiales y adaptar los diseños a su propio estilo.

Actividad. Pasarela del XIX: Moda, mensaje y contexto

Como hemos visto en este momento, la moda del siglo XIX no era solo una cuestión de estética: era un lenguaje visual que transmitía ideas, roles y aspiraciones. Los figurines que aparecían en las revistas de la época eran mucho más que simples dibujos: eran espejos de la sociedad, mostrando cómo debía vestirse una mujer "decente", cómo debía comportarse una dama, o qué aspiraciones debía tener. Pero

también eran herramientas prácticas: permitían a las lectoras estar al día de las tendencias, copiar modelos y aprender a confeccionar sus propias prendas.

En esta actividad, os proponemos un viaje al pasado, pero no como simples observadores. Seréis **diseñadores, críticos de moda y creadores**. Vuestra misión será tomar uno de esos figurines del siglo XIX, analizarlo, entenderlo y transformarlo. Os convertiréis en intérpretes de la moda del XIX, pero también en creadores del XXI.

¿Qué significaban esas siluetas rígidas y esos colores oscuros? ¿Qué comunicaban los sombreros, los guantes o las capas? ¿Por qué las mujeres se vestían de una forma y los hombres de otra? Y, sobre todo, ¿cómo podríamos reinterpretar esos diseños hoy?

Dinámica de la actividad

1. Selección del figurín

Propón al alumnado que explore las revistas y figurines del siglo XIX disponibles en este momento (o que busque en la [HD](#) o en la [BDH](#)). También puedes seleccionar previamente una serie de figurines para que elijan, asegurando variedad (trajes femeninos, masculinos, de día, de noche, de verano, de invierno). Y si prefieres una opción más guiada, selecciona tú los figurines y distribúyelos entre los grupos.

2. Análisis visual y contextual

Cada estudiante (o grupo) completa una ficha de análisis visual con preguntas como:

- ¿Qué tipo de prenda se muestra?
- ¿Cuáles son los elementos más destacados del diseño? (colores, tejidos, adornos, complementos).
- ¿Qué indica el estilo del figurín sobre la época? (silueta, proporciones, accesorios).
- ¿Se trata de una prenda cotidiana, de fiesta, de ceremonia?
- ¿Qué mensaje crees que comunica este atuendo? (elegancia, sobriedad, modernidad, exotismo...).
- ¿A qué clase social parece pertenecer el personaje que lo lleva?

3. Reinterpretación creativa

Propón al alumnado que realice una reinterpretación del figurín, manteniendo su esencia pero actualizándolo para el siglo XXI. Pueden elegir entre dos opciones:

Opción 1: Dibujo o collage (real o digital)

- **Ilustración a mano:** Redibujar el figurín manteniendo los elementos clave, pero adaptándolos a una silueta moderna.
- **Collage digital:** Usar herramientas como [Canva](#), [Pixton](#) o [Paper Doll Maker](#) para rediseñar el figurín.
- **Figurín tridimensional:** Usar materiales sencillos (tela, papel, encaje) para crear una versión miniatura del traje.

Opción 2: Búsqueda online.

Los estudiantes navegan por tiendas de moda online y seleccionan prendas actuales que

reinterpreten el estilo del figurín elegido. Deben combinar al menos tres prendas para recrear el conjunto (ropa, calzado, complementos).

4. Justificación del proceso

Cada estudiante o grupo deberá preparar una pequeña ficha explicativa para acompañar su reinterpretación. Esta ficha debe incluir:

- **Imagen del figurín original.**
- **Descripción del diseño (colores, formas, complementos).**
- **Contexto histórico (época, uso, clase social).**
- **Explicación de su reinterpretación:** ¿Qué figurín eligieron y por qué? ¿Qué elementos conservaron? ¿Qué cambiaron y por qué? En el caso de la versión digital, ¿por qué eligieron esas prendas específicas?
- **Reflexión personal:** ¿Qué mensaje transmite ahora? ¿Qué opinan sobre este tipo de moda?

5. Presentación final: Pasarela del siglo XXI

Si el espacio lo permite, puedes organizar una pequeña "pasarela del XIX reinterpretado" en el aula o en un espacio expositivo. Las reinterpretaciones pueden mostrarse junto a los figurines originales, permitiendo comparar el pasado y el presente.

6. Reflexión y cierre

Propón una conversación final en la que los estudiantes compartan sus impresiones:

- ¿Qué les ha sorprendido más del análisis de los figurines?
- ¿Qué diferencias encuentran entre la moda del XIX y la actual?
- ¿Es posible reconocer influencias del pasado en la moda de hoy?
- ¿Qué prendas o estilos del siglo XIX siguen presentes de alguna forma?
- ¿Creen que hoy en día la moda sigue comunicando mensajes sociales?
- ¿Qué figurín les ha parecido más interesante y por qué?

Puedes guiar un ejemplo colectivo para que comprendan cómo analizar los figurines, como este que te mostramos a continuación:

Fuente:

Revista [*La Moda Elegante Ilustrada*, página 4.](#)

Descripción visual del figurín

El figurín muestra a una mujer vestida con un conjunto de paseo característico de la moda femenina de la segunda mitad del siglo XIX.

- **Prenda principal:** Vestido de dos piezas compuesto por una falda larga y recta, y un cuerpo ajustado tipo chaqueta.



- **Silueta:** El vestido presenta una silueta vertical y estilizada, sin volumen excesivo.
- **Detalles:** La chaqueta está decorada con ribetes de color oscuro, botones delanteros y un cuello alto. Las mangas son largas y ajustadas, con pequeños puños decorados.
- **Complementos:** La figura lleva un sombrero decorado con lazos y plumas, guantes y sostiene una sombrilla de encaje claro, un accesorio propio de las salidas diurnas de la época. Los zapatos son de punta afilada, posiblemente de botón o con hebilla, típicos del calzado femenino de finales del XIX.
- **Colores y materiales:** El vestido combina tonos claros y oscuros, probablemente representando telas de lana ligera, algodón o seda. El sombrero y la sombrilla armonizan en estilo y tonos.

Contexto histórico y social

Este figurín pertenece a la moda femenina de finales del siglo XIX, una época marcada por la transición entre el estilo romántico y las siluetas más sobrias y prácticas que preludian el siglo XX.

- **Clase social:** El atuendo indica pertenencia a una clase media-alta o alta, ya que las prendas están decoradas y el sombrero es un accesorio lujoso.
- **Rol de género:** La moda femenina de la época aún enfatizaba la feminidad, pero comienza a verse una silueta más práctica y menos recargada, adecuada para paseos urbanos.
- **Función del atuendo:** Es un conjunto adecuado para paseos o visitas sociales, actividades típicas de las mujeres de la burguesía.

Reinterpretación contemporánea: Diseño moderno inspirado en el figurín

- **Prenda principal:** Vestido midi tipo blazer, de corte recto, con botones frontales y cinturón que marca la cintura.
- **Silueta:** Ajustada al cuerpo pero cómoda, permitiendo libertad de movimiento.
- **Detalles:** Cuello tipo solapa, ribetes oscuros que homenajean los detalles originales y mangas largas con pequeños puños decorativos.
- **Complementos:** Sombrero tipo fedora de ala ancha decorado con cinta negra, sombrilla moderna en tonos claros y zapatos de tacón bajo puntiagudos, estilo retro.
- **Colores y materiales:** Combina tonos neutros (gris claro y negro) en tejido de algodón con un toque de satén en el sombrero y encaje en la sombrilla.

Justificación de la reinterpretación

La reinterpretación mantiene el estilo elegante y urbano del figurín original, adaptándolo a las necesidades y valores contemporáneos:

- **Funcionalidad y confort:** Elimina las estructuras rígidas, transformando la chaqueta en un vestido blazer que conserva el aspecto elegante.
- **Estética actual:** Mantiene los ribetes y detalles oscuros como guiño al diseño original, y la sombrilla como un accesorio estético.
- **Elegancia atemporal:** La combinación de colores neutros permite que el conjunto sea versátil y moderno, sin perder el aire clásico.



Esta imagen ha sido generada con IA (Chat Gpt) a partir de la descripción de la reinterpretación del figurín.

Evaluación de la actividad

La siguiente rúbrica contempla tanto el **análisis histórico** como la **creatividad y precisión en la reinterpretación**. Se recomienda utilizarla de manera flexible, permitiendo que los estudiantes se autoevalúen y coevalúen, además de recibir la evaluación del docente. De este modo, podrán reflexionar sobre su proceso de aprendizaje, valorar el trabajo de sus compañeros y tomar conciencia de los criterios de calidad esperados. Recuerda que puedes utilizarla directamente o editarla para adaptarla a tus necesidades.

[Ver rúbrica en Quick Rubric](#)

Una pasarela del siglo XIX				
Esta rúbrica ha sido diseñada para valorar la actividad "Una pasarela del siglo XIX", en la que el alumnado analiza un figurín histórico, interpreta su contexto y lo reinterpreta en una versión contemporánea.				
	Excelente 17 Points	Avanzado 14 Points	Aceptable 11 Points	Básico 8 Points
Análisis visual del figurín histórico	Identifican todos los elementos del diseño, contexto histórico y estilo de forma precisa y detallada.	Identifican la mayoría de los elementos y el contexto histórico de manera adecuada.	Identifican algunos elementos, pero la explicación es incompleta o confusa.	No identifican correctamente los elementos del figurín o el contexto histórico.
Reinterpretación contemporánea	Crean una reinterpretación creativa, coherente y visualmente atractiva que mantiene la esencia del diseño original, ya sea a través de diseño propio o imágenes de tiendas actuales.	La reinterpretación es coherente y mantiene algunos elementos del diseño original.	La reinterpretación es básica o poco creativa, con algunos elementos mal adaptados. No refleja con precisión el estilo del figurín.	No hay reinterpretación o esta no guarda relación con el diseño original.
Análisis crítico del diseño	El alumnado justifica de manera clara las decisiones tomadas en la reinterpretación y conecta con el contexto.	Justifica algunas decisiones, pero de manera superficial.	Ofrece explicaciones mínimas o poco claras.	No hay justificación o esta es incorrecta o irrelevante.
Uso de recursos visuales	Utilizan imágenes de tiendas online o de diseño propio de forma coherente, reflejando una reinterpretación moderna y bien adaptada.	Utilizan imágenes de tiendas online o de diseño propio, pero la relación con el figurín es parcial.	Las imágenes seleccionadas son poco adecuadas o no están relacionadas con el figurín.	No utilizan imágenes adecuadas.
Originalidad y creatividad	La reinterpretación demuestra creatividad y una visión personal, manteniendo coherencia con el tema.	La reinterpretación es interesante, pero sigue patrones predecibles.	La reinterpretación es básica o poco arriesgada.	No hay esfuerzo por ser creativo o la reinterpretación es una simple copia.
Presentación y comunicación oral	La presentación es clara, bien estructurada y el alumnado se expresa con confianza y dominio del tema. Exponen su trabajo con claridad, explicando el proceso de reinterpretación y justificando sus decisiones de diseño.	La presentación es adecuada, aunque con algunas dudas o falta de claridad en algunas partes.	La presentación es básica, con problemas de expresión o lectura del contenido.	No presenta el trabajo o la presentación es muy confusa e incompleta.
Print Rubric Copy Rubric				
Quick Rubric URL: http://www.quickrubric.com/r/#/qr/bnescolar/una-pasarela-del-siglo-xix				View My Rubrics

<https://www.quickrubric.com/r/#/qr/bnescolar/una-pasarela-del-siglo-xix>

Otras actividades

A continuación, proponemos algunas actividades complementarias para seguir explorando el fascinante mundo de la moda del siglo XIX y su representación en las revistas ilustradas. Estas propuestas permiten al alumnado aplicar lo aprendido de forma creativa y práctica, reforzando su capacidad de análisis visual, su comprensión histórica y su imaginación. A través del collage, el diseño y la recreación, podrán conectar las tendencias del pasado con el presente y desarrollar una mirada crítica hacia el lenguaje de la moda y los estereotipos que transmite.

Collage de moda decimonónica

Propón al alumnado que explore las **revistas y figurines del siglo XIX** y recorten imágenes de prendas, accesorios y detalles decorativos. Con estos recortes, deberán componer nuevos diseños combinando elementos antiguos de manera creativa, formando looks originales que podrían haber sido parte de una pasarela del siglo XIX.

Taller de estampado con plantillas

El alumnado crea **motivos decorativos** inspirados en las revistas de bordado de la época, utilizando plantillas y técnicas de estampado. Estos diseños pueden aplicarse sobre papel, tela u otros materiales. Es una oportunidad para experimentar con patrones florales, geométricos o inspirados en la naturaleza

Revista retro digital

Propón al alumnado que diseñe una **portada de revista del siglo XIX**, inventando su propio título, imágenes y titulares. Pueden utilizar herramientas de diseño digital como [Canva](https://www.canva.com/), presentando su revista como una publicación histórica que podría haber existido. También pueden utilizar herramientas específicas para la creación de revistas digitales, como por ejemplo [Madmagz](https://www.madmagz.com/).

Momento 6. Relectura contemporánea: diseñar desde el pasado

Después de haber explorado cómo se vestían las personas en distintas épocas, cómo se confeccionaban las prendas y cómo los trajes regionales y las revistas de moda reflejan identidades y valores, llegamos a la parte más creativa de esta secuencia: utilizar todo ese conocimiento para diseñar desde el presente.

La moda es una forma de expresión y comunicación, y ahora el reto es aplicar las **técnicas, estilos y conocimientos históricos para crear diseños propios**. Pero, además, este momento también es una oportunidad para reflexionar sobre la moda desde una perspectiva crítica: ¿cómo consumimos ropa hoy en día? ¿Qué impacto tiene la industria textil en el medio ambiente? ¿Es posible diseñar de manera sostenible?

Diseño creativo con inspiración histórica

El diseño no es solo una cuestión de imaginación, sino también de referencias. En este apartado, proponemos que el alumnado se inspire en los periodos históricos y técnicas estudiadas para crear nuevas piezas de moda:

- **Prendas históricas reimaginadas:** Tomar como referencia una prenda antigua y rediseñarla con un estilo contemporáneo.
- **Accesorios transformados:** Crear complementos (broches, diademas, bolsos) que combinen formas clásicas con materiales reciclados o técnicas modernas.
- **Técnicas tradicionales, materiales modernos:** Aplicar técnicas como el bordado, el plisado o el teñido natural, pero sobre tejidos reciclados, bioplásticos o materiales sostenibles.

Ejemplos:

- Un corsé inspirado en el siglo XIX pero confeccionado en denim reciclado.
- Una chaqueta con bordados basados en patrones renacentistas, pero aplicada a un tejido impermeable moderno.
- Un bolso hecho de retales de tela, decorado con bordados florales inspirados en los trajes regionales.

Reflexión sobre moda sostenible y reutilización

En la actualidad, **la industria de la moda es una de las más contaminantes** del planeta. Desde la producción masiva de tejidos hasta el uso de tintes químicos, el transporte global y la generación de residuos, cada etapa del proceso tiene un alto coste ambiental y social. Este momento invita a mirar el pasado no solo como fuente estética, sino como modelo de sostenibilidad y aprovechamiento.

Durante siglos, **las prendas se confeccionaban para durar**, se remendaban y se reutilizaban. La **costura** era una práctica cotidiana y saber cómo transformar una prenda era parte del conocimiento familiar. Hoy recuperar esa mentalidad puede ser una herramienta poderosa para **repensar nuestra relación con la ropa**.

Propón tu alumnado reflexionar unos minutos:

- ¿Cuántas prendas usamos realmente?
- ¿Qué historias hay detrás de una prenda comprada por pocos euros?
- ¿Qué alternativas tenemos al *fast fashion*?

Actualmente existen diferentes formas de actuar desde el **diseño responsable**:

- **Reciclaje creativo (*upcycling*)**: coger prendas que ya no se usan y transformarlas, dándoles un nuevo propósito estético y funcional.
- **Diseño versátil y funcional**: pensar en prendas que se adapten a diferentes contextos y tengan múltiples usos.
- **Elección de materiales**: conocer las diferencias entre fibras sintéticas y naturales, explorar nuevas propuestas como bioplásticos o tejidos reciclados.
- **Producción artesanal y local**: valorar los oficios textiles tradicionales y las prácticas de producción ética.



Fashion Revolution España

Organización internacional que trabaja para promover la transparencia y la responsabilidad en la cadena de suministro de la moda.

Actividad. Diseñadores del futuro con memoria

Como actividad de cierre de la secuencia, os proponemos diseñar una prenda o conjunto inspirado en un periodo o técnica estudiada, utilizando materiales reciclados o bocetos digitales, y presentar estas propuestas en una galería colectiva. Esta actividad conecta el conocimiento histórico con la creación contemporánea y promueve una mirada crítica y consciente hacia la moda.

Para guiar el proceso creativo, el alumnado seguirá estos pasos:

Dinámica de la actividad

1. **Investigación**: Seleccionar una época, estilo, técnica o prenda del pasado como fuente de inspiración. Se puede trabajar de forma individual, en parejas o pequeños grupos, de forma que cada uno pueda elegir una inspiración histórica: traje regional, figurín, técnica, color, tejido...
2. **Idea inicial**: Definir qué tipo de prenda se va a diseñar (camisa, vestido, accesorio, conjunto).
3. **Boceto**: Realizar un dibujo preliminar de la prenda o conjunto completo, indicando detalles, colores y materiales.
4. **Documentación**: Explicar en un breve texto o ficha la inspiración histórica, el significado de los elementos utilizados y las decisiones de diseño, contestando las siguientes preguntas:

- a. Qué elementos históricos han reinterpretado.
 - b. Qué materiales han usado o imaginado.
 - c. Cómo han integrado aspectos de sostenibilidad.
- 5. Presentación:** Exponer los diseños en una "pasarela virtual" o galería en el aula, acompañados de sus fichas explicativas. Esta presentación podría incluir:
- a. El boceto manual o digital.
 - b. Una maqueta de la prenda con papel o cartón.
 - c. El accesorio realizado con materiales reciclados.
 - d. Un *lookbook* en [Canva](#) o [Genially](#).
 - e. Un vídeo breve tipo *pitch* de diseño.

Evaluación de la actividad

Para ayudarte en la valoración de esta actividad te proponemos utilizar [la siguiente rúbrica de evaluación](#), que puedes adaptar a tus necesidades o utilizar directamente. También te recomendamos utilizarla para que los estudiantes realicen una autoevaluación,

 [Ver rúbrica en Quick Rubric](#)

Diseñadores del futuro con memoria				
Esta rúbrica evalúa la capacidad del alumnado para reinterpretar creativamente elementos históricos en un diseño propio, valorando la conexión con la inspiración elegida, la calidad del diseño, la integración de criterios de sostenibilidad, la coherencia entre idea y resultado, y la presentación del trabajo. También contempla la colaboración grupal cuando se trabaja en equipo.				
	Excelente 17 Points	Avanzado 14 Points	Aceptable 11 Points	Básico 8 Points
Inspiración histórica	Integra de forma clara y creativa elementos del pasado (época, estilo, técnica) con gran coherencia y originalidad.	Refleja una inspiración histórica bien identificada y apropiada al diseño.	La conexión con el referente histórico es poco clara o limitada.	No se identifica inspiración histórica o es inapropiada.
Diseño y presentación visual	Boceto o maqueta muy cuidada, con detalles precisos y buena técnica de representación. Presentación creativa y profesional.	Boceto claro y funcional, con algunos detalles relevantes. Presentación correcta.	Boceto comprensible, pero con escasa claridad o sin detallar aspectos técnicos.	Boceto incompleto o difícil de entender. Presentación descuidada o ausente.
Integración de sostenibilidad	Integra conceptos de sostenibilidad de forma reflexiva (uso de materiales reciclados, diseño versátil, conciencia ambiental).	Hace referencia a al menos un criterio de sostenibilidad de forma adecuada.	Incluye una mención general a la sostenibilidad, pero sin desarrollo claro.	No hay mención o reflexión sobre sostenibilidad.
Coherencia entre diseño e idea	Las decisiones de diseño están bien justificadas en la ficha explicativa y muestran una conexión clara con la idea original.	Hay una buena correspondencia entre la ficha explicativa y el diseño presentado.	La relación entre diseño y justificación es superficial o poco desarrollada.	La ficha está incompleta o no se relaciona con el diseño realizado.
Presentación y comunicación	La presentación oral o visual es clara, estructurada, expresiva y transmite con entusiasmo el proceso creativo.	Presentación clara y estructurada.	Presentación breve o con dificultades para comunicar el contenido.	Presentación poco clara o no realizada.
Trabajo en grupo (si aplica)	Excelente colaboración, reparto equitativo de tareas, escucha activa y respeto.	Buena colaboración, aunque con desequilibrio puntual en tareas o participación.	Colaboración irregular o falta de implicación de alguno de los miembros.	Falta de cooperación o trabajo desigual.
 Print Rubric  Edit Rubric  Copy Rubric  Delete Rubric				
Quick Rubric URL: http://www.quickrubric.com/r#/qr/bnescolar/diseñadores-del-futuro-con-memoria				View My Rubrics

<https://www.quickrubric.com/r#/qr/bnescolar/dise%C3%B1adores-del-futuro-con-memoria>

Otras actividades

Además de la actividad central de diseño con memoria, te proponemos una serie de actividades complementarias que pueden adaptarse a distintos niveles, ritmos e intereses del alumnado. Estas propuestas fomentan la creatividad aplicada, la experimentación con materiales, la conciencia medioambiental y el uso de herramientas digitales, ofreciendo múltiples caminos para conectar la historia del vestir con los retos del presente y del futuro.

Taller de *upcycling*

Propón al alumnado que reutilice prendas antiguas, retales o materiales olvidados para crear un accesorio original: diademas, bolsos, broches, collares o brazaletes. Pueden organizar después una pequeña exposición de los accesorios creados, con carteles que expliquen su inspiración y proceso.

Boceto creativo en papel

El alumnado diseña un look moderno que combine elementos históricos (como cuellos, mangas, tejidos o adornos) con siluetas o materiales actuales. Este ejercicio permite reinterpretar la historia desde la moda contemporánea y practicar la representación visual a mano alzada, desarrollando sensibilidad estética y capacidad de síntesis.

Lookbook digital

Invita al grupo a crear un catálogo digital de sus diseños inspirados en el pasado, utilizando herramientas como [Canva](#) o [Genially](#). Cada página puede incluir el boceto o imagen del diseño, la inspiración histórica, una breve descripción y un nombre para la pieza. El resultado será una colección colaborativa que puede compartirse o exponerse en el aula o en redes escolares.

Vídeo presentación del diseño

Cada grupo puede grabar un breve vídeo (tipo *reel* o presentación tipo pitch) explicando su proceso creativo, los elementos históricos reinterpretados, los materiales utilizados y las decisiones de diseño. Este formato permite trabajar la comunicación oral, la síntesis y la edición digital, adaptándose al lenguaje audiovisual del alumnado.

Taller de biomateriales

Propón una sesión experimental donde el alumnado elabore bioplásticos caseros con gelatina, vinagre y glicerina, siguiendo recetas accesibles. Pueden analizar su textura, uso potencial y compararlo con materiales tradicionales usados en la historia del vestir. Esta actividad fomenta el pensamiento científico, el espíritu sostenible y la innovación aplicada al textil.

Tejido inteligente DIY

Organiza una actividad de exploración sobre textiles tecnológicos: si se dispone de kits, se pueden probar hilos conductores o pequeños sensores; si no, se puede investigar y simular su aplicación mediante vídeos, infografías o herramientas de diseño digital. Esta propuesta acerca al alumnado a la moda del futuro y al cruce entre arte, ciencia y tecnología.

Presentación STEAM: Moda del futuro

Propón que cada grupo cree una breve presentación estilo *pitch* para defender una prenda del futuro inspirada en el pasado. Deberán justificar su inspiración histórica, explicar el uso de materiales sostenibles o tecnológicos y presentar el diseño de forma creativa. Esta actividad refuerza competencias de comunicación, innovación y pensamiento interdisciplinar.

Reflexión final. Archivo vivo del vestir

Para concluir el recorrido completo, proponemos una actividad que recoja la memoria de todo lo aprendido: un **archivo colectivo** que reúna todas las producciones del proyecto. Este archivo puede tomar forma digital (en un Padlet, Genially, Google Sites o similar) o física (murales, cuaderno colectivo, exposición en el centro).

Pide a cada estudiante que seleccione una imagen, diseño o reflexión significativa de todo el proceso (desde los análisis iniciales hasta sus creaciones finales), y que añada una breve explicación que responda a la pregunta:

¿Qué me ha enseñado este viaje por la historia del vestir sobre mí, mi cultura o mi forma de ver la ropa?

Este archivo vivo será tanto un producto final como una herramienta para el recuerdo, la evaluación y la celebración del proceso compartido.

Glosario ilustrado del vestir

Como actividad de cierre opcional o complementaria a este archivo, propón al alumnado crear de forma colaborativa un glosario visual con los principales términos técnicos, históricos y culturales trabajados a lo largo del proyecto: tipos de prendas, técnicas de confección, partes del traje, materiales, profesiones textiles, etc.

Cada estudiante o grupo puede encargarse de una entrada que incluya:

- Definición clara y precisa del término.
- Ilustración, esquema o fotografía.
- Ejemplo de uso o contexto histórico.

El resultado puede organizarse en un mural físico para el aula o como glosario digital en [Genially](#), [Canva](#) o [Padlet](#). Esta actividad refuerza la comprensión del lenguaje de la moda, favorece la expresión escrita y visual, y sirve como material de repaso colectivo.

Con nuestro agradecimiento al Museo del Traje por sus aportaciones y colaboración en la revisión de esta propuesta.

Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos- ESO

Expresión Artística (4º ESO)

Competencias específicas

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.
4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

Criterios de evaluación

- 2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.
- 4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.
- 4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.

Saberes básicos

A. Técnicas gráfico-plásticas.

- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.

Lengua Castellana y Literatura (3º y 4 ESO)

Competencias específicas

4. Comprender, interpretar y valorar textos escritos, con sentido crítico y diferentes propósitos de lectura, reconociendo el sentido global y las ideas principales y secundarias, identificando la intención del emisor, reflexionando sobre el contenido y la forma y evaluando su calidad y fiabilidad, para dar respuesta a necesidades e intereses comunicativos diversos y para construir conocimiento.
6. Seleccionar y contrastar información procedente de diferentes fuentes de manera progresivamente autónoma, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, e integrarla y transformarla en conocimiento, para comunicarla desde un punto de vista crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

Criterios de evaluación

- 4.1 Comprender e interpretar el sentido global, la estructura, la información más relevante y la intención del emisor de textos escritos y multimodales de cierta complejidad que respondan a diferentes propósitos de lectura, realizando las inferencias necesarias.
- 6.1 Localizar, seleccionar y contrastar de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios, y reelaborarla y comunicarla de manera creativa adoptando un punto de vista crítico respetando los principios de propiedad intelectual.
- 6.2 Elaborar trabajos de investigación de manera progresivamente autónoma en diferentes soportes sobre diversos temas de interés académico, personal o social a partir de la información seleccionada.
- 6.3 Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación a la búsqueda y la comunicación de la información.

Saberes básicos

B. Comunicación.

3. Procesos.

- Comprensión lectora: sentido global del texto y relación entre sus partes. La intención del emisor. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal e icónico. Valoración de la forma y el contenido del texto.
- Alfabetización mediática e informacional: Búsqueda y selección de la información con criterios de fiabilidad, calidad y pertinencia; análisis, valoración, reorganización y síntesis de la información en esquemas propios y transformación en conocimiento; comunicación y difusión de manera creativa y respetuosa con la propiedad intelectual. Utilización de plataformas virtuales para la realización de proyectos escolares.

Geografía e Historia (3º y 4º ESO)

Competencias específicas

1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.
2. Indagar, argumentar y elaborar productos propios sobre problemas geográficos, históricos y sociales que resulten relevantes en la actualidad, desde lo local a lo global, para desarrollar un pensamiento crítico, respetuoso con las diferencias, que contribuya a la construcción de la propia identidad y a enriquecer el acervo común.

Criterios de evaluación

- 1.1 Elaborar contenidos propios en distintos formatos, mediante aplicaciones y estrategias de recogida y representación de datos más complejas, usando y contrastando críticamente fuentes fiables, tanto analógicas como digitales, del presente y de la historia contemporánea, identificando la desinformación y la manipulación.
- 1.2 Establecer conexiones y relaciones entre los conocimientos e informaciones adquiridos, elaborando síntesis interpretativas y explicativas, mediante informes, estudios o dossiers informativos, que reflejen un dominio y consolidación de los contenidos tratados.
- 2.1 Generar productos originales y creativos mediante la reelaboración de conocimientos previos a través de herramientas de investigación que permitan explicar problemas presentes y pasados de la humanidad a distintas escalas temporales y espaciales, de lo local a lo global, utilizando conceptos, situaciones y datos relevantes.
- 2.2 Producir y expresar juicios y argumentos personales y críticos de forma abierta y respetuosa, haciendo patente la propia identidad y enriqueciendo el acervo común en el contexto del mundo actual, sus retos y sus conflictos desde una perspectiva sistémica y global.

Saberes básicos

A. Retos del mundo actual.

- Objetivos de Desarrollo Sostenible. Emergencia climática y sostenibilidad. Relación entre factores naturales y antrópicos en la Tierra. Globalización, movimientos migratorios e interculturalidad. Los avances tecnológicos y la conciencia ecosocial. Conflictos ideológicos y etnoculturales.
- Sociedad de la información. Búsqueda, tratamiento de la información, uso de datos en entornos digitales y evaluación y contraste de la fiabilidad de las fuentes. El problema de la desinformación.
- Lo global y lo local. La investigación en Ciencias Sociales, el estudio multicausal y el análisis comparado del espacio natural, rural y urbano, su evolución y los retos del futuro. Análisis e interpretación de conceptos espaciales: localización, escala, conexión y proximidad espacial.

- Estructuras económicas en el mundo actual, cambios en los sectores productivos y funcionamiento de los mercados. Dilemas e incertidumbres ante el crecimiento, la empleabilidad y la sustentabilidad.

B. Sociedades y territorios.

- Las fuentes históricas como base para la construcción del conocimiento sobre el pasado contemporáneo. Contraste entre interpretaciones de historiadores.
- El nacimiento de las nuevas expresiones artísticas y culturales contemporáneas y su relación con las artes clásicas. La diversidad cultural en el mundo actual. Respeto y conservación del patrimonio material e inmaterial.

Tecnología (4º ESO)

Competencias específicas

2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares, utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos, para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas.
3. Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva, usando un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias, para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo.
5. Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares, para la resolución de tareas de una manera más eficiente.

Criterios de evaluación

- 2.1 Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo.
- 2.2 Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.
- 3.1 Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.
- 3.2 Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista.
- 5.1 Resolver tareas propuestas de manera eficiente, mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.

Saberes básicos

A. Proceso de resolución de problemas.

1. Estrategias y técnicas:

- Estrategias de gestión de proyectos colaborativos y técnicas de resolución de problemas iterativas.
- Estudio de necesidades del centro, locales, regionales, etc. Planteamiento de proyectos colaborativos o cooperativos.
- Técnicas de ideación.
- Emprendimiento, perseverancia y creatividad en la resolución de problemas desde una perspectiva interdisciplinar de la actividad tecnológica y satisfacción e interés por el trabajo y la calidad del mismo.

2. Productos y materiales:

- Ciclo de vida de un producto y sus fases. Análisis sencillos.
- Estrategias de selección de materiales en base a sus propiedades o requisitos.

3. Fabricación:

- Herramientas de diseño asistido por computador en tres dimensiones en la representación o fabricación de piezas aplicadas a proyectos.
- Técnicas de fabricación manual y mecánica. Aplicaciones prácticas.

D. Tecnología sostenible.

- Sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y diseño de procesos, de productos y sistemas tecnológicos.

Digitalización (4º ESO)

Competencias específicas

2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

Criterios de evaluación

- 2.1 Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.
- 2.2 Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.
- 2.3 Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.

Saberes básicos

B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

- Búsqueda, selección y archivo de información.
- Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.
- Comunicación y colaboración en red.
- Publicación y difusión responsable en redes.

Economía y Emprendimiento (4º ESO)

Competencias específicas

3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y cuidado del medio natural, social, cultural y artístico.

Criterios de evaluación

3.1 Preservar y cuidar el medio natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible con visión creativa, emprendedora y comprometida.

3.2 Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas..

Saberes básicos

D. La realización del proyecto emprendedor.

- El reto o desafío como objetivo.
- Planificación, gestión y ejecución de un proyecto emprendedor. Del reto al prototipo.
- Desarrollo ágil de producto.
- Técnicas y herramientas de prototipado rápido.
- Presentación e introducción del prototipo en el entorno. Estrategias de difusión.
- Validación y testado de prototipos. Valoración del proceso de trabajo. Innovación ágil.
- El usuario como destinatario final del prototipo. La toma de decisiones de los usuarios. El usuario como consumidor. Derechos y obligaciones de los consumidores.
- Derechos sobre el prototipo: la propiedad intelectual e industrial.

Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos- Bachillerato

Lengua Castellana y Literatura (BACH)

Competencias específicas

4. Comprender, interpretar y valorar textos escritos, con sentido crítico y diferentes propósitos de lectura, con especial atención a textos académicos y de los medios de comunicación, reconociendo el sentido global y las ideas principales y secundarias, integrando la información explícita y realizando las inferencias necesarias, identificando la intención del emisor, reflexionando sobre el contenido y la forma y evaluando su calidad y fiabilidad, para dar respuesta a necesidades e intereses comunicativos diversos y para construir conocimiento.

6. Seleccionar y contrastar información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, e integrarla y transformarla en conocimiento para comunicarla, con un punto de vista crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual, especialmente en el marco de la realización de trabajos de investigación sobre temas del currículo o vinculados a las obras literarias leídas.

Criterios de evaluación

4.1 Identificar el sentido global, la estructura, la información relevante y la intención del emisor de textos escritos y multimodales especializados, con especial atención a textos académicos y de los medios de comunicación, realizando las inferencias necesarias y con diferentes propósitos de lectura.

4.2 Valorar la forma y el contenido de textos complejos evaluando su calidad, la fiabilidad e idoneidad del canal utilizado, así como la eficacia de los procedimientos comunicativos empleados.

6.1 Elaborar trabajos de investigación de manera autónoma, en diferentes soportes, sobre temas curriculares de interés cultural que impliquen localizar, seleccionar y contrastar información procedente de diferentes fuentes; calibrar su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios; y reelaborarla y comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista crítico y respetuoso con la propiedad intelectual.

Saberes básicos

B. Comunicación.

Estrategias de producción, comprensión y análisis crítico de textos orales, escritos y multimodales de diferentes ámbitos, con atención conjunta a los siguientes aspectos:

3. Procesos.

- Producción escrita. Proceso de elaboración: planificación, redacción, revisión y edición en diferentes soportes.
- Alfabetización informacional: Búsqueda autónoma y selección de la información con criterios de fiabilidad, calidad y pertinencia; análisis, valoración, reorganización y síntesis de la información en esquemas propios y transformación en conocimiento; comunicación y difusión de la información reelaborada de manera creativa y respetuosa con la propiedad intelectual. Noticias falsas y verificación de hechos.

Historia de España (2º BACH)

Competencias específicas

4. Tomar conciencia de la diversidad social a través del análisis multidisciplinar de los cambios y continuidades de la sociedad española a lo largo del tiempo, la evolución de la población, los niveles y modos de vida, las condiciones laborales y los movimientos y conflictos sociales, para valorar el alcance de las medidas adoptadas y los progresos y limitaciones para avanzar en la igualdad, el bienestar, la justicia y la cohesión social.

7. Incorporar la perspectiva de género en el análisis de la España actual y de su historia, a través de la contextualización histórica de fuentes literarias y artísticas y la investigación sobre el movimiento feminista, para reconocer su presencia en la historia y promover actitudes en defensa de la igualdad efectiva de mujeres y hombres.

Criterios de evaluación

4.2 Analizar de manera multidisciplinar la diversidad y la desigualdad social existente en la historia contemporánea de España, la evolución de la población y los cambios en las condiciones y modos de vida, interpretando las causas y motivos de la conflictividad social y su articulación en distintos movimientos sociales, considerando la acción motivada de los sujetos y las medidas de distinto tipo adoptadas por el estado.

7.1 Introducir la perspectiva de género en la observación y análisis de la realidad histórica y actual, identificando los mecanismos de dominación que han generado y mantenido la desigualdad entre hombres y mujeres, así como los roles asignados y los espacios de actividad ocupados tradicionalmente por la mujer.

7.2 Constatar el papel relegado de la mujer en la historia analizando fuentes literarias y artísticas, valorando las acciones en favor de la emancipación de la mujer y del movimiento feminista y recuperando figuras individuales y colectivas como protagonistas silenciadas y omitidas de la historia.

Saberes básicos

A. Sociedades en el tiempo.

- El trabajo del historiador, la historiografía y la metodología histórica. Conciencia histórica y conexión entre el pasado y el presente. Usos públicos de la historia: las interpretaciones historiográficas sobre determinados procesos y acontecimientos relevantes de la historia de España y el análisis de los conocimientos históricos presentes en los debates de la sociedad actual.
- Cambios sociales y nuevas formas de sociabilidad: interpretaciones sobre la transformación de la sociedad estamental y el desarrollo del nuevo concepto de ciudadanía.
- Trabajo y condiciones de vida. La evolución de la sociedad española. Población, familias y ciclos de vida. Servidumbre señorial, proletarización industrial, el nacimiento de las clases medias y el estado del bienestar.

Filosofía (1º BACH)

Competencias específicas

7. Adquirir una perspectiva global, sistémica y transdisciplinar en el planteamiento de cuestiones fundamentales y de actualidad, analizando y categorizando sus múltiples aspectos, distinguiendo lo más substancial de lo accesorio e integrando información e ideas de distintos ámbitos disciplinares desde la perspectiva fundamental de la filosofía, para tratar problemas complejos de modo crítico, creativo y transformador.

Criterios de evaluación

7.1 Afrontar cuestiones y problemas complejos de carácter fundamental y de actualidad de modo interdisciplinar, sistemático y creativo, utilizando conceptos, ideas y procedimientos provenientes de distintos campos del saber y orientándolos y articulándolos críticamente desde una perspectiva filosófica.

Saberes básicos

C. Acción y creación.

1. La acción humana: filosofía ética y política.

- El problema ético: cómo hemos de actuar. Ser y deber ser. La deliberación moral. Las condiciones del juicio y el diálogo ético.

2. La reflexión filosófica en torno a la creación artística.

- Definición, ámbitos y problemas de la estética: arte, belleza y gusto. La relación de lo estético con otros ámbitos de la cultura. Ética y estética. El papel político del arte.
- Teorías clásicas y modernas acerca de la belleza y el arte. Teorías y problemas estéticos contemporáneos. La reflexión en torno a la imagen y la cultura audiovisual.

Movimientos Culturales y Artísticos (2º BACH)

Competencias específicas

3. Explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, identificando y comprendiendo sus características, referentes e intencionalidades, para potenciar las posibilidades de disfrute estético

Criterios de evaluación

3.2 Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.

3.3 Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.

Saberes básicos

A. Aspectos generales.

- Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.
- El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.
- Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.

Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial (1º BACH)

Competencias específicas

2. Analizar, desde un enfoque interdisciplinar, el comportamiento tanto individual como colectivo en la toma de decisiones económicas, evaluando el problema de la escasez y sus efectos, para comprender los cambios económicos y sociales derivados de dicho problema y actuar en consecuencia.
3. Establecer correspondencias entre los Objetivos de Desarrollo Sostenible y los aprendizajes adquiridos a través del estudio de casos, analizándolos con ayuda de herramientas económicas y empresariales para generar una actitud sensible y un comportamiento responsable y proactivo que contribuya a dar respuesta a los retos actuales

Criterios de evaluación

- 2.1 Comprender los cambios económicos y sociales desde un análisis interdisciplinar sobre el comportamiento humano en el proceso de toma de decisiones y evaluando el problema de la escasez y sus efectos, y estimulando al alumnado a actuar en consecuencia.
- 3.1 Mostrar actitudes sensibles y comportamientos responsables y proactivos que contribuyan a dar respuesta a los retos actuales a partir del estudio de casos reales estableciendo correspondencias entre la realidad y los aprendizajes adquiridos.
- 3.2 Tomar conciencia de problemas globales y locales analizándolos a través de herramientas económicas y empresariales y aportando posibles soluciones a los mismos.

Saberes básicos

A. Economía.

1. La escasez y el problema económico.
 - La escasez y sus implicaciones. El coste de oportunidad. La escasez y la eficiencia. La paradoja del valor, el valor de uso y el valor de cambio de los bienes.
 - Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y los retos económicos actuales. Estudio de casos.

Proyectos Artísticos (1º BACH)

Competencias específicas

1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.

Criterios de evaluación

1.1 Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.

1.2 Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.

Saberes básicos

A. Desarrollo de la creatividad.

- La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.
- Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.
- Estrategias de superación del bloqueo creativo.

B. Gestión de proyectos artísticos.

- Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.
- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
- Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.
- Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.
- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.