

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



AUTOR / SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

MARTA PEY PRATDESABA ¡SALVEMOS LA COMIDA IMPERFECTA!



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Ideas que valen oro: Campañas creativas para promover el consumo de frutas y verduras imperfectas



BREVE DESCRIPCIÓN

Actividad de Aprendizaje realizada teniendo en cuenta la siguiente legislación en vigor:

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 30 de diciembre de 2020, núm. 340, 122868-122953. [Enlace](#).

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. [Enlace](#).

Actividad colaborativa y multidisciplinar que utiliza herramientas TIC ([AnswerGarden](#), [WordArt](#)) para que el alumnado proponga y visualice ideas de campañas de sensibilización sobre el consumo de frutas y verduras imperfectas. Se fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, la competencia digital y la comunicación en un entorno colaborativo, integrando saberes de Ciencias, Inglés, Educación Ética y Digitalización.



TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro			Tecnología / materiales
2 sesiones de 60 minutos	X	Crea		Tablets/PC, Internet, AnswerGarden , WordArt , pizarra digital, foro educativo, auriculares opcionales.
		Desarrolla		
		Investiga		

	X	Interactúa	
	X	Presenta	
		Explora	
		Otras	



DESARROLLO

PASO 1	Tiempo: 30 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
Explicar la dinámica del brainstorming digital usando la herramienta AnswerGarden, mostrando cómo acceder y escribir ideas. Fomentar un ambiente abierto y respetuoso donde todas las ideas son bienvenidas, y guiar la sesión para que los alumnos se enfoquen en campañas o acciones tanto presenciales como online. Supervisar que todos los alumnos participen y animar a que construyan sobre las ideas de sus compañeros.	Conectarse a AnswerGarden y proponer ideas de campañas creativas y realistas para promover el consumo de frutas y verduras imperfectas. Leer las ideas ya publicadas y sumar aportaciones que amplíen o complementen esas propuestas. Colaborar para generar un banco amplio y diverso de propuestas, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico. Ejemplo: https://answergarden.ch/1417088	Actividad colaborativa y constructivista. Exploración y generación colectiva de conocimiento en un entorno digital. Desarrollo de competencias comunicativas y digitales, así como de habilidades de pensamiento creativo. Zona de trabajo: Interactúa

PASO 2	Tiempo: 30 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
Facilitar el acceso a la plataforma WordArt y explicar paso a paso cómo importar las ideas del brainstorming para crear nubes de palabras con formas temáticas (frutas y verduras). Organizar a los alumnos en pequeños grupos heterogéneos	Trabajar en equipo para seleccionar las ideas más relevantes del brainstorming y plasmarlas en nubes de palabras atractivas y significativas. Diseñar colectivamente el layout	Trabajo cooperativo con uso intensivo de herramientas digitales. Producción creativa y diseño gráfico digital.

para favorecer la colaboración interdisciplinar y el intercambio de ideas. Supervisar el proceso asegurando que cada grupo incluya variedad y riqueza en las palabras seleccionadas y que el diseño sea claro y atractivo. Proporcionar ayuda técnica para resolver dudas sobre la herramienta digital y sugerir buenas prácticas de diseño visual y uso del color.	y forma del word cloud, eligiendo una fruta o verdura que represente mejor la campaña. Practicar el uso de TIC para la producción digital, gestionando tiempos y tareas dentro del grupo.	Desarrollo de habilidades sociales, tecnológicas y artísticas. Zona de trabajo: Crea.
PASO 3	<i>Tiempo: 60 minutos</i>	
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>
Organizar una sesión de presentaciones breves donde cada grupo muestre su nube de palabras y explique las ideas que incluye. Moderar el debate posterior, promoviendo que los alumnos hagan preguntas, aporten sugerencias y discutan respetuosamente las propuestas presentadas. Guiar la reflexión crítica, ayudando a identificar fortalezas y puntos de mejora de las campañas, y a relacionar las ideas con aspectos reales y éticos.	Exponer con claridad el trabajo realizado, destacando las ideas principales y su potencial impacto social o ambiental. Participar activamente en el debate, formulando preguntas y aportando argumentos que enriquezcan la discusión. Evaluar las campañas de sus compañeros de forma constructiva, fomentando la escucha activa y el respeto.	Presentación oral y argumentación. Debate y evaluación entre iguales. Desarrollo de competencias comunicativas, pensamiento crítico y habilidades sociales. Zonas de trabajo: Presenta e Interactúa.



PREPARACIÓN

Selección y verificación de recursos digitales:

- Comprobar que los enlaces multimedia están activos y disponibles para el alumnado sin restricciones de acceso.

Organización del espacio y los dispositivos:

- Asegurar que todos los alumnos y alumnas tienen acceso a un PC o tableta con conexión a internet.
- Verificar que los dispositivos permiten el acceso a las plataformas digitales utilizadas.

- Configurar el aula, física o virtual, para las distintas zonas de aprendizaje del Aula del Futuro: Explora, Interactúa, Crea, Presenta.

Inclusión y accesibilidad:

- Tener en cuenta las posibles dificultades lingüísticas o tecnológicas del alumnado, ofreciendo apoyos como plantillas, recursos visuales o andamiajes lingüísticos.
- Asegurar que el lenguaje y las tareas estén adaptadas a la diversidad del grupo, respetando los distintos ritmos y estilos de aprendizaje.

ETAPA	Educación Secundaria Obligatoria
NIVEL	1º y 2º de la ESO
ÁREAS	Inglés, Biología y Geología, Educación Ética, Digitalización



RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Área: Lengua Inglesa

Competencia Clave:

- CCL - Comunicación lingüística (en lengua extranjera): Se promueve la capacidad de comprender y producir mensajes orales y escritos con adecuación, coherencia y corrección, y participar activamente en interacciones significativas.

Saberes Básicos Relevantes:

- Comprensión y producción de textos orales y escritos relacionados con campañas sociales y medioambientales.
- Léxico y estructuras propias del lenguaje persuasivo y argumentativo (uso de conectores, expresiones de opinión, modal verbs).
- Estrategias para la interacción oral y escrita: responder, reformular, apoyar o disentir de manera respetuosa.

Criterios de Evaluación:

- CE1.1. Participar de manera eficaz en interacciones orales en contextos educativos con fluidez, adecuación y respeto.
- CE2.1. Producir textos escritos breves, claros y coherentes adaptados a la intención comunicativa.
- CE3.2. Utilizar estrategias para mejorar la precisión, corrección y riqueza léxica de sus producciones.

Perfil de salida:

- P1: Se comunica con claridad en lengua extranjera en situaciones reales.
- P2: Muestra empatía y respeto en contextos multiculturales y es capaz de usar el idioma para promover valores sociales y medioambientales.

Área: Biología y Geología

Competencia Clave:

- STEM (Competencia científica): Comprender fenómenos naturales y sus implicaciones ecológicas y sociales, interpretar datos y aplicar conocimientos a la toma de decisiones responsables.

Saberes Básicos Relevantes:

- El sistema alimentario y su impacto en el medioambiente (huella ecológica, emisiones, residuos).
- El desperdicio alimentario: causas, consecuencias y posibles soluciones científicas y sociales.
- Alimentación sostenible y economía circular en la gestión de recursos.

Criterios de Evaluación:

- CBG1.1. Identificar problemas ambientales relacionados con la producción y el consumo de alimentos.
- CBG1.3. Proponer medidas sostenibles para la gestión responsable de recursos naturales.
- CBG2.2. Relacionar el conocimiento científico con prácticas sociales responsables.

Perfil de salida:

- P4: Analiza críticamente el impacto de sus acciones en el entorno y actúa de forma sostenible.
- P5: Aplica el conocimiento científico para interpretar la realidad y promover soluciones innovadoras.

Área: Educación en Valores Éticos (o Educación en Valores Cívicos y Éticos)

Competencia Clave:

- CSC - Competencia social y cívica: Favorece el desarrollo de la ética personal, la empatía, la cooperación, la participación democrática y el respeto a los derechos humanos y la sostenibilidad.

Saberes Básicos Relevantes:

- Consumo ético y responsable.
- Justicia social y ambiental.
- Valores democráticos, participación, respeto y diálogo constructivo.

Criterios de Evaluación:

- EVE3.1. Participar activamente en espacios de diálogo y reflexión sobre problemas sociales y ambientales.
- EVE3.2. Argumentar con base en valores éticos y comprometerse con prácticas sostenibles.
- EVE4.1. Valorar el impacto de las propias decisiones sobre otras personas y el planeta.

Perfil de salida:

- P6: Participa activamente como ciudadano responsable, comprometido con el bienestar común y el planeta.
- P7: Demuestra sentido ético y actitud crítica ante situaciones de desigualdad y deterioro ambiental.

Área: Digitalización (Competencia Digital Transversal)

Competencia Clave:

- CD - Competencia digital: Habilidad para usar de forma segura, creativa y crítica las tecnologías digitales para investigar, comunicar, crear contenido, resolver problemas y participar de forma activa en la sociedad.

Saberes Básicos Relevantes:

- Búsqueda y selección de información digital relevante.
- Creación de contenido digital original (wordclouds, presentaciones, foros).
- Comunicación y colaboración en entornos digitales.
- Seguridad, respeto y ética en el uso de herramientas TIC.

Criterios de Evaluación:

- DIG1.1. Buscar, seleccionar y contrastar información digital de forma crítica.
- DIG2.2. Crear contenido multimedia adaptado al contexto comunicativo y con un diseño coherente.
- DIG3.1. Colaborar eficazmente en entornos digitales respetando normas éticas y de ciberconvivencia.

Perfil de salida:

- P3: Utiliza las TIC de forma autónoma, crítica, ética y creativa para comunicar y aprender.
- P8: Colabora y participa activamente en entornos digitales, promoviendo un uso responsable y productivo.



EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

Enfoque metodológico (según LOMLOE 03/2020)

- Multidisciplinar: Integra contenidos de Inglés, Biología, Educación Ética y Digitalización, conectando saberes con situaciones reales (desperdicio alimentario y sostenibilidad).
- Competencial: Se trabajan competencias clave como CCL, CD, CSC, STEM y CPSAA en contextos reales y significativos.
- Inclusiva y personalizada: Se adapta a distintos estilos de aprendizaje mediante trabajo cooperativo, TIC, diseño visual y reflexión ética.
- Activa y creativa: El alumnado investiga, colabora, diseña, reflexiona y presenta, siendo protagonista del aprendizaje.

Evaluación del alumnado

- Tipo: Formativa, global y competencial.
- Instrumentos: Foros, presentaciones, mural digital, rúbricas, autoevaluación y coevaluación.
- Rúbrica competencial: Evalúa expresión oral y escrita, uso TIC, pensamiento crítico y trabajo en equipo.
- Escala: Niveles básico, medio y avanzado, según descriptores LOMLOE y Kit 5 del Aula del Futuro.

Evaluación formativa:

- Autoevaluación y coevaluación: tras la presentación y reflexión final, mediante formularios guiados.
- Observación directa: del proceso de trabajo en equipo, el uso autónomo de herramientas TIC y la participación activa.
- Rúbrica competencial integrada: basada en el Kit 5 del Aula del Futuro, alineada con las competencias clave (CCL, CD, CSC, CPSAA, STEM).

Instrumentos y evidencias:

- Resultados del AnswerGarden: como diagnóstico de ideas previas y creatividad colectiva.
- Diseño de nubes de palabras con WordArt: evidencia visual del trabajo en grupo, uso de TIC y capacidad de síntesis.
- Presentación oral de campañas: valorada mediante rúbrica de expresión y argumentación en lengua extranjera.

Finalidad de la evaluación:

- Valorar no solo el resultado final, sino el proceso, la actitud, la colaboración y el impacto del aprendizaje en la conciencia medioambiental y ciudadana.
- Fomentar la evaluación como aprendizaje, desarrollando la autonomía, la reflexión y la mejora continua.

Impacto esperado:

- Mayor conciencia medioambiental.
- Mejora de la competencia comunicativa en inglés.
- Desarrollo de habilidades digitales, críticas y sociales.



CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

- Fomentar un ambiente de respeto y escucha activa durante el debate.
- Asegurar la accesibilidad y dominio básico previo de las herramientas digitales (pueden facilitarse tutoriales breves).
- Propiciar que las ideas se vinculen a contextos locales y reales para mayor impacto.
- Puede ser replicada y adaptada fácilmente a otros temas de educación ambiental y ciudadana.
- Promueve la colaboración, creatividad y uso significativo de TIC.
- Transferible a otras áreas y adaptable a distintos niveles.
- Contribuye a que el alumnado sea un comunicador eficaz, ciudadano responsable y usuario autónomo de tecnologías.

- Alineada con los ODS):

- ✓ ODS 2: Hambre cero – reflexionar sobre la paradoja del desperdicio alimentario mientras hay millones de personas sin acceso a alimentos.
ODS 12: Producción y consumo responsables – promover una ciudadanía crítica con el consumo, fomentar el uso responsable de los recursos.
- ✓ ODS 13: Acción por el clima – comprender la conexión entre el desperdicio alimentario y el cambio climático.

Herramientas y tutoriales:

[Answergarden](#)

[Wordart](#)

Bibliografía y recursos complementarios:

LOMLOE: [BOE-A-2020-17264](#)

Toolkit Future Classroom Lab: <http://fcl.eun.org/toolkit>



EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

La actividad ha sido diseñada para desarrollar competencias clave a través de metodologías activas, el uso significativo de las TIC, el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico, integrando dimensiones sociales, éticas y científicas en torno a la temática del desperdicio alimentario y el consumo sostenible.

Se toma como referencia el KIT 5: Evaluación, del KIT de Herramientas del Aula del Futuro.

[Rúbrica-competencias-s-XXI.pdf](#)

La evaluación del diseño de la actividad mediante la Rúbrica de competencias del siglo XXI pone de manifiesto un desarrollo especialmente significativo de la construcción de conocimiento y la colaboración. El alumnado genera, selecciona y reorganiza ideas de forma conjunta para elaborar propuestas de sensibilización relacionadas con un problema social y medioambiental real, integrando conocimientos de diferentes áreas.

La actividad favorece igualmente la resolución de problemas del mundo real, ya que plantea el reto de idear campañas que promuevan el consumo de frutas y verduras imperfectas, aunque estas propuestas no llegan a implementarse en un contexto real. Las tecnologías digitales facilitan la generación colectiva y la representación de las ideas, si bien no resultan imprescindibles para la construcción del conocimiento.

Asimismo, se desarrolla la comunicación multimodal mediante la creación de un producto visual, su presentación oral y el posterior debate entre iguales. Como aspectos susceptibles de mejora, podrían reforzarse la planificación autónoma del alumnado, la interdependencia dentro de los equipos, la utilización de evidencias para fundamentar las propuestas y la aplicación real de las campañas diseñadas.