

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



AUTOR / SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

MARTA PEY PRATDESABA ¡SALVEMOS LA COMIDA IMPERFECTA!



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

La belleza está en el interior / Beauty is on the inside



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.](#)

El alumnado explora el problema del desperdicio alimentario y el papel de los alimentos "imperfectos" (ugly food) en la lucha contra el hambre y el cambio climático. Tras consultar fuentes multimedia en inglés, participa en un foro de discusión y actualiza un mural digital colaborativo en Canva, con información sobre iniciativas, empresas o ideas para aprovechar estos alimentos.



TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro			Tecnología / materiales
2 sesiones de 60 minutos	x	Crea		Tablet/PC, auriculares (opcional), enlaces multimedia
	x	Desarrolla		Foro digital (plataforma educativa)
	x	Investiga		Internet, Canva , proyector / pantalla compartida

	x	Interactúa	
	x	Presenta	
	x	Explora	
		Otras	



DESARROLLO

PASO 1	Tiempo: 30 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
Introduce brevemente la temática del “ugly food” y su relevancia social, económica y medioambiental. Proporciona acceso directo (en la plataforma educativa o en un documento compartido) a las siguientes fuentes multimedia en inglés: - National Geographic: How ‘Ugly’ Fruits and Vegetables Can Help Solve World Hunger - CNN: How Ugly Food Can End Hunger - WWF: Fight Climate Change by Preventing Food Waste - Financial Times: Buying More Ugly Food: An Imperfect Waste Solution? Entrega una tabla de vocabulario clave con palabras y expresiones útiles para la comprensión (e.g. food waste, climate impact, supermarket standards, redistribution, surplus).	Trabaja de forma individual o en parejas para leer y/o visualizar los contenidos. Anota ideas clave, cifras relevantes y argumentos principales que respondan a las preguntas guía. Usa diccionarios digitales o traductores si es necesario para entender vocabulario.	Individual / en parejas. Comprensión crítica multimedia. Toma de apuntes con enfoque en <i>reading for gist</i> y <i>reading for detail</i>. Se trabaja en la zona “Explora”.

PASO 2	Tiempo: 30 minutos	
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>
Crea un foro de discusión en la plataforma digital utilizada por el centro (Classroom, Moodle, Teams, etc.). Publica las dos preguntas orientadoras del debate y anima a los alumnos a responderlas en inglés. Promueve la interacción entre compañeros pidiendo que respondan al menos a un post de otro compañero, argumentando o aportando más información. Fomenta el respeto, la escucha activa y la argumentación con evidencia.	Redacta un post de foro en inglés en el que responde a las siguientes preguntas: 1. How can 'ugly' fruit and vegetables help solve world hunger? 2. How does ugly food contribute to food waste and, to a larger extent, to climate change? Lee las contribuciones de otros compañeros y responde, al menos, a uno de los mensajes. Usa argumentos basados en las fuentes vistas en el Paso 1 y en ideas propias.	Colaborativa y reflexiva. Debate digital asincrónico o sincrónico. Fomento del pensamiento crítico y la expresión escrita en lengua extranjera. Se trabaja en la zona "Interactúa".

PASO 3	Tiempo: 30 minutos	
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>
Asegura que todo el alumnado tiene una cuenta activa en Canva y acceso al mural digital compartido. Explica cómo deben editar los post-its: incluir nombre, breve descripción en inglés de una empresa, organización o iniciativa relacionada con el aprovechamiento del ugly food (máximo 50 palabras). Añade páginas al Canva si es necesario Guía en el uso básico de Canva si algún alumno/a lo necesita. Supervisa el trabajo colaborativo y asegura que no se repitan los mismos contenidos.	Investiga de forma autónoma o en pequeños grupos sobre alguna campaña, empresa o propuesta relacionada con el uso de frutas y verduras imperfectas (ej: Too Good To Go, Imperfect Foods, Oddbox, campañas de supermercados, ONGs, etc.). Redacta una breve nota en inglés en la que incluya el nombre de la iniciativa, qué hace y por qué es relevante. Accede al mural compartido en Canva enlace y edita un sticky note con la información investigada.	Creativa, colaborativa. Producción escrita breve en inglés. Uso de herramientas digitales de diseño y publicación. Se trabaja en la zona “Crea e Investiga”.

PASO 4		Tiempo: 30 minutos
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
Organiza una breve ronda de presentaciones donde cada grupo/alumno explica su aportación al mural. Modera el tiempo para que cada intervención sea breve (1-2 minutos). Anima a que cada presentación reciba al menos una pregunta o comentario constructivo de los compañeros. Recoge impresiones generales de la actividad y propone una breve autoevaluación o rúbrica sencilla.	Presenta oralmente su post-it, explicando el contenido investigado y su relevancia. Escucha y comenta las presentaciones de los compañeros. Participa en la reflexión final sobre lo aprendido.	Presentación oral breve. Evaluación entre iguales. Reflexión final sobre aprendizajes y valores. Se trabaja en la zona "Presenta".



PREPARACIÓN

Selección y verificación de recursos digitales:

- Comprobar que los enlaces multimedia en inglés (National Geographic, CNN, WWF, Financial Times) están activos y disponibles para el alumnado sin restricciones de acceso.
- Crear y probar el foro de discusión en la plataforma educativa seleccionada (Google Classroom, Moodle, Teams), configurando correctamente las opciones de participación y moderación.
- Preparar el mural colaborativo en Canva, generando un enlace de edición compartida para toda la clase, y estructurar la plantilla con post-its o secciones donde el alumnado pueda añadir sus aportaciones.

Organización del espacio y los dispositivos:

- Asegurar que todos los alumnos y alumnas tienen acceso a un PC o tableta con conexión a internet. En caso necesario, disponer de auriculares para facilitar la comprensión de los vídeos.
- Verificar que los dispositivos permiten el acceso a las plataformas digitales utilizadas (Canva, foro, diccionarios digitales, traductores, etc.).
- 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-2º ESO
ÁREAS	Lengua inglesa, educación en valores éticos y digitalización.



RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Área: Lengua Inglesa

Competencias específicas

El área de Lengua Inglesa tiene como finalidad que el alumnado utilice el idioma como herramienta para interactuar en contextos reales y significativos.

- La competencia **CELE1** apunta a comprender, interpretar y valorar textos orales, escritos y multimodales en lengua extranjera.
- La **CELE2** se centra en la producción coherente y adecuada de textos en distintas situaciones comunicativas.
- Por su parte, la **CELE4** promueve la interacción, la cooperación y la mediación lingüística de forma efectiva y respetuosa.

Saberes básicos

Los saberes en esta área permiten conectar el aprendizaje del inglés con temas de interés global.

- Incluyen la comprensión y producción de textos sobre sostenibilidad, alimentación y medioambiente.
- Se trabaja el léxico específico sobre estos temas, junto con estrategias para debatir, justificar ideas y dar feedback en inglés.
- Además, se promueve el uso de herramientas digitales colaborativas como Canva o foros educativos, integrando el idioma con la competencia digital.

Criterios de evaluación

El alumnado será evaluado en función de su capacidad para comprender, expresarse e interactuar con propiedad.

- Deberá interpretar textos auténticos, tanto escritos como audiovisuales, relacionados con la sostenibilidad y la justicia alimentaria.
- También se valorará la producción de textos orales y escritos breves, así como su participación activa y respetuosa en entornos colaborativos digitales.

- Finalmente, se tendrá en cuenta el uso eficaz de recursos tecnológicos para crear materiales en lengua extranjera.

Perfil de salida

Al finalizar esta etapa, el alumnado será capaz de comunicarse en inglés con fluidez, aplicando el idioma a situaciones reales, especialmente aquellas vinculadas al compromiso social y medioambiental.

- Habrá desarrollado habilidades de interacción respetuosa, mediación intercultural y pensamiento crítico, usando el idioma como puente para colaborar y generar conciencia global.
- Además, podrá participar activamente en contextos digitales y multilingües de forma responsable y creativa.

Área: Educación en Valores Éticos

Competencias específicas

El área de Educación en Valores Éticos promueve el desarrollo integral del alumnado a través de competencias que fomentan la reflexión, la participación activa y la conciencia crítica.

- La competencia **CEV1** se centra en comprender y valorar la dignidad humana y los derechos fundamentales, como base de la convivencia y el respeto.
- La **CEV3** busca que el alumnado identifique problemas sociales, éticos y medioambientales, y se implique en su análisis y transformación.
- Finalmente, la competencia **CEV5** promueve la participación respetuosa en espacios de diálogo y deliberación, facilitando una convivencia democrática y plural.

Saberes básicos

Los contenidos fundamentales de esta área giran en torno a temáticas de justicia social, ética del consumo y sostenibilidad.

- Se abordan valores personales como la responsabilidad, la empatía y el respeto por el entorno.
- Se analizan las desigualdades en el acceso a los recursos, así como la importancia de los derechos humanos y su relación con el desarrollo sostenible.
- También se promueve la participación activa del alumnado en la vida pública y democrática como ejercicio de ciudadanía comprometida.

Criterios de evaluación

El proceso de evaluación considera la capacidad del alumnado para conectar conocimientos éticos con problemáticas actuales.

- Se valorará el análisis crítico del desperdicio alimentario como un problema tanto ético como social.
- También se reconocerá su iniciativa al proponer soluciones o al apoyar campañas relacionadas con el consumo responsable.
- Se tendrán en cuenta la participación activa y respetuosa en foros de debate, así como su colaboración en la difusión de ideas sostenibles a través de herramientas digitales.

Perfil de salida

El alumnado que cursa esta materia desarrolla una identidad ética sólida, respetuosa con los derechos humanos y comprometida con la mejora del entorno social y ambiental.

- Se espera que actúe de forma crítica, constructiva y responsable, y que participe en procesos democráticos con empatía y conciencia social.
- Asimismo, será capaz de aplicar sus valores personales a contextos reales, buscando siempre el bien común y la sostenibilidad.

Área: Digitalización

Competencias específicas

El área de Digitalización permite que el alumnado desarrolle competencias clave para el uso crítico, creativo y ético de las tecnologías.

- La competencia **CTD1** se refiere a la capacidad de analizar de forma crítica la información que se encuentra en entornos digitales.
- La **CTD3** impulsa la creación de productos digitales útiles, adaptados a distintos propósitos comunicativos y contextos.
- La **CTD4** pone el foco en la colaboración en proyectos digitales, aplicando buenas prácticas tecnológicas y de convivencia en línea.

Saberes básicos

Los saberes digitales incluyen herramientas, actitudes y estrategias para un uso responsable de la tecnología.

- Se trabajan el uso ético y seguro de plataformas colaborativas, la producción de infografías o notas visuales, y la búsqueda y validación de fuentes confiables en línea.
- También se aborda la protección de la identidad digital, la huella ecológica de la tecnología y el respeto en la comunicación digital.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación miden tanto la competencia técnica como el enfoque ético y colaborativo del alumnado.

- Se evaluará su habilidad para encontrar y seleccionar información veraz sobre temas como el desperdicio alimentario.
- Asimismo, se tendrá en cuenta su participación en proyectos colaborativos digitales, como la creación de murales visuales o campañas.
- Finalmente, se valorará su respeto por las normas de convivencia digital y su capacidad para comunicar ideas con claridad a través de herramientas TIC.

Perfil de salida

El alumnado adquirirá las habilidades necesarias para desenvolverse en entornos digitales con autonomía, creatividad y sentido crítico.

- Será capaz de trabajar en equipo en plataformas virtuales, generar contenido visual y textual relevante, y reflexionar sobre el impacto ambiental y social de la tecnología.
- Además, asumirá un rol activo y responsable como ciudadano digital, alineado con los principios de sostenibilidad, seguridad y colaboración.



EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

Enfoque de evaluación

- Global y multidisciplinar: Se integran aprendizajes de las áreas de Lengua Inglesa, Geografía e Historia, Valores Éticos y Digitalización, de forma transversal, conectando saberes y situaciones reales relacionadas con el desperdicio alimentario y el cambio climático.
- Formativa: Se prioriza la observación del proceso de aprendizaje, fomentando la autoevaluación, coevaluación y evaluación docente, orientadas al progreso individual y grupal, y al desarrollo de competencias digitales y comunicativas.
- Competencial: Se valoran evidencias de desempeño que reflejan la movilización de conocimientos, habilidades, actitudes y valores en situaciones reales y significativas, especialmente la argumentación crítica, la colaboración y la expresión en lengua extranjera.

Instrumentos e indicadores de evaluación

Instrumento	Evidencia de aprendizaje	Vinculación curricular
Participación en foro digital	Calidad y pertinencia de las intervenciones en inglés, respeto y argumentación	CE1 (inglés), EVE3 (Valores), DIG1 (Digitalización)
Mural colaborativo en Canva	Capacidad para sintetizar información y creatividad en la presentación escrita	DIG2, CE5 (inglés), CCL
Presentación oral breve	Claridad, fluidez, corrección y capacidad de argumentación oral	CE3 (inglés), CPSAA (Competencias sociales y cívicas)
Autoevaluación y coevaluación	Reflexión crítica sobre el propio aprendizaje y valoración de compañeros	CPSAA, CC (Competencia social y cívica)

Rúbrica de evaluación competencial

Competencia	Indicador observado	Nivel Básico	Nivel Medio	Nivel Avanzado
CCL (Comunicación Lingüística)	Expresa ideas y argumentos en inglés, oral y escrito	Expresiones poco claras	Expresión adecuada	Comunicación clara, coherente y argumentada
CD (Competencia Digital)	Usa herramientas digitales para investigar y crear contenido	Uso guiado	Uso funcional	Uso autónomo, creativo y colaborativo
CPSAA (Conciencia y Expresión Cultural y Artística)	Reflexiona sobre su aprendizaje y muestra mejora	Reflexión superficial	Reflexión consciente	Reflexión profunda y autónoma
CC (Competencia Social y Cívica)	Participa en el debate y trabajo colaborativo con actitud ética	Participación limitada	Participación correcta	Liderazgo y respeto a la diversidad
STEM/CE (Ciencia y Conciencia Ambiental)	Interpreta información científica y propone soluciones	Comprensión básica	Comprensión adecuada	Argumentación crítica y propuestas creativas

Evaluación cualitativa y cuantitativa

- Se utilizará una rúbrica integrada por competencias clave, validada y compartida con el alumnado para garantizar la transparencia.
- La participación en el foro digital y la calidad del mural colaborativo servirán como evidencia auténtica de la movilización competencial.
- La presentación oral se valorará como demostración de las habilidades comunicativas y de argumentación en inglés.

- Se empleará una escala de logro adaptada a los descriptores de la LOMLOE y los niveles establecidos en el Kit 5 del Aula del Futuro.

Evaluación como aprendizaje

- Se fomentará la reflexión mediante cuestionarios de autoevaluación con ítems sobre comprensión, implicación y utilidad del trabajo realizado.
- Se facilitarán espacios de coevaluación entre iguales, promoviendo feedback positivo y constructivo, con propuestas de mejora.
- Se impulsará el uso de rúbricas y herramientas digitales para favorecer la metacognición y la autonomía en el aprendizaje.

Impacto esperado de la evaluación

- Incremento de la conciencia medioambiental y responsabilidad ética del alumnado respecto al desperdicio alimentario.
- Mejora de la competencia comunicativa en lengua inglesa en contextos reales y significativos.
- Desarrollo de habilidades transversales como la colaboración, el pensamiento crítico y la alfabetización digital.
- Fomento de actitudes responsables y sostenibles, con un impacto que trasciende el entorno escolar.



CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

Consejos para el docente:

- Ofrecer vocabulario clave antes de la actividad
- Asegurar que todo el alumnado tiene acceso a Canva y a los enlaces
- Se puede ampliar con entrevistas o encuestas sobre hábitos alimentarios
- Esta actividad puede integrarse en proyectos mayores o en un enfoque ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), y se puede replicar en distintos niveles o áreas adaptando la complejidad del lenguaje y los recursos.
- Usa fuentes fiables para la investigación (sitios oficiales, ONGs reconocidas). Ejemplos: ONG: Too Good To Go <https://toogoodtogo.com/>

Herramientas y tutoriales:

- Canva: Tutorial oficial para principiantes: <https://www.canva.com/learn/tutorials/>
- Plataformas educativas Google Classroom (aula virtual de Google): <https://classroom.google.com>
- Moodle (plataforma de gestión del aprendizaje): <https://moodle.org>
- Microsoft Teams (colaboración y aula virtual): <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-teams>

Bibliografía y recursos complementarios:

Plataforma *Imperfect Food* (<https://www.imperfectfoods.com>)

ONG: *Too Good To Go* (<https://toogoodtogo.com>)

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

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



EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

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

[Rúbrica-competencias-s-XXI.](#)

La actividad presenta un enfoque activo y competencial en el que el alumnado consulta y analiza fuentes auténticas en lengua inglesa, argumenta sus ideas utilizando evidencias, investiga iniciativas relacionadas con el aprovechamiento de frutas y verduras imperfectas y comunica los resultados mediante diferentes formatos digitales y orales.

La aplicación de la rúbrica pone de manifiesto como principal fortaleza la construcción de conocimiento, ya que el alumnado debe interpretar información procedente de distintas fuentes, seleccionar ideas relevantes, utilizarlas para fundamentar sus argumentos y aplicar lo aprendido al análisis de iniciativas concretas. También se favorece especialmente la comunicación, mediante la combinación de participación escrita en el foro, elaboración de contenidos para el mural digital y presentación oral.

Las tecnologías digitales desempeñan un papel relevante como medio para acceder a información, interactuar, investigar y comunicar lo aprendido, aunque no son imprescindibles para que pueda producirse la construcción del conocimiento.

La actividad aborda un problema auténtico y relevante, el desperdicio alimentario, aunque su finalidad principal es investigarlo, comprenderlo y comunicar iniciativas existentes, y no resolver directamente el problema mediante una propuesta propia. Asimismo, aunque existe interacción entre iguales y se construye un mural colectivo, las aportaciones son fundamentalmente individuales o realizadas en pequeños grupos, por lo que podría reforzarse la responsabilidad compartida, la toma conjunta de decisiones y la interdependencia para profundizar en la competencia de colaboración.

Por su duración de dos sesiones, la actividad ofrece oportunidades limitadas para desarrollar la autodisciplina en los términos establecidos por la rúbrica, que vincula los niveles superiores con actividades a largo plazo, planificación autónoma y revisión del trabajo mediante retroalimentación.



Esta plantilla se encuentra bajo la licencia Creative Commons Reconocimiento NoComercial Compartirigual 4.0 Internacional. Ha sido creada a partir del Kit de Herramientas del modelo FCL European Schoolnet disponible en <http://fcl.eun.org/toolkit>