

Escenario: ¿Cuál es el precio real de tus ropas?

Introduction	1
Title	1
Authors	1
Summary of the scenario	2
Age of the students	2
‘Data Science Content in STEAM for Civic Engagement and Social Justice from the Early Years’	2
Subjects and topics	2
Real-life questions	2
Objectives the scenario	2
Skills and competencies	2
Teaching approaches and learning strategies/theories	3
Relating the national curriculum with the DataScEd4CiEn scenario	3
Educational Scenario planification	3
Lesson plan	3
Timing	4
Teaching resources (materials & technological tools)	4
Materials	4
Online tools	4
Evaluation	4
Initial assessment	4
Assessment tools	5

Introducción

Título

¿Cuál es el precio real de tus ropas?

Autores

Leoni Hadjithoma, Michalis Gavrielides, Stavroula Neocleous, Harris Evangelou, Maria Christodoulou, Nicoletta Stavrides, Eleni Skoulia
The English School, Nicosia, Cyprus

Resumen del escenario

El alumnado explora los problemas éticos, medioambientales y económicos asociados a la industria de la moda rápida. A través del proceso de Design Thinking, desarrolla empatía hacia las personas y comunidades afectadas por la producción y el consumo de prendas de vestir, identifica los principales retos relacionados con los residuos textiles y la sostenibilidad, e investiga posibles soluciones mediante el análisis de datos y la evaluación crítica.

A lo largo del proyecto, el alumnado analiza datos del mundo real, evalúa la fiabilidad de investigaciones científicas y examina el impacto de las decisiones de consumo en las personas y el medio ambiente. Aplica lo aprendido de forma creativa elaborando collages marcapáginas a partir de materiales textiles reciclados y reutilizando ropa antigua para crear nuevos productos, promoviendo prácticas sostenibles y un consumo responsable.

El proyecto culmina con presentaciones individuales, en las que el alumnado comunica su aprendizaje mediante un póster, una página web creada con Canva o un vídeo corto, sensibilizando sobre el verdadero coste de la ropa y fomentando decisiones más sostenibles dentro de su comunidad escolar.

Edad del alumnado

El escenario ha sido diseñado para ser implementado con alumnado de 8.º grado (13 años de edad).

'Contenido en Ciencia de Datos en STEAM para el Compromiso Cívico y la Justicia Social desde edades tempranas'

Materias y tópicos

El alumnado participa en la exploración, visualización e interpretación de datos relacionados con la industria de la moda rápida y su impacto ambiental. En Matemáticas, utiliza CODAP para analizar e interpretar conjuntos de datos, desarrollando habilidades de razonamiento estadístico y la capacidad de extraer conclusiones basadas en evidencias.

En Ciencias, el alumnado evalúa críticamente datos de investigaciones reales relacionados con el impacto ambiental de los uniformes escolares. Analiza conceptos como la fiabilidad, la validez, el tamaño de la muestra, la representatividad y posibles fuentes de sesgo, desarrollando una comprensión más profunda de cómo se genera e interpreta la evidencia científica.

En Informática, el alumnado utiliza herramientas digitales para comunicar sus hallazgos y aprendizajes mediante un póster, una página web creada con Canva o una breve presentación en vídeo. A través de estas actividades, desarrolla la alfabetización en datos, el pensamiento crítico y la comunicación digital, al mismo tiempo que explora cuestiones de sostenibilidad, consumo responsable y responsabilidad social.

Preguntas de la vida cotidiana

Las preguntas de la vida real que el alumnado deberá responder se clasifican en:

Pregunta general: ¿Cuál es el verdadero coste de nuestra ropa y qué podemos hacer al respecto?

- Empatizar: ¿Qué sabemos sobre la industria de la moda rápida y su impacto en las personas y el medio ambiente?
- Empatizar: ¿Cómo viven las personas trabajadoras del sector textil las condiciones que hay detrás de la ropa que usamos?
- Definir: ¿Cuáles son los principales problemas que causa la moda rápida en nuestro centro educativo, en la comunidad y a nivel global?
- Definir: ¿Qué evidencias tenemos sobre el impacto ambiental del consumo de ropa y de los uniformes escolares, y qué fiabilidad tiene esta evidencia?
- Idear: ¿Qué acciones o productos podemos crear para reducir el impacto negativo del consumo de ropa?
- Idear: ¿Cómo podemos inspirar a otras personas a pensar de forma diferente sobre la compra, el uso y el desecho de la ropa?

- Prototipar: ¿Qué productos, diseños o soluciones creativas podemos desarrollar a partir de materiales existentes para promover la moda sostenible y reducir los residuos textiles?
- Probar: ¿Cómo podemos compartir nuestras ideas y creaciones para educar a otras personas e inspirar cambios en nuestra comunidad escolar?

Objetivos del escenario

Los objetivos de este escenario siguen el proceso de Design Thinking para guiar al alumnado en la exploración del problema de la moda rápida desde múltiples perspectivas.

- En la fase de Empatizar, el alumnado busca desarrollar conciencia y comprensión emocional de los retos éticos, ambientales y sociales de la industria de la moda, especialmente su impacto en las personas trabajadoras del sector textil y la acumulación de residuos.
- En la fase de Definir, identifica y formula los principales problemas relacionados con el consumo, la producción y el desecho de ropa, tanto a nivel global como dentro de su comunidad escolar.
- Durante la fase de Idear, el alumnado genera de forma creativa ideas realistas e innovadoras para reducir los residuos textiles y promover elecciones de moda más éticas.
- En la fase de Prototipar, el alumnado transforma sus ideas en productos tangibles y resultados creativos, incluyendo collages marcapáginas elaborados con textiles reciclados, prendas reutilizadas y materiales de presentación que comunican su aprendizaje y sus propuestas de solución.
- Finalmente, en la fase de Probar, el alumnado presenta y comunica su trabajo a un público más amplio, reflexionando sobre la eficacia de sus ideas, sensibilizando sobre el consumo sostenible y considerando cómo sus acciones contribuyen al compromiso cívico y a la responsabilidad social.

Destrezas y competencias

El escenario tiene como objetivo desarrollar estas competencias globales del siglo XXI:

- Pensamiento crítico: analizar las implicaciones éticas y los datos medioambientales.
- Creatividad: diseñar pósteres, collages de marcapáginas, productos reutilizados, sitios web y presentaciones digitales.
- Colaboración: trabajar en grupo de forma interdisciplinar.
- Comunicación: compartir los resultados mediante medios multimedia y presentaciones públicas.
- Alfabetización digital: utilizar herramientas digitales como CODAP y Canva para analizar datos, crear contenidos y comunicar información de forma eficaz.

Perspectivas de enseñanza y teorías/estrategias de aprendizaje

La metodología de enseñanza utilizada en este escenario se basa en el proceso de Design Thinking, un marco centrado en las personas para la resolución creativa de problemas. Este enfoque incluye cinco etapas iterativas: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Probar.

El alumnado comienza empatizando con las personas afectadas por la industria de la moda rápida, como las personas trabajadoras del sector textil y las comunidades impactadas por la degradación ambiental, a través de relatos, datos y debates en el aula. A continuación, define los principales problemas asociados a la producción, el consumo, los residuos y la sostenibilidad de la ropa.

Durante la fase de ideación, el alumnado genera de forma colaborativa ideas que van desde prácticas de consumo sostenible hasta enfoques creativos para reutilizar y transformar la ropa. En la fase de prototipado, transforma sus ideas en resultados tangibles, incluyendo collages marcapáginas elaborados con textiles reciclados, productos de ropa reutilizada y materiales de presentación que comunican su aprendizaje.

Finalmente, en la fase de prueba, el alumnado presenta su trabajo a un público más amplio, reflexiona sobre la eficacia de sus ideas y considera cómo su aprendizaje puede contribuir a decisiones de consumo más sostenibles y responsables.

Además del Design Thinking, el escenario incorpora varios enfoques complementarios. El aprendizaje basado en proyectos proporciona un contexto real en el que el alumnado investiga problemas complejos y crea soluciones prácticas. El aprendizaje basado en la indagación, especialmente en Ciencias y Matemáticas, desarrolla la capacidad del alumnado para formular preguntas, analizar datos y extraer conclusiones basadas en evidencias. El aprendizaje cooperativo se fomenta mediante tareas en grupo que promueven la colaboración, la comunicación y la responsabilidad compartida. El escenario también integra el aprendizaje interdisciplinar, en el que el alumnado combina conocimientos y habilidades de distintas materias, así como la pedagogía de la justicia social, que enfatiza la empatía, la reflexión ética y la ciudadanía activa.

Relación entre el currículum nacional y el escenario DataScEd4CiEn

Este escenario se alinea con los objetivos clave del Currículo Nacional Británico, especialmente en el fomento de la comprensión del alumnado sobre los desafíos globales del mundo real, las conexiones entre materias y las habilidades para la ciudadanía moderna:

- Ciencias: desarrolla habilidades de investigación científica, conciencia ambiental y pensamiento crítico (dentro del área de Working Scientifically).

- Matemáticas: aplica el análisis estadístico, la interpretación de datos y las técnicas de representación gráfica en contextos reales.
- PSHCE: promueve la exploración de valores personales, el consumo ético y la ciudadanía responsable (relacionado con la educación SMSC y la educación para la ciudadanía).
- Informática: desarrolla habilidades de comunicación y presentación digital mediante la creación de pósteres, sitios web y presentaciones multimedia utilizando herramientas digitales.
- Arte y Diseño / Diseño y Tecnología: ofrece oportunidades para crear trabajos expresivos y con propósito, aplicando procesos de diseño y utilizando una variedad de materiales y medios para comunicar ideas relacionadas con la sostenibilidad y el consumo responsable.

Planificación del escenario

Planificación

Nombre de la actividad	Procesos	Tiempo/Anexos
Lesson 1: Motivation to the project- ¿Cuál es el precio real de las ropas?		
STEAM subject PSHCE	Actividad: • Lectura de la motivación del aprendizaje: “¿Cuál es el verdadero coste de tu ropa?” • Discusión inicial: exploración de los hábitos de vestimenta del alumnado y percepciones (por ejemplo, el escenario de “no tengo nada que ponerme”) • evaluación inicial: el alumnado responde a un cuestionario en línea sobre sus hábitos de moda y conocimientos previos • introducción al concepto de justicia social en el contexto de la moda rápida • visionado del tráiler de <i>The True Cost</i>	Tiempo 50 minutos Anexo: Online Form – Fast Fashion Habits Survey
Objetivos de aprendizaje	• Respuestas al cuestionario sobre hábitos de consumo de moda rápida (evaluación inicial) • Debate en clase y reflexiones personales sobre la justicia	

	social • Respuestas a la actividad del escenario	
Lesson 2: Empatiza- Impacto humano y medioambiental de la moda rápida		
STEAM subject PSHCE	• Lectura de historias reales de trabajadoras y trabajadores del sector textil (por ejemplo, Ayesha Begum en Bangladesh) • Comprensión de los problemas éticos en la cadena de suministro de la moda rápida • Debate sobre el impacto económico y medioambiental de la moda rápida a nivel global • Reflexión mediante la estrategia Piensa–Forma una pareja–Comparte: “¿Qué les dirías a las personas trabajadoras del sector textil?”	Tiempo: 50 minutos Anexos: Artículos de revistas/periódicos El ciclo de vida de una camiseta https://youtu.be/BiSYoeqb_VY ¿Qué le ocurre a nuestra ropa? https://youtu.be/MHnDqeIUh-4
Objetivos de aprendizaje	• Discusiones sobre las consecuencias sociales, medioambientales y económicas de la moda rápida	
Lesson 3: Introducción a CODAP- Movimientos básicos		
STEAM subject Matemáticas	Actividad 1: Explorando el entorno CODAP (20 minutos) • Introducir CODAP y su interfaz (tablas, gráficos y herramientas). • Mostrar cómo navegar por los casos y sus atributos. • Relacionar atributos con las discusiones previas en PSHCE. • Preguntar al alumnado y describir qué ven en la base de datos Actividad 2: Primer movimientos de Datos - Filtrado (10 minutos) • Demostrar cómo se realiza el filtrado de datos a partir de aislar un atributo simple. • Guiar al alumnado en la observación de la distribución escogida del atributo. • Facilitar la discusión sobre las	Tiempo: 50 minutos

	características principales (e.g., forma, centro, variabilidad, casos aislados). • Animar al alumnado a compartir sus observaciones iniciales y patrones que han observado Actividad 3: Segundo movimiento de datos- Agrupar (20 minutos) • Mostrar cómo agrupar datos con otro atributo y comparar los subgrupos. • Preguntar al alumnado y analizar las similitudes y diferencias entre los subgrupos. • Discutir las implicaciones de los datos reales y de los patrones que observan. • Animar al alumnado a poner preguntas basadas en sus resultados.	
Objetivos de aprendizaje	Al final de la sesión, el alumnado será capaz de: • Manejar el entorno de CODAP. • Comprender cómo leer e interpretar conjuntos de datos. • Relacionar los atributos de los datos con debates del mundo real en PSHCE. • Desarrollar habilidades para filtrar datos y explorar distribuciones, así como para agrupar datos y comparar subgrupos. • A través de la investigación práctica y el debate, mejorar su capacidad para identificar patrones y realizar observaciones basadas en datos.	
Lesson 4 and 5: Cálculo e interpretación de las medidas estadísticas		
STEAM subject Matemáticas	Tercer movimiento - Resumiendo • Explicar al alumnado cómo calcular las medidas de localización (media, mediana, moda) y de dispersión (rango, intercuartiles, desviación típica). • Guiarlos en la interpretación de estas medidas en su base de datos. • Comparar estadísticos a través de diferentes subgrupos. • Concluir con una reflexión: ¿qué han aprendido? ¿Cómo ayuda CODAP en su exploración de los datos?	Tiempo: 100 minutos
Objetivos de aprendizaje	Al finalizar la sesión, el alumnado será capaz de: • Calcular las principales medidas de posición (media, mediana y moda) y de dispersión (rango y rango	

	intercuartílico) para resumir un conjunto de datos. • Desarrollar la capacidad de interpretar estas medidas estadísticas en su contexto, reconociendo patrones y diferencias dentro de los datos. • Comparar los estadísticos descriptivos de distintos subgrupos para extraer conclusiones significativas. • A través de la reflexión, expresar lo que han aprendido y evaluar cómo CODAP facilita la exploración y el análisis de datos	
Lesson 6: Evaluación de los datos de investigación en el impacto medioambiental de los uniformes escolares		
STEAM subject Ciencias	Procesos: • Presentación del cuestionario diseñado para investigar el impacto ambiental del uniforme escolar. • Evaluación del cuestionario en términos de precisión, fiabilidad y validez, utilizando conceptos científicos como variables independientes, dependientes y controladas. • Debate sobre el tamaño de la muestra y su representatividad. • Examen crítico de los supuestos en los que se basa la investigación y su posible influencia en las conclusiones obtenidas. • Discusión en grupo y respuestas a una serie de preguntas sobre el proceso de investigación y posibles formas de reducir el impacto ambiental de los uniformes escolares.	Tiempo: 50 minutos Anexos: • Cuestionario del impacto medioambiental del uniforme • Resumen de los resultados de la encuesta
Objetivos de aprendizaje	Al final de la sesión, el alumnado será capaz de: • Aplicar los principios clave del método científico para evaluar una investigación. • Valorar la fiabilidad, la validez y la representatividad de los datos de una investigación. • Identificar posibles fuentes de sesgo y limitaciones dentro de un estudio. • Evaluar de forma crítica las conclusiones extraídas a partir de datos científicos. • Desarrollar recomendaciones basadas en evidencias relacionadas con la sostenibilidad y la responsabilidad medioambiental.	

Lesson 7: Arte sostenible -Collage de marcapáginas con textiles reciclados		
STEAM subject PSHCE	Procesos ● Introducción a los conceptos de sostenibilidad, reciclaje y reutilización creativa dentro del arte y el diseño. ● Debate sobre el impacto ambiental de los residuos textiles y la importancia del consumo responsable. ● Exploración de elementos del diseño como el color, la textura, el patrón y la composición a través de ejemplos de obras artísticas basadas en textiles. ● El alumnado trae de casa ropa que no utiliza y materiales textiles reciclados. ● Creación de collages de marcapáginas utilizando textiles reciclados y otros materiales reutilizados. ● Reflexión sobre cómo los materiales desechados pueden transformarse en productos útiles y con significado. ● Puesta en común y debate sobre los trabajos realizados.	Tiempo: 50 minutos ● Materiales textiles reciclados y ropa sin usar ● Plantillas de marcapáginas ● Materiales de arte y diseño (tijeras, pegamento, reglas, etc.)
Objetivos de aprendizaje	Al final de la sesión, el alumnado será capaz de: ● Comprender la importancia de la sostenibilidad y la reutilización creativa en el arte y en la vida cotidiana. ● Aplicar principios de diseño como el color, la textura, el patrón y la composición en un proyecto creativo. ● Transformar materiales reciclados en un producto funcional y estéticamente atractivo. ● Demostrar creatividad y conciencia medioambiental a través de la expresión artística. ● Reflexionar sobre la relación entre las decisiones de consumo, la reducción de residuos y la sostenibilidad.	
Lesson 8: Investigando la huella medioambiental de los uniformes escolares		
STEAM subject Ciencias	● Introducción al método científico en el contexto de la sostenibilidad ● Objetivo: Investigar la contribución del uniforme escolar al vertido de residuos en los vertederos de Chipre. ● El alumnado formulará hipótesis: ○ H1: El uniforme del ES	Tiempo: 50 minutos

	contribuye de forma significativa a los residuos en vertederos. ○ H2: El uniforme del ES no contribuye de forma significativa. ● Planificar y diseñar un método de recogida de datos (masa de prendas compradas, desechadas y donadas por estudiante). ● Utilizar supuestos (por ejemplo, que el logotipo impide la reutilización) para guiar las variables y la equidad del método. ● Iniciar la recogida de datos personales sobre prendas del uniforme en términos de masa (kg). ● Reflexionar sobre las contribuciones individuales y comunitarias a los residuos textiles.	
Objetivos de aprendizaje	● Tablas de datos individuales con cifras de compra, desecho y donación del uniforme ● Borradores de planes de investigación utilizando el método científico ● Definición de variables (independientes, dependientes y controladas) ● Selección de hipótesis con justificación ● Reflexiones sobre la huella personal y el impacto en la comunidad	
Lesson 9:		
STEAM subject Inglés	Introducción: breve repaso de las técnicas de escritura narrativa y descriptiva (debate interactivo en clase) ● Reflexión sobre el impacto social y personal de la moda rápida a partir de lo aprendido en PSHCE y Ciencias Actividad principal: ● En grupos, el alumnado hace una lluvia de ideas de posibles títulos narrativos relacionados con el tema de la moda rápida ● De forma individual, planifica su texto narrativo o descriptivo utilizando la pirámide de Freytag (exposición, desarrollo ascendente, clímax, desenlace descendente y resolución)	Plantilla de planificación

	• Aplica recursos descriptivos como el lenguaje sensorial, el lenguaje figurado, el tono y el ambiente Plenaria: el alumnado escribe el párrafo inicial de su narración y recibe retroalimentación de sus compañeros.	
Objetivos de aprendizaje	• Listas de lluvia de ideas en grupo con posibles títulos • Planes individuales de escritura narrativa/descriptiva utilizando el método de Freytag • Borradores de introducciones con retroalimentación entre iguales • Reflexión sobre cómo la escritura puede utilizarse para concienciar e inspirar empatía • Mejores historias para ser publicadas en el sitio web	
Lesson 10:		
STEAM subject PSHCE	• Introducción (10 min): debate en clase sobre qué hacemos con la ropa que no utilizamos y qué alternativas existen Pregunta: “¿Qué podemos hacer en lugar de tirar la ropa?” • Tarea en grupo (15 min): en equipos de 3, el alumnado elige una acción realista para reducir los residuos textiles (por ejemplo, reparar, donar, intercambiar, reutilizar/transformar, comprar de segunda mano) • Investigación y debate: el alumnado explora cómo su acción ayuda al medio ambiente y cómo puede aplicarla en la vida real • Actividad de diseño (15 min): el alumnado utiliza Canva para crear una publicación de Instagram que promueva su acción Debe incluir: un mensaje corto y llamativo + imagen + hashtag (por ejemplo, #NoMoreWaste, #WearItAgain) • Plenaria (10 min): el alumnado presenta sus publicaciones, reflexiona sobre las acciones más fáciles de llevar a cabo y cómo ponerlas en práctica	
Objetivos de aprendizaje	• Publicación de concienciación tipo Instagram creada en Canva • Presentaciones en grupo y reflexión sobre la reducción	

	- de residuos textiles - Las mejores publicaciones se añaden al sitio web del proyecto de clase	
Lesson 11: Moda rápida - Presentación final		
STEAM subject Ciencias de la computación	Procedimientos - Breve repaso de los conceptos clave y los resultados desarrollados a lo largo del proyecto de Fast Fashion. - Presentación de las opciones disponibles para la presentación final individual: - Póster A3 - Vídeo de 1 minuto - Explicación de los requisitos de la tarea y los criterios de evaluación. - El alumnado selecciona el formato de presentación que mejor comunique su aprendizaje. - Trabajo individual en la presentación final, utilizando la investigación, los resultados y los materiales desarrollados a lo largo del proyecto. - Apoyo del profesorado y retroalimentación formativa durante la sesión de trabajo. - Puesta en común del progreso y recordatorio del proceso de entrega y la fecha límite.	Tiempo: 100 minutos
Objetivos de aprendizaje	Al final de la sesión, el alumnado será capaz de: - Comprender los requisitos y los criterios de evaluación de la tarea de presentación final. - Seleccionar un formato de presentación adecuado para comunicar eficazmente su aprendizaje. - Utilizar herramientas digitales para crear, organizar y presentar información. - Comunicar de forma clara y eficaz sus hallazgos, ideas y conclusiones relacionadas con la moda rápida.	
Lesson 12: Autoevaluación		
STEAM subject PSHCE	Procedimientos	Tiempo 50 minutos

	• El alumnado completa un formulario de autoevaluación en el que reflexiona sobre su aprendizaje a lo largo del proyecto. • El alumnado reflexiona sobre: ○ Lo que más les ha sorprendido sobre la moda rápida. ○ Las habilidades que han desarrollado a lo largo del proyecto (por ejemplo, Design Thinking, análisis de datos, creatividad, comunicación digital). ○ Las acciones que pueden llevar a cabo en su vida cotidiana para promover un consumo más sostenible. ○ Su contribución individual a las actividades de grupo y a los resultados del proyecto. • Debate en gran grupo sobre el impacto del proyecto y las experiencias del alumnado al compartir su trabajo con otras personas. • Recopilación de retroalimentación entre iguales y del profesorado sobre la colaboración, la participación, la creatividad y el compromiso (cuando proceda).	Anexo Formulario de autoevaluación del proyecto
Objetivos de aprendizaje	Al final de la sesión, el alumnado será capaz de: • Reflexionar críticamente sobre su aprendizaje a lo largo del proyecto. • Identificar los conocimientos, habilidades y actitudes desarrollados mediante su participación en el proyecto. • Evaluar su contribución individual y su participación en las actividades colaborativas. • Considerar cómo su aprendizaje puede influir en futuras decisiones y comportamientos relacionados con el consumo sostenible. • Ofrecer y recibir retroalimentación constructiva.	

Temporalización

- STEAM PSHCE: 2 sesiones
- STEAM Mathematics: 3 sesiones
- STEAM Science: 1 sesiones
- STEAM Art & Design: 1 sesiones
- STEAM Design & Technology: 2 sesiones
- STEAM Computer Science: 2 sesiones
- STEAM PSHCE (Self-Evaluation and Reflection): 1 sesiones

Tiempo total de implementación: 12 sesiones.

Recursos de enseñanza (materiales & herramientas tecnológicas)

Describe the teaching materials and technological tools to be used in the different lessons

Materiales

Los materiales están descritos en los anexos de cada sesión:

Herramientas en-línea

CODAP: <https://codap.concord.org/app/static/dg/es/cert/index.html>

- YouTube videos
- www.canva.com

Evaluación

Evaluación inicial:

La evaluación inicial tiene lugar durante la Lección 1: Motivación del proyecto – *¿Cuál es el verdadero coste de tu ropa?* A través del debate en clase y la realización de la encuesta sobre hábitos de moda rápida, se exploran los conocimientos previos, las actitudes y los hábitos del alumnado relacionados con el consumo de ropa y la moda rápida.

Se anima al alumnado a reflexionar y debatir sobre preguntas como:

- ¿Qué sabes sobre la industria de la moda rápida?
- ¿Con qué frecuencia compras ropa nueva?
- ¿Qué ocurre con la ropa cuando ya no la usamos?
- ¿Qué impactos sociales y medioambientales pueden estar asociados con la producción de ropa?

Las respuestas recogidas mediante el debate y el cuestionario proporcionan una base para evaluar la comprensión del alumnado al inicio del proyecto.

Evaluación formativa

La evaluación formativa se llevó a cabo de manera continua a lo largo del proyecto mediante debates en el aula, actividades prácticas, reflexiones del alumnado y los productos de aprendizaje creados en cada área curricular.

Las evidencias de aprendizaje incluyen:

- Respuestas a la encuesta sobre hábitos de moda rápida.
- Participación en debates y actividades de reflexión durante las clases de PSHCE.
- Actividades de análisis de datos utilizando CODAP.
- Cálculos estadísticos e interpretación de datos en Matemáticas.
- Evaluación crítica de datos de investigación y resultados de cuestionarios en Ciencias.
- Collages de marcapáginas elaborados con materiales textiles reciclados en Arte.
- Productos reutilizados desarrollados en Diseño y Tecnología.
- Presentaciones finales en forma de póster A3, sitio web creado con Canva o vídeo corto en Informática.
- Formularios de autoevaluación completados al final del proyecto.

La evaluación se apoyó en la observación del profesorado, la participación del alumnado, el debate entre iguales, las actividades de autoevaluación y la calidad de los productos creados a lo largo del proyecto.

Evaluación final

La evaluación final se llevó a cabo mediante un formulario de autoevaluación del alumnado, que permitió a los estudiantes reflexionar sobre su aprendizaje, participación y contribuciones a lo largo del proyecto. Se animó al alumnado a evaluar su comprensión del problema de la moda rápida, su implicación en las distintas fases del proceso de Design Thinking, su aprendizaje en las diferentes materias y su papel en las actividades colaborativas. La autoevaluación también ofreció oportunidades para que el alumnado considerara los conocimientos, habilidades y actitudes que desarrolló durante el proyecto.

Respuesta del alumnado

La retroalimentación del alumnado se recogió mediante el proceso de autoevaluación. Los estudiantes reflexionaron sobre lo que habían aprendido acerca de los impactos sociales, medioambientales y económicos de la moda rápida, cómo abordaron el proyecto y las

habilidades que desarrollaron, incluyendo el pensamiento crítico, la creatividad, el análisis de datos, la colaboración y la comunicación digital.

El alumnado también reflexionó sobre cómo el proyecto influyó en su concienciación sobre el consumo sostenible y consideró de qué manera su aprendizaje podría influir en futuras decisiones y comportamientos.

Respuesta del profesorado

Programación

El profesorado evalúa la implementación del escenario, reflexionando sobre sus puntos fuertes, sus retos y su eficacia general. Se presta especial atención a la implicación del alumnado, la integración de las distintas áreas curriculares, la eficacia del enfoque de Design Thinking y la adecuación de las actividades y recursos utilizados. El profesorado considera cómo el carácter interdisciplinar del proyecto ha permitido al alumnado investigar el problema del desperdicio de alimentos desde múltiples perspectivas, al mismo tiempo que desarrollaba tanto conocimientos específicos de cada materia como habilidades transferibles.

Disposiciones del alumnado

A lo largo del proyecto, el alumnado demostró el desarrollo de disposiciones importantes, como la curiosidad, la creatividad, la empatía, el pensamiento crítico, la conciencia medioambiental y la responsabilidad social. El alumnado se implicó de forma reflexiva en cuestiones relacionadas con la moda rápida, exploró las consecuencias de las decisiones de consumo, analizó datos, evaluó evidencias y propuso soluciones prácticas. Asimismo, mostró una creciente confianza en la comunicación de ideas, la colaboración con sus compañeros y la reflexión sobre su propio aprendizaje.

Revisión del escenario

La retroalimentación recopilada del alumnado y del profesorado destacó varias fortalezas del proyecto, entre ellas su relevancia para el mundo real, su enfoque interdisciplinar y las oportunidades de participación activa.

Las futuras implementaciones podrían mejorar aún más el proyecto permitiendo más tiempo para el desarrollo de los productos finales, ampliando las oportunidades de participación comunitaria y reforzando los vínculos entre las distintas áreas curriculares.

La revisión continua de los recursos, las actividades y los métodos de evaluación contribuirá a la mejora constante de la experiencia de aprendizaje.