



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

La Moda Rápida y el Consumo
Responsable mediante ABP y las TIC.
Programación para Lengua Extranjera:
Inglés en 4º ESO

Trabajo fin de estudio presentado por:	Ana Pinero Izquierdo
Tipo de trabajo:	Programación didáctica
Especialidad:	Lengua Extranjera: Inglés
Director/a:	Almudena Nido Hernández
Fecha:	03/06/2026

Resumen

Este Trabajo de Fin de Máster tiene como objetivo el diseño de una situación de aprendizaje para la asignatura de Lengua Extranjera: Inglés en 4º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), centrada en el desarrollo de la expresión e interacción oral mediante la creación de una revista digital sobre la moda rápida y el consumo responsable. La propuesta se basa en la aplicación de metodologías activas mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el aprendizaje cooperativo y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). La situación de aprendizaje propuesta se organiza en torno a ocho sesiones en las que el alumnado, trabajando en grupo, investiga, selecciona información y elabora contenidos en lengua inglesa, favoreciendo el uso del idioma en contextos reales y fomentando un aprendizaje significativo. Como resultado, se espera una mejora en la competencia de expresión oral y un aumento de la motivación y participación del alumnado. Finalmente, se plantea un proceso de evaluación coherente con los objetivos y competencias, atendiendo a la diversidad del alumnado, y un proceso de valoración de la propia propuesta didáctica para analizar su eficacia y viabilidad.

Palabras clave: 4º ESO, Lengua Extranjera: Inglés, Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) moda rápida, implementación de las TIC.

Abstract

The main objective of this Master's Thesis is to design a learning situation for the Foreign Language: English course in the 4th year of Compulsory Secondary Education, focused on developing oral expression and interaction through the creation of a digital magazine on fast fashion and responsible consumption. The proposal is based on the application of active methodologies, including Project-Based Learning (PBL), cooperative learning, and the use of Information and Communication Technologies (ICT). The proposed learning situation is organized around eight sessions in which students, working in groups, research, select information, and develop content in English, promoting the use of the language in real-world contexts and fostering meaningful learning. As a result, an improvement in oral expression skills and an increase in student motivation and participation are expected. Finally, an assessment process consistent with the objectives and competencies is proposed, taking into account student diversity, along with an evaluation process for the teaching proposal itself to analyze its effectiveness and viability.

Keywords: 4th ESO, First Foreign Language: English, Project-Based Learning (PBL), fast fashion, ICT implementation.

Índice de contenidos

1.	Introducción.....	8
1.1.	Justificación y planteamiento del problema	8
1.2.	Objetivos	11
1.2.1.	Objetivo general	11
1.2.2.	Objetivos específicos	11
2.	Programación didáctica	12
2.1.	Presentación de la Programación didáctica	12
2.2.	Contextualización	13
2.3.	Elementos curriculares	15
2.3.1.	Objetivos	15
2.3.2.	Competencias clave	17
2.3.3.	Competencias Específicas.....	18
2.3.4.	Contenidos / Saberes Básicos.....	19
2.3.5.	Elementos Transversales	21
2.4.	Metodología	22
2.4.1.	Métodos	22
2.4.2.	Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	23
2.4.3.	Aprendizaje cooperativo	24
2.4.4.	Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)	24
2.4.5.	Estrategias	25
2.5.	Organización de los espacios de aprendizaje	25
2.6.	Distribución del tiempo	26
2.7.	Selección y organización de los recursos y materiales	27
2.8.	Atención a la diversidad	28

2.9.	Evaluación	30
2.10.	Situación de aprendizaje / unidad de trabajo	33
2.11.	Evaluación de la Programación didáctica	41
3.	Conclusiones	42
4.	Limitaciones y prospectiva.....	44
4.1.	Limitaciones	44
4.2.	Prospectiva	44
	Referencias bibliográficas	46
Anexo A.	Evaluación inicial	50
Anexo B.	Lista de cotejo para la evaluación continua o formativa.....	51
Anexo C.	Escala estimativa para la coevaluación	52
Anexo D.	Cuestionario para la autoevaluación.....	53
Anexo E.	Rúbrica para la evaluación de la revista digital (producto final)	54
Anexo F.	Rúbrica para la evaluación de la presentación del proyecto.....	55
Anexo G.	Ficha de comprensión oral (<i>listening test</i>)	56
Anexo H.	Secciones de la revista digital.....	57
Anexo I.	Roles del trabajo cooperativo	57
Anexo J.	Diana de evaluación para el alumnado	58
Anexo K.	Brainstorming con <i>Mentimeter</i>	59
Anexo L.	Glosario sobre la moda rápida	60
Anexo M.	Tarjetas del glosario sobre la moda rápida	61
Anexo N.	Plantilla de planificación.....	62

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Objetivos de etapa.</i>	16
Tabla 2. <i>Competencias clave trabajadas durante la situación de aprendizaje.</i>	17
Tabla 3. <i>Competencias específicas estatales trabajadas durante la situación de aprendizaje.</i>	18
Tabla 4. <i>Competencias específicas autonómicas trabajadas durante la situación de aprendizaje.</i>	19
Tabla 5. <i>Relación objetivos generales de etapa y competencias clave.</i>	20
Tabla 6. <i>Relación competencias clave y competencias específicas.</i>	21
Tabla 7. <i>Relación de elementos curriculares.</i>	21
Tabla 8. <i>Cronograma de la programación anual.</i>	26
Tabla 9. <i>Cronograma de la situación de aprendizaje.</i>	27
Tabla 10. <i>Calendario de la situación de aprendizaje.</i>	27
Tabla 11. <i>Informe para la atención a la diversidad.</i>	29
Tabla 12. <i>Necesidades y respuesta educativa del alumno TDAH.</i>	29
Tabla 13. <i>Criterios de evaluación autonómicos de la situación de aprendizaje.</i>	30
Tabla 14. <i>Rúbrica simplificada para la evaluación de la revista digital (producto final).</i>	31
Tabla 15. <i>Rúbrica simplificada para la evaluación de la presentación oral del proyecto.</i>	32
Tabla 16. <i>Instrumentos de evaluación.</i>	32
Tabla 17. <i>Sesión 1 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine</i>	33
Tabla 18. <i>Sesión 2 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine</i>	34
Tabla 19. <i>Sesión 3 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine</i>	35
Tabla 20. <i>Sesión 4 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine</i>	36
Tabla 21. <i>Sesión 5 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine</i>	37
Tabla 22. <i>Sesión 6 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine</i>	38

Tabla 23. <i>Sesión 7 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine</i>	39
Tabla 24. <i>Sesión 8 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine</i>	40
Tabla 25. <i>Matriz DAFO para la evaluación de la propuesta.</i>	41

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Máster tiene como objetivo la creación de una propuesta de situación de aprendizaje para el aula de 4º de la ESO (Educación Secundaria Obligatoria), centrada en el tema de la moda rápida (*fast fashion*) y el consumo responsable. Esta propuesta está dirigida a trabajar una de las habilidades evaluables en la asignatura de Lengua Extranjera: Inglés, la expresión oral, así como en la comprensión y producción de textos escritos y orales relacionados con el tema.

Para el desarrollo de esta propuesta se tendrán en cuenta diferentes metodologías activas, destacando el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el aprendizaje cooperativo, con el fin de fomentar la participación del alumnado y el trabajo en equipo. Estas metodologías se integrarán con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), proporcionando recursos digitales y audiovisuales que servirán como base para la creación de la revista digital por parte de los estudiantes y para facilitar la investigación y el análisis crítico de la moda rápida y el consumo sostenible en inglés. Además, la revista final se compartirá con toda la comunidad educativa mediante su difusión en la página web del colegio.

Por otro lado, el presente trabajo incluirá la justificación de la elección del tema, considerando la relevancia educativa, social y ambiental de la moda rápida, así como el interés de fomentar hábitos de consumo responsable en la Generación Z (Mariano et al, 2025). Se expondrá también el planteamiento del problema, que se centra en la necesidad de ofrecer al alumnado herramientas para analizar críticamente la influencia de la moda y de los medios de comunicación en sus hábitos, así como la importancia de integrar los contenidos competenciales y digitales en la enseñanza del inglés. Además, esta introducción presentará los objetivos generales y específicos de la propuesta didáctica, los cuales guiarán el diseño de la situación de aprendizaje propuesta. Finalmente, se presentará una propuesta didáctica completa, mediante la cual el alumnado pueda desarrollar competencias lingüísticas y digitales, al tiempo que reflexiona sobre la sostenibilidad y el consumo responsable en su vida cotidiana, aspecto clave en el desarrollo de los adolescentes (United Nations, s. f.)

1.1. Justificación y planteamiento del problema

Esta propuesta de situación de aprendizaje tiene como temática principal la moda rápida (*fast fashion*) y el consumo responsable, lo cual hace referencia a una problemática de creciente

relevancia. El exceso de consumo de ropa entre los estudiantes ha aumentado en la era de la moda rápida, favorecido por la evolución constante de las tendencias, la publicidad digital y los precios más asequibles (Jindal et al., 2025, p.18). La industria de la moda rápida representa la producción acelerada de diversas prendas a bajo coste, lo cual fomenta un modelo de consumo con consecuencias que afectan al medioambiente y a la sociedad. Además, Cristófol et al. (2021) señalan que la moda rápida se apoya en estrategias comunicativas para convertir la sostenibilidad en un recurso persuasivo, afirmando que algunas marcas “utilizan la comunicación de la sostenibilidad como herramienta de ventas” (p. 18), más que como un compromiso real con el cambio. Además, las redes sociales incentivan este consumo, las cuales son consumidas por los adolescentes diariamente (Awanda et al. 2024). Por tanto, desde un punto de vista personal como futura docente, esta realidad dificulta que los consumidores, especialmente los adolescentes, desarrollen sus ideas críticas sobre los mensajes que reciben ya que se ven constantemente expuestos a contenidos que los animan a consumir impulsivamente y a aceptar tendencias sin cuestionarlas.

Por otro lado, cabe remarcar que esta situación enfatiza la importancia de la necesidad de incorporar al aula propuestas que permitan que al alumnado desarrollar su pensamiento crítico, reflexionar sobre sus propios hábitos de consumo y comprender el impacto global de la moda rápida (Real Decreto 217/2022, p.71). Numerosos estudios, como el de Izquierdo (2024), recogen que la escuela representa un papel clave en la formación de las personas, ya que esta “debe fomentar una conciencia sobre los impactos negativos” y “promover hábitos de compra responsable” (p. 24). En este sentido, esta propuesta de situación de aprendizaje es crucial ya que la adolescencia constituye una etapa para el desarrollo de los valores. La educación es la herramienta para ayudar a los adolescentes a interiorizar valores y actitudes responsables y desarrollar competencias emocionales y conductas prosociales, contribuyendo a formar personas responsables y críticas (Alzina & López-Cassà, 2021, p. 103).

En relación con la enseñanza del inglés como lengua extranjera, existe una necesidad de superar los enfoques tradicionales centrados exclusivamente en el aprendizaje del léxico y la gramática. Iza et al. (2022) destacan que el aprendizaje de la lengua extranjera debe orientarse al desarrollo de las competencias comunicativas reales del alumnado para que sean “capaces de interactuar en inglés en situaciones diarias como usuarios independientes y autónomos” (p. 1320). Sin embargo, hoy en día las destrezas de expresión, comprensión e interacción oral

son normalmente olvidadas, como sucede en la Prueba de Acceso a la Universidad (PAU) desde que se incluyó el inglés como materia troncal (Sánchez, 2024). En este contexto, la expresión oral continúa siendo una de las destrezas que presenta mayores dificultades en el aula, lo cual requiere metodologías que favorezcan la interacción entre los alumnos, la participación en clase y el uso auténtico del idioma (Hernández & Ramos, 2023).

En este contexto, evaluaciones internacionales han señalado la importancia del aprendizaje de lenguas extranjeras en los alumnos. El Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA), desarrollado por la OCDE, incorporó en 2025 una evaluación del dominio de las diferentes competencias en inglés (comprensión lectora, comprensión oral y expresión oral) a los alumnos de 15 años. Sus resultados evidencian que el aprendizaje del inglés está relacionado de manera positiva con buenas actitudes interculturales y respeto a diferentes culturas, favoreciendo a la buena formación de personas (OCDE, 2021).

Ante estas necesidades, la última ley Educativa, la cual se trata de la Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre, de Educación, por la cual se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), propone aplicar metodologías activas en las que se incluyen todas las destrezas. En consecuencia, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el aprendizaje cooperativo se presentan como una respuesta eficaz. Solórzano-Intriago y Looor-Salmon (2023) destacan que la metodología ABP fomenta el “desarrollo de las cuatro competencias básicas: comunicación oral (*listening*), expresión escrita (*writing*), comprensión escrita (*reading*) y expresión oral (*speaking*)” (p. 9). Cabe destacar que el aprendizaje del inglés incluye habilidades comunicativas y cognitivas que permiten a los estudiantes ser parte activa de la clase, lo cual favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 4). Además, la combinación de ABP y TIC tiene un impacto positivo en el desarrollo de la expresión oral en inglés, favoreciendo un aprendizaje significativo y la motivación (Marín Sánchez et al., 2024).

Siguiendo la misma línea, la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es una necesidad educativa hoy en día. Las TIC aumentan las posibilidades de acceso a diferentes recursos auténticos en el aula y fomentan las nuevas formas de aprendizaje colaborativo. Por tanto, el uso de recursos digitales en la enseñanza del inglés contribuye al desarrollo de las competencias lingüística, plurilingüe y digital del alumnado (Torres y Barrios, 2022). Sin embargo, toda su aplicación debe estar respaldada por una planificación pedagógica adecuada.

Para finalizar, es necesario referirse al diseño curricular y a los recursos docentes. En el ámbito educativo, la programación didáctica es una herramienta importante ya que permite organizar a los profesores los objetivos, competencias, criterios de evaluación y metodologías del curso. Además, el diseño curricular adapta la enseñanza a los distintos tipos de alumnado, centrándose en las diferentes competencias que tiene que adquirir, estableciendo así “la estrategia como proceso de enseñanza y aprendizaje que está encaminado a las personas con el fin de que alcancen a desarrollar las habilidades, conocimientos y actitudes para un desempeño laboral eficientes” (Domínguez et al., 2024, p. 95).

Una vez examinada la problemática que constituye la base de este trabajo, se procederá a describir los objetivos de la propuesta de intervención destinada a dar respuesta al problema planteado.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

El objetivo general de este Trabajo de Fin de Máster (TFM) será diseñar, en el contexto de una programación anual, una situación de aprendizaje para la enseñanza de la expresión oral en lengua inglesa en el aula de 4º de la ESO mediante la creación de una revista digital sobre la moda rápida a través del Aprendizaje Basado en Proyectos.

1.2.2. Objetivos específicos

En cuanto a los objetivos específicos de este trabajo, serán los siguientes:

- Analizar el marco teórico sobre la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en contextos educativos.
- Investigar en la aplicación del aprendizaje cooperativo en el aula.
- Elaborar actividades que integren las TIC como recurso didáctico para la enseñanza del inglés.
- Crear instrumentos de evaluación que permitan medir las competencias y habilidades del alumnado tras la ejecución de la propuesta de intervención.

2. Programación didáctica

En esta sección se recogen elementos relevantes del Trabajo de Fin de Máster, tales como la presentación de la programación didáctica, la contextualización de la propuesta, los elementos curriculares y el desarrollo de la intervención en el aula, y otros que se describirán en secciones posteriores. Por último, se concluirá con la evaluación de la situación de aprendizaje.

2.1. Presentación de la Programación didáctica

La propuesta que se ofrece en este Trabajo de Fin de Máster presenta una intervención didáctica para el desarrollo de la comunicación oral en lengua inglesa en el curso de 4º de Educación Secundaria Obligatoria mediante la creación de una revista digital sobre la moda rápida y el consumo responsable como proyecto final. Además, el título de la situación de aprendizaje será *Fast Fashion: Creating a Digital Magazine for a Sustainable Future* ya que todo el proyecto gira en torno al análisis crítico del impacto de la moda rápida y la búsqueda de alternativas sostenibles, favoreciendo el uso del inglés en contextos cercanos al alumnado.

Esta situación de aprendizaje se desarrollará en la segunda evaluación, será la última antes de las vacaciones de Semana Santa. Además, se trabajará durante 8 sesiones de 55 minutos cada una ya que se ajusta a la legislación vigente de la comunidad de Extremadura. A su vez, la metodología elegida es el Aprendizaje Basado en Proyectos, unida con el aprendizaje cooperativo, lo cual hará posible la obtención del resultado final.

La temática sobre la moda rápida permite trabajar el elemento transversal de la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable recogido en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, en coherencia con el ODS 12 de la Agenda 2030, orientado a garantizar una producción y un consumo responsable, promoviendo los valores del respeto, la igualdad y la responsabilidad social.

La propuesta se enmarca en el sistema educativo español y se fundamenta en la normativa educativa vigente a nivel estatal y autonómica vigente para la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.

A nivel estatal, se consideran:

- La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).

- La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica de 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

A nivel autonómico, se considera:

- Decreto 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la comunidad autónoma de Extremadura, regulando el currículo de la ESO en Extremadura.

Seguidamente, se describen los aspectos de esta propuesta de intervención, como la descripción del centro y el entorno, la legislación vigente para el diseño curricular, y la evaluación de alumnado, entre otras.

2.2. Contextualización

Esta sección recoge la contextualización de la asignatura, la descripción del centro, las características del entorno y las particularidades del grupo-clase donde se llevará a cabo la intervención.

La asignatura de Lengua Extranjera: Inglés se integra en el Departamento de Lenguas Extranjeras del centro. Su enseñanza es crucial en el desarrollo académico y personal del alumnado ya que contribuye al desarrollo de diferentes competencias como la lingüística y la plurilingüe. En el curso de 4º de Educación Secundaria, el aprendizaje del inglés adquiere importancia ya que prepara a los alumnos para una futura incorporación al mundo laboral o a estudios postobligatorios.

El centro en el que se desarrollará la siguiente propuesta es un centro educativo en Plasencia (Extremadura) de carácter concertado, con valores cristianos, que imparte enseñanzas desde Educación Infantil hasta Bachillerato. Se trata de un centro con más de una línea por nivel educativo, lo que permite una organización flexible y atención personalizada al alumnado. El centro cuenta con instalaciones amplias y recursos tecnológicos adecuados, como aulas equipadas con pizarra digital y acceso a dispositivos digitales, como tablets u ordenadores, lo que facilita la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de metodologías activas, especialmente en

el área de Lengua Extranjera: Inglés. Además, en cuanto a los órganos de implicación educativa, el centro cuenta con los órganos de gobierno establecidos por la normativa vigente, como el equipo directivo, el Claustro del Profesorado y el Consejo Escolar. También dispone de órganos de coordinación docente donde se encuentran los departamentos, los cuales organizan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, el entorno en el que se ubica el centro corresponde a una ciudad de tamaño medio (40.000 habitantes), con una gran oferta de servicios educativos, culturales y deportivos. Se trata de un contexto urbano con diversidad social y económica, lo cual se refleja en la heterogeneidad del alumnado. La elección del centro por parte de las familias no solo responde a los criterios de proximidad, sino también a sus valores y proyectos. Por tanto, este entorno favorece el desarrollo de propuestas educativas innovadoras como la situación de aprendizaje planteada.

Finalmente, esta propuesta didáctica está destinada a un grupo de alumnos de 4º de la ESO formado por 24 estudiantes. De ellos, el 58% corresponde a las chicas (14 niñas), mientras que el 42% pertenece a los chicos (10 niños). Además, el grupo incluye a un estudiante con un diagnóstico previo de TDAH (Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad). En este contexto, se aplicarán los principios del DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje) y se atenderá a la diversidad del aula con el objetivo de promover el aprendizaje a todo el grupo.

Con relación a los rasgos físicos, cognitivos y emocionales del grupo-clase, cabe destacar que se trata de un grupo que ha compartido la mayor parte de su tiempo en la escuela en el mismo centro desde pequeños, lo cual ha favorecido su cohesión, confianza y relaciones positivas. Además, aunque cuatro de los alumnos se incorporaron al centro en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, su integración ha sido adecuada y no se han detectado dificultades. En general, el grupo-clase es participativo, tiene interés por las actividades y muestra una actitud favorable hacia el trabajo en grupo y el uso de recursos digitales.

Por último, en lo que respecta a nivel de competencia curricular, el grupo presenta un nivel medio acorde a la etapa educativa en la que se encuentra, con algunas diferencias individuales. De forma general, el nivel de competencia lingüística del alumnado en lengua inglesa se sitúa entre A2 y B1 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), siendo el nivel B1 el objetivo al finalizar la etapa de la ESO. Sin embargo, se observan diferencias en el dominio de las destrezas, destacando un mayor desarrollo de la competencia

escrita, lo cual refuerza la necesidad de la propuesta didáctica centrada en la competencia oral.

2.3. Elementos curriculares

2.3.1. Objetivos

Según el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, los objetivos de etapa de la ESO buscan que el alumnado desarrolle competencias y valores para su formación integral. La presente situación de aprendizaje, en el contexto de una programación didáctica anual, contribuye al desarrollo de objetivos de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria desde un enfoque competencial y educativo. De acuerdo con lo establecido en el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, los objetivos de etapa que se van a trabajar son los siguientes, establecidos en la legislación estatal, y también válidos para la legislación autonómica:

- a)** Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b)** Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- e)** Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- g)** Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- i)** Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- k)** Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la

educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

Tabla 1. Objetivos de etapa.

	a)	b)	c)	d)	e)	f)	g)	h)	i)	j)	k)	l)
Contribución al logro de los objetivos	√	√			√		√		√		√	

Fuente: Elaboración propia a partir del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

En coherencia con los objetivos seleccionados, se establecen los siguientes objetivos didácticos específicos de la situación de aprendizaje:

- Comprender textos orales y escritos relacionados con el tema de la moda rápida y la sostenibilidad, incluyendo diferente vocabulario y formas verbales en inglés.
- Producir textos orales y escritos adecuados al contexto educativo y al nivel del alumnado.
- Mejorar la expresión y la interacción oral en lengua inglesa mediante tareas cooperativas.
- Utilizar herramientas digitales de manera responsable para la creación de la revista digital en *Canva*.
- Participar activamente en el proceso de la elaboración del proyecto final mediante la investigación y la colaboración.

Por último, los objetivos curriculares establecidos por el docente son los siguientes:

- Favorecer el desarrollo equilibrado de las competencias lingüísticas, con especial atención a la expresión e interacción oral, tradicionalmente menos trabajadas.
- Aumentar la motivación de los alumnos en contextos comunicativos en inglés.
- Desarrollar el respeto, la cooperación y la responsabilidad en el trabajo cooperativo.

2.3.2. Competencias clave

Para comenzar, conviene atender a las competencias clave recogidas en la legislación que se desarrollarán a lo largo de esta propuesta de intervención ([competencias clave](#)), las cuales se pueden observar en la Tabla 2.

Tabla 2. *Competencias clave trabajadas durante la situación de aprendizaje.*

	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
Competencias clave trabajadas	√	√		√	√	√	√	√

Fuente: Elaboración propia a partir del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

En cuanto a la competencia en comunicación lingüística (CCL), esta se desarrolla de manera prioritaria ya que el objetivo central de la situación de aprendizaje es la mejora de la expresión y la interacción oral en lengua inglesa. El alumnado participa en actividades de comprensión y producción orales y escritas utilizando el inglés como lengua para comunicar sus ideas y opiniones sobre el tema principal, la moda rápida y el consumo sostenible.

La competencia plurilingüe (CP) se trabaja mediante el del inglés como lengua extranjera, favoreciendo una actitud positiva hacia el aprendizaje de lenguas.

La competencia digital (CD) tiene un papel importante en esta propuesta porque el alumnado hace uso de recursos digitales para la búsqueda de información y la creación de tareas. En concreto, el uso de *Canva* para la elaboración de la revista digital, el uso de *Google Classroom* para los materiales del profesor y entrega de tareas, y el diccionario digital *Wordreference* para la búsqueda de vocabulario desconocido.

Además, la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) potencia el trabajo cooperativo y la participación activa del alumnado mediante la planificación de tareas en grupos, la reflexión sobre su propio proceso de enseñanza-aprendizaje y la participación en autoevaluaciones y coevaluaciones.

La competencia ciudadana (CC) se trabaja fomentando el pensamiento crítico sobre los hábitos de consumo, en específico de los adolescentes, la sostenibilidad y el impacto social y medioambiental de la moda rápida.

Por otro lado, la competencia emprendedora (CE) se trabaja mediante la creación del proyecto final, en este caso una revista digital sobre la moda rápida, mediante la cual los alumnos deben tomar decisiones y organizar el trabajo cooperativo, proponiendo ideas creativas y respetando las opiniones del resto.

Por último, la competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) se desarrolla a partir del análisis crítico de la moda rápida, permitiendo al alumnado la expresión de su creatividad y diversidad cultural.

2.3.3. Competencias específicas

Por otro lado, las competencias específicas estatales que se trabajarán en esta propuesta son las siguientes ([competencias específicas estatales](#)).

Tabla 3. Competencias específicas estatales trabajadas durante la situación de aprendizaje.

	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6
Competencias específicas trabajadas	√	√	√			√

Fuente: Elaboración propia a partir del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Además, también se considerarán las competencias específicas de acuerdo con la legislación de la comunidad de Extremadura ([competencias específicas autonómicas](#)). En este caso, la propuesta se centrará en el desarrollo de las siguientes competencias específicas:

1. Extraer y comprender el sentido general y los detalles más relevantes de textos orales, escritos y multimodales expresados de forma clara y en la lengua estándar, buscando fuentes fiables y haciendo uso de estrategias, para responder a necesidades comunicativas concretas.
2. Producir textos orales, escritos y multimodales que presenten una organización clara, usando estrategias de planificación, edición y revisión, con la finalidad de responder a propósitos comunicativos concretos de forma adecuada y coherente.
3. Interactuar con otras personas usando estrategias de cooperación y empleando recursos analógicos y digitales para responder a propósitos comunicativos concretos en intercambios respetuosos con las normas de cortesía.

6. Valorar críticamente y adaptarse a la diversidad lingüística, cultural y artística a partir de la lengua extranjera, identificando y compartiendo las semejanzas y las diferencias entre lenguas y culturas, al mismo tiempo que actuando de forma empática y respetuosa en situaciones interculturales.

Estas competencias se trabajarán mediante tareas comunicativas, el trabajo cooperativo, el uso funcional de lengua inglesa y la realización de la revista digital final sobre la moda rápida y el consumo sostenible. Mediante este enfoque, el alumnado desarrollará la comprensión, producción e interacción oral y escrita, además de la competencia intercultural, respetando la diversidad de opiniones en el aula.

Tabla 4. *Competencias específicas autonómicas trabajadas durante la situación de aprendizaje.*

	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6
Competencias específicas trabajadas	√	√	√			√

Fuente: Elaboración propia a partir del Decreto 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la comunidad autónoma de Extremadura, regulando el currículo de la ESO en Extremadura.

2.3.4. Contenidos / Saberes básicos

Los saberes básicos que se van a trabajar durante el curso completo son los siguientes de acuerdo con la normativa vigente de la comunidad de Extremadura:

- Bloque 1: Comunicación.
 - A.1.4.1.** Estrategias de comprensión y producción textual.
 - A.1.4.3.** Autoconfianza e iniciativa en el aprendizaje.
 - A.2.4.4.** Intercambio de información cotidiana.
 - A.2.4.6.** Propuestas y sugerencias.
 - A.2.4.7.** Expresión de gustos y emociones.
 - A.2.4.9.** Expresión de opiniones.
 - A.3.4.1.** Géneros discursivos orales, escritos y multimodales.
 - A.3.4.2.** Reconocimiento del contexto comunicativo.
 - A.3.4.3.** Organización y estructura textual.
 - A.5.4.6.** Léxico sobre tiempo, clima y naturaleza.
 - A.5.4.7.** Léxico sobre TIC.

A.7.4.1. Convenciones ortográficas.

A.7.4.3. Estrategias conversacionales básicas.

A.8.4.1. Recursos y estrategias de búsqueda de información.

A.8.4.2. Herramientas digitales y colaborativas.

A.8.4.3. Respeto a la propiedad intelectual

- Bloque 2: Plurilingüismo.

B.5.4.1. Comparación y diversidad lingüística.

- Bloque 3: Interculturalidad.

C.1.4.1. La lengua extranjera como medio de comunicación.

C.1.4.3. Valoración de la diversidad lingüística y cultural.

C.2.4.2. Aspectos socioculturales de la vida cotidiana.

C.2.4.3. Convenciones sociales y cortesía comunicativa.

C.2.4.4. Cultura y costumbres de países de la lengua meta.

Se establecen tablas con la relación entre los objetivos de etapa, saberes básicos, competencias específicas, criterios de evaluación y competencias clave que se van a trabajar.

Tabla 5. Relación objetivos generales de etapa y competencias clave.

		a)	b)	e)	g)	i)	k)
CCL	CCL1. Expresión oral y escrita	√	√			√	
	CCL2. Comprensión crítica de textos			√		√	
CP	CP1. Comunicación en lengua extranjera		√			√	
CD	CD1. Búsqueda crítica de información			√			
	CD2. Creación de contenidos digitales		√		√		
CPSAA	CPSAA3. Trabajo cooperativo	√	√		√		
	CPSAA5. Autorregulación del aprendizaje		√		√		
CC	CC3. Pensamiento ético y crítico	√					√
	CC4. Consumo y sostenibilidad						√
CE	CE3. Planificación de proyectos				√		
CCEC	CCEC3. Expresión creativa					√	

Fuente: Elaboración propia a partir del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Tabla 6. Relación competencias clave y competencias específicas.

	CCL	CP	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE1. Comprensión escrita y oral	✓	✓	✓	✓			
CE2. Producción escrita y oral	✓	✓	✓	✓		✓	
CE3. Interacción	✓	✓	✓	✓	✓		✓
CE6. Competencia intercultural	✓	✓		✓	✓		✓

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7. Relación de elementos curriculares.

Lengua Extranjera: Inglés, 4º de Educación Secundaria Obligatoria					
Situación de Aprendizaje 08: <i>Fast Fashion: Creating a Digital Magazine for a Sustainable Future</i>					
Metodología: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)					
<u>Competencias específicas</u>	<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Saberes básicos</u>	<u>Competencias clave</u>	<u>Descriptor del perfil de salida</u>	<u>Objetivos de etapa</u>
CE1	1.1, 1.3	A.1.4.1; A.3.4.1; A.3.4.2; A.5.4.6; A.8.4.1; C.1.4.3	CCL, CP, CD, CC	CCL2, CP1, CD1, CC3	a) b) e) g) i) k)
CE2	2.1, 2.2	A.1.4.1; A.2.4.9; A.2.4.7; A.3.4.3; A.5.4.7; A.7.4.1; A.8.4.2; A.8.4.3	CCL, CP, CD, CE, CCEC	CCL1, CP1, CD2, CE3, CCEC3	
CE3	3.1	A.7.4.3; A.2.4.4; A.2.4.6; C.2.4.3; A.1.4.3	CL, CPSAA, CE	CCL1, CPSAA3, CPSAA5, CE3	
CE6	6.2	C.1.4.1; C.1.4.3; C.2.4.2; C.2.4.4; B.5.4.1	CC, CCEC, CPSAA	CC3, CC4, CCEC3	
Elementos transversales	Comprensión lectora y expresión oral y escrita, comunicación audiovisual y TIC, desarrollo humano y bienestar integral, educación en valores y creatividad y espíritu científico.				

Fuente: Elaboración propia.

2.3.5. Elementos Transversales

La presente situación de aprendizaje integra diversos elementos transversales en coherencia con lo establecido en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y el Decreto 110/2022, de 22 de agosto, por el que se regula el currículo de la ESO en Extremadura.

En primer lugar, se trabajan la comprensión lectora y la expresión oral y escrita en lengua inglesa mediante actividades que ayudan al alumnado a participar activamente, expresándose e interactuando en inglés.

En segundo lugar, la comunicación audiovisual y las TIC son trabajadas mediante el uso responsable de las TIC, desarrollando la competencia digital, como *Canva* u otros recursos digitales utilizados tanto por el alumno como por el docente.

En tercer lugar, el desarrollo humano y el bienestar integral, junto con la educación para el consumo responsable, en coherencia con la Agenda 2030 y el Objetivo de Desarrollo Sostenible 12, promueve una reflexión crítica a los adolescentes sobre el consumo asociado a la industria de la moda, favoreciendo el compromiso con la sostenibilidad medioambiental y social.

Además, también se fomenta educación emocional y en valores, dando importancia a la igualdad y el respeto a la diversidad con el pensamiento crítico a través del trabajo cooperativo y del análisis de estereotipos sobre el consumo y la moda, vinculado a las redes sociales.

Por último, la propuesta fomenta la creatividad y el espíritu científico ya que los alumnos deben diseñar contenidos digitales para el proyecto final, combinando ideas propias junto con las de sus compañeros.

2.4. Metodología

La metodología que se utilizará durante el desarrollo de todo el proyecto será el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), complementando con estrategias de aprendizaje cooperativo y la implementación de las TIC.

2.4.1. Métodos

La programación didáctica es una combinación de diversos métodos activos para favorecer la participación de los alumnos y el desarrollo de las competencias, destacando el ABP, el aprendizaje cooperativo, el uso de herramientas digitales y el aprendizaje por descubrimiento, el cual “une la teoría y la práctica durante el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje” ya que “quien es responsable de la búsqueda de la información es el estudiante; aunque la participación del docente también es sustantiva y significativa” (Hernández García et al., 2022, p. 44), permitiendo que el alumnado construya su propio conocimiento.

2.4.2. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El ABP se trata de un método el cual tiene sus raíces en la teoría del aprendizaje experiencial de John Dewey (1916), la cual fue formalizada más tarde por William Heard Kilpatrick (1918). Este método se integrará con el aprendizaje cooperativo como estrategia dentro del proyecto (Zaafour & Salaberri-Ramiro, 2022). De esta manera, los alumnos podrán apoyarse entre ellos para avanzar o interpretar temas o conceptos que les resulten más difíciles de manera individual, siguiendo los principios de la zona de desarrollo próximo planteados por Lev Semyonovich Vygotsky (1978), fomentando la cooperación y el trabajo significativo.

El ABP se desarrolla siguiendo una secuencia organizada que incluye la planificación de la tarea, la presentación del proyecto, la organización de los agrupamientos y la asignación de roles, la programación de la temporalización, la elaboración del proyecto y su exposición final. En este proceso, el producto final tiene relevancia ya que permite que los alumnos apliquen lo aprendido (Zaafour & Salaberri-Ramiro, 2022). La elaboración de un proyecto, en este caso una revista digital, favorece un aprendizaje más significativo y profundo. Además, el producto final tiene gran importancia en el ABP porque da sentido al proceso, permitiendo compartir el trabajo con la comunidad educativa mediante su difusión, lo cual aumenta la motivación de los alumnos ya que aporta una finalidad más real (Muñoz-Repiso & Gómez-Pablos, 2017). Durante todo el proceso, el docente asume un papel de orientador, observador y programador, guiando a los alumnos y fomentando su creatividad y autonomía. El estudiante se enfrenta a situaciones que debe resolver recurriendo a sus conocimientos, con un trabajo de investigación y cooperación. Por otra parte, la evaluación se realiza de manera formativa, combinando la autoevaluación, la coevaluación y la evaluación final (Mosquera Gende, 2019). Por tanto, este enfoque educativo mejora la motivación de los estudiantes para aprender de manera cooperativa, investigando tareas relacionadas con un proyecto (Zaafour & Salaberri-Ramiro, 2022, p. 1).

No obstante, diversos estudios señalan que la implementación del ABP puede presentar algunos retos en el aula. Entre ellos destacan la gestión del tiempo, la inseguridad de los alumnos al expresarse en inglés y la organización de los grupos de trabajo. Por ello, el docente debe planificar los agrupamientos y realizar un seguimiento del trabajo para garantizar el progreso del alumnado (Fitria Hidayat et al., 2024).

2.4.3. Aprendizaje cooperativo

Dentro del proyecto, el aprendizaje cooperativo es esencial para garantizar la participación de todo el alumnado. Los grupos son estables y heterogéneos, elegidos por el docente. Se asignan roles específicos (coordinador, ayudante, responsable del material y secretario) para organizar el trabajo y distribuir las tareas de manera equitativa (Pujolàs & Lago, 2011).

A través del aprendizaje cooperativo, el conocimiento se consigue con el esfuerzo compartido y la ayuda mutua. Entre los beneficios, destacan la mejora de la comprensión, el desarrollo de relaciones sociales, el respeto mutuo, la integración, el rendimiento, la motivación y la autoestima. Cuando los estudiantes trabajan de manera cooperativa, desarrollan un sentimiento de pertenencia al grupo y una mayor motivación intrínseca hacia el aprendizaje. Además, la interacción con los compañeros contribuye al desarrollo de habilidades como la resiliencia, la perseverancia y la capacidad para afrontar retos académicos (Wang et al., 2023).

Asimismo, diversos estudios señalan que los estudiantes aprenden de manera más eficaz cuando pueden relacionar los conocimientos teóricos con situaciones prácticas y problemas reales, lo cual favorece una comprensión del contenido (Kasumi & Xhemaili, 2023). En este caso, el aprendizaje cooperativo facilita esta interacción entre los estudiantes y la aplicación práctica de los conocimientos.

Por tanto, el aprendizaje cooperativo no solo es una tendencia, sino también una dirección necesaria para la futura enseñanza del idioma inglés (Chen, 2021, p. 2).

2.4.4. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

El uso de las TIC constituye un elemento clave en esta propuesta didáctica ya que permite al alumnado desarrollar simultáneamente la competencia digital y la competencia comunicativa en lengua inglesa. En el marco del ABP, las TIC se utilizan como herramientas para la búsqueda, selección y análisis crítico de información, y para la creación de la revista digital. Los alumnos emplearán herramientas como *Canva* para el diseño, *Google Classroom* para la entrega de tareas y diccionarios digitales como *Wordreference*, además de otras como *Mentimeter*, *Google Drive* o *Rayuela*.

Diversos estudios afirman que el uso de las TIC en metodologías activas favorece la motivación del alumnado y el aprendizaje significativo y potencia competencias como la comunicación, el trabajo en equipo y el desarrollo de proyectos. Además, también facilitan la resolución de

problemas reales con un aprendizaje más crítico y conectado al entorno real (Herrera Mueses, 2021).

2.4.5. Estrategias

La presente programación didáctica se organiza a través de diferentes tipos de actividades. En primer lugar, se incluyen actividades de motivación para activar los conocimientos previos del alumnado y despertar su interés por el tema de la moda rápida. En segundo lugar, se realizan actividades de desarrollo para enseñar los contenidos, las cuales pueden estar combinadas con herramientas digitales y trabajo cooperativo. También se plantean actividades de síntesis donde el alumno organiza y aplica la información trabajada para el producto final, la revista digital. Por último, se incluyen actividades de evaluación para valorar el progreso de los alumnos con autoevaluación, coevaluación y evaluación del docente.

Las fases de implementación de esta propuesta en el aula son cinco, y se estructuran de esta manera: presentación y contextualización del tema, organización de los grupos y planificación de la tarea, investigación y desarrollo de los contenidos, elaboración de la revista digital y exposición y evaluación.

En cuanto a los grupos de trabajo, se realizan actividades o ejercicios que necesitan un trabajo individual para afianzar conocimientos. Sin embargo, la mayor carga de trabajo está en la realización del proyecto final, la revista digital, por grupos cooperativos. Los grupos están formados por cuatro alumnos con ritmos de aprendizaje diferentes. Por tanto, cada grupo está formado por un alumno con un ritmo de aprendizaje más rápido, un alumno con un ritmo de aprendizaje más lento, y otros dos con ritmos de aprendizaje medio, adecuado al nivel.

2.5. Organización de los espacios de aprendizaje

Durante el curso, la asignatura de Lengua Extranjera: Inglés se desarrolla principalmente en su aula ordinaria, con apoyo de la pizarra tradicional, y espacios digitales y recursos tecnológicos como ordenadores portátiles, tablets y pizarras digitales. El mobiliario modular es flexible, permitiendo los distintos agrupamientos para las dinámicas del trabajo cooperativo.

En esta situación de aprendizaje sobre la moda rápida y el consumo responsable, los espacios se organizan de manera flexible para realizar las distintas actividades. El aula se utiliza para la planificación de tareas, la explicación de algún contenido y la realización de algunos ejercicios

y las exposiciones finales. El aula de informática se emplea para la elaboración del proyecto final, la revista digital.

Para el alumnado con necesidades específicas, hay adaptaciones como recursos adicionales o alternativos, como las tarjetas de glosario con imágenes, el apoyo de compañeros en tareas y modificaciones de materiales cuando se necesita. En concreto, el grupo incluye un estudiante con TDAH, por lo que se aplican los principios del DUA para facilitar el aprendizaje de todo el alumnado. Se organizan los espacios de manera flexible dentro del aula para que los alumnos se puedan mover libremente o trabajar en rincones tranquilos. También se combinan actividades en el aula presencialmente como digitales, así cada alumno puede participar según su ritmo de aprendizaje.

2.6. Distribución del tiempo

Tabla 8. Cronograma de la programación anual.

Lengua Extranjera: Inglés, 4º de Educación Secundaria Obligatoria			
Trimestre	Título de la SA	Bloque de contenidos	N.º sesiones
Primero	SA01. <i>Welcome!</i>	Present simple, present continuous, past simple and present perfect; adjectives.	8
	SA02. <i>Teen spirit.</i>	Society; narrative tenses & used to / would; a CV.	8
	SA03. <i>In business.</i>	Money and business; present perfect tenses; an information flyer.	10
	SA04. <i>Planet Earth.</i>	Nature and environment; future tenses: will, be going to, future continuous; an opinion essay.	10
Segundo	SA05. <i>Picture this.</i>	Photography & prepositional phrases; modals of deduction and possibility; a film review.	8
	SA06. <i>Survival.</i>	Disasters and survival equipment; conditionals; a report.	10
	SA07. <i>Future Living.</i>	Technology, buildings and materials; passive voice; a proposal.	8
	SA08. <i>Fast Fashion: Creating a Digital Magazine for a Sustainable Future</i>	ABP Project: expression oral, escrita y competencia digital. Fast fashion and sustainability.	8
Tercero	SA09. <i>News travels.</i>	News and media; reported speech.	10
	SA10. <i>Game on.</i>	Gaming and abstract nouns; relative clauses.	8

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 9. Cronograma de la situación de aprendizaje.

Sesión 01	Presentación del proyecto y activación de conocimientos previos sobre la moda rápida mediante debate.
Sesión 02	Introducción al vocabulario y comprensión de textos orales sobre moda y sostenibilidad.
Sesión 03	Búsqueda de información en grupo y selección de contenidos.
Sesión 04	Organización de la revista y asignación de roles.
Sesión 05	Redacción de textos y creación de contenidos en <i>Canva</i> .
Sesión 06	Continuación del diseño y revisión del contenido.
Sesión 07	Exposición de cada grupo de la revista digital.
Sesión 08	Debate final y evaluación (coevaluación y autoevaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 10. Calendario de la situación de aprendizaje.

Marzo 2026				
Lunes 2	Martes 3	Miércoles 4	Jueves 5	Viernes 6
Lunes 9	Martes 10	Miércoles 11	Jueves 12	Viernes 13
Lunes 16	Martes 17	Miércoles 18	Jueves 19	Viernes 20
Lunes 23	Martes 24	Miércoles 25	Jueves 26	Viernes 27

Fuente: Elaboración propia a partir del calendario escolar 2025/2026 de Extremadura.

2.7. Selección y organización de los recursos y materiales

La programación didáctica consta de diversos recursos y materiales que favorecen el desarrollo de competencias, sobre todo la competencia comunicativa en lengua inglesa y competencia digital. Estos recursos se organizan en dos niveles: los recursos generales de la programación anual y los recursos específicos de la situación de aprendizaje.

En cuanto a los recursos de la programación anual, se utilizan materiales analógicos y digitales. Entre ellos destacan los libros de texto (*Student Book* y *Workbook*), los materiales hechos por el docente (presentaciones, *flashcards*, lecturas...), fichas de actividades, videos educativos, entre otros. Además, se usan plataformas educativas como *Google Classroom* o *Rayuela*, pizarras tradicionales y digitales y ordenadores.

En cuanto a los recursos de la situación de aprendizaje, estos están relacionados con la realización del producto final, la creación de la revista digital con *Canva* sobre la moda rápida y el consumo responsable. También se emplean videos y materiales auténticos que permiten contextualizar el tema y promueven el pensamiento crítico.

Por último, todos los recursos utilizados han sido escogidos teniendo en cuenta criterios de adecuación y accesibilidad del alumnado. Además, se fomenta el uso responsable de la información, evitando el uso inapropiado e incorrecto.

2.8. Atención a la diversidad

La programación de Lengua Extranjera: Inglés de 4º de la ESO se organiza de acuerdo con los principios de atención a la diversidad (Real Decreto 217/2022), y se apoya en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), asegurando diversas formas de representación, expresión e implicación con el fin de promover la participación y el progreso de todo el alumnado.

Según Elizondo (2020 y 2022) y Mosquera Gende (2018), el DUA se articula en tres principios fundamentales, los cuales están incorporados en la situación de aprendizaje. En primer lugar, el principio de representación garantiza distintas opciones para acceder al contenido como el visionado de videos educativos, el uso de glosario o las tarjetas de vocabulario con imágenes, permitiendo que cada estudiante procese la información a través de diversos canales como el visual o el auditivo. En segundo lugar, el principio de motivación se aborda incluyendo diferentes maneras de promover el interés, facilitando su autonomía y capacidad de autorregulación. Esto se alcanza proponiendo una tarea significativa y cercana junto con las dinámicas cooperativas que incluyen roles definidos. En tercer lugar, el principio de acción y expresión implica otorgar el protagonismo a los estudiantes mediante un aprendizaje activo, ofreciendo distintas formas de demostrar el aprendizaje como el análisis individual, el trabajo cooperativo, la producción digital y la presentación oral. De manera general, se propondrán actividades y tareas variadas, opciones de elección y distintos de instrumentos de evaluación, atendiendo a los distintos ritmos, intereses y niveles competenciales del alumnado.

Además, tras aplicar estos tres principios, la actividad resulta útil y accesible a estudiantes con diversidad funcional. En el caso del estudiante con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), se aplicarán medidas como la organización clara de tareas, tiempos

estructurados, el uso de apoyos visuales y la aplicación de metodologías activas (debates, dramatizaciones y trabajo cooperativo), que contribuyan a la atención y la autorregulación.

Tabla 11. *Informe para la atención a la diversidad.*

INFORME INDIVIDUALIZADO PARA LA RESPUESTA EDUCATIVA DEL ESTUDIANTE			
Nombre y apellidos			
Curso	4º ESO	Tutor/a	
¿Cómo es y cómo se ve a sí mismo?		Es un alumno activo y creativo, con interés por las actividades prácticas. Le cuesta mantener la concentración en tareas largas y tiene inseguridad ante los exámenes escritos y presentaciones improvisadas.	
Aprendizaje	¿Qué sabe?	Tiene conocimientos adecuados al nivel de inglés, pero tiene fallos en vocabulario y comprensión lectora.	
	¿Cómo aprende?	Con apoyo visual, esquemas y trabajo cooperativo. Necesita dividir las tareas en pequeños pasos.	
Participación en las actividades	Dentro del grupo	Participa, pero pierde la concentración.	
	En el centro	Participativo, pero necesita supervisión para mantener la organización.	
	Fuera del centro	Realiza los deberes con dificultad.	
Presencia o acceso	Asiste todos los días y tiene acceso a todos los recursos.		

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 12. *Necesidades y respuesta educativa del alumno TDAH.*

NECESIDADES DEL ALUMNO	RESPUESTA EDUCATIVA
Dificultad para mantener la atención sostenida.	Organización clara de tareas en pasos cortos con tiempos estructurados.
Necesidad de apoyos visuales.	Uso de esquemas, tarjetas de vocabulario y resúmenes con imágenes.
Necesidad de seguimiento individualizado.	Supervisión del progreso con retroalimentación continua por parte del profesorado y personal de apoyo.
Movimiento e impulsividad.	Permitir descansos activos con tareas de movimientos.
Distracción con facilidad.	Ubicarlo en un pupitre lejos de distracciones como las ventanas y los pasillos.
Requiere más tiempo para procesar y demostrar los conocimientos.	Evaluación adaptada con más tiempos en los exámenes o exámenes más cortos.

Fuente: Elaboración propia.

2.9. Evaluación

La evaluación es un elemento clave del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que permite valorar el grado de adquisición de competencias, los saberes básicos y los objetivos de la programación didáctica. De acuerdo con lo establecido en la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), el Real Decreto 217/2022 y el Decreto 110/2022 de Extremadura, la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria debe ser continua, formativa e integradora (Real Decreto 217/2022, p. 12), atendiendo al progreso de los alumnos a lo largo de todo el proceso educativo.

La evaluación en esta situación de aprendizaje se vincula a los criterios de evaluación de las competencias específicas establecidos en la normativa estatal y autonómica.

Tabla 13. *Criterios de evaluación autonómicos de la situación de aprendizaje.*

1.1	Extraer y analizar tanto el sentido global como las ideas principales, y seleccionar información pertinente de textos orales, escritos y multimodales progresivamente más complejos y extensos sobre temas cotidianos, de interés personal o público próximos a su experiencia, expresados de forma clara y en la lengua estándar a través de diversos soportes.
1.3	Seleccionar, organizar y aplicar las estrategias y conocimientos más adecuados en cada situación comunicativa para extraer el sentido general, la información y los detalles más relevantes de los textos, así como inferir significados e interpretar elementos no verbales, y buscar, seleccionar y gestionar información veraz.
2.1	Expresarse oralmente mediante textos progresivamente más complejos, estructurados, comprensibles, coherentes y adecuados a la situación comunicativa sobre asuntos cotidianos, de interés personal o público próximos a su experiencia, con el fin de describir, narrar, argumentar e informar, en diferentes soportes, utilizando recursos verbales y no verbales, así como estrategias de planificación, monitorización, evaluación, así como de autoevaluación y coevaluación.
2.2	Redactar y difundir textos de extensión media con claridad, coherencia, cohesión, corrección y adecuación a la situación comunicativa propuesta, a la tipología textual y a las herramientas analógicas y digitales utilizadas, sobre asuntos cotidianos, de interés personal o público próximos a su experiencia, respetando la propiedad intelectual y evitando el plagio.
3.1	Planificar, participar y colaborar activamente, a través de diversos soportes, en situaciones interactivas progresivamente más complejas sobre temas cotidianos, de interés personal o público cercanos a su experiencia, mostrando iniciativa, empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital, así como por las diferentes necesidades, ideas, inquietudes, iniciativas y motivaciones de los interlocutores.
6.2	Valorar críticamente en relación con los derechos humanos y adecuarse a la diversidad lingüística, cultural y artística propia de países donde se habla la lengua extranjera, favoreciendo el desarrollo de una cultura compartida y una ciudadanía comprometida con la sostenibilidad, los derechos humanos y los valores democráticos.

Fuente: Elaboración propia a partir del Decreto 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la comunidad autónoma de Extremadura, regulando el currículo de la ESO en Extremadura.

En cuanto a la evaluación de la situación de aprendizaje planteada, esta se establece a partir de diferentes instrumentos de evaluación con un enfoque competencial y metodológico. La evaluación combina la heteroevaluación, la coevaluación y la autoevaluación, permitiendo valorar el tanto el proceso como el resultado del aprendizaje.

En primer lugar, la heteroevaluación de rendimiento es la evaluación realizada por el docente, y representa el 80% de la calificación final. Esta incluye tanto la evaluación continua y formativa como la evaluación sumativa. Dentro de la evaluación continua, se emplea una lista de cotejo (20%) (Anexo B) para el seguimiento del trabajo diario de los alumnos, su participación e implicación a lo largo de todas las sesiones. Además, se utiliza una prueba de comprensión oral (10%) en la sesión 2 (Anexo G) que permite evaluar la competencia de *listening* y proporcionar retroalimentación formativa. Por otro lado, la evaluación sumativa se realiza mediante dos instrumentos principales, los cuales son la rúbrica competencial del producto final (25%) (Anexo E), para valorar la calidad de la revista digital, y la rúbrica competencial de la presentación oral (25%) (Anexo F), aplicada durante la exposición del proyecto en la sesión 7.

Tabla 14. *Rúbrica simplificada para la evaluación de la revista digital (producto final).*

Criterios	Excelente 4	Adecuado 3	Básico 2	Insuficiente 1
Contenido e información	Completo, relevante y bien organizado	Correcto y organizado	Limitado y poco desarrollado	Insuficiente o incorrecto
Uso del inglés	Correcto y variado, pocos errores	Adecuado con algunos errores	Errores frecuentes	Muchos errores que dificultan la comprensión
Reflexión sobre <i>fast fashion</i>	Crítica y bien argumentada	Adecuada	Superficial	Inexistente o irrelevante
Diseño y creatividad	Muy creativo y atractivo	Claro y organizado	Poco atractivo	Desorganizado
Uso de herramientas digitales	Autónomo y eficaz	Adecuado	Limitado	Con muchas dificultades
Trabajo en equipo	Colabora activamente	Colabora de forma adecuada	Participación limitada	No colabora
TOTAL	/ 24			

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 15. Rúbrica simplificada para la evaluación de la presentación oral del proyecto.

Criterios	Excelente 4	Adecuado 3	Básico 2	Insuficiente 1
Expresión oral en inglés	Fluido y claro	Claro con algunos errores	Poco fluido	Muy deficiente
Organización de la presentación	Bien estructurada	Bastante clara	Poco clara	Desorganizada
Participación e interacción	Activa y constante	Adecuada	Limitada	Escasa o nula
Uso de recursos visuales	Eficaz y adecuado	Adecuado	Limitado	Inadecuado o inexistente
Comprensión del tema	Muy buena comprensión	Adecuada	Superficial	No demuestra comprensión
TOTAL	/ 20			

Fuente: Elaboración propia.

En segundo lugar, la coevaluación es la evaluación entre iguales, y esta se realizará en la última sesión (Anexo C). Representa el 10% de la calificación final y se realiza mediante una escala estimativa, en la que el alumnado valora el trabajo de sus compañeros, fomentando la implicación en el proceso de aprendizaje. En tercer lugar, la autoevaluación (Anexo D) supone otro 10% de la calificación final, y se lleva a cabo con un cuestionario en línea mediante *Google Forms*, permitiendo a los alumnos reflexionar sobre lo aprendido.

Por último, también se incluye una evaluación inicial (Anexo A) al comienzo de la situación de aprendizaje, la cual no se tiene en cuenta para la calificación final, pero resulta fundamental para conocer el punto de partida del alumnado.

Tabla 16. Instrumentos de evaluación.

TIPO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE
Heteroevaluación	Lista de cotejo	20%
	Prueba de comprensión oral	10%
	Rúbrica competencial del producto final	25%
	Rúbrica competencial de la presentación oral	25%
Coevaluación	Escala estimativa	10%
Autoevaluación	Cuestionario en <i>Google Forms</i>	10%

Fuente: Elaboración propia.

2.10. Situación de aprendizaje / unidad de trabajo

Tabla 17. Sesión 1 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine

SESIÓN 1. Introduction to Fast Fashion and Initial Assessment			
Tipología de la actividad	Actividad de activación de conocimientos previos, de motivación y de evaluación inicial.		
Objetivos didácticos	• Activar los conocimientos previos sobre la moda rápida. • Introducir la temática del proyecto. • Realizar una evaluación inicial para conocer sus ideas previas.		
Tiempo	Espacios	Agrupamientos	Recursos
55 minutos	Aula ordinaria	Trabajo individual (evaluación inicial y uso del ordenador) y grupo-clase para la puesta en común.	Ordenadores del centro, pizarra digital, plataforma <i>Mentimeter</i> y ficha de evaluación inicial (Anexo A)
Descripción de la actividad			Competencias clave
El docente presenta el proyecto y explica el producto final que los alumnos deben elaborar. Después, los alumnos realizan una evaluación inicial para conocer sus conocimientos previos. Más tarde, el alumnado participa en un <i>brainstorming</i> mediante la herramienta digital <i>Mentimeter</i> (Anexo K), accediendo desde un ordenador. Las respuestas aparecen en la pizarra digital en forma de nube de palabras. Finalmente, se realiza una puesta en común fomentando la comunicación oral.			CCL, CP, CD, CPSAA, CC
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
La realiza el docente mediante observación directa y análisis de respuestas al inicio de la sesión de aprendizaje.			
Instrumento de evaluación			
Cuestionario de la evaluación inicial (Anexo A) y observación sistemática.			
Competencia específica	Criterio de evaluación	Saberes básicos	Indicador de logro
CE1	1.1	A.1.4.1; A.5.4.7; A.8.4.1; C.1.4.1	Los alumnos participan y demuestran sus conocimientos.
Elementos transversales			
Uso responsable de las TIC, educación para la sostenibilidad y pensamiento crítico.			
Atención a la diversidad			
Se aplican los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ofreciendo diferentes formas de participar mediante el uso de <i>Mentimeter</i> , lo que facilita la implicación de todos los alumnos. La actividad favorece al alumno con TDAH ya que reduce la carga cognitiva y mantiene la atención. Además, el uso de apoyos visuales garantiza la accesibilidad para todo el grupo.			

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 18. Sesión 2 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine

SESIÓN 2. Listening Activity: The Problem with Fast Fashion			
Tipología de la actividad	Actividad de desarrollo		
Objetivos didácticos	- Identificar ideas principales relacionadas con sus impactos sociales y ambientales. - Comprender información general de un vídeo sobre la moda rápida. - Ampliar vocabulario relacionado con la moda y sostenibilidad.		
Tiempo	Espacios	Agrupamientos	Recursos
55 minutos	Aula ordinaria	Trabajo individual y grupo-clase	Pizarra digital, altavoces, video de <i>Teen Vogue</i> , glosario (Anexo L), tarjetas de glosario (Anexo M), ficha de comprensión oral (Anexo G)
Descripción de la actividad			Competencias clave
El docente introduce brevemente vocabulario clave (Anexo L) relacionado con la moda rápida. A continuación, el alumnado visualiza el vídeo The Problem with Fast Fashion y completa una ficha de comprensión con preguntas sobre las ideas principales del vídeo. Posteriormente, el docente recoge las fichas para su revisión y, finalmente, se realiza una puesta en común con el grupo-clase.			CCL, CP, CD, CC
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
La realiza el docente mediante observación del trabajo del alumnado durante el desarrollo de la sesión, y revisión de la prueba de comprensión oral.			
Instrumento de evaluación			
Observación sistemática y prueba de comprensión oral.			
Competencia específica	Criterio de evaluación	Saberes básicos	Indicador de logro
CE1	1.1	A.1.4.1; A.5.4.6; C.2.4.2	El alumno identifica la idea general del vídeo y reconoce algunos impactos de la moda rápida.
Elementos transversales			
Educación para la sostenibilidad y pensamiento crítico.			
Atención a la diversidad			
Se aplican los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ofreciendo apoyos visuales y lingüísticos que facilitan la comprensión del contenido. Además del glosario colorido, se utilizan tarjetas con imágenes (Anexo M) que permiten al alumnado asociar el vocabulario clave con representaciones visuales, favoreciendo el acceso a la información y la adquisición léxica. Estas medidas resultan especialmente beneficiosas para el alumno con TDAH ya que combina estímulos visuales con aprendizaje del léxico.			

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 19. Sesión 3 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine

SESIÓN 3. <i>Research and Information Search</i>			
Tipología de la actividad	Actividad de desarrollo.		
Objetivos didácticos	• Buscar información relevante sobre la moda rápida y la sostenibilidad. • Seleccionar información fiable en lengua inglesa. • Desarrollar habilidades de investigación digital.		
Tiempo	Espacios	Agrupamientos	Recursos
55 minutos	Aula de informática	Grupos de 4 alumnos	Ordenadores, conexión a Internet, <i>Google Classroom</i> y <i>Drive</i> .
Descripción de la actividad			Competencias clave
El alumnado, en el aula de informática, se organiza en los grupos de cuatro elegidos por el docente, y cada grupo recibe un tema específico para su sección de la revista (Anexo H). Los estudiantes buscan información en Internet sobre el tema asignado y seleccionan las ideas principales que incluirán en su revista digital.			CCL, CP, CD, CPSAA, CC
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
La realiza el docente mediante observación directa durante el desarrollo de la sesión.			
Instrumento de evaluación			
Lista de cotejo (Anexo B)			
Competencia específica	Criterio de evaluación	Saberes básicos	Indicador de logro
CE2	2.1	A.8.4.1; A.5.4.7; C.1.4.1	Los alumnos participan en la actividad, interactuando entre ellos y expresando sus ideas sobre la moda rápida en inglés.
Elementos transversales			
Uso responsable de TIC y uso crítico de la información.			
Atención a la diversidad			
Se aplican los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) mediante el trabajo cooperativo en grupos heterogéneos, lo que favorece el apoyo entre iguales. Además, el docente guía la búsqueda de información ofreciendo orientaciones y recursos para facilitar la selección de información relevante y fiable.			

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 20. Sesión 4 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine

SESIÓN 4. Magazine Structure and Role Assignment			
Tipología de la actividad	Actividad de planificación y organización del proyecto.		
Objetivos didácticos	- Organizar la estructura de la revista digital. - Planificar los contenidos en lengua inglesa de cada sección. - Distribuir las tareas dentro de los grupos e interactuar con los compañeros en lengua inglesa.		
Tiempo	Espacios	Agrupamientos	Recursos
55 minutos	Aula de informática	Grupos cooperativos de 4 alumnos	Ordenadores, Drive, Google Classroom, plantilla de planificación (Anexo N)
Descripción de la actividad			Competencias clave
Cada grupo revisa la información recopilada en la sesión anterior y decide qué contenidos incluirá en su sección de la revista. Después, los alumnos organizan el trabajo cooperativo asignando diferentes roles (Anexo I), como <i>researcher</i> (búsqueda de información), <i>writer</i> (redacción de textos), <i>designer</i> (diseño en Canva) y <i>editor</i> (revisión del contenido). También comienzan a planificar la estructura visual de su sección, decidiendo títulos, imágenes y organización del contenido. El grupo organizará toda esta información con ayuda de una plantilla de planificación (Anexo N).			CCL, CPSAA, CE
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
La realiza el docente mediante la observación del trabajo cooperativo durante la sesión.			
Instrumento de evaluación			
Lista de cotejo (Anexo B)			
Competencia específica	Criterio de evaluación	Saberes básicos	Indicador de logro
CE3	3.1	A.2.4.9; C.1.4.1	Los alumnos participan activamente en la planificación de la revista digital
Elementos transversales			
Trabajo cooperativo y creatividad.			
Atención a la diversidad			
Se aplican los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) mediante el trabajo cooperativo en grupos heterogéneos y la asignación de roles, facilitando la participación de todos los alumnos. Además, el uso de una plantilla de planificación ayuda a organizar de la manera clara la información y estructurar las tareas, especialmente al alumno con TDAH.			

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 21. Sesión 5 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine

SESIÓN 5. <i>Writing and Content Creation in Canva</i>			
Tipología de la actividad	Actividad de producción escrita y creación digital.		
Objetivos didácticos	- Redactar textos breves en inglés sobre el tema asignado. - Utilizar herramientas digitales para crear contenido visual. - Participar activamente interactuando con los compañeros utilizando la lengua inglesa.		
Tiempo	Espacios	Agrupamientos	Recursos
55 minutos	Aula de informática	Grupos cooperativos de 4 alumnos con roles	Ordenadores, <i>Canva</i> , conexión a Internet, <i>Drive</i> , <i>Wordreference</i>
Descripción de la actividad			Competencias clave
A partir de la información recopilada en las sesiones anteriores, los grupos comienzan a redactar los textos de su sección de la revista digital en inglés, utilizando frases sencillas y vocabulario relacionado con la moda rápida y la sostenibilidad. Más tarde, los alumnos empiezan a diseñar las páginas de su sección en <i>Canva</i> , incorporando títulos, imágenes y emoticones que ayuden a presentar la información de forma clara y visual.			CCL, CP, CD
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
La realiza el docente mediante la revisión del trabajo escrito durante la sesión.			
Instrumento de evaluación			
Lista de cotejo (Anexo B)			
Competencia específica	Criterio de evaluación	Saberes básicos	Indicador de logro
CE2	2.2	A.2.4.7; A.5.4.7	Los alumnos redactan textos sencillos sobre la moda rápida.
Elementos transversales			
Expresión escrita, creatividad digital y educación para el desarrollo sostenible.			
Atención a la diversidad			
Se aplican los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Además, el uso de herramientas visuales como <i>Canva</i> permite al alumnado expresar la información de diferentes formas, adaptándose a distintos estilos de aprendizaje.			

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 22. Sesión 6 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine

SESIÓN 6. <i>Design and Content Revision</i>			
Tipología de la actividad	Actividad de desarrollo y revisión del proyecto final.		
Objetivos didácticos	- Mejorar el diseño y los textos de la revista digital. - Corregir los errores lingüísticos. - Prepara la presentación oral.		
Tiempo	Espacios	Agrupamientos	Recursos
55 minutos	Aula de informática.	Grupos de 4 alumnos.	Conexión a <i>Internet, Canva, Drive, Wordreference</i>
Descripción de la actividad			Competencias clave
Los grupos continúan trabajando en el diseño de su sección en <i>Canva</i> , mejorando la organización del contenido, el uso de imágenes y la presentación visual. Además, revisan los textos redactados en la sesión anterior para corregir errores gramaticales o de vocabulario, con la ayuda del docente cuando sea necesario.			CCL, CD, CPSAA
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
La realiza el docente mediante la observación del trabajo durante la sesión.			
Instrumento de evaluación			
Lista de cotejo (Anexo B)			
Competencia específica	Criterio de evaluación	Saberes básicos	Indicador de logro
CE2	2.2	A.2.4.9; A.5.4.7	El alumno revisa y mejora los textos y el diseño de la revista, buscando palabras que desconoce en el diccionario digital.
Elementos transversales			
Creatividad y espíritu científico y TIC.			
Atención a la diversidad			
Se proporciona apoyo individualizado durante la revisión de textos, adaptando la ayuda según las necesidades del alumnado. Este apoyo favorece especialmente al alumno con TDAH, además de a los alumnos con un nivel más bajo de inglés. Además, el uso de herramientas digitales como diccionarios en línea facilita la autonomía y permite avanzar a distintos ritmos de aprendizaje.			

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 23. Sesión 7 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine

SESIÓN 7. Digital Magazine Presentations			
Tipología de la actividad	Actividad de síntesis y exposición oral del proyecto final.		
Objetivos didácticos	• Presentar oralmente utilizando la lengua inglesa el contenido de la sección de la revista digital. • Expresar ideas y opiniones en lengua inglesa. • Compartir información con los compañeros sobre la moda rápida y la sostenibilidad.		
Tiempo	Espacios	Agrupamientos	Recursos
55 minutos	Aula ordinaria	Grupo-clase	Ordenador del aula, pizarra digital, revista digital en <i>Canva</i>
Descripción de la actividad			Competencias clave
Cada grupo presenta al resto de la clase la sección de la revista digital que ha elaborado durante el proyecto. Los alumnos explican brevemente el tema, las ideas principales y las conclusiones relacionadas con los impactos sociales y ambientales de la moda rápida. Durante las presentaciones, el resto escucha y puede hacer preguntas o comentarios cortos al acabar cada exposición. Cada presentación dura 6 minutos aproximadamente. Finalmente, el producto final será difundido a través de la página web del centro educativo, con el fin de compartirlo con la comunidad educativa.			CCL, CP, CPSAA, CC
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
La realiza el docente mediante la observación de la exposición oral durante el desarrollo de la sesión.			
Instrumento de evaluación			
Rúbrica para la evaluación de la exposición oral (Anexo F)			
Competencia específica	Criterio de evaluación	Saberes básicos	Indicador de logro
CE3	3.1	A.2.4.9; C.1.4.1	Los alumnos presentan en inglés su sección de la revista
Elementos transversales			
Expresión oral en lengua inglesa, pensamiento crítico y trabajo cooperativo.			
Atención a la diversidad			
Se permite a los alumnos preparar la exposición con antelación, tanto en el aula como en casa, favoreciendo la planificación y reduciendo la ansiedad ante la presentación oral. Además, se ofrece apoyo durante la exposición si es necesario, lo que resulta especialmente beneficioso para el alumnado con TDAH.			

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 24. Sesión 8 del proyecto: Fast Fashion: Creating a Digital Magazine

SESIÓN 8. Final Debate and Project Evaluation			
Tipología de la actividad	Actividad final de reflexión, debate y evaluación de la SA.		
Objetivos didácticos	- Reflexionar sobre el impacto social y ambiental de la moda rápida. - Expresar opiniones personales en lengua inglesa. - Evaluar el trabajo realizado mediante coevaluación y autoevaluación.		
Tiempo	Espacios	Agrupamientos	Recursos
55 minutos	Aula ordinaria	En parejas y grupo-clase	Pizarra digital, ordenadores, cuestionarios de evaluación, ficha de la escala estimativa, <i>Google Classroom</i>
Descripción de la actividad			Competencias clave
El docente inicia un debate final en el grupo. En primer lugar, los alumnos reflexionan sobre lo aprendido en el proyecto y comparten sus opiniones en parejas. Más tarde, el debate se extiende al grupo y comparten sus ideas. Después, los estudiantes realizan una coevaluación de trabajo de sus compañeros mediante una ficha de una escala estimativa (Anexo C) y completan un cuestionario de autoevaluación a través de <i>Google Forms</i> con los ordenadores (Anexo D).			CCL, CPSAA, CC
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
La heteroevaluación del producto final la realiza el docente y la autoevaluación y coevaluación la realizan los alumnos sobre su propio aprendizaje al final del proyecto.			
Instrumento de evaluación			
Rúbrica para la revista digital (Anexo E), escala estimativa para la coevaluación (Anexo C) y cuestionario online de autoevaluación (Anexo D)			
Competencia específica	Criterio de evaluación	Saberes básicos	Indicador de logro
CE6	6.2	C.2.4.2	Los alumnos reflexionan sobre el impacto de la moda rápida y participan en la evaluación del proyecto.
Elementos transversales			
Educación para la sostenibilidad, pensamiento crítico y participación.			
Atención a la diversidad			
Siguiendo los principios del DUA, se informa al alumnado con antelación sobre el desarrollo del debate para que pueda preparar previamente sus ideas, lo que facilita la participación y reduce la ansiedad, especialmente en el caso del alumnado con TDAH.			

Fuente: Elaboración propia.

2.11. Evaluación de la Programación didáctica

Para llevar a cabo la evaluación de la propuesta presentada en este Trabajo de Fin de Máster es importante considerar las debilidades, las fortalezas, las oportunidades y las amenazas. Es crucial entender que los proyectos de innovación pueden ser difíciles de implementar en el aula, pero también pueden funcionar muy bien con un grupo en concreto, al igual que pueden no funcionar con otro. Por tanto, es necesario hacer una evaluación reflexiva para identificar los puntos que han favorecido el proceso de enseñanza-aprendizaje y aquellos que podrían mejorarse en un futuro. Para ello, se ha realizado una matriz DAFO, la cual permitirá analizar la viabilidad de la situación de aprendizaje.

Tabla 25. *Matriz DAFO para la evaluación de la propuesta.*

DEBILIDADES	AMENAZAS
D1. Dificultad para expresarse oralmente en lengua inglesa. D2. Diferencias en el nivel de inglés de los alumnos. D3. Necesidad de supervisión constante individualizada del trabajo de grupo.	A1. Posibles problemas con la falta de conexión a Internet. A2. Brecha digital entre los estudiantes. A3. Distracciones derivadas del uso de los dispositivos digitales.
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
F1. Trabajo cooperativo que favorece la interacción oral. F2. Uso de metodologías activas como el ABP para favorecer la participación. F3. Integración de las TIC con herramientas como <i>Canva</i> .	O1. Integración con competencias clave como la Competencia Digital y la Competencia Lingüística. O2. Acceso a recursos digitales del centro. O3. Interés por la sostenibilidad y el consumo responsable.

Fuente: Elaboración propia.

Una vez analizada la propuesta, se puede observar que hay fortalezas y oportunidades que apuntan a una buena situación de aprendizaje. Sin embargo, también es importante valorar la práctica docente con un cuestionario de autoevaluación que realizarán los alumnos en la última sesión (Anexo D), el cual se tiene en cuenta en la calificación final.

Además, con el objetivo de conocer la percepción del alumnado, se utilizará diana de evaluación al acabar la situación de aprendizaje. Este instrumento recogerá el grado de satisfacción de los alumnos del 1 al 4, su interés, el trabajo en grupo, el uso de las herramientas digitales y lo aprendido (Anexo J).

3. Conclusiones

En el presente Trabajo de Fin de Máster se ha desarrollado una propuesta didáctica dirigida a los alumnos de 4º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) para la asignatura Lengua Extranjera: Inglés, la cual está centrada en el tema de la moda rápida y el consumo responsable mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el aprendizaje cooperativo y el uso de las TIC. La enseñanza del inglés continúa siendo objeto de debate, especialmente en lo relativo a su uso fuera del aula, ya que muchos adolescentes presentan dificultades para comunicarse de forma efectiva en esta lengua. Por tanto, esta propuesta tiene como finalidad fomentar el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua inglesa, con especial atención a la expresión e interacción oral, y el pensamiento crítico sobre los hábitos de consumo y la sostenibilidad.

En relación con el objetivo general del trabajo, el cual consiste en diseñar una situación de aprendizaje orientada a la enseñanza de la expresión oral en inglés mediante la creación de una revista digital sobre la moda rápida a través del ABP, puede afirmarse que se ha alcanzado satisfactoriamente. La propuesta integra diferentes actividades comunicativas y cooperativas que favorecen el uso del inglés en contextos cercanos para los alumnos, los cuales interactúan entre ellos, desarrollando así la producción oral, además de la producción escrita en la redacción de la revista. Además, con el producto final y su posterior difusión, los alumnos se sienten motivados y participan de manera activa durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En relación con los objetivos, específicos, el análisis del marco teórico sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) ha permitido comprender la importancia de aplicar metodologías activas en el aula para fomentar un aprendizaje significativo. En segundo lugar, el aprendizaje cooperativo subraya los beneficios en los trabajos en equipo en el desarrollo de diferentes habilidades como las sociales, las emocionales y las comunicativas, promoviendo la interacción y la responsabilidad compartida. Además, se han diseñado actividades que integran las TIC como recurso didáctico, las cuales favorecen el desarrollo de la competencia digital junto con el aprendizaje del inglés, con el uso de herramientas digitales como *Canva*, *Mentimeter*, *Google Classroom* o *Google Drive*. Por último, se han creado diferentes instrumentos de evaluación, como rúbricas competenciales, listas de cotejo, escalas

estimativas y cuestionarios, los cuales permiten valorar las habilidades y competencias del alumnado de forma continua y formativa.

Por otro lado, una de las principales fortalezas de este trabajo es la temática de la moda rápida y el consumo responsable ya que es actual y cercana al alumnado, en consonancia con el ODS 12 de la Agenda 2030. Esto favorece la reflexión crítica sobre cuestiones medioambientales y sociales presentes en su día a día. Además, también destaca la elección de metodologías activas y herramientas digitales, en coherencia con los principios de la LOMLOE y su enfoque competencial. Asimismo, la propuesta didáctica promueve la participación activa y aprendizaje de todo el alumnado mediante la incorporación de medidas de atención a la diversidad y principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Por último, cabe destacar que esta propuesta didáctica no ha llegado a aplicarse en un contexto real, por lo que no es posible determinar exactamente sus resultados ni comprobar su viabilidad. Sin embargo, al haber sido diseñada de manera detallada, siguiendo la normativa educativa vigente, puede considerarse una situación de aprendizaje interesante para ser implementada en una futura puesta en práctica.

En conclusión, esta propuesta didáctica refleja la importancia de diseñar situaciones de aprendizaje innovadoras, motivadoras y conectadas con la realidad de los alumnos, en las cuales se trabaje la lengua inglesa mediante metodologías activas y temas cercanos a ellos. De este modo, el alumnado desarrolla competencias lingüísticas y digitales, a la vez de una actitud más crítica y responsable ante la realidad que les rodea.

4. Limitaciones y prospectiva

Una vez expuestas las conclusiones de la propuesta didáctica desarrollada en este Trabajo de Fin de Máster, resulta necesario señalar las posibles limitaciones y las perspectivas del futuro derivadas del mismo.

4.1. Limitaciones

A lo largo del desarrollo de este Trabajo de Fin de Máster se han encontrado diversas dificultades que han condicionado la propuesta didáctica.

En primer lugar, una de las principales limitaciones ha sido la selección y organización del marco teórico ya que hay una gran cantidad de información de metodologías activas como es el caso del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el aprendizaje cooperativo y el uso de las TIC. Sin embargo, no siempre resulta sencillo encontrar estudios específicos que relacionen esto con la enseñanza del inglés y la expresión oral, en concreto con la moda rápida y la sostenibilidad.

En segundo lugar, otra limitación importante ha sido el carácter teórico de la propuesta, ya que no ha sido posible llevarla a cabo en un contexto educativo real y, por tanto, los resultados solo se pueden crear mediante hipótesis o basándonos en experiencias de otros estudios. Esto impide comprobar directamente el impacto de las actividades en la motivación, la participación o la mejora de la competencia oral de los alumnos. Además, durante el desarrollo de la situación de aprendizaje, se ha considerado que algunas actividades podrían necesitar algunas adaptaciones dependiendo de las características del aula, como la gestión del tiempo, el elevado número de alumnos en las aulas, y la disponibilidad de los recursos TIC necesarios para su puesta en práctica.

Por último, otra dificultad encontrada durante la elaboración del trabajo ha sido adaptar los elementos curriculares de manera coherente a la normativa estatal y autonómica vigente, lo cual ha requerido una revisión detallada para asegurar que todos los apartados estuvieran adecuadamente conectados entre sí.

4.2. Prospectiva

A partir de este trabajo, se plantean futuras líneas de trabajo para ampliar y mejorar la propuesta didáctica presentada.

En primer lugar, una posible línea futura consistiría en ampliar la situación de aprendizaje sobre la moda rápida y la sostenibilidad mediante una actividad centrada en la aplicación práctica y la conexión con la realidad de los alumnos. Después de que el alumnado haya trabajado los contenidos, cada grupo podría seleccionar una marca de moda rápida conocida por los adolescentes y analizar algunos de sus aspectos como materiales, procesos de producción, impacto en el medioambiente o publicidad. A partir de este análisis, los alumnos tendrían que proponer cambios para convertirla en una marca más sostenible, diseñando así una versión propia y responsable de esa marca.

En segundo lugar, esta situación de aprendizaje podría implementarse en otros niveles educativos, pero con adaptaciones dependiendo del curso, modificando la complejidad de las actividades y los contenidos según las características del alumnado. Además, también podría extenderse a otras asignaturas del currículo, trabajando así de manera interdisciplinar contenidos transversales relacionados con el ODS 12 de la Agenda 2030.

Referencias bibliográficas

- Alzina, R. B., & López-Cassà, È. (2021). El cultivo inteligente de las emociones morales en la adolescencia. *Revista española de pedagogía*, 79(278), 103-114.
- Awanda, Y., Harahap, N., Yoga, W., Siregar, S. F., Ananda, R., & Afifah, N. (2024). The Influence of Tiktok Social Media on Teenagers' Lifestyles. *AMK: Abdi Masyarakat UIKA*, 3(2), 66-69.
- Chen, R. (2021). A Review of Cooperative Learning in EFL Classroom. *Asian Pendidikan*, 1(1), 1-9. <https://doi.org/10.53797/aspen.v1i1.1a.2021>
- Conserjería de Educación y Formación Profesional de la Junta de Extremadura. (s.f.). *Calendario escolar*. Educarex. <https://www.educarex.es/calendario-escolar.html>
- Cristófol Rodríguez, C., Mcquillan, K., y Segarra-Saaavedra, J. (2021). La comunicación de la sostenibilidad como herramienta de ventas y de cambio social: fast fashion vs slow fashion. *Revista de Comunicación de la SEECI*, (54), 17–37.
- Decreto 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura. Diario Oficial de Extremadura, 164, de 25 de agosto de 2022. <https://doe.juntaex.es/eli/es-ex/d/2022/08/22/110/dof/spa/pdf>
- Dewey, J. (2004). *Democracia y educación: Una introducción a la filosofía de la educación*. Ediciones Morata.
- Domínguez, H. S., Villar, P. S., Vizarreta, L. M. F., Espinoza, M. M. C., & Urbano, J. R. J. (2024). La aplicación del diseño curricular por competencias en la Educación Superior: Una revisión sistemática 2019-2023. *Comuni@cción: Revista De Investigación En Comunicación Y Desarrollo*, 15(1), 92-104.
- Elizondo, C. (2020). *Hacia la inclusión educativa en la Universidad: diseño universal para el aprendizaje y la educación de calidad*. Octaedro.
- Elizondo, C. (2022). *Neuroeducación y diseño universal para el aprendizaje. Una propuesta práctica para el aula inclusiva*. Octaedro.

- Fitria Hidayat, A., Miftakh, F., & Putri Utami, P. (2024). The Use of Project-Based Learning In Teaching Speaking English. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 3399–3411. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8285>
- Hernández, D. H. L., & Ramos, C. A. O. (2023). Del error a la comprensión: Dificultades de la oralidad en inglés. *Perspectivas docentes*, 34(77), 1-17.
- Hernández García, M., Vidal Coronado, R. M., Soplin Ríos, J. A., & Rodríguez Soles, E. G. (2022). Aprendizaje por descubrimiento: características e importancia para el estudiante y el docente. *Paidagogo*, 4(2), 38–46. <https://doi.org/10.52936/p.v4i2.131>
- Herrera Mueses, M. (2021). Efectividad de las TIC en el trabajo colaborativo para la metodología de clase inversa. *International Journal of New Education*, (7), 75–92.
- Iza, J. I. V., Bonito, A. F. P., Rodríguez, M. P. G., & Amores, S. G. R. (2022). La enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas. *Polo del Conocimiento*, 7(6), 1304-1322.
- Izquierdo Borderas, P. (2024). *La problemática de fast fashion por un consumo más responsable*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. BUCLE. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/71296>
- Jindal, M., Suri, R., Kaur, K., Kansra, T., & Sahoo, A. (2025). Understanding the drivers of clothing over consumption among teenagers in the era of fast fashion. *Educational Research (IJMCER)*, 7(4), 18-26.
- Kasumi, H. & Xhemaili, M. (2023). STUDENT MOTIVATION AND LEARNING: THE IMPACT OF COLLABORATIVE LEARNING IN ENGLISH AS FOREIGN LANGUAGE CLASSES. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 11 (2), 301-309.
- Kilpatrick, W. H. (1918). The Project Method: The Use of the Purposeful Act in the Education Process. *Teachers College Record*, 19(4), 319-335.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 106, de 04 de mayo de 2006. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2/con>

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, 340, de 30 de diciembre de 2020.

<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/>

Mariano, A. G., Prats, G. M., & Ortiz, M. M. (2025). Sostenibilidad y comportamiento de compra en la Generación Z: una revisión sistemática de literatura sobre moda ética y consumo consciente a nivel global. *FACE: Revista de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales*, 25(2), 46-61.

Marín Sánchez, C. I., Moreno Beltrán, R., & Hernández Valerio, J. S. (2024). El Aprendizaje basado en proyectos en un contexto virtual y su impacto en el aprendizaje del inglés. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 15(29).

Mosquera Gende, I. (2018). *Diseño universal para el aprendizaje (DUA): el camino hacia una educación inclusiva*. UNIR Revista. <https://www.unir.net/educacion/revista/disenouniversal-de-aprendizaje-dua-elcamino-hacia-una-educacion-inclusiva/>

Mosquera Gende, I. (2019). *El aprendizaje por proyectos: una apuesta de futuro con muchos años de recorrido*. UNIR Revista. <https://www.unir.net/educacion/revista/elaprendizaje-por-proyectos-una-apuesta-de-futuro-con-muchos-anos-de-recorrido/>

Muñoz-Repiso, A. G. V., & Gómez-Pablos, V. B. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de investigación educativa*, 35(1), 113-131.

OECD. (2025). *Aprendiendo otra lengua: Marco de evaluación de lengua extranjera PISA 2025*. (s.f.). https://www.libreria.educacion.gob.es/libro/aprendiendo-otra-lengua-marco-de-evaluacion-de-lengua-extranjera-pisa-2025_175125/

Pujolàs P. y Lago J. R. (Coords.) (2011). *El programa CA/AC (Cooperar per Aprendre/Aprendre a Cooperar) per ensenyar a aprendre en equip. Implementació de l'aprenentatge cooperatiu a l'aula*. Universitat de Vic. <http://cife-ei-caac.com/wpcontent/uploads/2015/06/APRENTATGE-COOPERATIU.pdf>

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Boletín Oficial del Estado, 76, de 30 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/29/217/con>

Sánchez, G. (2024, 25 octubre). Enfado docente por el bajo nivel de la nueva PAU de Inglés: «Es demasiado fácil». *Levante-EMV*. <https://www.levante-emv.com/comunitat-valenciana/2024/10/25/pau-2025-ingles-enfado-docente-nivel-nueva-110305757.html>

Solórzano-Intriago, G. M., & Llor-Salmon, L. D. R. (2023). Aprendizaje Basado en Proyectos para desarrollar habilidades productivas en la enseñanza y aprendizaje del inglés. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 11(2).

Teen Vogue. (2018, 21 septiembre). *The problem with fast fashion* | Teen Vogue [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iq0--DfC2Xk>

Torres, J. R. L., & Barrios, J. A. (2022). Enseñanza del inglés como lengua extranjera en el aula digital. *Revista de Ciencias de la Educación, Docencia, Investigación y Tecnologías de la Información: CEDOTIC*, 7(1), 91-110.

United Nations. (s. f.). Objetivos de desarrollo sostenible | Naciones Unidas. <https://www.un.org/es/impacto-acad%C3%A9mico/page/objetivos-de-desarrollo-sostenible>

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society: the development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wang, M., Alavi, M., & Izadpanah, S. (2023). The impact of jigsaw cooperative learning on academic motivation, academic hardiness, and self-efficacy of English foreign language learners. *Learning and Motivation*, 84, 101940. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2023.101940>

Zaafour, A., & Salaberri-Ramiro, M. S. (2022). Incorporating Cooperative Project-Based Learning in the Teaching of English as a Foreign Language: Teachers' Perspectives. *Education Sciences*, 12(6), 388. <https://doi.org/10.3390/educsci12060388>

Anexo A. Evaluación inicial

Name:



What do you know about FAST FASHION?



Have you ever heard the term “fast fashion”?

How often do you buy new clothes?

Where do you think most clothes are produced?

Do you think the fashion industry affects the environment? Why?

What does responsible consumption mean to you?

Do you know any alternatives to fast fashion?



Anexo B. Lista de cotejo para la evaluación continua o formativa



FAST FASHION

Name:

Lengua Extranjera: Inglés

	SÍ	NO	Observaciones
Identifica información sobre la moda rápida y el consumo responsable.			
Participa activamente en las actividades.			
Colabora con su grupo en el trabajo cooperativo.			
Utiliza el inglés en las actividades propuestas.			
Utiliza las herramientas digitales de manera responsable.			
Muestra una actitud positiva hacia el aprendizaje.			

Fuente: Elaboración propia con *Canva*.

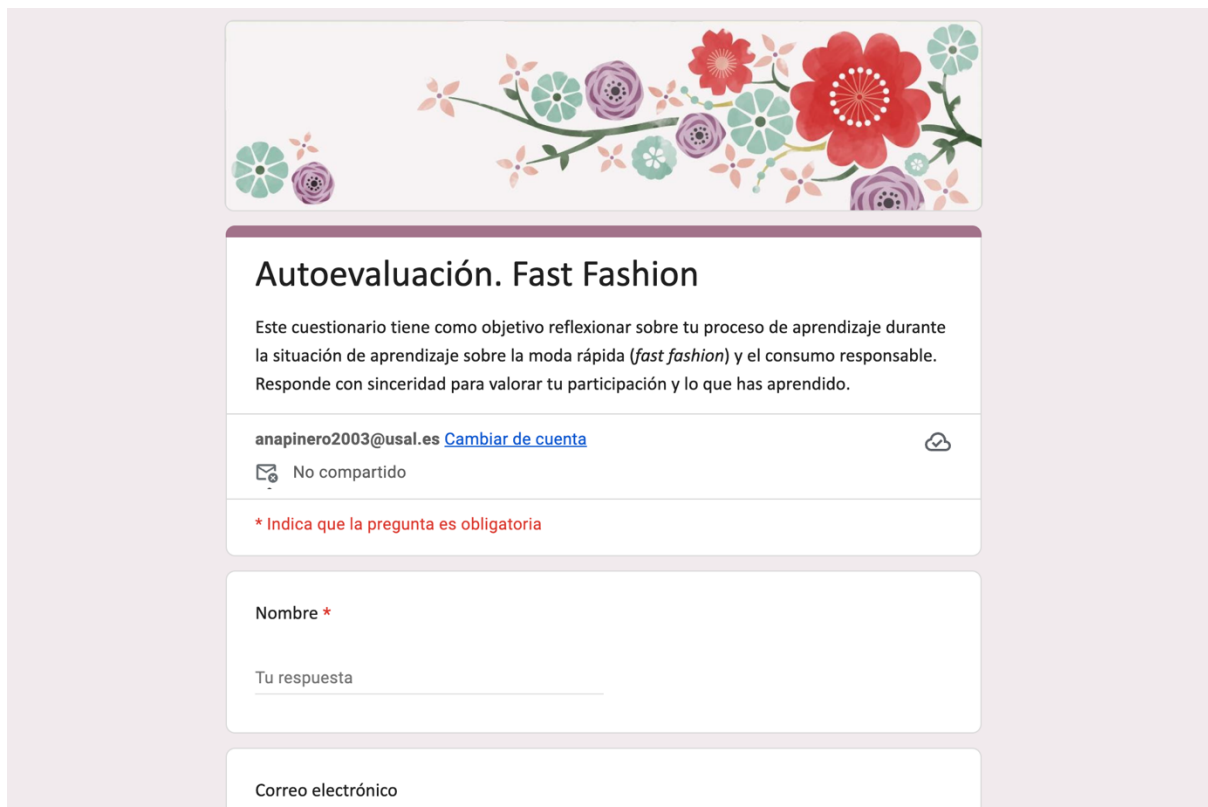
Anexo C. Escala estimativa para la coevaluación

INDICADORES	NIVELES DE LOGRO			
	EXCELENTE	ADECUADO	BÁSICO	BAJO
Claridad en la presentación oral.				
Organización de las ideas.				
Uso del inglés.				
Calidad de la información.				
Uso de recursos digitales.				
Trabajo en equipo.				
Observaciones				

Fuente: Elaboración propia.

Anexo D. Cuestionario para la autoevaluación

El [cuestionario de autoevaluación](#) se ha diseñado mediante Google Forms con el objetivo de facilitar la reflexión del alumnado sobre su propio proceso de aprendizaje, su participación en el trabajo cooperativo y los conocimientos adquiridos durante la situación de aprendizaje.



The image shows a Google Form titled "Autoevaluación. Fast Fashion". At the top, there is a decorative header with a floral pattern featuring red, purple, and green flowers. Below the header, the form title "Autoevaluación. Fast Fashion" is displayed in bold. The introductory text states: "Este cuestionario tiene como objetivo reflexionar sobre tu proceso de aprendizaje durante la situación de aprendizaje sobre la moda rápida (*fast fashion*) y el consumo responsable. Responde con sinceridad para valorar tu participación y lo que has aprendido." Below this, the user's email "anapinero2003@usal.es" is shown with a link to "Cambiar de cuenta" and a cloud icon. A status bar indicates "No compartido". A red asterisk note reads: "* Indica que la pregunta es obligatoria". The form includes two input fields: "Nombre *" and "Correo electrónico". The "Nombre *" field has a placeholder "Tu respuesta".

Fuente: Elaboración propia con *Google Forms*.

Anexo E. Rúbrica para la evaluación de la revista digital (producto final)

Criterios	Excelente 4	Adecuado 3	Básico 2	Insuficiente 1
Contenido e información	Información completa, relevante y bien organizada, con desarrollo adecuado de ideas.	Información correcta y organizada, aunque con menor profundidad o desarrollo.	Información limitada, con escaso desarrollo o cierta desorganización.	Información insuficiente, incorrecta o desorganizada.
Uso del inglés	Uso correcto y variado del inglés, con escasos errores que no afectan a la comprensión.	Uso adecuado del inglés con algunos errores que no dificultan la comprensión.	Uso limitado del inglés con errores frecuentes que dificultan parcialmente la comprensión.	Uso muy limitado del inglés, con numerosos errores que dificultan la comprensión.
Reflexión sobre <i>fast fashion</i>	Análisis crítico y bien argumentado del impacto social y medioambiental.	Reflexión adecuada con cierta capacidad crítica.	Reflexión superficial y poco desarrollada.	Ausencia de reflexión o contenido irrelevante.
Diseño y creatividad	Diseño muy atractivo, original y coherente con el contenido.	Diseño claro y organizado, aunque poco creativo.	Diseño poco atractivo o con escasa coherencia.	Diseño desorganizado y poco adecuado.
Uso de herramientas digitales	Manejo autónomo y eficaz de herramientas digitales con integración adecuada de recursos.	Uso adecuado de herramientas digitales con pequeñas dificultades.	Uso limitado de herramientas digitales con apoyo.	Dificultades significativas en el uso de herramientas digitales.
Trabajo en equipo	Colabora de forma activa y responsable, y asume su rol dentro del grupo.	Colabora de forma adecuada y participa en el desarrollo del trabajo en grupo.	Participa de forma limitada o irregular en el trabajo en grupo.	No colabora o muestra escasa implicación en el trabajo en grupo.
TOTAL	/ 24			

Fuente: Elaboración propia.

Anexo F. Rúbrica para la evaluación de la presentación del proyecto

Criterios	Excelente 4	Adecuado 3	Básico 2	Insuficiente 1
Expresión oral en inglés	Se expresa con fluidez, claridad y pronunciación adecuada, utilizando recursos lingüísticos variados.	Se comunica con claridad, aunque presenta algunos errores de fluidez o pronunciación.	Presenta dificultades de fluidez y limitación en el uso del lenguaje.	Presenta graves dificultades que impiden la comunicación efectiva.
Organización de la presentación	Presentación bien estructurada, coherente y fácil de seguir.	Presentación bien estructurada, coherente y fácil de seguir.	Organización poco clara o con saltos en la información.	Presentación desorganizada y difícil de seguir.
Participación e interacción	Participa activamente, coopera y muestra implicación constante.	Participación adecuada en el grupo.	Participación limitada o irregular.	Escasa o nula participación.
Uso de recursos visuales	Uso eficaz y adecuado de recursos visuales que apoyan la exposición.	Uso adecuado de recursos visuales.	Uso limitado o poco integrado de recursos.	No utiliza recursos o son inadecuados.
Comprensión del tema	Demuestra comprensión profunda y capacidad de análisis crítico.	Comprensión adecuada del tema.	Comprensión superficial.	No demuestra comprensión del tema.
TOTAL	/ 20			

Fuente: Elaboración propia.

Anexo G. Ficha de comprensión oral (*listening test*)

Listening Comprehension Worksheet Fast Fashion



The Problem With Fast Fashion | Teen Vogue

1. Before Listening

Match the words with their definitions:

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Fast fashion• Cheap labor• Environmental impact• Vertical integration• Recyclable• Disposable clothing | <ul style="list-style-type: none">a) Clothing designed to be used for a short time and then thrown away.b) The effect something has on the environment.c) Producing clothes quickly, cheaply, and in large quantities.d) Using people in developing countries for work at low wages.e) A company that manages design, production, and sales internally.f) Material that can be reused or processed into new products. |
|---|--|

2. While Listening

a) What is the main topic of the video?

b) Name three problems caused by fast fashion.

c) Who founded the company that created the fast fashion model, and in what year?

d) Which famous brand belongs to this company?

e) What are the four main points that characterize fast fashion according to the video?

3. Vocabulary in Context

Complete the sentences with words from the box:

trend, cheap, environment, labor, disposable

1. Fast fashion relies on _____ from developing countries.
2. Clothes that are worn only a few times and then thrown away are called _____.
3. Many young people follow every _____ in clothing.
4. Using toxic chemicals in clothing production damages the _____.
5. A T-shirt that costs 4 dollars is very _____.

Anexo H. Secciones de la revista digital

DIGITAL MAGAZINE – GROUPS 4º ESO

01 WHAT IS FAST FASHION?

04 FASHION WASTE AND OVERCONSUMPTION

02 ENVIRONMENTAL IMPACT

05 SUSTAINABLE FASHION ALTERNATIVES

03 SOCIAL IMPACT (WORKERS & LABOR CONDITIONS)

06 TIPS FOR RESPONSIBLE CONSUMPTION



Fuente: Elaboración propia con Canva.

Anexo I. Roles del trabajo cooperativo

RESEARCHER

- Busca información.
- Selecciona datos relevantes.
- Organiza el contenido.



WRITER

- Redacta textos.
- Mantiene claridad.
- Adapta al estilo del grupo.



DESIGNER

- Diseña la sección.
- Coloca títulos e imágenes.
- Hace atractivo el contenido.



EDITOR

- Revisa ortografía.
- Verifica información.
- Sugiere mejoras.



Fuente: Elaboración propia con Canva.

Anexo J. Diana de evaluación para el alumnado

EVALUACIÓN SA. FAST FASHION

DATOS DEL ALUMNO:

Nombre

Curso/Grupo: 4º ESO

Asignatura: Lengua Extranjera: Inglés

1 Nada/mal

2 Poco/regular

3 Bastante/casi siempre

4 Mucho/siempre

Criterio 1

He aprendido cosas nuevas sobre la moda rápida y el consumo responsable.

Criterio 2

El trabajo en grupo ha sido útil para aprender.

Criterio 3

El uso de herramientas digitales (Canva, etc.) me ha ayudado a aprender.

Criterio 6

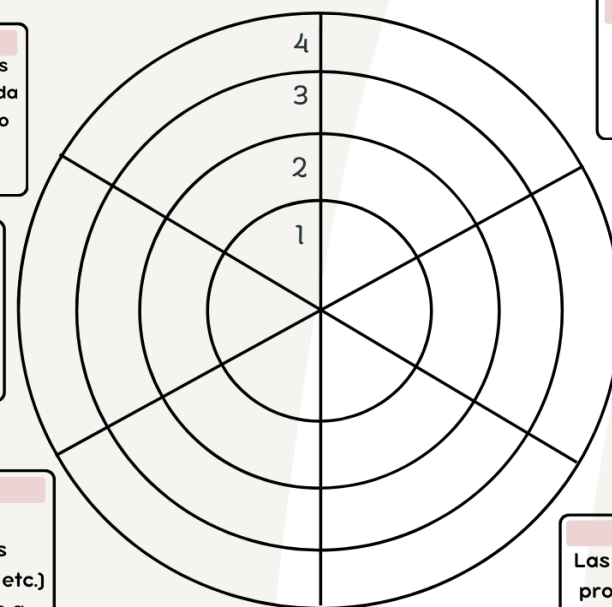
He mejorado mi expresión oral en inglés.

Criterio 5

El proyecto me ha parecido motivador y me gustaría hacer más parecidos

Criterio 4

Las explicaciones del profesor/a han sido claras.



Puntuación

Observaciones

Anexo K. Brainstorming con *Mentimeter*

[Enlace a la nube de palabras](#)

Join at menti.com | use code 6108 3052

Mentimeter

DESCRIBE **FAST FASHION** IN ONE WORD



menti.com
6108 3052

Waiting for participants

← 🔍 → End presentation

👍

Fuente: Elaboración propia con *Mentimeter*.

Anexo L. Glosario sobre la moda rápida



GLOSSARY



Fast fashion
Moda rápida



Cheap
Barato



Quality
Calidad



Trend
Tendencia, moda



Tailor-made
Hecho a medida



Ready-to-wear
Ropa ya hecha en tallas estándares



Design
Diseño / Diseñar



Manufacture
Fabricar



Collection
Colección de ropa de una temporada



Factory
Fábrica



Worker
Trabajador / a



Low wages
Salarios bajos



Unsafe conditions
Condiciones peligrosas
(trabajo sin seguridad)



Child labor
Trabajo infantil



Exploit
Explotar



Environment
Medio ambiente



Pollution
Contaminación



Waste
Residuos, basura



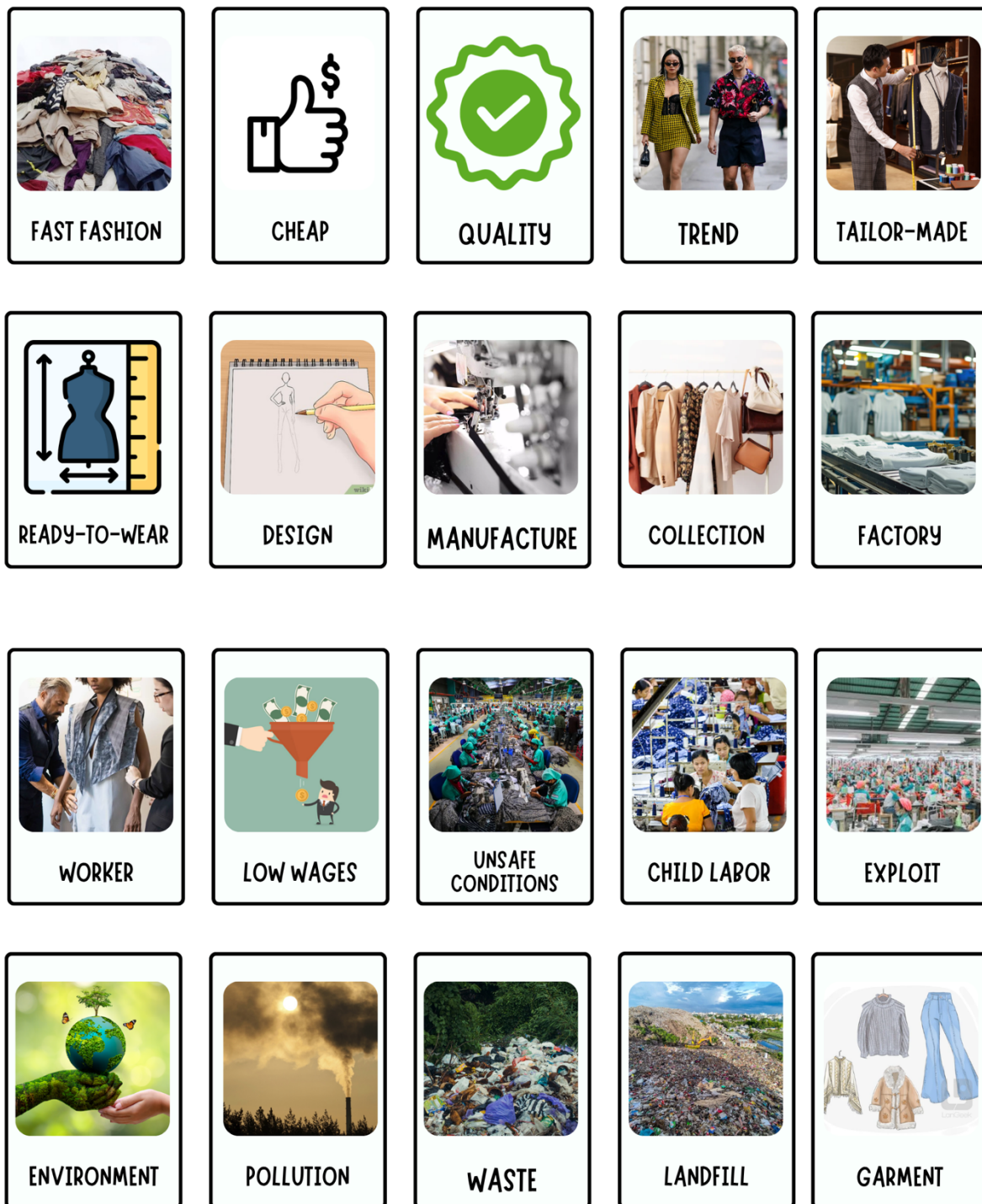
Landfill
Vertedero



Garment
Prenda de ropa

Fuente: Elaboración propia con *Canva*.

Anexo M. Tarjetas del glosario sobre la moda rápida



Fuente: Elaboración propia con Canva.

Anexo N. Plantilla de planificación

MAGAZINE PLANNING SHEET

NAMES AND ROLES:

SECTION TITLE:

TOPIC:

WHAT IS YOUR SECTION ABOUT?

MAIN IDEAS:

-
-
-
-

KEY VOCABULARY:

IMPORTANT WORDS YOU WILL USE

DESIGN IDEAS:

HOW WILL YOUR PAGE LOOK?

DRAFT SENTENCES:

WRITE SOME SENTENCES FOR YOUR SECTION

SOURCES: