

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¡Camarer@....!

Sinopsis

En esta situación de aprendizaje, el alumnado realizará por grupos, el menú de un tipo de local (restaurante, cafetería, panadería,...) de su gusto, para finalmente realizar una puesta en escena de una situación real y cotidiana, como la de ir a un establecimiento, conocer y manejar el proceso a seguir (pedir, servir,...), interactuar con las personas y realizar cálculos aproximativos que resuelvan problemas cotidianos de la vida diaria.

Datos técnicos

Autoría: Davinia China Reyes

Centro educativo: CEIP GRANADILLA DE ABONA

Tipo de Situación de Aprendizaje: Simulaciones

Estudios: 3º Educación Primaria (LOMCE), 5º Educación Primaria (LOMCE)

Materias: Matemáticas (MAT), Lengua Castellana y Literatura (LCL)

Identificación

Justificación: Esta situación de aprendizaje estará dirigida al alumnado de 5º de Primaria. El grupo al que nos referimos está compuesto por 20 alumnos/as de los cuales 2 presentan NEAE.

El alumnado puede verse de manera más o menos frecuente, en esta situación cotidiana (acudir a un establecimiento) que implica la necesidad de desenvolverse con autonomía, haciendo uso de la expresión oral y conociendo el proceso que conlleva. Es por ello, que deben adquirir determinados aprendizajes que le ayuden a ser competentes y a afrontarla de forma exitosa.

Esta situación de aprendizaje, está directamente relacionada con el PE y la PGA del centro, desarrollando la autonomía del alumnado y la importancia de la expresión oral y escrita, así como el uso funcional de estos aprendizajes junto con el del cálculo. Además también se relaciona con el proyecto REDCICE, a través de un aprendizaje significativo, funcional y cooperativo.

Para dar respuesta a la diversidad, se han tenido en cuenta la adaptación de actividades y recursos, según los niveles referenciales del alumnado con AC, así como el empleo de metodologías de trabajo cooperativo.

La situación de aprendizaje se centrará en el área de Lengua Castellana y Literatura, en los aprendizajes relacionados con la expresión oral, escrita y la dramatización. A su vez, y de forma interconectada, también se trabajará Matemáticas, ya que se utiliza el cálculo y el manejo de dinero.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Matemáticas

Código	Descripción
PMAT05C01	<p>Resolver problemas de la vida cotidiana u otros, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas mediante el uso de procesos de razonamiento y estrategias, así como realizar los cálculos necesarios, comprobando la coherencia de las soluciones obtenidas y planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, etc., con ayuda de herramientas tecnológicas si fuera necesario. Expresar verbalmente o por escrito el proceso seguido.</p> <p>El criterio pretende comprobar que el alumnado resuelve problemas aritméticos, geométricos, de patrones lógicos, problemas abiertos con más de una solución, problemas con distractores de la vida cotidiana, etc.; y si sigue para ello una secuencia: comprende el enunciado, discrimina los datos y su relación con la pregunta, realiza un esquema de la situación, elabora un plan de resolución, ejecuta el plan siguiendo la estrategia más adecuada (ensayo-error, organización de la información, modelización, simplificar, analogía, comenzar desde atrás, etc.), comprueba los resultados y responde. Se debe comprobar que realiza la secuencia con orden y claridad, y que utiliza herramientas tecnológicas, entre ellas la calculadora, para agilizar su trabajo y autocorregirse.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¡Camarer@....!

Código	Descripción
	También se pretende evaluar si, en una dinámica de interacción social, comparte sus ideas y respeta las de las demás personas, para posteriormente, elegir las más adecuadas; si toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad; y si persevera en el proceso y acepta la crítica razonada.
Competencias del criterio PMAT05C01	Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas.

Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura

Código	Descripción
PLCL05C04	<p>Producir textos escritos propios del ámbito personal, escolar o social con diferentes intenciones comunicativas, coherencia y corrección, haciendo uso del diccionario y utilizando un vocabulario acorde a su edad, respetando su estructura y aplicando las reglas ortográficas y gramaticales, cuidando la caligrafía y la presentación, de manera que se apliquen todas las fases del proceso de escritura, para favorecer la formación, a través del lenguaje, de un pensamiento crítico, mejorar la eficacia escritora y fomentar la creatividad.</p> <p>Se pretende comprobar que el alumnado sea capaz de escribir, en diferentes formatos y haciendo un uso adecuado de las TIC, distintos tipos de textos propios del ámbito personal, escolar o social (diarios, cartas, correos, opiniones, reflexiones, resúmenes, esquemas, mapas conceptuales, noticias, entrevistas...), así como textos narrativos, descriptivos, instructivos o expositivos, presentando las ideas con orden, coherencia y cohesión; aplicando las reglas gramaticales, ortográficas, de acentuación (agudas, llanas y esdrújulas) y de puntuación (uso del punto, la coma, el punto y coma, el guión, los dos puntos, la raya, los signos de entonación, el paréntesis, las comillas, ...); usando el registro adecuado; siguiendo todas las fases del proceso de escritura (planificación, textualización, revisión, reescritura); teniendo en cuenta la caligrafía y la presentación, con la finalidad de mejorar progresivamente en el uso de la lengua y buscar cauces que desarrollen la propia creatividad.</p>
Competencias del criterio PLCL05C04	Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales.
PLCL05C07	<p>Dramatizar textos, en el contexto escolar, utilizando los recursos de los intercambios orales y aplicando las convenciones del género teatral en sus diferentes fases (planificación, ensayo, ejecución), en producciones propias, individuales, grupales o colectivas, para mejorar la propia capacidad lingüística, comunicativa, expresiva, emocional y creativa, y para favorecer la autonomía y la confianza en las propias posibilidades.</p> <p>Se pretende constatar que el alumnado sea capaz de participar en dinámicas, juegos escénicos (acciones reales o imaginarias, improvisaciones, juegos de roles, escenas, fantasías...), o en dramatizaciones, individuales, grupales o colectivas, de cuentos, poemas, canciones, refranes, adivinanzas, trabalenguas, piezas teatrales, cómics, etc., propias o ajenas, aplicando distintas estrategias (memorizar, improvisar, recitar, etc.); asimismo, se pretende constatar que el alumnado aplica las convenciones propias del género teatral en producciones propias (tomando decisiones consensuadas, aplicándolas, valorando el trabajo resultante...), utilizando la biblioteca escolar y los medios digitales como recursos para la búsqueda de textos modelo y el acercamiento a manifestaciones teatrales diversas, con la finalidad de desarrollar progresivamente destrezas lingüísticas orales, no verbales o gestuales que lo ayuden a mejorar en el uso de la lengua y favorecer la propia autonomía y autoconfianza, así como la expresión de la propia creatividad y emocionalidad. Se valorará que el alumnado sea capaz de participar activamente en estos procesos de producción individual, grupal y colectiva, respetando la diversidad de puntos de vista y opiniones.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¡Camarer@....!

Código	Descripción
Competencias del criterio PLCL05C07	Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.

Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura

Código	Descripción
PLCL03C04	<p>Producir textos escritos propios del ámbito familiar, personal o educativo con diferentes intenciones comunicativas, coherencia y corrección, haciendo uso del diccionario y utilizando un vocabulario acorde a su edad, respetando su estructura y utilizando progresivamente estrategias de mejora del proceso de escritura para mejorar la eficacia escritora y fomentar la creatividad.</p> <p>Se pretende comprobar que el alumnado sea capaz de escribir, en diferentes formatos y haciendo un uso adecuado de las TIC, distintos tipos de textos propios del ámbito familiar, personal o escolar (diarios, cartas, correos, opiniones, resúmenes, noticias, entrevistas...), así como textos narrativos o descriptivos, presentando las ideas con orden claridad y cohesión, aplicando las reglas gramaticales, las ortográficas para palabras de uso frecuente y las de puntuación (uso del punto, la coma, los signos de entonación...), usando el registro adecuado y teniendo en cuenta la caligrafía y la presentación, con la finalidad de mejorar progresivamente en el uso de la lengua y buscar cauces que desarrollen la propia creatividad. Asimismo, se comprobará que el alumnado reconoce y empieza a aplicar las fases del proceso de escritura (planificación, textualización, revisión, reescritura) y que es capaz de valorar sus propias producciones y las de sus compañeros y compañeras evitando prejuicios y discriminaciones.</p>
Competencias del criterio PLCL03C04	Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales.
PLCL03C07	<p>Dramatizar textos adecuados o adaptados en el contexto escolar, utilizando los recursos de los intercambios orales e iniciándose en el conocimiento de las convenciones del género teatral en sus diferentes fases (planificación, ensayo, ejecución) para favorecer la autonomía, la confianza en las propias posibilidades y mejorar la propia capacidad lingüística, comunicativa, expresiva, emocional y creativa.</p> <p>Se pretende constatar que el alumnado sea capaz de participar en dinámicas y juegos escénicos (acciones reales o imaginarias, improvisaciones, juegos de roles, escenas, fantasías...), o en dramatizaciones individuales o grupales de cuentos, poemas, canciones, refranes, adivinanzas, trabalenguas, breves piezas teatrales, pequeños fragmentos de creación propia, etc., aplicando distintas estrategias (memorizar, improvisar, recitar, tomar decisiones y aplicarlas observando el resultado, etc.), utilizando la biblioteca escolar y los medios digitales como recursos para la búsqueda de textos modelo y el acercamiento a manifestaciones teatrales diversas que le permitan iniciarse en el uso de las convenciones propias de los textos teatrales, con la finalidad de desarrollar progresivamente destrezas lingüísticas orales, no verbales o gestuales que lo ayuden a mejorar en el uso de la lengua, favorecer la autonomía y la autoconfianza así como la expresión de la propia creatividad y emocionalidad.</p>
Competencias del criterio PLCL03C07	Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.

Criterios de evaluación para Matemáticas

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¡Camarer@....!

Código	Descripción
PMAT03C01	<p>Formular o resolver problemas de la vida cotidiana, utilizando estrategias y procesos de razonamiento, realizando los cálculos necesarios y comprobando la validez de las soluciones obtenidas. Expresar verbalmente o por escrito el proceso seguido.</p> <p>El criterio pretende comprobar si el alumnado resuelve problemas aritméticos, geométricos, de patrones, lógicos, problemas abiertos con más de una solución, problemas con distractores..., siguiendo para ello una secuencia: comprende el enunciado, discrimina los datos y su relación con la pregunta, realiza un dibujo o esquema de la situación, elabora un plan de resolución, ejecuta el plan siguiendo la estrategia más adecuada (búsqueda de regularidades, construir modelos, ensayo error, organización de la información, simplificar, etc.), comprueba las soluciones y elabora respuestas coherentes. Para ello se valorará si el alumnado recurre a materiales manipulativos tanto para representar el problema como para resolverlo. Se constatará si realiza la secuencia con orden y claridad, utiliza aplicaciones TIC para aprender y practicar estrategias, y la calculadora para agilizar su trabajo y autocorregirse. También se pretende evaluar si expresa oralmente sus ideas y respeta las de las demás personas, y si persevera en el proceso y acepta la crítica razonada.</p>
Competencias del criterio PMAT03C01	Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencias sociales y cívicas.

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Juego de roles, Investigación Grupal, Enseñanza directiva, Enseñanza no directiva, Simulación

Fundamentos metodológicos: El objetivo final de esta situación de aprendizaje, es que el alumnado sea capaz de realizar un menú, seleccionando, clasificando y aunando esfuerzos por ponerse de acuerdo en diferentes cuestiones (gustos, precios, cantidades,...) así como de aplicar y desarrollar el trabajo realizado a través de una simulación/dramatización de una situación real, haciendo uso del menú elaborado.

Para ello se utilizarán distintos modelos de enseñanza. Por un lado, se partirá de un trabajo previo de investigación grupal (comparación de locales, elección de uno, elaboración de un menú,...) y como producto final la dramatización de una situación real en el local elegido a través del reparto de roles entre los miembros del grupo, realizando de esta forma una simulación del posible escenario real y los patrones conductuales a adoptar en dicho contexto.

El alumnado trabajará a través de técnicas de trabajo colaborativo y cooperativo, se repartirán los papeles dentro del grupo para un buen funcionamiento (persona portavoz, secretario/a, moderador/a del silencio,...) y la elaboración tanto del menú como del guión previo a la puesta en escena será producto de todas las personas implicadas en cada uno de los grupos.

El papel del profesorado se mantendrá entre enseñanza directa (guiar la estructura de la situación de aprendizaje, organizar los momentos de diálogo, dar técnicas y ayudas para desarrollar aprendizajes concretos,...) y enseñanza no directiva (momentos de trabajo en grupo y puesta en común entre ellos, resolución de conflictos que se puedan dar en la toma de decisiones, contestación a dudas,...).

Se hará uso de las TIC, aunque no evaluaremos los criterios relacionados con los mismos, ya que el menú se pasará a ordenador y se imprimirá y a la hora de la elaboración de una cuenta, se hará uso de la calculadora para comprobar resultados.

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- ¿QUÉ NOS GUSTA? (ACTIVACIÓN)

El profesorado comenzará a preguntar qué sitios o establecimientos conocen o les gustaría conocer (primero de forma general, después de forma más específica relacionada con lugares de gastronomía). Seguidamente en pequeños grupos el alumnado hará un listado de todos aquellos tipos de locales relacionados con alimentos que conozcan (Por ejemplo: restaurante, panadería, cafetería, pizzería,...). Después de realizar el listado, se pondrán en común las aportaciones de todos en gran grupo, haciendo un vaciado de todos los locales que hayan ido apareciendo en los distintos grupos y apuntando los mismos en la pizarra.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¡Camarer@....!

[1]- ¿QUÉ NOS GUSTA? (ACTIVACIÓN)						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Listado de locales.	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	1	Papel, bolígrafos y pizarra.	El aula ordinaria	Se realizarán preguntas a los grupos sobre: tipos de comida que se pueden encontrar allí, si es caro o barato, si han ido alguna vez, qué es lo que más les gusta del sitio (si hacen referencia a uno en concreto),...

[2]- INVESTIGAMOS UN POCO MÁS (DEMOSTRACIÓN Y APLICACIÓN)						
<p>En los grupos formados desde la primera sesión (serán fijos para esta situación de aprendizaje) el alumnado realizará un visionado de ejemplos de cartas y menús de establecimientos que serán facilitados por el propio alumnado (se les habrá comunicado previamente para que les sea posible traerlos) y/o por el profesorado. También se hará uso del ordenador e internet para realizar esta búsqueda y tener diferentes modelos.</p> <p>Junto a esta actividad realizaremos una salida a una cafetería cercana para desayunar y hacer una demostración de la importancia de dicha actividad. (Pediremos asiento, cada uno/a su comida, calcularemos aproximadamente el importe y con cuánto podemos pagar,...) El alumnado tendrá que observar el proceso y anotar los distintos pasos.</p> <p>El alumnado, en grupo, analizará la estructura de un menú o carta con ayuda de una plantilla (Anexo I). Las conclusiones obtenidas se pondrán en común en gran grupo.</p> <p>Una vez realizado el vaciado y análisis de los distintos grupos, cada uno de los mismos elegirá un establecimiento, después de una votación y puesta en común de todos los miembros, para la elaboración de la carta de su propio local.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Plantilla de análisis	- Gran Grupo - Grupos Fijos	2	Ordenador, ejemplos de menús y cartas de establecimientos alimenticios y plantilla de análisis.	Aula ordinaria.	

[3]- CONSTRUIMOS NUESTRA CARTA - MENÚ (APLICACIÓN)						
<p>LENGUA CASTELLANA</p> <p>El alumnado se repartirá las distintas responsabilidades dentro del grupo para llevar a cabo un menú o carta acorde al establecimiento elegido. Dicha carta o menú deberá constar de; los platos elegidos, su precio y un logotipo junto con el nombre del establecimiento, así como los datos de contacto de dicha empresa y cualquier otro elemento de aportación propia que considere el alumnado. En esta parte el alumnado NEAE realizará una ficha para aclarar y afianzar conceptos (Anexo II)</p> <p>Una vez elaborado el menú, el alumnado pasará la carta a ordenador (revisión ortográfica y diseño) y esta se imprimirá.</p> <p>MATEMÁTICAS</p> <p>Con el menú ya impreso, el alumnado comenzará a realizar un modelo de cuenta para entregar al finalizar la dramatización. Para ello, será necesario estructurar las distintas partes; anotar cantidades, conceptos, precios,... así como calcular el total, buscar la forma de pago y hacer los cálculos de devolución.</p> <p>El alumnado deberá elegir entre 3 y 4 posibles combinaciones de un grupo de 4 personas que van a comer al establecimiento (alimentos, bebidas,...). A través de ellas hacer el cálculo real, siguiendo el menú elaborado, de cuánto sería la cuenta a pagar y el cambio a devolver. Esta actividad tiene como finalidad que el alumnado se familiarice con su propia carta y mejore el cálculo.</p> <p>Durante esta actividad el alumnado NEAE realizará una ficha para familiarizarse con el análisis de un ticket y el manejo de los precios (Anexo III)</p>						

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¡Camarer@....!

[3]- CONSTRUIAMOS NUESTRA CARTA - MENÚ (APLICACIÓN)						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PLCL03C04 - PMAT05C01 - PLCL05C04 - PMAT03C01	- Menú - Modelo de cuenta	- Grupos Fijos	5	Papel, cartulinas, bolígrafos, lápices, colores, ordenador, impresora, calculadora,... Ficha adaptada al alumnado NEAE (Anexo II y III)	Aula ordinaria y Aula TIC.	Esta actividad se desarrollará en 3 sesiones del área de Lengua Castellana y 2 sesiones del área de Matemáticas. El alumnado de NEAE realizará unas fichas transversales para ayudar a afianzar aprendizajes y comprender las actividades, en las que serán tutorizados/as y podrán realizarse junto a sus compañeros/as.
[4]- DIALOGANDO (APLICACIÓN)						
<p>El grupo repartirá los roles (3 comensales, 1 camarero/a y 1 cocinero/a, 4 comensales y 1 camarero/a,...) de la manera que mejor consideren, de forma que todos los miembros del grupo interactúen. El alumnado de NEAE realizará una ficha junto a sus compañeros/as (Anexo IV) para comprender mejor cada rol que puede surgir durante la actividad.</p> <p>El profesorado explicará qué es un guión, para qué sirve y en qué situaciones se utiliza. Como ejemplo se utilizará y visualizará la página web Titerenet donde vienen distintos guiones para títeres y obras de teatro para Primaria.</p> <p>La actividad a realizar será la elaboración del guión que deberán aprender para dramatizar en la última sesión de esta situación de aprendizaje. Deberán tener en cuenta que la dramatización tendrá que durar entre 3 y 7 minutos y una vez esté el guión elaborado, ensayarlo e intentar memorizarlo.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PLCL03C04 - PLCL05C04	- Guión	- Grupos Fijos	2	Papel, bolígrafos, PDI, cronómetro http://titerenet.com/	Aula ordinaria	Para el reparto de roles se tendrá en cuenta la actividad anterior y las distintas combinaciones, donde el alumnado ocupará los diferentes roles posibles para que todas las personas del grupo experimenten las distintas posiciones y finalmente cada uno pueda elegir el papel en el que se encuentra más cómodo/a o en el que los/as compañeros/as crean puede desempeñar mejor otro/a.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¡Camarer@....!

[5]- 3, 2, 1,... ACCIÓN!!! (INTEGRACIÓN)

El alumnado dispondrá del mobiliario y lo colocará según preferencias para la puesta en escena. Se podrá añadir cualquier elemento decorativo, vestuario,... que el grupo haya decidido. El menú aparecerá como recurso y elemento de la puesta en escena, así como la cuenta elaborada en la 3ª actividad. Cada grupo irá realizando su dramatización, adoptando todo el grupo-clase el rol de actrices, actores y público. En el fondo del aula estará puesta la cámara para grabar la actuación (instrumento de evaluación docente) y el profesorado será quien gestione el tiempo para evitar que se sobrepasen los 7 minutos establecidos, así como para agilizar el tiempo dedicado a la preparación del escenario. Después de la actuación de todos los grupos, se pasará un cuestionario de autoevaluación (Anexo V)

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PLCL03C07 - PLCL05C07	- dramatización	- Grupos Fijos - Gran Grupo	2	Menú, cuenta, cámara, cronometro y otros (vestuarios, fondos,... y todas aquellas extras que puedan surgir).	Aula ordinaria	Esta actividad final se podrá llevar a cabo tanto en las sesiones de lengua como en las sesiones de matemáticas.

Fuentes, Observaciones, Propuestas

Fuentes: Revista Sitúate (Consejería de Educación de Canarias).

Metodologías y modelos de enseñanza (Curso de formación DGOIPE)

WEBS: Orientación Andujar, murciaeduca, pinterest, polavide.es, titerenet.com,...

Observaciones: La situación de aprendizaje propuesta está diseñada para ser desarrollada en el aula ordinaria, junto a la tutora o tutor del grupo en la modalidad de apoyo de docencia compartida.

Aunque en esta situación de aprendizaje no se evalúa la expresión oral, está claramente visible durante todo el desarrollo y más aún si cabe en la actividad final de dramatización, contribuyendo con ello al desarrollo de la competencia lingüística en todo momento.

En el aula existe un alumno y una alumna con adaptación curricular, por lo que los niveles de exigencias de los productos así como de sus trabajos y aportaciones serán valorados teniendo en cuenta su nivel referencial (3º). Para atender a la diversidad se han facilitado documentos de ayuda adaptados que permitan dar respuesta y entender los objetivos propuestos en las sesiones a través de distintas estrategias (temporalizador puesto en PDI para el desarrollo de actividades y la gestión del tiempo, pasos descritos y visibles que sirvan para orientarse, compañeros/as-tutores/as que los ayuden en el desarrollo de la actividad,...) Para buscar la mejora y enriquecimiento del aprendizaje del alumnado con NEAE, este no coincidirá en el mismo grupo de trabajo.

Propuestas: Como alternativa, el alumnado se podrá intercambiar los menús elaborados, diseñar guiones nuevos con ellos, hacer cálculos,... comparando distintos tipos de comidas, platos innovadores, diferencias de precios, cuál sería el local más barato y más caro, qué camarero/a ha sido el/la más amable y profesional, (trabajo de valores)...

La toma de decisiones de los distintos grupos da lugar a propuestas disferentes y a las cuáles se les puede sacar partido realizando actividades transversales (vinculados a otras áreas. Por ejemplo: desde el área de Ciencias de la Naturaleza: realizar menús sanos, desde el área de Ciencias Sociales el valor y trabajo de las distintas profesiones,...) y valorando el trabajo propio y el de las demás personas.