

Going to a restaurant

Esc. Primaria Común N° 10 DE 15 “Dr. Ramón J. Carcano” - Bucarelli 1950

Autora: Yanina Caia

RESUMEN

A partir de la invitación a un escenario lúdico, la propuesta aborda dos contenidos del Diseño Curricular de Inglés: los números y las comidas. Luego de trabajar estos dos contenidos por medio de distintas actividades, un aula de la escuela se transforma en un restaurante donde los/as chicos/as de 3er grado, junto a la docente, recrean distintas situaciones a través de una actividad de role play. En este escenario, cada uno/a es protagonista de su propio aprendizaje.

PUNTO DE PARTIDA

¿Por qué se hizo? Descripción de la situación inicial.

Parte de los contenidos nodales de Inglés de 3er grado son las comidas y los números del 1 al 100. Este proyecto “Going to a Restaurant” se realizó para poder utilizar ese vocabulario, la gramática y expresiones correspondientes al tema en un contexto real de la vida cotidiana. Para ello, un salón de la escuela se convertiría en auténticos restaurantes con menús, comidas, camareros y clientes dispuestos a disfrutar de una experiencia significativa, expandiendo sus conocimientos, su creatividad y trabajo en equipo.

OBJETIVOS Y DESTINATARIOS

¿Qué se espera que logre el/la estudiante que participa de esta propuesta?

A través de esta propuesta, se espera que los/as estudiantes fortalezcan sus habilidades sociales y el trabajo en equipo, desarrollando motivación propia, autonomía y confianza en sí mismos/as. También se espera que a través de las distintas actividades puedan mejorar las habilidades de lectoescritura, escucha y, principalmente, producción oral,

aportando nuevas estrategias de comprensión y expresión para desarrollar la capacidad comunicativa general.

¿Quiénes son los destinatarios de la experiencia?

Los destinatarios son los/as estudiantes de tercer grado de la escuela primaria 10 D.E. 15.

En caso de que hayan participado otros actores en la experiencia además de los/as estudiantes, ¿quiénes fueron? Por ejemplo: familias, otros docentes, etc.

Este proyecto fue realizado solo en el área de Inglés ya que los contenidos pertenecen a esta asignatura. Pero, si bien en este caso no han participado otros actores, podrían hacerlo otros docentes tales como Ed. Plástica para la decoración de los distintos restaurantes o Prácticas de Lenguaje para profundizar el trabajo con diálogos.

MARCO CONCEPTUAL/DE REFERENCIA

Enfoque abordado. Fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan la experiencia.

Este proyecto tiene un enfoque constructivista que brinda las herramientas para que el/la estudiante sea capaz de construir su propio conocimiento, utilizando las habilidades adquiridas previamente para lograr así un aprendizaje significativo a través de un proceso dinámico, participativo e interactivo. Para ello, la docente actúa continuamente como guía y facilitadora del aprendizaje, creando un entorno colaborativo en el que los/as estudiantes participen activamente.

La metodología utilizada en este proyecto es ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos). La implementación de dicha metodología permite que se puedan diseñar los temas de aprendizaje con mayor libertad e incorporar los contenidos de una manera factual, donde el proceso de aprendizaje y el desarrollo de las competencias de los/as estudiantes sean tan importantes como el producto final.

El proyecto está pensado para que los/as estudiantes trabajen en grupos: realizando las distintas actividades, creando, interactuando, colaborando y aportando ideas.

CONTENIDOS

¿Sobre cuáles de los contenidos del Diseño Curricular se enfoca la experiencia?

Esta experiencia se enfoca especialmente en dos contenidos de 3er grado. Por un lado, el uso de los números, en tanto palabras de uso frecuente, y, por otro lado, las “comidas”. Este último contenido remite al eje de actividades frecuentes.

PASO A PASO DE LA EXPERIENCIA

¿Cuáles son las consignas o propuestas de trabajo destinadas a los/as estudiantes?

Como primer paso del proyecto, se les propone a los/as estudiantes comenzar a trabajar con el contenido “comidas” y “números” a través de distintas actividades.

Una vez abordados los contenidos principales, comienza a diseñarse en equipos el nombre de cada restaurante y su respectivo logo, el cual quedará plasmado en la tapa del menú. Se puede realizar en papel o en formato digital. Nosotros/as lo hicimos en papel utilizando cartulinas.

Luego, comenzamos a profundizar sobre las distintas comidas típicas de Argentina y de Reino Unido.

Cada uno en su grupo aporta distintas opciones de entradas, platos principales, bebidas y postres para su restaurante y hacen una lista en el menú decidiendo también el precio de los mismos.

Una vez confeccionado el menú, se procede a la creación de flashcards (tarjetas) con las distintas comidas que ofrece el restaurante, y luego billetes.

Los/as estudiantes miran un video sobre una escena en un restaurante para que amplíen las frases y el vocabulario, mostrando las diferencias entre inglés americano y británico.

En la siguiente clase, comienzan a elaborar los guiones, adaptados a su nivel, dando énfasis en la gramática, pronunciación y entonación.

Se ensayan los diálogos para poder pedir la entrada, el plato principal, bebidas y postre, como también pedir la cuenta y preguntar por el monto total de la comida (siendo clientes), y atender al cliente ofreciendo/sugiriendo distintos platos del menú, dar la cuenta y cobrar (siendo meseros/as).

Como producto final, en un salón de la escuela, se arman las mesas de los distintos restaurantes con manteles, platos y vasos, con sus clientes y meseros/as listos/as para disfrutar de una experiencia memorable.

¿De qué modo permiten que el/la estudiante sea protagonista de la actividad?

Los/as estudiantes son los/as protagonistas/as de principio a fin ya que son ellos/as quienes toman todas las decisiones en cuanto a la creación de sus respectivos restaurantes, sus nombres, sus logos, sus platos, sus precios. Y luego, son ellos/as quienes llevan a cabo el desarrollo de la actividad en el role play (juego de roles) utilizando todos los conocimientos adquiridos para poder comunicarse en una situación de contexto real.

¿Cuáles son los plazos de concreción de las actividades?

Se disponen de actividades para realizar en plazos de 40 minutos durante un promedio de 1 mes, contando con 5 horas cátedra por semana.

¿Qué estrategias de enseñanza se ponen en juego? ¿Cuáles son las intervenciones de los/as docentes?

Las estrategias de enseñanza implementadas son:

- Trabajo colaborativo
- Representaciones visuales de los conceptos trabajados
- Objetivos claros para cada clase
- Utilización de video mostrando un diálogo similar al que deben armar
- Aprendizaje cooperativo
- Simulación pedagógica (los/as estudiantes deben abandonar por un momento su identidad, adquiriendo la que deben representar en este juego de roles)

La docente guía a los/as estudiantes e interviene cuando no pueden resolver alguna actividad o situación en el grupo o bien para proveer información o significados de algunas palabras.

RECURSOS

¿En qué espacios y tiempos se desarrolló la experiencia?

El producto final de esta experiencia se desarrolló en un salón sin uso de la escuela, donde pudimos utilizar mesas largas para cada restaurante. Toda la actuación tuvo una duración de 2 horas cátedra.

Recursos materiales y tecnológicos utilizados tanto para diseñar la experiencia como para implementarla.

Los recursos materiales y tecnológicos utilizados fueron:

- Tarjetas didácticas para la presentación del vocabulario sobre comidas y números.
- Canciones relacionadas a la comida para utilizar "I like..." "I don't like..." "Do you like...? Yes, I do / No, I don't".
- Juegos en internet como "word wall" para resolver en equipos o todos juntos.
- Hojas y cartulinas para la confección de menús, comidas y billetes.
- Video sobre una escena en un restaurante para que amplíen las frases y el vocabulario.
- Fotocopias con distintas actividades.
- Repaso de estructuras necesarias para comunicarse en un restaurante.
- Poster con un diálogo en un restaurante hecho entre docente y estudiantes.
- Presentación de Power Point para mostrar todo el trabajo realizado.

SEGUIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES

¿De qué manera se promueve la reflexión sobre el proceso de aprendizaje en los/as estudiantes?

Luego de terminar con el proyecto, se promueve la reflexión sobre el proceso de aprendizaje con una autoevaluación presentada en el pizarrón y en fotocopia para los/as estudiantes o a través de un formulario de Google, en el cual se presentan distintos ítems para que ellos/as reflexionen sobre su desempeño.

¿Qué instancias de evaluación se proponen?

La evaluación del proyecto parte de una propuesta de evaluación formativa en relación a la motivación y actitud, la realización de las tareas asignadas en el grupo, el uso de los contenidos durante el proceso y el trabajo en equipo. Luego nos encontramos con la instancia de evaluación sumativa cuando los/as estudiantes realizan la puesta en escena en

la actividad de juego de roles, utilizando todo lo aprendido en clase.

¿Con qué criterios se evalúa? ¿Cómo se comparten los criterios con los estudiantes?

Se evalúa teniendo en cuenta los aprendizajes más relevantes para 3er grado en relación a los conceptos, el proceso y la actitud. Cada estudiante realiza de manera individual una autoevaluación.

REFLEXIÓN EN TORNO A LA PROPIA PRÁCTICA

Mencione al menos tres datos o hechos que permitan evidenciar los aprendizajes de la experiencia.

Al finalizar la experiencia, los/as estudiantes:

- Son capaces de utilizar estructuras similares en futuras actividades relacionadas con compra y venta de productos en otros rubros, tales como juguetería o kiosco.
- Pueden utilizar los números en múltiples ocasiones, como fechas o precios en general.
- Son capaces de enumerar en inglés distintas comidas típicas de Argentina y Reino Unido.
- Pueden leer un texto y comprender de quién hablan, de dónde son, sus edades, sus preferencias de comidas o qué comen habitualmente.

¿Cuál es el aporte de esta propuesta? ¿Por qué resulta significativa?

Esta experiencia resultó muy significativa porque los/as alumnos/as, en grupos, fueron los/as creadores/as de sus propios restaurantes, dándole un nombre, armando los menús, sus comidas y precios.

Se espera que los/as alumnos/as puedan utilizar todo lo aprendido, pero principalmente, que sepan que pueden resolver situaciones de la vida real, siendo así un aprendizaje significativo y con un propósito específico.

¿Se enfrentaron a algún desafío? ¿Cómo lo resolvieron?

Durante el juego de roles, podía ocurrir que alguno/a no se acordara cómo expresar lo que quería decir. Por tal motivo, estaba colgado el póster hecho previamente en clase para que pudieran ayudarse si olvidaban algo.

EVIDENCIAS DE LA EXPERIENCIA

Incluir actividades, tareas, imágenes, evaluaciones, entre otros recursos, que sirvan para ilustrar el desarrollo de la experiencia.

Para llevar adelante la propuesta, se trabajó con:

Tarjetas didácticas

[Food flashcards - Learn English Kids](#)

[Food Flashcards](#)

[Food Flashcards - Meals, desserts and snacks](#)

[Free Printable Number Flashcards 1-100 with words \[PDF\]](#)

Canciones tales como [Do You Like Broccoli Ice Cream? | Super Simple Songs](#)

Juegos tales como [THE FOOD I LIKE... - True or false](#)

Video en un restaurante [Restaurant Conversation Full Movie](#)

Fotocopias y actividades online

[at the restaurant - English ESL Worksheets for distance learning and physical classrooms](#)

[At the restaurant - Revision](#)

¿TE ANIMÁS?

¿Qué consejos le darías a quienes quieran replicar la experiencia en otras escuelas?

Yo les aconsejo hacer este proyecto porque es significativo para los/as estudiantes y de esta manera ellos/as también encuentran un propósito claro de por qué están aprendiendo los contenidos.

Lo importante es respetar un orden para la presentación de las distintas actividades.

AGRADECIMIENTOS

Le agradezco enormemente a la conducción de la escuela por estar siempre presente ante cualquier necesidad, por proveer del espacio físico para realizar la actividad final y por recolectar toda la documentación necesaria para poder compartir esta experiencia.