|  |  |
| --- | --- |
| **PROYECTO: BAZAR ANDALUSÍ**  | **Descripción****ACTUALIZACIÓN METODOLÓGICA EN ENSEÑANZA DE PERSONAS ADULTAS****AUTORES DEL GRUPO DE TRABAJO****Lorena Isabel González Ruiz Celia Rosario Sánchez Martínez Luis Francisco Parra Giménez Juan Antonio Martos Gómez Joaquín Abel Agüera Gómez Dolores Muñoz Navarro** |

**SESIÓN 1**

**PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD**

**Actividad 1:** Vamos a empezar la unidad didáctica con el visionado de un vídeo de youtube sobre un mercado andalusí en Cádiz, en el que los alumnos podrán ver los diferentes puestos artesanos, así como las características más peculiares de este mercado. El vídeo se puede ver en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=g5oNd3_j_Jw>

**Actividad 2:** A raíz del visionado del vídeo vamos a propiciar la conversación en clase para evaluar de donde partimos, con preguntas como las siguientes:

* ¿Conocéis el mercado del pueblo? ¿Cuándo es? ¿Qué se vende en el mercado?
* ¿Qué otras cosas podemos encontrar en un mercado? ¿Hay diferentes tipos de mercado?
* ¿Qué diferencias hay entre el mercado andalusí del vídeo y el de vuestro pueblo? ¿Se parecen nuestros mercados?

**Actividad 3:** Una vez que los alumnos ya han hablado sobre el tema de la unidad y hemos recopilado una primera información general del grupo, repartiremos la FICHA 1 con la presentación a los alumnos de la unidad que vamos a trabajar. En esta presentación el alumno podrá conocer lo que va a aprender y las tareas finales que vamos a realizar.

**SESIÓN 2**

**ACTIVIDAD 1: CUANTO SABEN LOS ALUMNOS**

DESCRIPCIÓN: Para hacerse una idea del nivel inicial de los alumnos se realiza el siguiente esquema en la pizarra y se pide a los alumnos que lo vayan rellenando. Se recomienda que vayan saliendo de manera espontánea a la pizarra.

OBJETIVO: Comprobar el nivel de partida de la clase, romper el hielo entre alumnos que no se conozcan de antes.

**MERCADO**

**FRUTA**

**OTROS**

Cuando se les hayan acabado las ideas se les pueden entregar tarjetas o papelitos con más términos (adaptados a su nivel, es decir términos que reconozcan pero que no sean capaces de producir) para que los distribuyan en los distintos campos del esquema (se pueden recortar de aquí abajo o crear unos nuevos en función del vocabulario que se quiera recordar).

**VERDURA**

**PESCADO**

**BEBIDAS**

**CARNE**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| El pan | El agua | El vino | La leche | El zumo |
| La cerveza | La tarta | El pastel | El arroz | El azúcar |
| La harina | Las lentejas | El tomate | El pepino | La patata |
| El pimiento | La chuleta | El pollo | El filete | El plátano |
| La manzana | La cereza | La pera | La uva | El ajo |
| La cebolla | La sardina | El bacalao | La merluza | El atún |
| El chocolate | El melón | La naranja | El cordero | La pasta |

Al terminar se emplearán unos minutos para explicar los términos que sean desconocidos para los alumnos.

**ACTIVIDAD 2. ¿A DÓNDE VAS SI QUIERES…**

DESCRIPCIÓN: Los alumnos deberán contestar a las preguntas del ejercicio con las respuestas que figuran en el cuadro amarillo.

Conviene repasar las conjugaciones de los verbos querer e ir.

OBJETIVO: Verbos querer e ir. Familiarizarse con el léxico de los distintos establecimientos públicos de una ciudad.

EJERCICIO:

¿A dónde vas si quieres …

a) … comprar medicinas?

*Si quiero comprar medicinas voy a la farmacia.*

b) … tomar café?

c) … comprar el pan?

d) … visitar a un enfermo?

e) … comprar el periódico?

f) … rezar?

g) … ver una película?

h) … comprar fruta?

i) … comprar un libro?

j) … nadar?

A la librería

Al hospital

A la farmacia

A la iglesia

Al quiosco

A una cafetería

A la piscina A la frutería

A la panadería Al cine

**ACTIVIDAD 3. ¿QUÉ HAY EN…**

DESCRIPCIÓN: Con la finalidad de familiarizar al alumno con el uso de hay y del verbo poder deberán contestar a las siguientes preguntas (mínimo tres o cuatro elementos por pregunta). Antes de comenzar conviene recordar en qué condiciones se puede emplear el verbo hay así como la conjugación del verbo poder en presente de indicativo.

*Ej. ¿Qué hay en un quiosco?*

*En un quiosco hay periódicos, caramelos, postales, sellos….*

1.- ¿Qué hay en la lista de la compra de un estudiante?

2.- ¿Qué puede haber en una botella?

3.- ¿Qué hay en el carro de la compra de una mujer de 27 años?

4.- ¿Qué hay en una frutería?

5.- ¿Qué puede haber en una lata?

**ACTIVIDAD 4. SER O ESTAR**

DESCRIPCIÓN: El alumno tiene que rellenar los espacios con los verbos ser y estar conjugados en presente de indicativo. Conviene repasar antes de comenzar los diversos usos de ambos verbos, y hacer especial hincapié en el caso de las comidas (diferencias entre que una comida sea fría y que esté fría, etc.)

1.- El melón \_\_\_una fruta más barata que la piña.

2.- Los tomates últimamente muy baratos.

3.- Ummmm… Este chocolate buenísimo.

4.- La harina de mi pueblo muy buena.

5.- Perdone camarero, mi sopa fría.

6.- El gazpacho una sopa fría.

7.- El kiwi una fruta ácida.

8.- Dame mejor una pera. Estas naranjas muy ácidas.

**ACTIVIDAD 5. ¿EN QUÉ TIENDA TIENEN LUGAR LOS SIGUIENTES DIÁLOGOS?**

DESCRIPCIÓN: El alumno tiene que adivinar en qué tienda se han desarrollado los siguientes diálogos.

OBJETIVO: Familiarizarse con los diversos elementos de un diálogo corriente de una tienda, saludos, preguntas, etc.

|  |
| --- |
| **Diálogo 1**: * Buenos días. Necesito algo para el dolor de garganta.
* ¿Prefiere pastillas o jarabe?
* Mejor pastillas, por favor
* Tenemos unas pastillas nuevas muy buenas.
* Vale ¿Cada cuánto tiempo tengo que tomarlas?
* Una cada ocho horas. Aquí tiene.
* ¿Cuánto le debo?
* 7,50 euros. Le regalo además unos caramelos para la tos.
* Muchas gracias. Le doy el dinero justo… siete euros… y …. 50 céntimos.
* Gracias a usted y que se mejore.
 |

|  |
| --- |
| **Diálogo 2**: * Buenas tardes. ¿Tienen prensa extranjera?
* Sí, los periódicos los tiene a la derecha y las revistas a la izquierda.
* Ya los veo, gracias. Me llevo *Le Monde*. Y necesito también dos postales de la ciudad.
* ¿Qué le parecen estas dos?
* Esas mismas me valen. ¿Cuánto es?
* 3.10 €
* Aquí tiene.
* Muchas gracias.
 |

|  |
| --- |
| **Diálogo 3**: * Muy buenas, Manolo.
* Buenos días ¿Qué te pongo, Pilar?
* Me pones un kilo de peras y medio kilo de uvas. Y un melón, pero madurito, por favor.
* Ahora mismo. ¿Algo más?
* Nada más. Mañana vendré a comprar algo más, pero ahora no quiero llevar demasiado peso.
* Haces muy bien. Son 5.30 €.
* Aquí tienes. Quédate el cambio. Hasta mañana, Manolo.
 |

**ACTIVIDAD 6. LA TABLA DE LAS CANTIDADES**

DESCRIPCIÓN: El alumno tiene que señalar (√) las combinaciones que sean posibles en la tabla que figura a continuación (por ejemplo una botella de vino tinto es posible pero no lo es un kilo de vinagre). OBJETIVO: Familiarizar al alumno con el léxico relativo a cantidades y envases. Fijar la preposición de en las cantidades.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Leche** | **Tomates** | **Pan** | **Agua** | **Melocotones** | **Arroz** | **Atún** | **Vino tinto** | **Piña** | **Aceitunas** | **Patatas** | **Cerveza** | **Galletas** | **Vinagre** | **Gambas** |
| **1 botella de** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **1 lata de** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **1 kilo de** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **1 paquete de** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **1 litro de** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **1 bolsa de** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **1 barra de** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**ACTIVIDAD 7. ¿QUÉ SOBRA?**

DESCRIPCIÓN: El alumno debe descubrir el elemento que sobra de cada una de las siguientes listas o series. Trabajo individual.

OBJETIVO: Familiarizar al alumno con el léxico de la unidad.

* café, leche, plátano, té
* filete, pollo, tarta, chuletas
* manzana, cerveza, pera, cereza
* zumo, panadería, carnicería, frutería
* zanahoria, queso, tomate, lechuga
* chocolate, pastel, agua, tarta

**ACTIVIDAD 8. ORDENA LA CONVERSACIÓN**

DESCRIPCIÓN: Entregamos la FICHA 2 a cada alumno que deberá de forma individual ordenar la conversación.

**ACTIVIDAD 9. LA SUBASTA**

DESCRIPCIÓN: Cada alumno tiene que subastar dos cosas que lleve encima (bolígrafos, relojes, guantes, etc.) al resto de la clase. Para las pujas cada alumno cuenta con un presupuesto de 50 euros. Se recomienda que el primero en subastar sus dos objetos sea el profesor, para que los alumnos vean la manera de hacerlo.

OBJETIVO: Familiarizarse con los precios y las cantidades.

**SESION 3**

# La sesión 3 y la sesión 4 están interrelacionadas, siendo la única diferencia el alumnado al que van dirigidas y el tipo de juego que se va a utilizar

* **Sesión 3: Story Cubes**
* **Sesión 4: Dixit**

**Los objetivos, contenidos, competencias, metodología y recursos serán los mismos con la intención de darle una cohesión que permita cambiar las actividades para estos grupos el curso que viene teniendo la seguridad de que la primera experiencia resultó positiva y limando aquellos errores que se puedan cometer.**

1. OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

|  |  |
| --- | --- |
| **OBJETIVOS** | **CRITERIOS DE EVALUACIÓN** |
| Memorización de los hechos: adquisición de nociones y conceptos | Participa activamente en las actividades y juegos |
| Crear nuevas relaciones entreobjetos y conceptos | Participa con entusiasmo en los juegos cooperativos |
| Ganar conocimientos y fluidez | Se esfuerza y manifiesta interés por mejorar |

1. CONTENIDOS
* Utilización de la cooperación como medio para una real coeducación
* Utilización del juego para relacionarse con los demás.
* Respeto de las reglas y normas que se establezcan
1. CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS CLAVE

# A través del aprendizaje basado en juegos se contribuirá especialmente al desarrollo de las siguientes competencias clave:

* 1. Competencias Sociales y Cívicas
	2. Competencia en Comunicación Lingüística
	3. Aprender a Aprender
	4. Conciencia y expresiones culturales

# Gracias a los siguientes elementos de desempeño:

* Describe información correspondiente a la situación.
* Describe información correspondiente a la situación y establece relaciones entre las variables confrontando los datos.
* Describe información correspondiente a la situación, estableciendo relaciones entre las variables, confrontando los datos e identificando situaciones dadas usando justificaciones para su explicación.
* Plantea opciones alternativas a un hecho interrelacionando sucesos.
* Plantea opciones alternativas a un hecho interrelacionando sucesos y justifica ideas de manera crítica y creativa.
1. METODOLOGÍA Y AGRUPAMIENTOS

Las metodologías predominantes en estas sesiones finales del proyecto son el trabajo colaborativo, aprendizaje significativo y tertulias dialógicas.. Los agrupamientos son variados: parejas y pequeño grupo y gran grupo.

# A través de:

* Adquisición, presentamos contenidos a los alumnos.
* Imitación, proporcionamos a los alumnos un modelo para imitar
* Descubrimiento, proporcionando los estímulos necesarios para guiar a los alumnos en su proceso de descubrimiento.
* Participación, organizando sesiones en las que los alumnos van a colaborar en su desarrollo
* Experimentación, organizando actividades en las que los alumnos practiquen habilidades
1. ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA SESIÓN

***Story Cubes***

# La caja de Story Cubes contiene nueve dados con diferentes dibujos en cada dado. Story Cubes no requiere ninguna preparación previa para empezar una nueva partida.

**Variante principal:**

Cogemos los nueve dados, los lanzaremos y crearemos una historia con las imágenes.

# Variante 2: 3×3

Creamos la historia paso a paso sin prisas, sin presión. Esta variante consiste en tirar los dados de tres en tres para crear la introducción, el desarrollo y el desenlace de la historia.

# Variante 3: Todos para uno y uno para todos

Esta es una variante que me ha dado muy buenos resultados con grupos grandes de jugadores, entre 10 y 20 personas. Se trata de tirar todos los dados y cada jugador cuenta parte de una historia utilizando al menos tres de las imágenes que han salido. El siguiente jugador continua la historia con otras tres imágenes hasta que se han usado todas y se vuelven a lanzar los dados.

# Variante 3: Uno por uno

Simplemente se trata de que cada jugador cuando llega su turno tira un dado y añade esa imagen a la historia que entre todos se está creando.

# No es demasiado largo, incluso con relatos elaborados una partida no suele alargarse más allá de los 20 o 30 minutos. Se puede combinar con otras expansiones que también incluyen 9 dados con imágenes de diferentes temáticas como viajes, acciones… de manera que podemos acabar usando 9, 18 o 27 dados en la misma partida.

**Esta actividad se irá trabajando con el alumnado de forma progresiva, de menos a más, orientándola en su parte final al intercambio de ideas y contextualizándola en el marco de interacción de un mercado. Partiremos de su entorno cercano para las primeras ideas e historias, para poder trabajar más tarde con un vocabulario más específico.**

1. RECURSOS
2. **Requisitos previos**: Habilidades previas como la lectura/conversación en un idioma extranjero.

# Entorno y materiales:

* 1. conjunto de contenidos de aprendizaje
	2. un entorno que permita la comunicación y el intercambio de ideas
	3. un conjunto de normas específicas
	4. Un modelo para la observación y repetición de las experiencias de otros
	5. un entorno seguro para realizar prácticas

# Tener a nuestra disposición los juegos que vamos a usar

**SESION 4**

**ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA SESIÓN**

***Dixit: El cuentacuentos***

# Esta actividad se irá trabajando con el alumnado de forma progresiva, de menos a más, orientándola en su parte final al intercambio de ideas y contextualizándola en el marco de interacción de un mercado. Partiremos de su entorno cercano para las primeras ideas e historias, para poder trabajar más tarde con un vocabulario más específico.

Uno de los jugadores hace de cuentacuentos en cada uno de los turnos. Observa sus 6 cartas de la mano y, de una de ellas, debe construir una frase y decirla en voz alta (sin mostrar la carta a los otros jugadores).

La frase puede construirse de varias formas: puede estar hecha de una o más palabras, e incluso puede ser un sonido. La frase puede ser inventada o puede estar inspirada en la poesía, literatura, cine, etc.

En el primer turno, el primer jugador que encuentre una frase será el cuentacuentos.

El resto de jugadores seleccionará de entre sus cartas la que mejor se adapte a la frase construida por el cuentacuentos. Entonces, cada jugador le da la carta elegida al cuentacuentos sin que los demás jugadores puedan verla.

El cuentacuentos baraja su carta con las que ha recibido de los otros jugadores y las coloca aleatoriamente boca arriba en la mesa. La carta más a la izquierda se considerará la carta 1, la que se encuentra a su derecha será la carta 2 y así sucesivamente.

El objetivo de los jugadores es adivinar cuál de las cartas es la que el cuentacuentos usó para construir su frase. Cada jugador vota de forma secreta la carta que cree que pertenece al cuentacuentos (el cuentacuentos no puede votar).

Para ello, coloca boca abajo frente a él la ficha de voto correspondiente al número de la carta elegida. Una vez que todos los jugadores han votado, se da la vuelta a las fichas de voto y se colocan en las cartas correspondientes.

* Si todos los jugadores aciertan la carta del cuentacuentos, o si ningún jugador la acierta, todos los jugadores excepto el cuentacuentos ganan 2 puntos.
* En cualquier otro caso, tanto el cuentacuentos como los jugadores que hayan acertado, obtienen 3 puntos.
* Todos los jugadores, excepto el cuentacuentos, ganan un punto por cada voto que reciba su carta. Los jugadores avanzan su conejo por la escala de puntuación un número de espacios igual a los puntos que han obtenido.

# Final del turno: Cada jugador roba cartas hasta tener 6 en su mano. Ahora el cuentacuentos será el jugador situado a la izquierda del anterior cuentacuentos y se continúa en el sentido de las agujas del reloj para los turnos siguientes.

**El juego termina cuando se roba la última carta. El jugador que más lejos haya llegado en la escala de puntuación es el ganador.**

**SESIÓN 5**

Las SESIONES 5 y 6 están interrelaciones variando únicamente el desarrollo de las actividades.

1. **OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

|  |  |
| --- | --- |
| OBJETIVOS | CRITERIOS DE EVALUACIÓN |
| Reconocer y utilizar el vocabulario de las transacciones comerciales en una situación comunicativa típica, así como las estructuras gramaticales y funcionales relacionadas con este tópico. | Utiliza y reconoce el vocabulario de las transacciones comerciales en una situación comunicativa típica, así como las estructuras gramaticales y funcionales relacionadas con este tópico. |
| Hacer uso de los elementos de comunicación no lingüísticos para favorecer el acto comunicativo dentro del contexto planteado. | Hace uso de los elementos de comunicación no lingüísticos para favorecer el acto comunicativo dentro del contexto planteado. |
| Adquirir y ampliar el vocabulario relacionado con el tópico a trabajar. | Adquiere y amplia el vocabulario relacionado con el tópico a trabajar. |

1. **CONTENIDOS:**
* Conocimiento gramatical:

- Estructuras relacionadas con la petición de información a propósito del dinero: cantidades, pagos, cambio (“How much is it?”, “It’s ... euros and ... cents”, “How many … do you want?” “I want …, please”).

- Estructuras relacionadas con la petición de información a propósito de los artículos a la venta en un negocio (“Do you have another colour?”, “Is there any other size?”, “It´s cheap/expensive”, “I want ... please”.

* Vocabulario:

- Vocabulario propio de las transacciones comerciales.

- Vocabulario relacionado con las características de los artículos en venta.

* Producción oral:

- Puesta en práctica de estructuras que conduzcan a una mayor fluidez oral dentro del contexto planteado.

- Pronunciación adecuada de las distintas formas de plural: "banana 🡪 bananas" frente a "peach 🡪 peaches".

1. **CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS CLAVE:**

Dado que en esta sesión estamos poniendo en práctica el vocabulario y las estructuras necesarias para realizar con éxito la tarea final, las competencias clave que vamos a trabajar fundamentalmente a lo largo de esta sesión son:

a) Comunicación lingüística.

b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

c) Aprender a aprender.

d) Competencias sociales y cívicas.

e) Conciencia y expresiones culturales.

1. **METODOLOGÍA Y AGRUPAMIENTOS:**

En cuanto a la metodología, las propuestas curriculares sugeridas por el enfoque comunicativo dan al alumno un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aumentando su participación cuantitativa y cualitativa. La dramatización forma parte de esa variedad, en cuanto que es una actividad motivadora que aumenta la autoestima y la autoconfianza del alumno y evita también la ansiedad. Es además una de las técnicas más eficaces para promover el intercambio comunicativo.

En relación a los agrupamientos, los más adecuados para este tipo de tarea son:

- Por parejas. Facilitamos así el student-talking. Se favorecen las actitudes cooperativas y el profesor se puede dedicar a los que presentan mayores dificultades.

- Pequeño grupo. De cuatro a cinco alumnos es más enriquecedor, dinámico y relajante. Tiene el inconveniente de que hay más ruido y más posibilidades de que se use la lengua madre.

1. **ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA SESIÓN:**

La actividad que voy a realizar durante esta sesión consiste en buscar utilizando diferente materiales de clase (diccionarios, libros de texto, etc…) las estructuras gramaticales y el vocabulario que posteriormente durante la sesión 6 se van a poner en práctica.

El alumnado en parejas deberá realizar la búsqueda de vocabulario que se va a trabajar en la temática planteada “el mercado”. Así mismo deberán de seleccionar las estructuras gramaticales más adecuadas para realizar un intercambio de comunicación siempre dentro de este tópico (¿cuánto vale …? ¿Qué precio tiene …? ; etc...).

La actividad se va a llevar a cabo de la siguiente forma:

Cada pareja de alumn@s buscará información sobre una temática concreta, así unos buscarán información sobre alimentación, otros sobre textiles, otros ferretería y bricolaje, etc. Hay que tener en cuenta que el vocabulario y las estructuras gramaticales no son las mismas en una tienda de alimentación que en una ferretería.

Una vez que cada pareja de alumn@s haya concluido con su trabajo juntaremos todo el material y elaboraremos las preguntas y estructuras gramaticales con las que luego vamos a trabajar durante la sesión 6.

1. **RECURSOS:**

Los materiales que el alumnado va a utilizar durante esta sesión son los siguientes:

* Libro de texto.
* Diccionarios.
* Revistas y periódicos en lengua inglesa.
* Otros materiales de consulta.

**SESIÓN 6**

* **ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LA SESIÓN:**

Partiendo del material elaborado en la sesión anterior (en la que el alumnado ha investigado sobre el vocabulario y las estructuras más utilizadas en estos contextos), el alumnado se agrupará en parejas para ir realizando conversaciones breves en las que se simulará una interacción real en un negocio.

A fin de que ambos alumnos practiquen los diferentes roles (comprador y vendedor), se irán intercambiando en la dramatización de los mismos, de manera que se enfrenten a las dos situaciones.

Dado que se trata de ir practicando todas las estructuras y el vocabulario que se ha buscado en la sesión anterior, el alumnado tendrá a mano estos materiales y podrá realizar consultas breves, en caso de que sea necesario para continuar con la realización de la actividad.

***SESIONES 7 Y 8***

1. OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

|  |  |
| --- | --- |
| OBJETIVOS | CRITERIOS DE EVALUACIÓN |
| Ser capaz de comunicarse y llevar a cabo compras simuladas, negociando precios.  | Entiende y produce mensajes relacionados con un proceso de compra/venta.  |
| Reconocer y utilizar el vocabulario y las estructuras gramaticales y funcionales relacionadas con el dinero/precios, peticiones/ofrecimientos y productos tradicionales.  | Utiliza de forma comunicativa las estructuras y vocabulario de la unidad y también, lo identifica y entiende de forma auditiva y escrita. |

1. CONTENIDOS

|  |
| --- |
| CONTENIDOS |
| Estructuras funciones y gramaticales:* Dinero: cantidades y pagos.
* Peticiones y ofertas.
* *How much? It´s...Euros and...cents.* *How many?1/2/...99.*
* *Do you agree?* *Of course/No; It´s cheap/expensive...; I want... please.*

Lexis:* Productos de compra y venta (alimentación, productos tradicionales, textiles…) así como, adjetivos calificativos.

Producción oral:* Fluidez oral.
* Pronunciaciones: vocales, como /*ai*/ in “spicy” Vs /*I*/ in silk
 |
| * Produce y entiende textos orales (diálogos y simulación libre) sobre una situación real de compras.
 |
| * Respeta y muestra interés por las similitudes y diferencias entre las compras tradicionales (mercados de calle) y las modernas.
 |

3. CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS CLAVE

Teniendo en cuenta que este Proyecto sigue una metodología orientada a la tarea final, todas las competencias clave están presentes en esas sesiones finales donde el alumnado adquiere autonomía y aplica todos contenidos trabajados durante el resto de sesiones.

a) Comunicación lingüística.

b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

c) Competencia digital.

d) Aprender a aprender.

e) Competencias sociales y cívicas.

f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

g) Conciencia y expresiones culturales.

1. METODOLOGÍA Y AGRUPAMIENTOS

Las metodologías predominantes en estas sesiones finales del proyecto son el trabajo colaborativo, aprendizaje significativo y Role-play.

La organización es predominantemente en grupo, de manera que, los agrupamientos son variados: parejas y pequeño grupo y gran grupo.

1. ACTIVIDADES Y DESARROLLO DE LAS SESIONES

SESIÓN 7

1. **Posters publicitarios** sobre los comercios de los/as alumnos/as, productos y precios, así como, la preparación de materiales para el comercio que le darán un mayor toque de realidad a la posterior simulación de compras.
2. Visionado de un fragmento de un **vídeo** real en el que se muestre un proceso de compra- venta entre vendedor y cliente.
3. **ROLE-PLAY:**

**En parejas/pequeño grupo.** En base a modelos, el alumnado elabora y practica diálogos y estructuras necesarias en los procesos de compra y venta. Habrá dos roles: vendedor y comprador.

SESIÓN 8

1. Preparación del escenario: transformación del aula en un mercadillo tradicional. Utilizaremos los posters publicitarios, los materiales elaborados y a ser posible, algunos materiales reales para construir los comercios de la forma más real posible.
2. ROLE-PLAY. En **gran grupo, “Shopping Simulation”.** El aula se convierte en un mercado tradicional, con pequeños comercios y productos. El alumnado tiene una cantidad de dinero para gastar comprando productos y negociando precios con los propietarios de los comercios. Una opción es dividir el grupo en dos: la mitad del grupo son compradores y la otra mitad vendedores. De esta manera, una vez gastado todo el dinero, tiene lugar un feedback grupal, y se repite el proceso con los roles invertidos.

La simulación de compra será grabada para su posterior visionado por el alumnado y reflexión y autoevaluación. Igualmente, se propone compartirla en una web de aprendizaje colaborativo como [www.epals.com](http://www.epals.com), para contactar con otros estudiantes de otros países, obtener un feedback de nuestro proyecto y/o iniciar alguna actividad de ampliación juntos de forma colaborativa.

1. RECURSOS
* Libro/material educativo.

El alumnado deberá aplicar en estas sesiones todo lo aprendido durante la Unidad, de manera que deberá tener presente el material educativo de todo lo trabajado previamente.

* Recursos digitales:

[www.youtube.com](http://www.youtube.com)

[www.epals.com](http://www.epals.com)

* Materiales reales:

Para la construcción de comercios y dar realidad a la simulación, se pretende que los alumnos creen Posters publicitarios de venta, construyan algunos productos y también traigan algunos productos reales objeto de compra/venta.