

Agencia de viajes

Las actividades que se presentan a continuación responden a diferentes preguntas abiertas que no tienen una única solución. Y se pueden llevar a cabo en distintos tipos de agrupamientos, tanto de forma individual, como en pareja o pequeño grupo. Se deben terminar con una puesta en común de todos los resultados y propuestas, comparando, valorando, argumentando y justificando.

Conocimientos previos del uso de la calculadora: conocer las teclas de los números y símbolos de las operaciones básicas e igual.

1. ACTIVIDAD LIBRE. Con este tipo de actividad, lo que se pretende es que el alumnado entre en contacto con el catálogo, que observe de que consta, que elementos tiene; y al mismo tiempo interactúe libremente con la calculadora, operando y estimando lo que desee, sus gustos y preferencias, no teniendo ninguna barrera, solamente el deseo de calcular.

- Hacer uso y manejo del catálogo y la calculadora, para estimar ¿cuánto necesitamos ahorrar para alcanzar todos nuestros deseos y realizar el viaje de nuestros sueños?.

2. ACTIVIDAD CON LÍMITE. Con este tipo de actividad, se pretende que el alumnado tenga en cuenta un ítem previamente establecido, que va a condicionar sus gustos y preferencias, teniendo que tomar decisiones para resolver de forma óptima, valorando y gestionando opciones.

Límite 1: La cantidad de dinero a gastar.

Límite 2: Continente a viajar.

Límite 3: Medio de transporte a utilizar.

- Teniendo en cuenta el límite establecido, se le propone al alumnado que haciendo uso y manejo del catálogo y la calculadora, respondan: ¿A dónde podréis ir este fin de semana?, ¿Qué podréis hacer?

3. ACTIVIDAD RETO. Con este tipo de actividad, se pretende desafiar al alumnado, obligar a los niños a concentrarse, a razonar, a tomar decisiones... para encontrar una solución y completar el reto de forma satisfactoria.

- Propuesta para el alumnado: Planificar y calcular ¿cuánto cuestan las mejores vacaciones?. Y no os olvidéis, ¡con quién queréis viajar!

METODOLOGÍA:

Activa y participativa, fomenta la manipulación en el proceso de aprendizaje, potencia investigación por parte del propio alumnado, confianza en su capacidad de pensar, iniciativa con ideas y preguntas interesantes, conectando con el mundo real y facilitando un aprendizaje significativo y constructivo.

RECURSOS:

Catálogo, calculadora, lápiz y papel.

EVALUACIÓN:

Evalúa tanto los procesos como los resultados, teniendo en cuenta la edad en la que se desarrolla la actividad al igual que los conceptos matemáticos adquiridos y en proceso de adquisición.

En todas las etapas se definen tres niveles: pictórico (si sólo utilizan dibujos), concreto (si sólo utilizan números) y simbólico (si utilizan símbolos y números relacionándolos entre sí).

Evalúa la relación significativa que existe entre los datos de la resolución con los proporcionados en el catálogo, y además los elementos matemáticos correspondientes al momento y edad del@s alumn@s, si son o no utilizados con significado, además del nivel óptimo de resolución.

