

Guía didáctica

MERCADOS

UN MUNDO POR DESCUBRIR

JOSEP SUCARRATS · MIRANDA SOFRONIOU

PRÓLOGO DE FERRAN ADRIÀ

Guía desarrollada por Marta Costa López



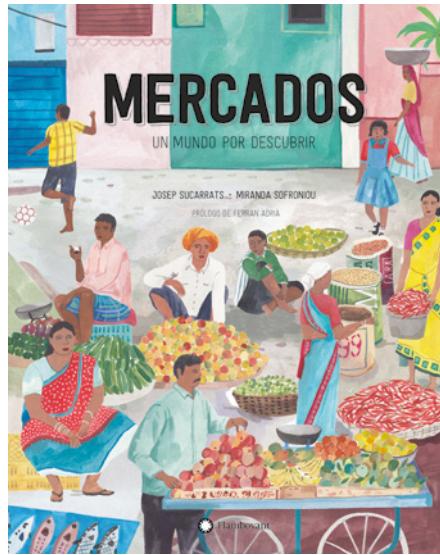
Flamboyant

¿Qué son y qué han significado los mercados a lo largo del tiempo?

¿Qué pueden ofrecernos? ¿Cómo funcionan?

Os invitamos a dar un paseo lleno de colores, aromas y sabores para conocer y disfrutar de los mercados más originales y bonitos del mundo.

¡Buen viaje!



Este libro, como cualquier otro libro de conocimientos, contribuye a desarrollar estrategias intelectuales básicas, como, por ejemplo, clasificar, comparar, observar, buscar, reconocer, priorizar, etc., así como despertar la curiosidad y motivar las ganas de aprender mediante textos e imágenes.



¿QUÉ SABEMOS? ANTES DE LA LECTURA

Antes de sumergiros en la lectura, empieza dinamizando una conversación sobre los mercados. Si trabajas con un grupo de menor edad, puedes preguntarles dónde compra la comida su familia, por ejemplo. Pregunta si van al mercado. **¿Hay alguno cerca de la escuela, en el barrio o en el pueblo?**

Si trabajas con un grupo de más edad, una buena manera de introducir el libro es relacionándolo con el gusto por la comida y los viajes. **¿Quién no se ha emocionado ante el descubrimiento de deliciosos platos cocinados con ingredientes que nunca había probado?**

A partir de esta charla inicial, podéis ir más allá y hablar de lo que saben sobre los mercados: qué tipo de mercados conocen, qué se puede encontrar en ellos, dónde compran los vendedores lo que después ofrecen en sus puestos, etc. Seguro que vuestro alumnado habrá tenido experiencias previas en los mercados, estos maravillosos mundos repletos de vida.

Otro tema que podéis abordar es la necesidad de seguir una dieta equilibrada y saludable, y qué relación tiene esto con los mercados: allí se encuentran productos frescos y variados, de calidad, etc.

El transporte y el comercio de alimentos, así como el impacto medioambiental que supone será otro tema que debatir: **¿es lo mismo consumir un producto kilómetro cero que uno que provenga del otro lado del planeta? ¿Por qué?**

Hablar de todos estos aspectos dará que pensar a los alumnos y les hará tomar conciencia sobre el tipo de alimentación que quieren tener, y de nuestro grado de responsabilidad en la preservación del planeta y sus recursos.

Aprovecha el prólogo para introducir el libro y contextualizarlo. **¿Qué es un prólogo? ¿Quién es Ferran Adrià? ¿En qué consiste su trabajo? ¿Por qué es tan conocido? Según cuenta en el prólogo, ¿cuál es su relación con los mercados? ¿Por qué es importante que un cocinero visite y conozca los mercados?**



LEEMOS Y MIRAMOS DURANTE LA LECTURA

Si los alumnos de tu grupo son mayores de ocho años, puedes introducir la lectura y dejar que la acaben solos. Con alumnos de seis a ocho años, puedes seleccionar los contenidos que consideres más oportunos y leerlos juntos. Muestra las imágenes y deja que observen sus detalles. Comentadlas entre todos.

Como ocurre en otros libros de conocimientos de Flamboyant, los textos y las imágenes forman un todo en la página y se equilibran y se complementan. Podéis comentar cada apartado por separado y buscar más información sobre los diferentes mercados que se mencionan.

No es necesario hacer una lectura lineal. No pasa nada si empezáis por una sección que te parece más interesante trabajar o a la que quieras dedicar especial atención.



COMPARTIMOS DESPUÉS DE LA LECTURA

En este apartado os sugerimos seis actividades relacionadas con el mundo de los mercados. Incluyen una ficha con información básica, una explicación con el desarrollo de la actividad y algunos ejemplos.

● ¿CUÁNTO QUIERE? ¿CUÁNTO VALE?

NIVEL:	De 6 a 8 años.
MATERIALES:	Mesas o espacios para montar los puestos. Monedas y billetes que parezcan dinero de uso corriente o material para elaborarlo. Balanzas con pesos (opcional).
ÁREA DE CONOCIMIENTO:	Ciencias de la naturaleza. Matemáticas. Lengua.
OBJETIVOS:	Desarrollar el juego simbólico a través de diferentes roles. Practicar las medidas de peso. Conocer las monedas y los billetes de curso legal.
AGRUPACIÓN:	Por parejas o en grupos reducidos.
DURACIÓN:	Una o dos sesiones de trabajo.

Desarrollo

Esta actividad de juego simbólico propone practicar las medidas de peso, el dinero y los métodos de pago, así como desarrollar roles diversos.

Montad puestos de mercado con diferente género para vender: frutas, verduras, carne, pescado, huevos, etc.

Si disponéis de balanzas escolares con pesos, aprovecha para explicar cómo funcionan y deja que los alumnos experimenten con objetos del aula con pesos diferentes. Recuérdales también la equivalencia entre kilo y gramos, y los diferentes modos que se suelen utilizar para pedir cuando se compra a granel (1/4 de kilo de jamón York o 250 gramos, por ejemplo).

Después, que jueguen a asumir roles: de vendedor y de comprador. Deberán emular diálogos similares al que ponemos de ejemplo y que puede servirles como modelo. La finalidad de la actividad es trabajar medidas de peso y el uso de billetes y monedas.



—Buenos días.

—Buenos días. ¿Qué desea?

—Medio kilo de acelgas, por favor.

—Muy bien. ¿Algo más?

—Un kilo de patatas.

—Aquí lo tiene. Serán dos euros.

—Tenga, un billete de cinco.

—Y aquí tiene tres euros de vuelta. Buenos días.



VAYAMOS MÁS ALLÁ...

Si quieras trabajar con grupos de alumnos de más edad, recread un mercado de manera más fiel. Para hacerlo, podéis comenzar visitando el mercado más próximo para observar qué precios tienen los alimentos en los puestos, o pedir a los alumnos que anoten los precios cuando vayan a comprar con su familia. Después, en el aula, poned en común las observaciones de cada uno, y que reproduzcan los carteles indicadores del precio para colocarlos en sus comercios. Ahora solo quedará jugar a comprar y vender, conscientes de los precios reales de cada alimento. Incluso, si quieras añadir un reto más, cada comprador puede tener asignado un presupuesto que gastar. Después, compartid qué ha podido comprar cada uno y qué tal ha sido la experiencia.



● ORGANIZAMOS UN MERCADO DE INTERCAMBIO

NIVEL:	De 6 a 12 años.
MATERIALES:	Objetos, ropa, libros, etc., que tengan en casa y ya no utilicen. Etiquetas adhesivas. Mesa o espacio amplio para exponer los objetos.
ÁREA DE CONOCIMIENTO:	Conocimiento del medio.
OBJETIVOS:	Dar nueva vida a objetos que ya no utilizamos. Valorar el intercambio de objetos como alternativa al consumismo. Aprender a compartir.
AGRUPACIÓN:	Gran grupo.
DURACIÓN:	1 sesión (se puede establecer una periodicidad durante el curso).

Desarrollo

En las páginas 36 y 37 del libro se exponen diferentes maneras que tienen las personas para pagar por aquello que quieren y/o necesitan. Una de ellas es el intercambio. ¿Os animáis a organizar un mercado de intercambio?

Seguro que en casa tenéis cosas que ya no utilizáis. ¿Verdad que estaría bien poderlas cambiar por otro objeto que os interese más en este momento? Pues nada, manos a la obra. Cada uno tendrá que traer algún objeto o algunos objetos en buen estado de casa (juguetes, ropa, libros, etc.) que ya no utilice. Montad un tenderete para exponerlos con una etiqueta con el nombre del propietario o propietaria en cada objeto. Después se trata de buscar alguna cosa que se quiera e intentar negociar con su dueño o dueña el intercambio con uno de nuestros objetos.

Es una manera bonita de revalorizar los objetos que ya no se usan y de darles una nueva vida. Buscad en Internet cuándo y dónde tienen lugar los mercados de intercambio de vuestra zona. Seguro que hay alguno cerca en el que poner en práctica lo aprendido en esta experiencia.



● POESÍA DE MERCADO

NIVEL:	De 8 a 12 años.
MATERIALES:	Material para escribir y dibujar. Ordenador (opcional).
ÁREA DE CONOCIMIENTO:	Lengua.
OBJETIVOS:	Escribir un poema. Trabajar la rima. Ilustrar una poesía inventada.
AGRUPACIÓN:	Por parejas.
DURACIÓN:	2 sesiones de trabajo.

Desarrollo

Os proponemos que escribáis poemas que tengan como tema central el mercado. Después, cada alumno deberá ilustrar el suyo utilizando la técnica que prefiera o que acordéis en clase. Incluso se puede sugerir utilizar un programa de diseño digital. Al finalizar, exponed los poemas resultantes formando un gran póster.

Existen muchas maneras de escribir un poema. Las siguientes indicaciones pueden ayudar:

1

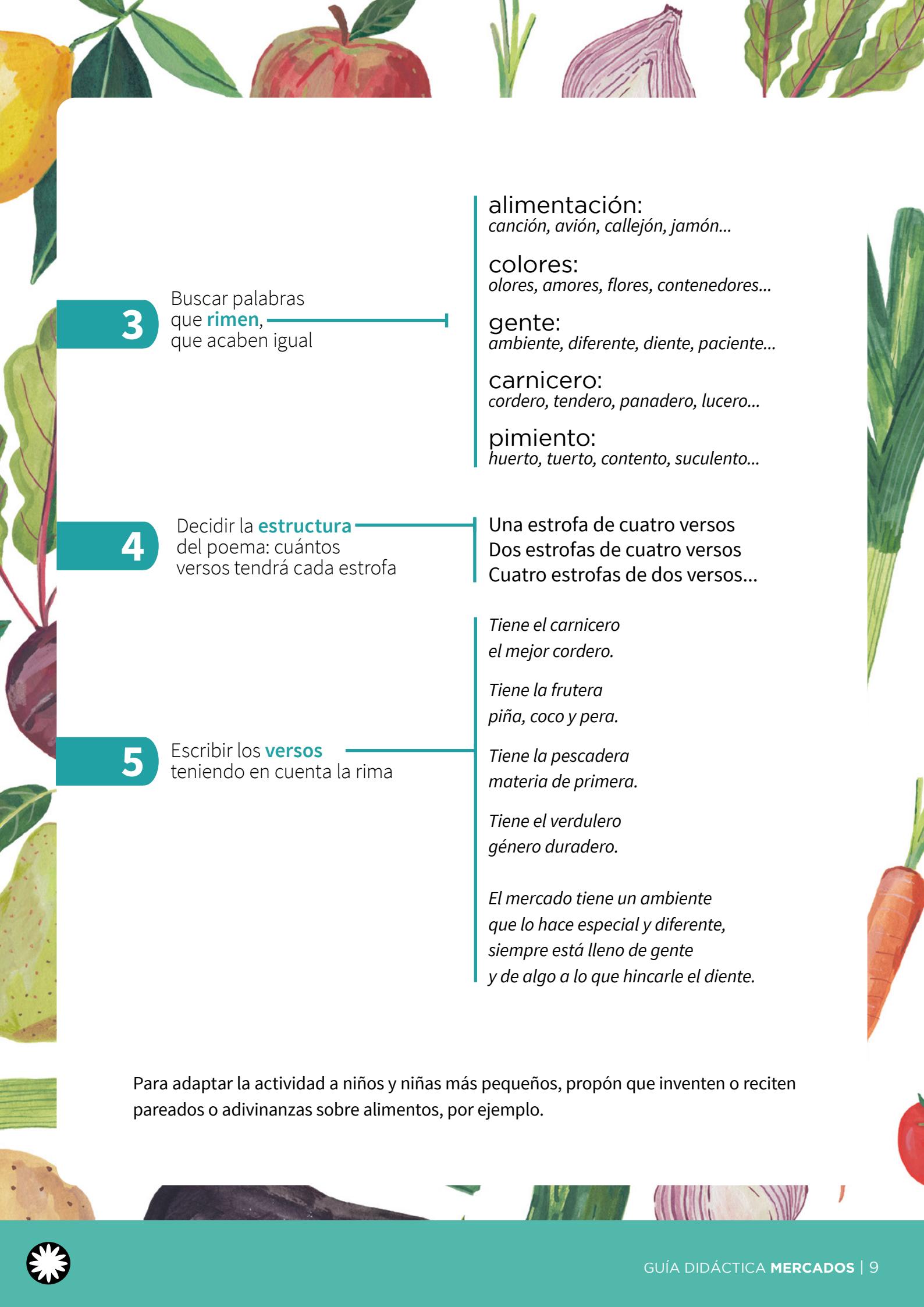
Escoger un **tema** ————— Mercados del mundo

2

Hacer una **lista** de palabras relacionadas con el tema

alimentación
olor
comida
fruta
puestos
vendedores
transporte
bullicio
ropa





3

Buscar palabras que **rimen**, que acaben igual

4

Decidir la **estructura** del poema: cuántos versos tendrá cada estrofa

5

Escribir los **versos** teniendo en cuenta la rima

alimentación:
canción, avión, callejón, jamón...

colores:
lores, amores, flores, contenedores...

gente:
ambiente, diferente, diente, paciente...

carnicero:
cordero, tendero, panadero, lucero...

pimiento:
huerto, tuerto, contento, suculento...

Una estrofa de cuatro versos
Dos estrofas de cuatro versos
Cuatro estrofas de dos versos...

*Tiene el carnicero
el mejor cordero.*

*Tiene la frutera
piña, coco y pera.*

*Tiene la pescadera
materia de primera.*

*Tiene el verdulero
género duradero.*

*El mercado tiene un ambiente
que lo hace especial y diferente,
siempre está lleno de gente
y de algo a lo que hincarle el diente.*

Para adaptar la actividad a niños y niñas más pequeños, propón que inventen o reciten pareados o adivinanzas sobre alimentos, por ejemplo.



VAYAMOS MÁS ALLÁ...

Averiguad si en vuestro barrio o localidad se organiza alguna iniciativa o actividad cultural o dinamizadora en el mercado. Si tenéis oportunidad, sumaos a ella exponiendo o recitando los poemas que habéis creado en clase. Si no hay evento al que sumarse, proponed alguno vosotros. Con los alumnos de más edad podéis redactar una carta que exponga qué actividad os gustaría llevar a cabo en el mercado (por ejemplo, un certamen de poesía), en qué fecha o rango de fechas, y si necesitáis algún tipo de infraestructura (una tarima, sillas...) o material específico (un micrófono, altavoces...). Contactad con la persona responsable de la dinamización del mercado y mandadle vuestra petición por carta o correo electrónico. ¡Buena suerte!

● JUEGO DE MESA

NIVEL:	De 8 a 12 años.
MATERIALES:	Material para dibujar y pintar. Cartulinas.
ÁREA DE CONOCIMIENTO:	Expresión artística: visual y plástica. Lengua.
OBJETIVOS:	Diseñar y elaborar un juego de mesa siguiendo un modelo. Jugar a los juegos de mesa creados por los compañeros y compañeras.
AGRUPACIÓN:	Grupos de 4 o 5.
DURACIÓN:	2 o 3 sesiones (elaboración) / 2 sesiones (jugar).

Desarrollo

En esta ocasión, la propuesta es crear, por grupos, un juego de mesa. Primero, habrá que decidir qué tipo de juego se quiere crear y, después, se diseñarán todos los elementos y contenido. Como existen muchos juegos de mesa, ponemos algunos ejemplos que pueden servir de inspiración:

El dominó y el juego de memoria

Son los más adecuados para los más pequeños. Los alumnos y alumnas pueden confeccionar las fichas con elementos del libro, como los que salen, por ejemplo, en las páginas de alimentos ([págs. 12-17](#)).



El juego de la oca

Se pueden reproducir el formato y las normas del juego, pero cambiando el tema por el de los mercados. Para las casillas de los puentes se pueden buscar correspondencias como «de nevera a nevera, avanza por la carretera» (de casilla a casilla, y se vuelve a tirar), y para la de la prisión puedes tener que quedarte un turno en el puerto esperando que llegue el barco de mercancías. ¡Sed creativos!

La escalera

Este juego hace mucho hincapié en la parte del diseño y la relación entre los diferentes objetos o elementos que hay y el espacio que ocupan. Una opción sería situar vuestro juego en un mercado concreto y dibujar los puestos o elementos distintivos de cada comercio (una manzana para la frutería, un pollo para las aves de corral, etc.).

El Trivial

En este caso, se trata de un juego para alumnos de a partir de diez años. Básicamente tendrán que pensar preguntas que giren en torno a los mercados, tanto en un sentido concreto (qué puesto vende zanahorias) como en un sentido más amplio (cómo llegan los pimientos de España al Reino Unido). Deberéis consensuar unas categorías para clasificar cada pregunta. Por ejemplo: alimentación, arquitectura, historia y geografía.



● CONCURSO DE PREGUNTAS

NIVEL:	De 10 a 12 años.
MATERIALES:	Ordenador con conexión a Internet. Dispositivo móvil o tableta.
ÁREA DE CONOCIMIENTO:	Conocimiento del medio. Lengua.
OBJETIVOS:	Crear un concurso de preguntas en una aplicación digital (kahoot). Jugar a un concurso de preguntas configurado en una aplicación digital (kahoot). Conocer y ampliar contenidos sobre el mundo de los mercados.
AGRUPACIÓN:	Grupos de 4 o 5.
DURACIÓN:	1 o 2 sesiones (elaboración) / 1 o 2 sesiones (concursar).

Desarrollo

Esta es una actividad muy lúdica que, al mismo tiempo, permite profundizar en el conocimiento de un tema. Se trata de elaborar un concurso de preguntas sobre los mercados a partir del contenido del libro, utilizando la herramienta digital [Kahoot.](https://kahoot.com/) (<https://kahoot.com/>).

Por grupos, tendrán que pensar y diseñar su concurso de preguntas digital y, después, compartirlo con el resto. Como las preguntas estarán vinculadas a los temas trabajados en el libro, todos los concursantes tendrán las mismas oportunidades de partida para responder.

Si es la primera vez que utilizáis esta herramienta en el aula, es recomendable que antes te familiarices con ella o que, incluso, desarrolles tú el juego en la aplicación y que los alumnos jueguen con tu versión antes de hacer la suya propia.

Las preguntas pueden combinar texto, audio, imagen y vídeo. Cuanto más variado, más rico y divertido será. Se puede concursar por equipos o de manera individual.

