Nivel 1

Propuesta didáctica

EL MERCADO

Quiero aprender

EDUCACIÓN INFANTIL

Bruño

ÍNDICE

¿Qué es Quiero aprender?....4
¿En qué consiste el método por proyectos?....6
¿Por qué trabajar por proyectos?....8
Preguntas comunes, respuestas sencillas....10
Materiales para el alumno....18
Materiales para el docente y el aula....20
¿Cómo se trabaja con Quiero aprender?....22
Otros proyectos para el Nivel 1....26

Proyecto: El mercado....29

Programación por objetivos....30
Programación por competencias....32
Inteligencias múltiples....34

4 ETAPAS: 11 PASOS

A Nos preparamos

1. Elegir un tema....38
2. Despertar el interés....38
3. ¿Qué necesitamos?....40
4. Fuentes de información y recursos....48
5. Organizamos los materiales....52

B ¡Comenzamos!

6. Conocimientos previos e intereses....56

Organizamos las ideas....57

C ¡Manos a la obra!

7. Talleres: Aprender haciendo.....60
Taller 1: Nuestro mercado.....62
Taller 2: Con las manos en la masa.....65
Taller 3: La balanza.....68
Taller 4: Vamos a la compra.....71
Dosier.....74
8. El libro informativo.....,,.....76
9. Descubrir una aventura.....80
10. Cuaderno de actividades.....88

D Recordamos y valoramos

11. ¿Cómo evaluamos?.....108
Hoja de registro individual.....109
Rúbricas.....110
El portfolio.....112
Trascender la escuela.....113

Fotocopiables.....114

¿Qué es Quiero aprender?

Quiero aprender es una propuesta editorial para el segundo ciclo de Educación Infantil, basada en la metodología de proyectos, un método orientado a la construcción del propio aprendizaje, mediante actividades significativas de investigación, exploración y experimentación, que contempla el tratamiento de las inteligencias múltiples y de la inteligencia emocional y que incluye dinámicas sistemáticas de trabajo cooperativo.

Aprender, encontrar respuestas

Quiero aprender presenta una serie de materiales y recursos dirigidos a facilitar a los docentes la aplicación de esta metodología de una manera sencilla y con la orientación adecuada, de manera que se sientan acompañados en un proceso que, sin duda, les resultará satisfactorio.

También deseamos acompañar a los alumnos en el proceso de crecer, aprender, conocer, descubrir. En un método por proyectos, los alumnos son sin duda el centro de acción en el aula, pero además son protagonistas conscientes del aprendizaje, de un proceso que transcurre mientras investigan temas de su interés o participan en experimentos, trabajos cooperativos, actividades y juegos estimulantes.

Aprender es sinónimo de encontrar respuestas, y **Quiero aprender** facilita a los niños y las niñas situaciones en las que las preguntas surgen de manera natural y les anima a recorrer el camino hasta las respuestas. Investigando, haciendo, compartiendo y jugando.

El proceso: un camino interesante y flexible

Quiero aprender propone un recorrido flexible en el que se integran los distintos componentes del proyecto. Este recorrido, además de garantizar la correcta progresión por las sucesivas etapas del método por proyectos, facilita su adaptación a las circunstancias específicas de cada aula y nivel, al contexto físico, social, cultural y económico de cada centro.

- Para el docente, conocer este recorrido no solo le dará seguridad con respecto a la riqueza y la adecuación de la oferta que le planteamos, sino que también le dará confianza en el proceso, con lo que adquirirá seguridad para adaptar sus propias estrategias, su estilo de enseñar, a este nuevo método.
- Es muy importante destacar la relación de soporte que se establece entre los componentes del proyecto. Los contenidos, el vocabulario, los enfoques y las dinámicas que se generan en la explotación de cada recurso se consolidan, refuerzan y desarrollan con las propuestas de otros, facilitando así un enfoque constructivista, significativo y profundo del aprendizaje.
- Con respecto al nivel, en la elaboración de los distintos componentes del proyecto se ha cuidado con rigor el equilibrio entre los textos, las actividades y las propuestas de talleres, por una parte, y la curiosidad de los alumnos, las destrezas y habilidades que se han de desarrollar en cada uno de ellos, por otra.
- Este equilibrio favorece un tratamiento de los contenidos ajustado al nivel de competencia y adaptado a los intereses de cada edad, y en perfecta correlación con la dificultad y los procedimientos exigidos en las propuestas de actividades que los desarrollan.

¿En qué consiste el Método por proyectos?

El Método por proyectos es una práctica educativa de trabajo colaborativo enmarcada en una concepción constructivista que considera el aprendizaje una actividad compartida, cooperativa y comunicativa en la que los niños y niñas junto a los docentes interpretan la realidad y la cultura y les otorgan significado, construyendo, de esa forma, los conocimientos.

Se puede definir como un plan de trabajo orientado a la investigación sobre algún tema y, para ello, se desarrolla un proceso de formación fundamentado en los siguientes principios básicos (Imbernon, 1994):

Principios básicos

- **Aprender investigando:** las propuestas y situaciones de aprendizaje deben favorecer el interés por conocer, por descubrir y alentar el desarrollo de habilidades implicadas en la investigación y experimentación.
- **Conectar conocimientos previos con nuevas informaciones:** atendiendo a su raíz constructivista, un proceso de aprendizaje eficaz es aquel capaz de establecer vínculos duraderos y significativos entre los conocimientos previos y los nuevos conceptos, experiencias y aprendizajes que se van adquiriendo a lo largo del proceso.
- **Aprender mediante reflexión y resolución de situaciones problemáticas de la práctica:** se deja atrás la concepción de un alumnado con actitud pasiva ante los conocimientos; los alumnos no son meros receptores de nuevos contenidos, sino que adquieren un conocimiento más profundo de los conceptos desde la reflexión, la comprensión y la aplicación de procesos cognitivos para resolver las distintas situaciones que se les plantean.
- **Aprender en un ambiente de colaboración y de interacción:** comunicar y compartir inquietudes, resolver situaciones en común, distribuir responsabilidades y completar tareas individuales y colectivas. La cooperación con los compañeros y la interacción con las personas del entorno es parte indispensable en esta nueva concepción del proceso de aprendizaje.

Dada la edad de los alumnos a los que va dirigida nuestra propuesta, nos apoyamos también en los siguientes principios:

- **Principio de actividad:** aprender a hacer haciendo. La experimentación es el vehículo más directo para adquirir nuevos conocimientos.
- **Principio de aprendizaje autónomo:** yo soy el constructor de mis conocimientos y pregunto, cuestiono, escucho, busco información, pido ayuda, coopero con otros...
- **Principio de individualidad:** atención a las diferencias de capacidades, ritmos, intereses y necesidades de cada alumno dentro del grupo.

Para que el trabajo por proyectos sea eficaz, en primer lugar debe ser capaz de despertar y mantener **la curiosidad de los alumnos. Esto se puede lograr en gran parte favoreciendo que los temas estén relacionados con lo que les preocupa e interesa, con lo que se vive en su entorno, tanto inmediato como lejano.**

En este sentido, es conveniente crear un clima cómodo en el que los niños y las niñas comuniquen sus vivencias, gustos y opiniones y compartan lo que cada uno sabe sobre cada tema.

Además, para mantener el interés, el trabajo por proyectos permite ir introduciendo contenidos de diferentes áreas, de manera que resulten eficaces para ayudarles a avanzar en el estudio de la realidad, evitando establecer relaciones forzadas y sin sentido para los niños.

En cuanto a la necesaria evaluación del proceso, en el desarrollo del trabajo por proyectos no se fracasa. Se puede hablar de errores que nos ayudan a crear, reorientar la actividad, completar las propuestas, superar y resolver las dificultades, reflexionar, resolver conflictos, reconducir y ajustar el proceso constantemente.

De acuerdo con quien es considerado padre del método por proyectos, William Kilpatrick, «Un proyecto de trabajo debe ser una propuesta entusiasta de acción, capaz de motivar a los alumnos que deben realizarlo conjuntamente, pero también debe tener una dimensión práctica que permita mejorar algún aspecto de la realidad».

En este sentido, en nuestra propuesta se ofrece a los alumnos la oportunidad de que lo aprendido tenga su efecto en el entorno, les proporciona una ocasión de comprobar el valor de lo alcanzado y de cómo esto trasciende la escuela y modifica su realidad. Así, en la sección «Trascender la escuela», se sugieren actividades colectivas, propuestas de conciencia del entorno, de compromiso cívico y de interacción pacífica y solidaria con las personas que nos rodean.

¿Por qué trabajar por proyectos?

El alumno: protagonista del proceso de aprendizaje

Trabajar por proyectos nos permite establecer con los alumnos una relación personal más auténtica, segura, creativa, abierta, sincera y libre.

Dada la flexibilidad y la adaptabilidad al grupo, resulta sencillo ponerlo en práctica y permite integrar con facilidad a niños con diferentes ritmos de aprendizaje, antecedentes étnicos y culturales y niveles de habilidad.

En los proyectos se construye con la aportación de todos, se favorece la unión entre la familia y la escuela. Los niños observan, tocan, exploran, huelen, experimentan, se convierten en pequeños investigadores..., son constructores de su aprendizaje.

El proceso: aprendizaje significativo

El método por proyectos favorece la adquisición del aprendizaje a partir de situaciones significativas que favorecen la conexión duradera y eficaz entre los conocimientos previos y los nuevos conceptos que se van aprendiendo.

Pero aprender es un proceso continuo y abierto, y el método por proyectos alimenta y favorece el reajuste constante de las relaciones que se hayan establecido al introducir ideas, experiencias y conclusiones nuevas en las distintas etapas del proceso.

El desarrollo: habilidades y destrezas

A lo largo del proceso, las experiencias y situaciones de aprendizaje que se proponen contribuyen de manera decisiva a desarrollar las competencias, habilidades y destrezas de los alumnos. Las dinámicas y actividades les instan a emplear recursos diversos y a aplicar procesos cognitivos específicos en cada ocasión: atención, memorización, comparación, interpretación, clasificación, conocimiento y manejo autónomo de materiales y técnicas, comunicación, etc.

Trabajo cooperativo y habilidades sociales: relación e interacción

Cooperar consiste en asumir que la propia aportación en una tarea es indispensable para su correcta finalización y que solo con la suma de todas las aportaciones se consigue alcanzar con éxito la meta prevista.

Supone también desarrollar y poner en práctica habilidades sociales esenciales, no solo para la idónea participación en situaciones de aprendizaje, sino también para la ubicación personal en el mundo, en relación con uno mismo y con otros, dentro y fuera de la escuela.

En las propuestas de **Quiero aprender** se busca desarrollar en los alumnos las necesarias actitudes de escucha, empatía, acercamiento y respeto al otro, resolución pacífica de conflictos y confianza y seguridad en uno mismo.

Inteligencias múltiples

Desde el reconocimiento científico de la existencia de distintas inteligencias, proponemos actividades abiertas, diversas y flexibles que permitan a los alumnos desarrollarlas.

Al igual que las distintas características personales de los niños y las niñas en cada grupo, es necesario reconocer y contemplar los distintos estilos de aprendizaje. En nuestra propuesta se atienden desde una oferta amplia de actividades que ponen a los alumnos en situaciones diferentes que estimulan la aplicación de recursos y soluciones propios de cada inteligencia: movimiento, dramatización, experimentación, observación, expresión y representación, análisis, construcción, transmisión, autoconocimiento, relación, participación...

Nuevas necesidades, nuevos retos

La educación debe dar respuesta a las necesidades de las sociedades y tanto los individuos como nuestros alumnos y nuestra realidad han evolucionado de una manera ostensible en las últimas décadas.

Las emociones, el desarrollo de la personalidad, la relación con el entorno y con los demás, un ambiente y una realidad que despiertan curiosidad, interés y admiración constantes generan preguntas de forma permanente.

En esta nueva realidad, en este entorno, la escuela debe desarrollar al máximo las potencialidades de los alumnos y proporcionarles instrumentos y herramientas para desenvolverse de forma solvente y adecuada en el mundo que van a construir.

El método por proyectos se configura como un medio eficaz para proporcionar soluciones a estas nuevas demandas.

Preguntas comunes, respuestas sencillas

¿Cómo comenzar? ¿Cómo motivamos?

Abriéndonos de par en par a lo mágico, lo espontáneo y lo intuitivo y dejándonos arrastrar por la libertad de sentirnos niños otra vez. Abordando con ilusión el reto de una nueva manera de estar en el aula. Provocando situaciones que susciten el interés y la curiosidad de los niños: un cuento, un sobre misterioso, una visita inesperada, el hallazgo en clase de un objeto relacionado con el tema...

Recomendamos que se establezcan dos o tres elementos motivadores distintos y que se vayan presentando en el aula de modos diversos en días previos al comienzo previsto del proyecto. Esto creará una cadena de estímulos capaz de motivar y de contagiar a la mayoría del grupo, de modo que se pueda iniciar el nuevo proyecto con la máxima expectación posible.

En esta propuesta, se ofrecen cuatro dinámicas diferentes de animación en la página 39.

¿Cómo establecer y mantener los vínculos con la familia?

Favoreciendo canales de información, participación y colaboración activa que les invite y les permita involucrarse en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

Las familias les ayudarán a plantearse preguntas y a encontrar las respuestas, a buscar y seleccionar la información, a investigar y resolver juntos; participarán con ellos en actividades lúdicas e intelectuales, presentarán nuevos recursos, y se aproximarán juntos a la obtención de nuevas nociones y conclusiones.

¿Cómo favorecer el trabajo cooperativo?

El trabajo cooperativo está en la esencia del propio proyecto cuando hacemos nuestro el lema «Yo sólo no llego al mismo sitio al que llego en cooperación con los demás». Es un aprendizaje que se va construyendo con el saber, sentir, creer, hacer… de los demás.

Las actividades propuestas propician que los alumnos cooperen en las tareas como iguales, asumiendo su responsabilidad y colaborando y ayudando a los otros. Organizar y distribuir las tareas con claridad les ayudará a sentirse responsables y compañeros.

¿Cómo se puede adaptar y enriquecer esta propuesta?

El método por proyectos es un método vivo que se nutre de las aportaciones de la familia y la comunidad y de las propias condiciones del entorno. El docente debe integrar en el proceso todo aquello que considere que puede enriquecer las situaciones de aprendizaje de sus alumnos, y adaptarlo en cada caso a sus características. Se trata de una tarea de selección y adecuación de los recursos disponibles.

Las aportaciones materiales (libros, juegos, modelos, figuras…) deben ordenarse en un espacio, también vivo, al que los alumnos accederán en muchos momentos, para consultar, clasificar, jugar, manipular, contrastar…

Por otra parte, la vía por la que los proyectos se enriquecen con más eficacia son las demandas de los alumnos, su curiosidad. Atender a sus preguntas, orientarlos para que encuentren o se acerquen a las respuestas es el medio más eficaz para lograr un aprendizaje significativo para el grupo de alumnos.

¿Cómo contribuye el método por proyectos al desarrollo de las competencias?

La forma de concebir el método por proyectos que considera al alumno como un ser activo que aprende a través de la investigación, la imitación creativa, la relación con los otros y la exploración directa con la realidad favorece de manera extraordinaria el desarrollo de la adquisición de las competencias.

Desarrollar las competencias significa trabajar en el aula para que los alumnos y las alumnas resuelvan con solvencia las situaciones complejas a las que se van enfrentando en su vida diaria y que favorecen su realización y desarrollo personal.

Cada competencia es una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan para lograr una acción eficaz.
(DeSeCo, 2003)

- **Comunicación lingüística:** comprender y disfrutar del lenguaje escrito y utilizar el código para expresar emociones, ideas y conocimientos. Dominar las posibilidades del lenguaje como instrumento de comprensión y representación de la realidad, de construcción y organización del pensamiento, de las emociones y del comportamiento.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** identificación, percepción, cuantificación, manipulación, clasificación, análisis, situación y comparación de las cualidades de los elementos del entorno, para conocerlos, describirlos y comprender mejor la realidad en la que viven. Utilización de los números, las operaciones básicas y las formas de expresión matemática para interpretar y producir información, profundizar en el conocimiento de la realidad y resolver problemas de la vida cotidiana.

  Formulación de preguntas sobre el entorno, los sucesos y sus consecuencias y fomento de una actitud de curiosidad, investigación y búsqueda de soluciones.
- **Competencia digital:** habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar información y transformarla en conocimiento. Conocer las posibilidades de ocio, información y comunicación de los medios digitales a su alcance y usarlos con progresiva autonomía y solvencia en la vida cotidiana.

- **Aprender a aprender:** proceso constante de adquisición y desarrollo de habilidades, destrezas e instrumentos para comprender la realidad y resolver situaciones con solvencia. Es un proceso continuo de autoconocimiento que conduce a los alumnos a detectar sus habilidades y aprender a desarrollarlas, así como conocer los mecanismos para superar las propias limitaciones.
- **Competencias sociales y cívicas:** explorar, conocer, valorar y respetar las diferentes estructuras sociales y sus manifestaciones culturales; incorporarse y participar en la sociedad de manera pacífica, constructiva y respetando y mejorando los valores cívicos y democráticos que la sustentan. Habilidad para tomar decisiones, resolver conflictos e interactuar con los demás atendiendo a las normas democráticas de relación social.
- **Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía:** favorecer una actitud activa de compromiso y participación, que parta del conocimiento de las propias capacidades de actuación. Implica también adquirir cierto sentido de conciencia, de valores como la responsabilidad, la autoestima, el control emocional, la capacidad de elegir, la perseverancia...
- **Conciencia y expresiones culturales:** desarrollar la capacidad de valorar y apreciar la expresión a través de la música, la danza, las artes plásticas, la dramatización, y despertar el interés y la curiosidad por emplear estos recursos en la expresión personal. Implica potenciar la creatividad, la sensibilidad, la iniciativa personal y la imaginación.

¿Con qué actividades y dinámicas se favorece el desarrollo de las competencias?

Estos son algunos ejemplos de actividades, rutinas y dinámicas habituales en las aulas de Educación Infantil que contribuyen al desarrollo de las competencias:

Competencia	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	✓ Participar en la asamblea. ✓ Leer libros, ver imágenes... ✓ Aprender y recitar canciones, poemas, retahílas, adivinanzas... ✓ Escuchar narraciones y recitados. ✓ Aprender y utilizar el vocabulario que se deriva del trabajo con el proyecto. ✓ Compartir opiniones, ideas, conocimientos y experiencias. ✓ Expresar, resumir, relatar oralmente y en orden relatos, investigaciones, procesos, visitas...
COMPETENCIA MATEMÁTICA	✓ Seguir y atender al calendario, la lista de los presentes, ausentes, gráficas de tiempo... ✓ Comprender el orden lógico de los procesos, las listas de responsables, los procedimientos de juegos y actividades. ✓ Plantear hipótesis, sugerir medios de resolución de problemas, investigación... ✓ Clasificar, seriar, organizar, comparar... ✓ Resolver problemas sencillos de forma manipulativa. ✓ Utilizar los números de forma eficaz en entornos naturales y habituales (listado, cuantificación de miembros de un grupo, de elementos y materiales en un trabajo...).
CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL MEDIO FÍSICO	✓ Observar, experimentar, investigar fenómenos, sucesos, elementos... ✓ Comprender las interacciones entre elementos. ✓ Participar en visitas y salidas programadas. ✓ Mantener rutinas de ejercicio, salud, alimentación e higiene. ✓ Cuidar de plantas y animales en el aula. ✓ Formular preguntas a partir de fenómenos, investigaciones y experimentaciones observadas. ✓ Repetir investigaciones sencillas de forma individual y explicar los procesos y los resultados. ✓ Manipular los elementos del entorno y descubrir y detallar sus características.
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL	✓ Conocer las partes básicas de algunos dispositivos tecnológicos (ordenador, reproductor...). ✓ Utilizar los recursos digitales disponibles en el proyecto y aprovechar sus características (canciones, versiones digitales del cuaderno, cuento, etc.). ✓ Colaborar con otros en la búsqueda de imágenes e información usando los medios a su alcance. ✓ Utilizar juegos sencillos que impliquen el uso del ratón.

SOCIAL Y CIUDADANA	✓ Participar en la asamblea: escuchar, negociar, aportar, explicar, acordar con otros, mostrar empatía... ✓ Conocer y cumplir las normas de clase con responsabilidad. ✓ Respetar las normas acordadas en la realización de los talleres, juegos o cualquier dinámica del aula. ✓ Resolver de forma cooperativa problemas matemáticos sencillos. ✓ Participar en juegos de rol. ✓ Valorar el comportamiento de los demás y el propio. ✓ Regular la conducta propia. ✓ Atender con interés, respeto y curiosidad la participación de personas relacionadas con los proyectos (profesionales, familiares, profesores, miembros de la comunidad...). ✓ Participar en actividades de compromiso social y solidaridad ciudadana.
CULTURAL Y ARTÍSTICA	✓ Observar, describir y comentar diversas manifestaciones culturales y artísticas. ✓ Expresar las emociones, ideas y opiniones que susciten las obras plásticas o las propias producciones. ✓ Utilizar diferentes técnicas, materiales y lenguajes artísticos para expresar, compartir y comunicar emociones e ideas. ✓ Conocer el patrimonio cultural. ✓ Participar en visitas a museos y exposiciones. ✓ Elaborar murales colectivos con fines artísticos. ✓ Visitar lugares destacados de la localidad. ✓ Valorar de forma positiva las propias producciones plásticas. ✓ Desarrollar la creatividad y la imaginación.
APRENDER A APRENDER	✓ Organizar, planificar y gestionar los materiales, el tiempo y el espacio en el que se realizan las actividades. ✓ Recoger, organizar, clasificar y analizar la información textual, gráfica, visual... procedente de distintas fuentes. ✓ Presentar actividades, trabajos y proyectos propios. ✓ Explicar, resumir, describir procesos, trabajos cooperativos, investigaciones, resolución de problemas... ✓ Asumir las responsabilidades que se derivan de la participación en actividades en equipo. ✓ Asumir el reto de esforzarse en el aprendizaje de nuevos contenidos y en la resolución de nuevos retos. ✓ Aprender a valorar e identificar las limitaciones y habilidades propias. ✓ Autoevaluación. ✓ Realizar actividades con participación familiar.
AUTONOMÍA, ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INICIATIVA PERSONAL	✓ Planificar, organizar y decidir la resolución de actividades individuales y grupales. ✓ Aprender a valorar los propios progresos y los de los demás. ✓ Aceptar la responsabilidad y el reparto de tareas en las actividades en grupo. ✓ Desarrollar la iniciativa personal y la toma de decisiones en las actividades en grupo, asambleas; participación en juegos, investigaciones, talleres... ✓ Acordar soluciones de conflictos, respuestas consensuadas, normas de aula, procesos de realización de proyectos...

¿Cómo y por qué trabajar las inteligencias múltiples?

Toda persona posee distintas inteligencias, algunas más desarrolladas que otras. Partimos de la premisa de que no todos los niños aprenden de la misma manera ni al mismo tiempo, lo que es fundamental para plantear situaciones de aprendizaje adecuadas para nuestros grupos y asegurar una educación de calidad.

El método por proyectos reconoce y acepta esta diferencia al diseñar un conjunto de actividades variadas y diversas y al promover un ambiente rico en estímulos en el que se desarrollan las inteligencias descritas en la teoría de Howard Gardner:

- **Inteligencia lingüístico-verbal.** Hablar, escuchar, leer y escribir. Esencial en las relaciones basadas en la comunicación con la palabra.
- **Inteligencia lógico-matemática.** Trabajar con números y operaciones, medidas, estimaciones, esfuerzo; reflexionar sobre las causas y las consecuencias de lo que sucede, plantear y resolver problemas, planificar...
- **Inteligencia visual-espacial.** Orientación en el espacio, trayectorias, circuitos, distancias; distinguir atributos, formas, tamaños, colores.
- **Inteligencia musical.** Captar y expresar con los sonidos y sus cualidades, con la voz y los instrumentos.
- **Inteligencia naturalista.** El cuerpo humano y la naturaleza: el cielo, el paisaje, las plantas y los animales; la interacción con el entorno...
- **Inteligencia corporal-cinestésica.** Expresarnos con el cuerpo y entender lo que otros expresan; construir y transformar objetos.
- **Inteligencia interpersonal.** Entender a los demás, relacionarnos, cooperar; comprender cómo son, qué piensan y sienten los demás, qué necesitan.
- **Inteligencia intrapersonal.** Conocer quiénes somos, cuáles son nuestros puntos fuertes y débiles, cómo superarlos, cómo progresar, aprender a tomar decisiones, comprender las consecuencias de nuestros actos...

¿Qué es y por qué es necesario trabajar la inteligencia emocional?

La inteligencia emocional es la capacidad de reconocer e identificar, en uno mismo y en otros, las diferentes emociones y de regularlas de acuerdo con las distintas situaciones que se vivan.

Es importante trabajar la inteligencia emocional en Educación Infantil porque es la etapa en la que los niños forman las bases de su personalidad. Se debe favorecer que los alumnos comprendan las emociones que viven, las causas que las originan y las consecuencias que tienen, de modo que se puedan enfrentar mejor a ellas.

¿Cómo trabajar la inteligencia emocional en el aula?

Para los alumnos de Educación Infantil, el aula se ha de convertir en un entorno seguro y de confianza en el que puedan sentirse libres para expresar sus emociones, pero también será el espacio en el que aprendan a identificar las emociones de otros, y a regular y gestionar las propias...

En la propuesta didáctica se proporciona orientación constante para trabajar las emociones, tanto a partir de los relatos como en las actividades que puedan dar pie a ello a fin de aprovechar las ocasiones naturales del aula para abordar estas cuestiones. También se sugieren dinámicas para trabajar emociones concretas.

Sin embargo, no debemos olvidar que son el aula y sus rutinas habituales el entorno en el que los alumnos se relacionan entre sí, dando lugar a muestras naturales y espontáneas de emociones que en ocasiones puede ser preciso tratar de forma puntual.

Por otra parte, se puede favorecer la construcción de un clima de seguridad y de confianza en sus expresiones, mediante la realización de actividades como: el protagonista de la semana, dramatizaciones y juegos de rol, conversaciones en asamblea sobre acontecimientos en el aula y las emociones y sentimientos que estos hayan generados, identificación de gestos y posturas corporales asociados a emociones diversas...

En todo caso, el docente debe propiciar un entorno libre de prejuicios, seguro y confiable para los alumnos, así como la orientación oportuna para facilitarles el reconocimiento de las emociones y estados de ánimo, la identificación de sus causas y manifestaciones, la gestión de sus consecuencias...

Materiales para el alumno

¿Qué quieres saber de...? Libro informativo

Se trata de libros pensados para ofrecer la información básica de cada tema de la manera más clara posible a fin de garantizar su comprensión y asimilación. Tienen una redacción sencilla y una cantidad de información que permite alentar y despertar nuevas curiosidades, pero que garantiza el tratamiento de los contenidos básicos contemplados en la programación.

Los libros informativos ampliarán las expectativas de los temas, el vocabulario, las relaciones entre los conceptos, y los aprendizajes previos, con nuevos aprendizajes.

Aprendo y completo una aventura sobre... Un relato

Se trata de cuentos con temas íntimamente relacionados con el núcleo del proyecto, con una escritura sencilla y, sobre todo, pensados para despertar las ganas de leer y de escribir entre los alumnos. Para ello, los textos trabajan el vocabulario en contexto, con frases sencillas y estructuras adecuadas. Además, ofrecen en cada una de sus páginas juegos y actividades para completar y personalizar sus cuentos.

En su versión digital el cuento incluye la locución de la versión extendida del texto. Escuchar esta narración al tiempo que se observan con detalle las escenas, los gestos de los personajes, los elementos y objetos con los que se relacionan favorece una mejor comprensión del relato y el aprendizaje de nuevos términos de vocabulario en su contexto.

Cuaderno de actividades

Proporciona un soporte en el que los alumnos podrán registrar sus aprendizajes, personalizar sus trabajos, representar con distintos materiales el resultado de una experiencia o un taller.

Además, ofrece una adecuada diversidad de actividades que favorecen la consolidación de los contenidos a los que ha accedido en el libro informativo, las experiencias que ha vivido y las conclusiones a las que ha llegado tras su participación en las actividades de trabajo cooperativo y en los talleres.

En definitiva, una vez terminado, su cuaderno será el reflejo de su aprendizaje, la confirmación de que es el auténtico protagonista del proceso. Su cuaderno se convertirá en un valioso componente, una fuente de recuerdos de lo que ha aprendido y experimentado.

Las láminas se presentan en un orden que permite hacer un seguimiento estándar del método por proyectos, pero facilitando al máximo la flexibilidad en su aplicación.

En las primeras se registran los intereses individuales y del grupo de alumnos con respecto al tema del proyecto. En las últimas, se registra lo aprendido. Con unas y otras se facilita al profesor una herramienta de valoración individual que le permite comparar y evaluar la progresión y el aprendizaje de cada alumno.

Realizar una lámina del cuaderno es un momento de trabajo individual al que preceden conversaciones, momentos de compartir, jugar y aprender juntos, descubrir, confrontar, acordar...

En los reversos, se ofrece información complementaria sobre las competencias e inteligencias que se están trabajando con los procedimientos indicados, así como algunas dinámicas de trabajo para desarrollar la inteligencia emocional.

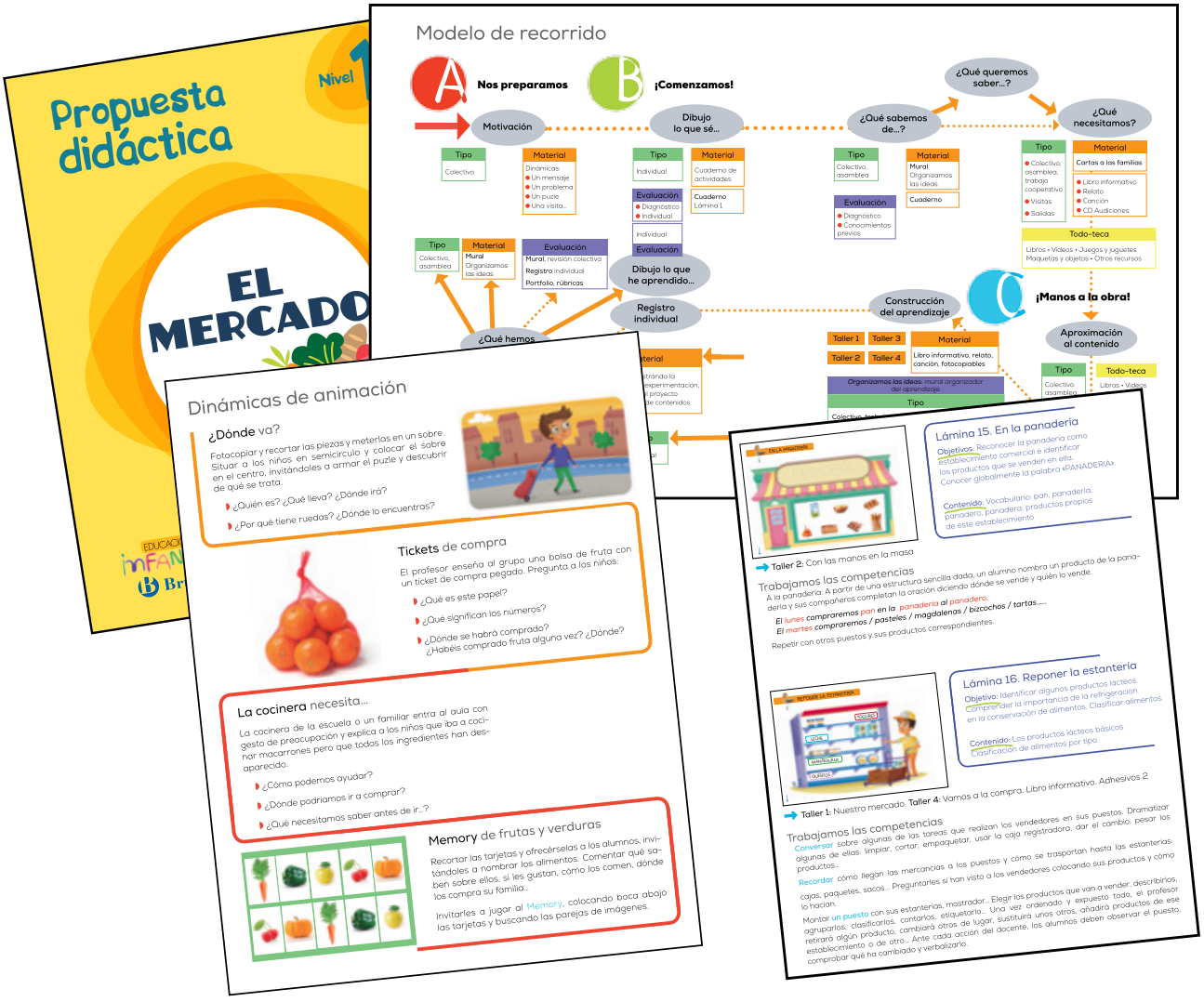
Los cuadernos contienen páginas de adhesivos y troqueles.

Materiales para el docente y el aula

Propuesta didáctica

La propuesta didáctica es una guía de viaje para que, paso a paso, con comodidad y con confianza en el proceso de enseñanza, el docente pueda sacar el máximo partido a los componentes del proyecto. Las orientaciones y recomendaciones de la propuesta harán que los docentes se sientan en todo momento acompañados por colegas con experiencia que les proporcionarán consejos puntuales en las distintas etapas del proceso.

- Presentación del método, los componentes y el proceso de una manera clara, visual y amena.
- Reproducción de los materiales del alumno con sugerencias de aprovechamiento para cada página.
- Recursos.



- Fotocopiables para las distintas actividades, propuestas y necesidades.

- CD Audiciones

  La propuesta didáctica se acompaña de un CD con la canción del proyecto «Voy al mercado» y la narración locutada del relato «Coneja madeja».

Libro digital

- Versión digital del material del alumno.
- Versión digital de la propuesta didáctica.
- Audiciones.

¿Cómo se trabaja con Quiero aprender?

Cuatro etapas paso a paso

A Nos preparamos

- Elegimos el tema y despertamos o alimentamos el interés con dinámicas de animación.
- ¿Qué necesitaremos? Preparamos materiales del proyecto, invitamos a las familias a participar, planificamos visitas, actividades...
- Preparamos el espacio para la Todo-teca el mercado.

B ¡Comenzamos!

- Compartimos opiniones, conocimientos, experiencias, anécdotas... y se procede a elaborar un marco de conocimiento compartido en el aula a partir del cual se genera el trabajo.
- Trabajar por proyectos implica responder a los estímulos, acontecimientos y realidades del entorno.
- La realidad que nos rodea genera curiosidad, preguntas, conjeturas, hipótesis... En común, se acuerdan y consensúan las preguntas que se quieren resolver.
- Se diagnostican necesidades, habilidades y carencias del grupo y se anticipan medidas docentes.
- Descubrimos (visitas, entorno, comunidad, recursos de la Todo-teca...).
- Registramos los intereses del grupo, organizamos sus demandas en el mapa conceptual, elaboramos hipótesis...
- Recopilamos, seleccionamos, ordenamos y clasificamos la información (*Organizamos las ideas*, fuentes de información del entorno, medios...).

C ¡Manos a la obra!

- Investigamos para encontrar respuestas: talleres, Libro informativo, recursos TIC, lugares, personas).
- Realizamos los talleres en dinámicas cooperativas: experimentamos, participamos, construimos, resolvemos situaciones cotidianas.
- Trabajamos con el cuento: lectura colectiva, trabajo individual, cuento digital...
- Aprendemos la canción, dramatizamos, bailamos en grupo.
- Realizamos actividades colectivas e individuales (aula, cuaderno de actividades).
- Reflexionamos, relacionamos, organizamos, explicamos, exponemos nuestros descubrimientos y aprendizajes en el mural de *Organizamos las ideas*. Añadimos aportaciones, modificamos relaciones entre conceptos, incluimos imágenes y palabras nuevas...
- Registramos nuestro progreso (cuaderno de actividades, mural *Organizamos las ideas*, construcciones y resultado de talleres).

D Recordamos y valoramos

- Reflexión y registro para la conclusión.
- Recordamos, evocamos, resumimos, acordamos conclusiones.
- Expresamos/Representamos (verbal, plástico, musical, dramático, tridimensional).

Y con lo aprendido... salimos de la escuela

El aprendizaje trasciende y cobra sentido en el entorno.

Modelo de recorrido

A Nos preparamos

Motivación

Tipo
Colectivo

Material
Dinámicas:
- Un mensaje
- Un problema
- Un puzle
- Una visita...

B ¡Comenzamos!

Dibujo lo que sé...

Tipo
Individual

Material
Cuaderno de actividades

Cuaderno
Lámina 1

Evaluación
- Diagnóstico
- Individual

Dibujo lo que he aprendido...

Tipo
Individual

Evaluación

¿Qué hemos aprendido?

Tipo
Colectivo, asamblea

Material
Mural
Organizamos las ideas

Evaluación
Mural, revisión colectiva
Registro individual
Portfolio, rúbricas

Registro individual

Material
Cuaderno: registrando la observación, la experimentación, el progreso en el proyecto y la adquisición de contenidos.

Tipo
Individual

D Evaluamos

Evaluación
Portfolio

¿Qué queremos saber...?

¿Qué sabemos de...?

Tipo
Colectivo, asamblea

Material
Mural
Organizamos las ideas

Cuaderno

Evaluación
- Diagnóstico
- Conocimientos previos

¿Qué necesitamos?

Tipo
- Colectivo, asamblea, trabajo cooperativo
- Visitas
- Salidas

Material
Cartas a las familias

- Libro informativo
- Relato
- Canción
- CD Audiciones

Todo-teca
Libros • Vídeos • Juegos y juguetes
Maquetas y objetos • Otros recursos

¡Manos a la obra!

Aproximación al contenido

Tipo
Colectivo: asamblea, visita...

Todo-teca
Libros • Vídeos
• Juegos y juguetes
• Maquetas y objetos

Elaboración de hipótesis

Tipo
Colectivo, trabajo cooperativo: construcción, experimentación, consulta e investigación.

Formulan preguntas en común que se consultan, resuelven y contestan, primero de forma colectiva y luego de forma individual.

Organizamos las ideas:
mural organizador del aprendizaje

Construcción del aprendizaje

Material
Libro informativo, relato, canción, fotocopiables

Taller 1 | Taller 3
Taller 2 | Taller 4

Proyectos. Temas para el nivel 1

Nivel 1-3 años

- Proyecto 3.1 El veterinario
- Proyecto 3.2 El mercado
- Proyecto 3.3 Los piratas

Proyecto 3.1. El veterinario

Comprendo y completo una aventura sobre... El veterinario. «Mateo y Leo»

¿Qué quieres saber de...? El veterinario. «¿Quieres ser veterinario?» Libro informativo

Cuaderno de actividades. El veterinario.

Proyecto 3.3 Los piratas

Comprendo y completo una aventura sobre... Los piratas. «Maca quiere ser pirata»

¿Qué quieres saber de...? Los piratas. «¡Al abordaje!» Libro informativo

Cuaderno de actividades: Los piratas.

Nivel 1

EL MERCADO

Programación por objetivos

	OBJETIVOS	CONTENIDOS	RECURSOS	CC. BB.
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Representar gráficamente un mercado.	Dibujo de un mercado.	Cuaderno	SIE, CEC
	Expresar los conocimientos previos sobre qué es un mercado.	Formulación de hipótesis, preguntas, ideas; expresión de ideas y opiniones.	Cuaderno	CL, CSC, AA
	Participar de forma activa en actividades colectivas.	Actitud de cooperación para obtener un resultado común.	Talleres	CL, SIE, AA, CSC
	Mostrar iniciativa y capacidad de decisión.	Habilidades cooperativas para obtener un resultado común.	Talleres, cuaderno	CL, SIE, AA
	Tomar conciencia de la relación entre dieta, higiene y salud.	La dieta equilibrada y la higiene en la manipulación de los alimentos.	Libro informativo, talleres	CL, AA, SIE, CEC
	Reconocer comportamientos adecuados e inadecuados.	Normas básicas de convivencia.	Cuaderno	CL, CSC, AA, CEC
	Valorar el desarrollo de las actividades realizadas durante el proyecto.	Evocación y expresión de los conocimientos sobre el mercado.	Cuaderno, talleres	CL, AA, CSC, CEC
	Verificar los contenidos aprendidos.	Aplicación de técnicas de evaluación: portfolio.	Cuaderno	CL, AA, SIE, CEC
	Reconocer emociones y reaccionar ante ellas.	La preocupación por los demás, la empatía, el cuidado de los amigos, la tristeza...	Cuento	CL, AA, CEC
	Tomar decisiones en grupo.	Comprensión y aceptación de reglas para participar en actividades colectivas y juegos.	Talleres	CL, CMCT, CD, SIE, CEC
	Desarrollar las capacidades sensoriales.	Gusto, olfato, tacto.	Talleres	CL, SIE, CEC, AA
	Mostrar iniciativa para resolver dificultades durante la realización de las actividades.	Iniciativa en las tareas y búsqueda de soluciones a las dificultades que aparecen.	Talleres, cuaderno, cuento	CL, AA, SIE
Conocimiento del entorno	Comprender la actividad comercial que se lleva a cabo en el mercado.	Tareas de los vendedores.	Libro, cuaderno	CL, CEC, AA, CMCT
	Diferenciar los productos que se venden en los puestos: frutería, carnicería, pescadería...	Alimentos de origen vegetal y animal.	Libro, cuaderno	CL, SIE, CEC, AA
	Familiarizarse con los distintos alimentos.	Clasificación de los alimentos con distintos criterios: origen, puestos, tipo...	Libro, talleres, cuaderno	CL, CEC, AA, CMCT
	Desarrollar habilidades lógico-matemáticas.	Cuantificadores básicos: lleno/vacío.	Libro, talleres, cuaderno	CL, CMCT, AA, SIE
		Nociones de medida: más, menos, igual, docena.		
		Orden de secuencias temporales.		
		Criterios que rigen las series.		
		Uso de los números para contar elementos.		
		Resolución de problemas sencillos.		

	OBJETIVOS	CONTENIDOS	RECURSOS	CC. BB.
	Conocer la relación que se establecer entre el vendedor y el comprador.	Acciones del vendedor y necesidades del comprador. Intercambio comercial (dinero, mercancía).	Libro, talleres, cuaderno, cuento	CL, CD, AA, CSC, SIE, CEC
	Conocer los modos de conservación y envasado de los alimentos.	Tipos de envasado y conservación de alimentos.	Cuaderno, libro	CL, SIE, AA, CSC, CEC
	Resolver situaciones en las que interviene el uso de las monedas.	Monedas y billetes. Uso comercial de intercambio.	Libro, cuaderno	CL, SIE, CSC, AA, CMCT
	Conocer el nombre de algunos alimentos cotidianos.	Alimentos y platos cocinados habituales.	Libro, cuaderno, talleres	CL, AA, CEC, CSC
	Desarrollar las habilidades comunicativas.	Expresión y comprensión oral y situaciones comunicativas.	Libro, cuaderno	CL, CSC
		Escucha activa y respetuosa de las aportaciones de otros.	Cuento, talleres	CL, CSC
Lenguajes: comunicación y representación	Comprender el significado de señales en lugares públicos.	Señales, carteles y letreros.	Cuaderno, libro, cuento	CL, CSC, AA
	Aproximarse al uso de la lengua escrita.	Interpretación de anuncios, carteles y elementos publicitarios.	Libro, cuaderno, cuento	CL, CSC, AA
	Comprender el uso de la lista de la compra y elaborar listas con imágenes y palabras.	La lista de la compra: orden, enumeración, función comunicativa. Alimentos cotidianos.	Cuaderno, libro	CL, SIE, AA
	Reconocer palabras significativas.	Reconocimiento de palabras: mercado, carnicería, pescadería, vendedor...	Cuaderno	CL, CMCT, AA, CEC
	Ampliar el vocabulario relacionado con el mercado y la alimentación.	Utilización de palabras y expresiones aprendidas en situaciones cotidianas.	Libro, talleres, cuento, cuaderno	CL, CSC, AA, CEC
	Aprender y reproducir textos orales de tradición cultural.	Adivinanzas, retahílas, poemas, Relato: «Coneja Madeja».	Cuento, talleres	CL, CSC, CEC, AA
	Exponer ideas de forma clara y precisa.	Expresión oral de hechos y situaciones.	Talleres	CL, CMCT, SIE, CEC
	Mejorar el uso de las distintas técnicas plásticas.	Desarrollo de habilidades motrices: coloreado, decorado, plegado...	Cuaderno, talleres, cuento	CL, AA, CSC, SIE, CEC
	Comprender el uso comunicativo de la receta y diferenciar sus partes.	La receta: partes, contenido y función comunicativa.	Libro, talleres	CL, AA, CEC
	Utilizar el lenguaje oral para expresar y comunicar hechos, ideas, sentimientos...	Exposición clara y organizada de las ideas.	Libro, cuento	CL, CD, AA, CEC, CSC
	Utilizar las distintas formas de representación: expresión dramática, corporal y música.	Dramatizaciones, canciones y coreografías.	Cuaderno, libro, talleres	CL, CD, AA, CSC, CEC, SIE

Programación por competencias

COMPETENCIA CLAVE	INDICADORES DE DESEMPEÑO
COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	✓ Conversar y compartir las nociones, opiniones, experiencias y conocimientos previos que se tienen acerca del tema: el mercado. ✓ Mostrar una actitud activa en las conversaciones y respetar turnos de escucha. ✓ Comprender y contestar las preguntas realizadas relacionadas con el proyecto. ✓ Verbalizar lo aprendido sobre el mercado. ✓ Utilizar el lenguaje oral para relatar hechos, observaciones y situaciones. ✓ Manifestar sus preferencias, gustos, necesidades, deseos e inquietudes acerca de algunos alimentos. ✓ Exponer ideas de forma oral, relacionadas con el mercado y la alimentación. ✓ Comprender y explicar la actividad comercial que se lleva a cabo en el mercado. ✓ Ampliar y usar el vocabulario relacionado con el mercado y la alimentación. ✓ Intervenir en los debates y conversaciones de forma espontánea. ✓ Aprender y reproducir textos orales de tradición cultural: poesías, adivinanzas y retahílas sencillas. ✓ Escuchar y comprender el argumento del cuento «Coneja Madeja». ✓ Describir con frases sencillas los puestos de un mercado. ✓ Utilizar fórmulas de saludo y agradecimiento en dramatizaciones e improvisaciones. ✓ Aproximarse al uso de la lengua escrita. ✓ Comprender el significado de señales, carteles y letreros del mercado. ✓ Relacionar palabras significativas con las imágenes que las representan. ✓ Comprender el uso de la lista de la compra y elaborar listas con imágenes y palabras. ✓ Reconocer palabras significativas: carnicería, pescadería, frutería, vendedor, etc. ✓ Interpretar y verbalizar la información del libro informativo del mercado. ✓ Comprender el uso comunicativo de la receta y diferenciar sus partes. ✓ Utilizar las distintas formas de representación: expresión dramática, corporal.
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	✓ Relacionar los productos con los puestos que los venden. ✓ Clasificar los alimentos según diversos criterios: origen, puestos, envasado… ✓ Conocer los modos de conservación y envasado de algunos alimentos. ✓ Relacionar el origen animal o vegetal de los alimentos con los animales o plantas de los que proceden. ✓ Deducir los criterios que rigen las series y aplicarlos en su resolución. ✓ Resolver problemas sencillos de la vida cotidiana. ✓ Utilizar cuantificadores básicos: lleno/vacío. ✓ Reconocer y aplicar nociones de medida: ***más, menos, igual, docena.*** ✓ Ordenar escenas para que expresen una secuencia temporal ordenada. ✓ Resolver puzles sencillos. ✓ Expresar y reconocer la cantidad utilizando números: conteo, etiquetas… ✓ Identificar en monedas y billetes el número que expresa su valor. ✓ Relacionar el valor de las monedas y billetes con el de los precios de los productos. ✓ Comprender la relación comercial que se da entre un vendedor y un cliente. ✓ Resolver situaciones en las que interviene el uso de las monedas. ✓ Elaborar hipótesis acerca de la masa de algunos cuerpos. ✓ Realizar y expresar estimaciones y comparaciones: pesa más, pesa menos… ✓ Conocer la utilidad de la balanza. ✓ Conocer el nombre de algunos alimentos y platos cotidianos. ✓ Identificar los ingredientes de algunos platos cotidianos. ✓ Comprender y explicar la utilidad de las cajas registradoras y las básculas. ✓ Utilizar la báscula para obtener la información del propio peso.

COMPETENCIA DIGITAL	✓ Mostrar interés por aprender a utilizar los recursos digitales disponibles en el proyecto y aprovechar sus características (canciones, versiones digitales del cuaderno, cuento, etc.). ✓ Conocer las partes básicas de algunos dispositivos tecnológicos. ✓ Colaborar en la búsqueda de información usando los medios a su alcance. ✓ Visionar documentales y animaciones y reconocer en ellos elementos del mercado, los alimentos, las compras, las tareas de los vendedores...
APRENDER A APRENDER	✓ Expresar los conocimientos previos sobre qué es un mercado. ✓ Comprender las ideas, nociones y experiencias que comparten los compañeros. Desarrollar habilidades de intercambio de información. ✓ Organizar los materiales, el tiempo y el espacio en el que se realizan las actividades. ✓ Recoger, organizar, clasificar y analizar la información textual, gráfica, visual... procedente de distintas fuentes. ✓ Explicar y describir procesos y trabajos cooperativos en los que se ha intervenido. ✓ Participar en la resolución colectiva de problemas sencillos y verbalizar el proceso, los resultados... ✓ Asumir las responsabilidades que se derivan de la participación en actividades en equipo. ✓ Asumir el reto de esforzarse en el aprendizaje de nuevos contenidos. ✓ Aprender a valorar e identificar las limitaciones y habilidades propias. ✓ Aplicar los aprendizajes adquiridos a situaciones de la vida cotidiana. ✓ Verificar los contenidos aprendidos. ✓ Mostrar interés en realizar visitas, salidas y excursiones. ✓ Valorar las oportunidades de aprender de otros (visitas, entrevistas...).
COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	✓ Conocer la relación que se establece entre el vendedor y el comprador. ✓ Participar activamente en las actividades colectivas. ✓ Mostrar iniciativa y capacidad de decisión y reacción.. ✓ Conocer y cumplir las normas de clase con responsabilidad. ✓ Respetar las normas acordadas en la realización de los talleres, juegos o cualquier dinámica del aula. ✓ Tomar conciencia de la relación entre dieta, higiene y salud. ✓ Reconocer comportamientos adecuados e inadecuados. ✓ Valorar el desarrollo de las actividades realizadas durante el proyecto. ✓ Resolver los conflictos de forma pacífica. ✓ Tomar decisiones en grupo.
SENTIDO DE INICIATIVA, ESPÍRITU EMPRENDEDOR Y AUTONOMÍA	✓ Producir trazos cada vez más precisos como inicio a la lengua escrita. ✓ Desarrollar el pensamiento creativo mostrando originalidad en las creaciones. ✓ Utilizar diferentes recursos para expresar ideas, experiencias y sentimientos de forma creativa. ✓ Reconocer emociones y reaccionar ante ellas. ✓ Aplicar la coordinación visomanual necesaria para la realización de actividades..
CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES	✓ Diferenciar y valorar costumbres relacionadas con los mercados: al aire libre, solidarios, medieval, de flores, asiáticos flotantes... ✓ Identificar el bodegón como un género pictórico y explicar su contenido. ✓ Conocer y describir algunas obras pictóricas. ✓ Mejorar el uso de distintas técnicas plásticas: modelado, dibujo, estampado... ✓ Participar en la elaboración de trabajos plásticos: carteles, murales. ✓ Utilizar su propio cuerpo, el lenguaje, la música y el arte para comunicar sus emociones, vivencias y sentimientos.

Inteligencias múltiples

Entre las actividades, juegos y propuestas que se ofrecen en los diversos materiales a lo largo del proyecto, se destacan en este cuadro aquellas que de una manera más clara contribuyen al desarrollo de las inteligencias múltiples .

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA	✓ Formular preguntas. ✓ Formular hipótesis. ✓ Buscar información sobre los el mercado, los puestos, los vendedores y los productos que se venden. ✓ Expresar conocimientos y experiencias relacionadas con los temas del proyecto. ✓ Debatir ideas, llegar a acuerdos. ✓ Presentar e intercambiar información. ✓ Lectura global de palabras conocidas. ✓ Relacionar palabras significativas con las imágenes que las representan. ✓ Leer pictogramas. ✓ Participar en juegos de lenguaje: recitar, improvisar... ✓ Escuchar y comprender narraciones, explicaciones, tanto en viva voz como en medios de reproducción mecánica. ✓ Resolver actividades relacionadas con los personajes, las acciones y los objetos del relato. ✓ Comprender y relatar narraciones sencillas. ✓ Dramatizar e improvisar diálogos de personajes.
INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA	✓ Observar las propiedades de los objetos que integran la Todo-teca del mercado, y los que se utilizan en los talleres y juegos. ✓ Clasificar, ordenar, comparar y seriar objetos. ✓ Componer puzles en equipo y de forma individual. ✓ Explorar las características de las formas planas. ✓ Utilizar los números para cuantificar elementos y para resolver problemas sencillos. ✓ Formular hipótesis sobre lo que sucederá en las investigaciones.
INTELIGENCIA CORPORAL CINESTÉSICA	✓ Manipular objetos para realizar construcciones. ✓ Usar con control y precisión diferentes útiles plásticos. ✓ Participar en construcciones en equipo, recorridos, juegos de imitación... ✓ Dramatizar los movimientos de personajes y objetos.
INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL	✓ Contribuir en la configuración del mural del aula *Organizamos las ideas*. ✓ Visualizar libros de imágenes y otras fuentes de información. ✓ Participar en las salidas presenciales o virtuales a museos. ✓ Elaborar murales. ✓ Utilizar técnicas básicas: dibujo, pintura, construcción, modelado, estampado, rasgado...

INTELIGENCIA MUSICAL	✓ Disfrutar de las audiciones musicales. ✓ Moverse libremente siguiendo el ritmo de melodías diversas. ✓ Escuchar, cantar y dramatizar canciones.
INTELIGENCIA NATURALISTA	✓ Investigar sobre las características de los elementos y personas relacionados con el entorno del mercado: los alimentos que se venden, cómo se preparan, cuál es su origen, cómo se conservan o empaquetan... ✓ Realizar excursiones y visitas al aire libre y a museos, recintos o espacios relacionados con el proyecto. ✓ Participar en actividades al aire libre (visitas, juegos...).
INTELIGENCIA INTERPERSONAL	✓ Participar activamente en la asamblea. ✓ Prestar atención a las aportaciones de los demás... ✓ Reflexionar en grupo. ✓ Llegar a acuerdos, proponer, negociar... ✓ Valorar las aportaciones de los otros. ✓ Respetar las opiniones de los demás. ✓ Colaborar y ayudar a los demás en las actividades en los talleres. ✓ Proponer soluciones para los problemas que puedan surgir en el grupo. ✓ Valorar la participación propia y de los demás en las actividades en grupo.
INTELIGENCIA INTRAPERSONAL	✓ Expresar con seguridad y confianza opiniones, ideas, necesidades y emociones. ✓ Valorar positivamente lo que sabe hacer cada uno y lo que aporta en los trabajos **colectivos.** ✓ Reconocer los propios progresos y esforzarse en superar las limitaciones o dificultades. ✓ Planificar y organizar recursos para solucionar problemas relacionados con las emociones.

A

NOS PREPARAMOS

MOTIVAR

DESPERTAR EL INTERÉS

SUSCITAR PREGUNTAS

GENERAR CURIOSIDAD

1

Elegir un tema

¿Por qué el mercado

Para los alumnos de 3 años el mercado es un espacio en el que observar cómo se establecen las relaciones sociales fuera de los ámbitos escolar y familiar.

La alimentación, la salud, la observación y la manipulación de alimentos convierten este escenario en una fuente de aprendizaje inestimable.

2

Despertar el interés

Ofrecemos algunas sugerencias para despertar la curiosidad de los alumnos por el mercado, fomentando la formulación de preguntas y animando al grupo a compartir sus conocimientos e inquietudes sobre distintos aspectos.

Para un resultado óptimo, recomendamos realizar estas propuestas con anterioridad.

Dinámicas de animación

¿Dónde va?

Fotocopiar y recortar las piezas y meterlas en un sobre. Situar a los niños en semicírculo y colocar el sobre en el centro, invitándoles a armar el puzle y descubrir de qué se trata.

- ¿Quién es? ¿Qué lleva? ¿Dónde irá?
- ¿Por qué tiene ruedas? ¿Dónde lo encuentras?

Fotocopiable 1

Tiques de compra

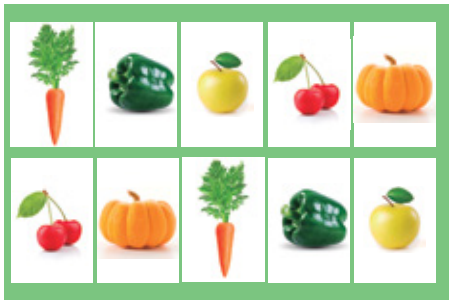
El profesor enseña al grupo una bolsa de fruta con un tique de compra pegado. Pregunta a los niños:

- ¿Qué es este papel?
- ¿Qué significan los números?
- ¿Dónde se habrá comprado?
  ¿Habéis comprado fruta alguna vez? ¿Dónde?

La cocinera necesita...

La cocinera de la escuela o un familiar entra al aula con gesto de preocupación y explica a los niños que iba a cocinar macarrones pero que todos los ingredientes han desaparecido.

- ¿Cómo podemos ayudar?
- ¿Dónde podríamos ir a comprar?
- ¿Qué necesitamos saber antes de ir...?



Fotocopiable 2

Memory de frutas y verduras

Recortar las tarjetas y ofrecérselas a los alumnos, invitándoles a nombrar los alimentos. Comentar qué saben sobre ellos, si les gustan, cómo los comen, dónde los compra su familia...

Invitarles a jugar al Memory, colocando boca abajo las tarjetas y buscando las parejas de imágenes.

¿Qué necesitamos? Materiales del proyecto

3

Estos recursos fomentarán que los alumnos descubran, investiguen, realicen, reflexionen, compartan, observen, comparen... Son materiales diseñados para estimular y facilitar el aprendizaje.

Están concebidos como elementos coordinados, de forma que los descubrimientos que se realizan con uno se refuerzan y consolidan con otro.

Esta coherencia garantiza el éxito del proyecto.

Organizamos las ideas. El mural del aula

Registrar, ordenar, relacionar y clasificar la información

El mural del aula *Organizamos las ideas* es un material vivo que se va modificando, corrigiendo, ajustando y ampliando a medida que el grupo tiene un mayor conocimiento del tema que trabaja en el proyecto y de cuantos otros aspectos haya querido investigar.

Este mapa de ideas inicia con las etiquetas de las palabras básicas y algunas imágenes.

- El mercado.
- Los principales puestos.
- Vendedores, objetos.
- Las mercancías.
- Comprar: la lista de la compra.

ORGANIZAMOS LAS IDEAS

MERCADO

TIQUE

PESCADERÍA

El libro informativo

Búsqueda de información. Consulta

Este libro presenta la información básica para identificar el lugar, las personas, los trabajos y los elementos esenciales que los niños pueden ver en este entorno.

Además, se aproximarán al origen de algunos alimentos, su envasado y conservación, las recetas, las dietas equilibradas, hábitos saludables, etc.

- ¿Qué es un mercado?
- ¿Cómo es por dentro?
- El trabajo en un mercado.
- ¿A qué puesto vamos?
- ¿Qué compramos?
- Los alimentos.

Una aventura para leer y comprender

Lectura, vocabulario y comprensión. Un relato

Esta adaptación libre de una fábula clásica presenta una estructura circular que facilita la narración posterior, su memorización y la identificación de la secuencia.

Las ilustraciones contextualizan el relato en un tiempo, el invierno, y un lugar, el mercado y el bosque.

El mercado les proporcionará vínculos atractivos con el tema del proyecto en aspectos como las compras, los animales y los productos de la granja ...

Por otra parte, el relato trata de la importancia de tener amigos, de saber darles el cariño y la atención que necesitan.

Las actividades facilitan la comprensión, desarrollan destrezas implicadas en la lectura y la escritura, y contribuyen a la adquisición de la competencia lingüística.

Los talleres

Experimentación, investigación, construcción. Trabajo cooperativo

Los talleres proponen juegos, experimentos, dramatizaciones, actividades individuales y en grupo que contribuyen al desarrollo de las competencias y al tratamiento de las inteligencias múltiples, y favorecen el trabajo cooperativo.

Nuestro mercado

- Construimos un mercado en el aula.

Con las manos en la masa

- Elaboramos pan a partir de una receta casera.

La balanza

- Construimos una balanza y la usamos para pesar productos del mercado.

Vamos a la compra

- Elaboramos una lista de la compra para preparar una receta.

El cuaderno de actividades

Trabajo individual. Registro del propio aprendizaje

- Láminas de registro del desarrollo del proyecto.
- Láminas de trabajo con contenidos y procedimientos reflejados en la programación.
- Láminas portfolio, que facilitan al docente la labor de evaluación.
- Páginas de troqueles y adhesivos.
- Láminas de uso libre.

CD Audiciones

Incluye la narración locutada del relato «Coneja Madeja» y la canción del proyecto «Al mercado voy», cuya letra se reproduce a continuación.

Canción
Al mercado voy

Al mercado
voy con mamá,
con el carro,
para comprar.

Muchos puestos
puedo yo ver,
¡cuántas cosas
nos van a vender!

¿El pescado?... En la pescadería.
¿Y la carne?... En la carnicería.
¿Las conservas?... En los ultramarinos.
¿Y la fruta?... Pues en la frutería.

Al mercado
voy con papá,
con el carro,
para comprar.

Muchos puestos
puedo yo ver,
¡cuántas cosas
nos van a vender!

Recursos para el docente. Fotocopiables

Para el profesor, se ofrece también una serie de fotocopiables, opcionales, elaborados para facilitar algunas de las tareas docentes de las distintas etapas de desarrollo del proyecto.

- **Fotocopiable 1:** Dinámica de animación. Puzle: A la compra.
- **Fotocopiable 2:** Dinámica de animación: Memory de frutas y verduras.
- **Fotocopiable 3:** Organizamos las ideas: etiquetas de palabras e imágenes.
- **Fotocopiable 4:** Cartas a las familias.
- **Fotocopiable 5:** Taller 1: Hoja de registro «Mi puesto».
- **Fotocopiable 6:** Taller 1: Dinero y etiquetas de precios.
- **Fotocopiable 7:** Taller 2: Receta de pan casero.
- **Fotocopiable 8:** Taller 2: Hoja de registro «Receta del pan».
- **Fotocopiable 9:** Taller 3: Receta.
- **Fotocopiable 10:** Taller 3: Nuestro plato.
- **Fotocopiable 11:** Taller 3: Lista de la compra.
- **Fotocopiable 12:** Taller 4: Instrucciones «La balanza».
- **Fotocopiable 13:** Taller 4: Modelado de frutas.
- **Fotocopiable 14:** Valoración general de los talleres.

Inteligencia emocional

Propuestas sobre la marcha en el cuaderno de actividades

Lámina **11**

Identificación de sentimientos positivos.

- Colocar en un lugar visible una lista de la compra con dibujos que representen sentimientos o valores que se desee trabajar con ese grupo de alumnos.
- Leer en orden los ingredientes y pedir a los alumnos que los expliquen, ejemplifiquen o dramaticen. Por ejemplo: 100 g de alegría; 50 g de paciencia, 200 g de ilusión, una cucharada de misterio, un paquete de risas, una bolsa de valor, un saquito de ternura, una ramita de miedo…
- Invitarles a elegir los ingredientes para una tarta para todos y a dibujarla en grupos, con las técnicas plásticas que deseen y acuerden entre todos.
- Luego, preguntar: ¿A qué sabe esta tarta? ¿Qué poderes mágicos tiene? ¿Con quién la compartiríais?

Lámina **17**

Conocer los gustos y preferencias de los demás y expresar los propios.

- Para conocer los gustos de los demás y las cosas que nos gustan a todos, agrupar a los alumnos en parejas y repartir tarjetas de cartulina con imágenes de platos cocinados a cada alumno.
- Invitarles a hacer una encuesta para averiguar a quién le gusta un plato concreto.
- Un alumno pregunta al compañero si le gusta ese plato. Si le gusta dibuja una carita sonriente; si no le gusta, una carita triste. A continuación, se intercambian los roles.
- Juntar las caritas tristes y las alegres y sacar conclusiones entre todos.
- Repetir con otros platos, juegos, o cuentos… para averiguar cuántas cosas en común tenemos con los compañeros.

Lámina **27**

Verbalizar las preferencias personales y expresar agradecimiento.

- En grupos, dramatizar escenas en las que son invitados a casa de un amigo o un familiar y les sirven el plato que más les gusta. Animarlos a usar expresiones de agradecimiento.
- Luego, dramatizar la situación contraria. ¿Cómo le dirías a tu anfitrión que no te gusta lo que te ha puesto? Indicarles cómo expresar con respeto y tranquilidad los gustos personales.

Dinámicas de aula para tratar las emociones

Propuesta. Descubriendo sabores. ¿Te gusta? ¿Te da asco?

Objetivos:

- Identificar sensaciones que producen los alimentos: gusto, indiferencia y aversión.
- Aprender a expresar los gustos personales con asertividad.
- Desarrollar una actitud de curiosidad hacia los alimentos desconocidos.

Recursos:

- Cuento sobre la aversión: «¡Qué asco de sándwich!», Gareth Edwards, Ediciones Jaguar. Versión animada: https://www.youtube.com/watch?v=jhxiKPNHTCY
- Canción para la hora de comer: «Soy fiero», Nene León, canciones infantiles. https://www.youtube.com/watch?v=QxOtSxmNGKU
- Catálogos, revistas y folletos de supermercados, tres aros de psicomotricidad.
- Tres tarjetas con imágenes de gestos de «me gusta» (relamerse), «me da asco» (arrugar la nariz y fruncir el ceño) y «me da igual» (encogerse de hombros o una cara inexpresiva).

Desarrollo:

- Sentar a los alumnos en círculo e invitarles a hablar sobre los alimentos que más les gustan y los que no les gustan nada. Favorecer la escucha atenta a fin de que puedan conocer los gustos y opiniones de los compañeros y descubrir cuánto tienen en común.
- Invitarles a ojear revistas y catálogos y rasgar las imágenes de alimentos y comidas que les gustan mucho. Repetir después con las comidas y alimentos que no les gustan nada. Juntarlas en un montón del círculo.
- Colocar los tres aros en el suelo y poner en ellos las tarjetas de gestos: me gusta.
- El profesor muestra a los alumnos una imagen de un alimento que le guste mucho y lo nombra al tiempo que hace el gesto de relamerse. Luego, repite con los gestos de indiferencia y de aversión. Este último gesto debe ser muy claro.
- Por turnos, cada alumno coge al azar una de las imágenes y nombra el alimento o el plato que aparece en ella. Después, debe decir si le gusta mucho, un poco o nada y poner el gesto que lo represente. Por último, coloca la imagen en el aro que corresponda.
- Cuando todas las imágenes están clasificadas, coger las de los alimentos que han gustado mucho y descubrir si a todos les produce la misma sensación o si, por el contrario, hay algunos a los que no les importa, e incluso les disgusta o les da asco. Para ello, mostrarlas e invitar a los niños a que libremente digan si no les gusta o si les da igual (o si no lo han probado y les gustaría o no hacerlo).
- Conviene que el profesor favorezca la reflexión de los alumnos en torno a:
  - ✓ Comprobación de que no todos tenemos los mismos gustos.
  - ✓ El asco y la aversión hacia algunos alimentos son algo arbitrario y aprendido. No todos sentimos aversión por lo mismo.
  - ✓ La aversión es un mecanismo de defensa y protección de nuestra salud (en el caso de alimentos en mal estado que huelen mal o tienen muy mal aspecto).

Fuentes de información y recursos

4

Las características geográficas, sociales, económicas y culturales del entorno en el que se encuentra la escuela de Educación Infantil condicionan los recursos disponibles, así como las relaciones con la comunidad, especialmente con las familias.

Lugares para explorar y descubrir

El entorno como fuente de información y experiencias

Visitar el mercado local o cualquier otro mercadillo al aire libre: de Navidad, mercadillo artesano, medieval... Entrevistar a los vendedores y animar a los alumnos a observar los transportes, las instalaciones de los puestos, la mercancía que se vende en ellos, los actos de compra (dinero, tique, empaquetado...).

Visitar una fábrica de algún producto de alimentación.

Visitar la cocina y pedir a los cocineros que les muestren las cámaras, la despensa, las máquinas...

Personas con las que compartir

Aficionados, expertos, curiosos

- Se puede invitar a personas de la comunidad a que compartan sus conocimientos relacionados con alguno de los aspectos del tema (comerciantes, transportistas, artesanos, dependientes, dietistas o nutricionistas, agricultores, panaderos, ganaderos...).
- Visita de algún experto relacionado con los supermercados que pueda explicar aspectos sobre el almacenamiento de productos, los códigos de barras, la fecha de caducidad, las formas de pago...
- Visita de un dietista o nutricionista que les oriente sobre la comida saludable.

Libros para consultar, disfrutar y aprender

- *Mi pequeño mercado.* Xavier Deneux. Ed. Combel.
- *¿Tupi va al mercado,* Mercè Aránega. Ed. Edebé.
- *Mi barrio: el supermercado.* Simon Abbot. Ed. Bruño.
- *Mi barrio: la cafetería.* Simon Abbot. Ed. Bruño.
- *¡Menudos Chefs! Recetas para chuparse los dedos.* Licia Cagnoni. Ed. San Pablo.
- *¡Delicioso! 100 recetas sencillas para niños.* VV. AA. Ed. San Pablo.
- *Mi primer libro de recetas: Cocinitas Galletas.* VV. AA. Ed. Oniro.

Internet: enlaces para ver, escuchar, cantar y jugar

- Un vídeo que presenta vocabulario relacionado con el mercado, y las estructuras de comunicación más habituales para preguntar, describir... Vídeo ELE. El mercado: https://www.youtube.com/watch?v=etd0-GwJJ0Y&nohtml5=False
- Una curiosa muestra de los *foodscapes* (paisajes elaborados con alimentos) del fotógrafo Carl Warmer. http://curiosidades.com/arte-con-comida/ https://www.youtube.com/watch?v=q5e13u1bRvw
- Animación de un cuento infantil: «Pablo: Día de mercado»: https://www.youtube.com/watch?v=S93nAqe3Dkg&nohtml5=False
- Las aventuras de Fluvi. Hampa Estudio. «Las bolsas del supermercado»: https://www.youtube.com/watch?v=jNztrIHEsuU&nohtml5=False
- Adivinanzas frutas/verduras: www.adivinancero.com
- Animación y presentación infantil de «En un mercado persa», Albert Ketelbey: https://www.youtube.com/watch?v=4sVFtYOSDtQ&nohtml5=False
- Canción con una animada coreografía: «Fui al mercado», Dúo del Sol: https://www.youtube.com/watch?v=aDqdPEFFTvg&nohtml5=False

Supermercado de Animalandia

Cargada va la jirafa
con una buena garrafa.
Viuda y triste se ha quedado
y va a vender al mercado.
[...]

La vaca vende morcilla.
Doña Cerda mantequilla.
Y está vendiendo don Gato
el rico foa-gras de pato.
[...]

Dos búhos que son poetas,
venden cuentos y cometas.
Y lo mejor del mercado
es que todo es regalado.
[...]

Gloria Fuertes

Cartas a las familias

Una invitación, un vínculo

Las ventajas de la colaboración con las familias para el aprendizaje de los alumnos son indiscutibles en términos de equilibrio emocional, de apoyo al proceso, de acompañamiento a los niños en el proceso de crecer y aprender...

En el método por proyectos, esta colaboración se hace extensiva a las actividades dentro y fuera del aula.

Las familias pueden aportar recursos muy útiles: información, experiencias, charlas, exhibición de elementos, juegos, imágenes, objetos; pero también pueden colaborar y participar en las visitas y excursiones, en la decoración del aula...

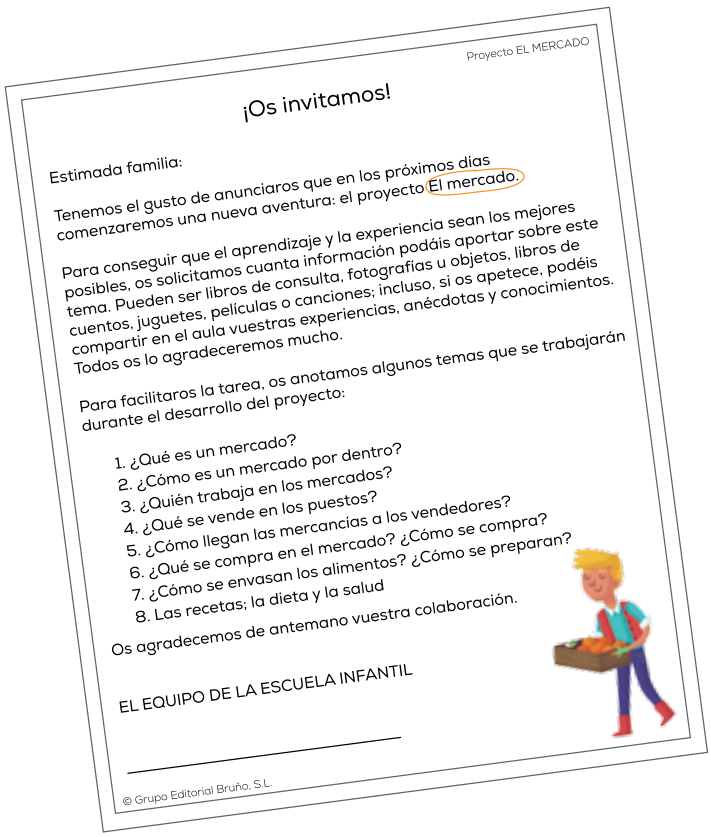
Por supuesto, será el profesor, el grupo de alumnos y el propio desarrollo del proyecto los que determinen el tipo y la duración de esta colaboración.

A fin de facilitar la comunicación con las familias, se ofrecen tres cartas modelo fotocopiables con distintos propósitos. El profesor las usará según su criterio y sus necesidades.

Carta de presentación

Se solicita la colaboración de las familias en la recopilación de recursos relacionados con el tema del proyecto.

Se ha de enviar con tiempo suficiente de antelación para disponerlos, clasificarlos en el lugar más adecuado de la Todo-teca y establecer su inclusión en el proyecto.



Proyecto EL MERCADO

¡Os invitamos!

Estimada familia:

Tenemos el gusto de anunciaros que en los próximos días comenzaremos una nueva aventura: el proyecto El mercado.

Para conseguir que el aprendizaje y la experiencia sean los mejores posibles, os solicitamos cuanta información podáis aportar sobre este tema. Pueden ser libros de consulta, fotografías u objetos, libros de cuentos, juguetes, películas o canciones; incluso, si os apetece, podéis compartir en el aula vuestras experiencias, anécdotas y conocimientos. Todos os lo agradeceremos mucho.

Para facilitaros la tarea, os anotamos algunos temas que se trabajarán durante el desarrollo del proyecto:

1. ¿Qué es un mercado?
2. ¿Cómo es un mercado por dentro?
3. ¿Quién trabaja en los mercados?
4. ¿Qué se vende en los puestos?
5. ¿Cómo llegan las mercancías a los vendedores?
6. ¿Qué se compra en el mercado? ¿Cómo se compra?
7. ¿Cómo se envasan los alimentos? ¿Cómo se preparan?
8. Las recetas; la dieta y la salud

Os agradecemos de antemano vuestra colaboración.

EL EQUIPO DE LA ESCUELA INFANTIL

_____

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Cartas de solicitud puntual

Se solicita la ayuda de las familias para alguna actividad en concreto que el alumno deberá aportar al aula en los dos o tres días siguientes.

Necesitamos vuestra ayuda para...

Estimada familia:
¿Podríais ayudarnos? Sería estupendo si pudierais

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Muchas gracias por vuestra colaboración.

_____ EL EQUIPO DE LA ESCUELA INFANTIL

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Queremos saber...

Estimada familia:
Los niños y las niñas de la clase nos vamos a poner de acuerdo sobre las cosas que queremos saber del MERCADO. Para elegir las que más nos llaman la atención, vamos a hacer una lista con nuestras inquietudes.

Vosotros nos podéis ayudar manteniendo una conversación con vuestras hijas e hijos y anotando al menos una idea sobre lo que suscita su interés y curiosidad. Entregad esta lista al tutor o tutora para que podamos comentarlo en la asamblea.

_____
_____

Muchas gracias por vuestra colaboración.

_____ EL EQUIPO DE LA ESCUELA INFANTIL

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Proyecto EL MERCADO

¡Gracias!

Estimada familia:
El equipo educativo de la Escuela Infantil _____

_____

desea expresar su agradecimiento por vuestra colaboración y por el trabajo realizado en el proyecto El mercado.

Con vuestra participación habéis enriquecido el proyecto y gracias a vuestras aportaciones que hemos compartido en el aula, tanto los alumnos como los profesores, hemos ampliado nuestros conocimientos y construido nuevos aprendizajes.

Los trabajos que habéis hecho en común en casa constituyen oportunidades excepcionales para que vuestros hijos e hijas comprendan, experimenten, expresen y, sobre todo, compartan después con sus compañeros de aula experiencias de aprendizaje muy valiosas para su desarrollo cognitivo y emocional.

Recibid un cordial saludo.

_____

EL EQUIPO DE LA ESCUELA INFANTIL

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Carta de agradecimiento

Además de dar las gracias por la colaboración, se resume lo aprendido y se felicita a los alumnos por lo que han conseguido.

Organizamos los materiales

5

Crear la Todo-teca del mercado. Habilitar un espacio en el aula para presentar y clasificar los recursos de todo tipo asociados con el tema del proyecto.

La Todo-teca del mercado

El Rincón del Proyecto

La Todo-teca del mercado es el lugar al que los alumnos acuden libremente para organizar y planificar sus juegos, manipular y consultar los recursos, solos o en compañía de otros niños.

Se trata de un espacio en el aula en el que se presenta, ordenado y clasificado, todo el material del Proyecto «El mercado», aportado por las familias, por el aula o por el propio centro.

- Este espacio es un lugar vivo, dinámico, en el que se recogen aportaciones a lo largo de un período de tiempo.
- A medida que se van recopilando libros, objetos o cualquier otro elemento, presentadlos y comentad con el grupo dónde colocarlos y por qué.
- Cuando son los propios alumnos los que aportan recursos procedentes de la colaboración de sus familias, animadlos a que los presenten a sus compañeros, describiendo y explicando qué es y para qué sirve cada uno de ellos.
- El paso por el rincón con distintos propósitos debe ser parte de la rutina de los alumnos: consultar, disfrutar, compartir, recordar, manipular, jugar, observar...

Diversidad de estímulos y estilos de aprendizaje

La diversidad de los recursos aporta riqueza de estímulos y favorece la observación de hechos y elementos desde múltiples realidades y perspectivas.

Por otra parte, el acceso y la manipulación de distintos materiales favorecen un tratamiento adecuado de los distintos estilos de aprendizaje y se facilita el trabajo de las diferentes competencias.

Normas y objetivos

Uso

Es un rincón de actividad libre que no debe tener trabajos, turnos o tareas regladas. Sin embargo, sí conviene acordar normas de utilización y definir sus objetivos.

Normas

- El máximo número de alumnos que pueden estar en la Todo-teca es de 8.
- El máximo tiempo de permanencia es de 20 minutos.
- Todos los alumnos se comprometen a respetar el material, a usarlo con cuidado y a dejar ordenado el lugar al acabar.

Objetivos

- Favorecer el desarrollo de la autonomía, la creatividad y la imaginación.
- Fomentar el trabajo cooperativo y la relación con otros.
- Propiciar situaciones para el intercambio y la relación con otros y regular el propio comportamiento.
- Desarrollar actitudes y hábitos de respeto y cuidado del material.
- Comprender, respetar y cumplir las normas.

¡ATENCIÓN!

El material debe ser asequible para los niños y cumplir las condiciones de seguridad.

Conviene presentarlo de manera ordenada para identificarlo fácilmente.

Es imprescindible arreglar el material deteriorado.

B

¡COMENZAMOS!

EXPRESAMOS

ELABORAMOS HIPÓTESIS

INQUIETUDES

DECIDIR QUÉ PREGUNTAMOS

TRAZAR UNA RUTA

Conocimientos previos e intereses

6

Compartir, expresar...

En esta primera fase el grupo comparte lo que sabe, se aproxima a la definición de los nuevos conceptos en común y decide en consenso qué quiere aprender.

Conviene fomentar la participación, la expresión verbal y el intercambio de datos, opiniones, gustos...

Es un tiempo para consensuar, respetar ¡y escuchar!

Dibuja un mercado. Lámina 1

Los alumnos dibujan un mercado en la Lámina 1 de sus cuadernos. Comparar el dibujo del principio con el del final del proyecto permite a los alumnos valorar y felicitarse por lo que han aprendido. Se puede usar esta lámina como instrumento de evaluación.

¿Qué sabemos del mercado? Lámina 2. Organizamos las ideas

Asamblea. Sentados en semicírculo, el docente invita al grupo a compartir sus ideas, opiniones y experiencias en torno a los mercados. Es muy posible que los alumnos tengan muchas ganas de aportar sus experiencias y de compartir con sus compañeros las vivencias relacionadas con....

¿Qué queremos saber? Lámina 3. Organizamos las ideas

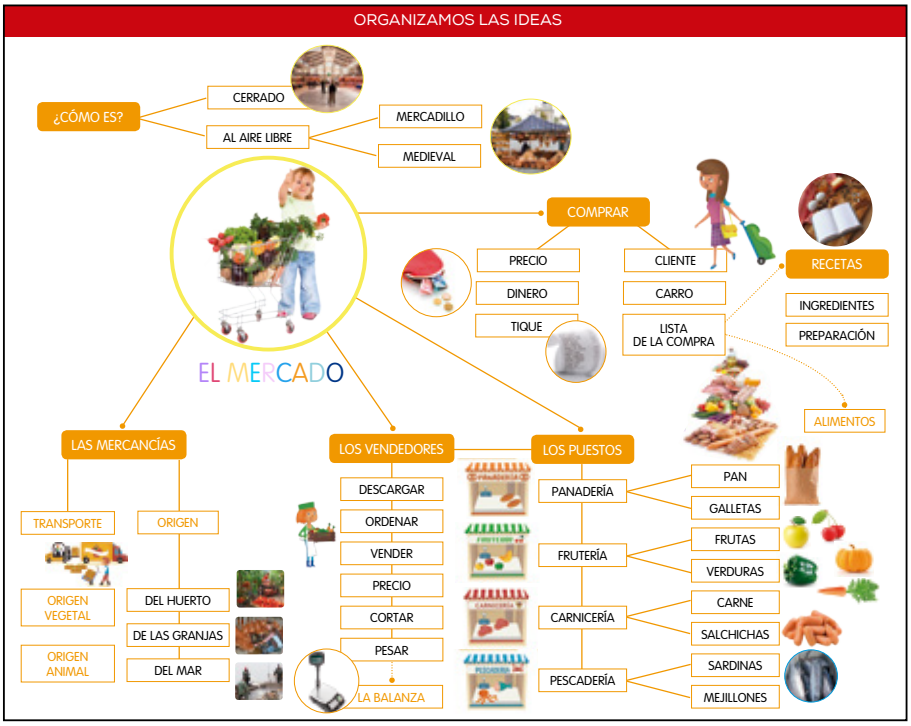
La pluralidad y la pertinencia de las propuestas dependen de las aportaciones que hayan realizado en la fase anterior.

Asamblea. Los alumnos han de elegir una cantidad accesible de preguntas para responder y de cuestiones por descubrir. Acordar las que tengan más adeptos, aquellas que aprovechen mejor los recursos del entorno, las que faciliten conocer bien lo esencial o les propongan nuevas líneas de búsqueda...

- Usa el índice del libro informativo como guión de trabajo.
- Recoge las aportaciones de las familias (Carta a las familias).
- Ayúdalos a elegir y a enunciar lo que quieren saber.

Organizamos las ideas

Dada la naturaleza de este mapa conceptual y de la información que recoge, no hay un único mapa correcto o posible. Se trata de un instrumento dinámico de recogida y organización de la información que cada grupo selecciona, ordena y expone a lo largo de un proceso que nunca es igual.



Esta es una orientación que muestra sus posibilidades, la riqueza y variedad de conceptos y de relaciones que se establecen entre ellos.

Gestionar las asambleas

Durante el desarrollo de estos intercambios, conviene seguir estas indicaciones:

- No se emiten juicios de valor sobre las respuestas; todas son aceptadas y respetadas.
- No se descartan sus hipótesis; se discuten y se registran.
- Se anima a los alumnos a definir y describir los elementos, objetos, personajes o lugares que mencionan.
- Se invita a los alumnos a compartir sus opiniones y a expresarlas de forma verbal o mediante dramatizaciones, canciones, etc.
- Se suscita el interés sobre aspectos que no surgen en la asamblea.
- Se inicia el desarrollo del mural del aula *Organizamos las ideas*, colocando en el centro la imagen y la expresión «EL MERCADO», y presentando las imágenes de los elementos que se hayan mencionado: puesto, vendedor, frutería...

Al término de las asambleas, se seleccionan las ideas y se anotan. Después el profesor las fotocopia y las reparte entre los alumnos para que las peguen, cuando proceda, en sus Láminas 2 y 3.

¡MANOS A LA OBRA!

7 Talleres: Aprender haciendo

Los talleres invitan a observar la realidad y resolver las situaciones que se presentan empleando para ello recursos, técnicas, materiales, procesos cognitivos y destrezas diversas.

La realización de las propuestas de estos talleres contribuye al desarrollo de las inteligencias múltiples y trabaja de una manera eficaz las distintas competencias.

1 Nuestro mercado

Los alumnos, organizados en equipo, abordarán una serie de tareas diversas dirigidas a elegir y construir los puestos de mercado que deseen preparar y organizar los productos que van a vender, presentándolos de forma atractiva a sus clientes.

Láminas 4, 5, 6, 10, 15, 16, 18 y 23

Fotocopiables 5 y 6
Hoja de registro: Mi puesto.
Dinero y etiquetas de precios.

2 Con las manos en la masa

Los alumnos tendrán ocasión de manipular instrumentos, utensilios e ingredientes para elaborar el pan, así como de experimentar trabajos como pesar, mezclar, amasar, etc.

Después de elaborar su pan, podrán degustar este alimento básico.

Láminas 15, 19 y 23

Fotocopiables 7 y 8
Receta de pan casero.
Hoja de registro: Receta del pan.

3 Vamos a la compra

En conjunto y con la colaboración de las familias, este taller les proporciona la ocasión de elegir la receta de un plato de su gusto y planificar su preparación, desde la lista de la compra, la compra y la elaboración de la receta, paso a paso, siguiendo las indicaciones precisas.

Láminas 6, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 25, 26, 27 y 28

Fotocopiables 9, 10 y 11
Hoja de registro: Receta.
Nuestro plato.
Lista de la compra.

Fotocopiables 12 y 13
Instrucciones: La balanza.
Modelado de frutas.

4 La balanza

Construcción de una balanza con materiales cotidianos y modelado de frutas con plastilina. Manipulación de objetos, observación de sus cualidades y experimentación con instrumentos de medida.

Láminas 20, 21 y 22

Trabajo cooperativo

Los talleres propuestos promueven el trabajo cooperativo y persiguen, entre otros, los siguientes objetivos:

- Participar de forma activa en actividades y juegos para lograr fines comunes.
- Acordar y consensuar procesos y resultados.
- Relacionarse con otros en entornos lúdicos y de trabajo.
- Comprometerse y responsabilizarse de la participación individual.

Taller 1
Nuestro mercado

Programación	
OBJETIVOS	• Aproximarse a ámbitos cotidianos de relación social. • Conocer la relación comercial que se establece entre el vendedor y el comprador. • Identificar algunos soportes de información habituales: carteles, anuncios, folletos... • Diferenciar las palabras de las imágenes en carteles y anuncios. • Diferenciar las palabras de los números en rótulos y carteles. • Desarrollar habilidades lógico-matemáticas. • Plantear y resolver problemas sencillos. • Desarrollar habilidades comunicativas: escuchar, comprender, hablar y expresarse correctamente.
CONTENIDOS	• Identificación de espacios comerciales: carnicería, frutería, pescadería, panadería. • Funciones del vendedor y del comprador. • Elementos que intervienen en la compra o relacionados con ella: puesto, carro, lista de la compra, producto, caja registradora, balanza, dinero, tique... • Interpretación de carteles, anuncios, folletos, publicidad... • Funciones del vendedor y del comprador. • Elementos y relaciones de medida: agrupación, clasificación, ordenación... en función de propiedades (forma, tamaño, peso...).
COMPETENCIAS	• Comunicación lingüística. • Competencia matemática. • Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. • Competencias sociales y cívicas. • Aprender a aprender.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	• Inteligencia lingüístico-verbal. • Inteligencia visual-espacial. • Inteligencia lógico-matemática. • Inteligencia interpersonal. • Inteligencia naturalista.

Propuesta de desarrollo

Materiales

PUESTOS
- Cajas de cartón de distintos tamaños, papel continuo, mesas, cestas, cubetas...
- Pinturas de dedos, rotuladores; cartulinas y papeles de colores.
- Bolsas de plástico de colores para los delantales y gorros (panadero, carnicero...).
- Balanza, caja registradora, monedas de 1 y 2 euros (Fotocopiable 6: Dinero y etiquetas)
- Bolsas y papeles de plástico para envolver las ventas.
- Hoja de registro del Taller (Fotocopiable 5).

PRODUCTOS
- Verduras, frutas, hortalizas... de juguete y modeladas con plastilina.
- Todo tipo de envases vacíos (hueveras, yogures, botes, cajas de galletas, briks...).
- Pinturas y papeles y cartulinas de diversos colores.
- Folletos, publicidad de productos, carteles de ofertas, cestas, carros de la compra...

Motivación

- Realizar este taller después de visitar un mercado real, de modo que aprovechen lo que han aprendido: cómo es el mercado por dentro, cómo se identifican los puestos, cómo van vestidos los vendedores, qué utilizan (cajas, pesos, cortadoras, cuchillos, etiquetadoras, calculadoras...).
- Preparar previamente una lista con dibujos o fotografías para orientar su atención durante la visita, de modo que al regresar al aula todos puedan compartir sus opiniones y experiencias al respecto.
- Llamar la atención de los niños hacia el acto de la compra y la venta: cliente y vendedor, fórmulas de saludo y agradecimiento, expresiones de cantidad, medida y peso; intercambio de dinero, uso de la caja registradora, entrega de tique, etc.
- Por otra parte, será una magnífica ocasión para conocer distintos tipos de básculas y pesos y ver cómo se usan, comprobar que hay productos que se pesan antes de venderlos (fruta, carne, pescado...) y otros que no se pesan (pan, leche, productos envasados...), así como las diferencias entre las fórmulas para pedir alimentos líquidos (litros, botellas...) o sólidos (kilos, cajas, paquetes...).
- Esta observación motivará una adecuada asimilación de los roles sociales y de fórmulas de relación que les permitirá dramatizar escenas en el mercado que van a construir.

Desarrollo

PASO 1: AGRUPARSE

- Sentados en semicírculo, compartir la experiencia de la visita al mercado y animar a los alumnos a expresar sus ideas, opiniones, anécdotas... Invitarles a compartir qué puesto les ha gustado más, qué producto, objeto o herramienta les ha llamado la atención, qué vendedor le ha parecido más agradable, qué olores han descubierto...
- Repartir en el suelo carteles con los nombres de los puestos que hayan despertado mayor interés en el grupo.
- Invitar a los alumnos a agruparse en torno a los carteles.
- Repartir a los alumnos la carta a las familias para solicitarles todo tipo de envases vacíos, limpios y seguros, y productos de juguete o elaborados por las propias familias.

PASO 2: CONSTRUIMOS EL MERCADO: PREPARAMOS LOS PUESTOS

- Preparar en el aula los puestos. Se pueden envolver las cajas y las mesas con papel continuo y dibujar y colorear el mostrador, las cámaras frigoríficas, las estanterías, etc.
- Disponer las cestas y cajas para las frutas y pescados.
- Crear en equipo el rótulo, decorarlo con dibujos de los productos y añadir un número. Repartir tarjetas con los rótulos PANADERÍA, FRUTERÍA, CARNICERÍA... para que los copien.
- Colocar las balanzas, cajas registradoras, etc.

PASO 3: CLASIFICACIÓN DE PRODUCTOS

- Cuando se hayan recibido los envases y productos suficientes, reunir a los alumnos en corro e identificar y clasificar cada producto: entregar al puesto correspondiente.
- Una vez repartidos los productos entre los puestos, invitar a los equipos a ordenar los productos por tipo: yogures, batidos, mantequilla...; salchichas, filetes...
- Animarles a mantener en orden sus productos y a colocar las etiquetas correspondientes. De acuerdo con el nivel y la motivación de cada equipo, se pueden escribir en la pizarra o en etiquetas los nombres que necesitan para sus rótulos y animarlos a copiarlos.
- Invitarles a dibujar el producto en la etiqueta y a incluir el precio.

PASO 4: LOS VENDEDORES

- Preparar los uniformes de cada puesto. Si se puede disponer de colores suficientes, organizar como sigue: color rojo, carnicería; color azul, pescadería; color amarillo, panadería; color verde, frutería; color morado, ultramarinos; color rosa, floristería...
- Encargar a los equipos que comprueben que sus puestos están completos y que tienen todo lo necesario: productos, monedas, delantales...
- Dividir los equipos en dos grupos que se turnarán en las funciones de compradores y vendedores. En un primer momento, los compradores adquirirán únicamente los productos de su puesto, de modo que el equipo juegue con lo que han preparado. Después, los compradores pueden desplazarse a otros puestos.

PASO 5: ACORDAMOS NORMAS

- Las normas para jugar y participar en el mercado que han preparado entre todos dependerán de cada profesor y del nivel y los intereses de los grupos.
- Rotar las funciones de comprador/vendedor y fijar un número máximo de alumnos en cada puesto.
- Los vendedores y los clientes se saludan con cortesía.
- El comprador solicitará lo que desea con claridad y el vendedor atenderá con educación, tratando con higiene los productos y envolviéndolos como corresponda.
- El vendedor entregará al comprador el tíquet junto con la compra, el cliente lo comprobará y ambos se despedirán.

Evaluación

- Invitar a los alumnos a valorar su participación en el taller, expresar su satisfacción por el cumplimiento de la tarea y felicitar al grupo por el trabajo realizado.
- Animar al grupo a dibujar el momento más divertido del taller y a compartirlo con los compañeros.

Taller 2
Con las manos en la masa

Programación	
OBJETIVOS	• Identificar los diferentes productos que se venden en una panadería. • Conocer e identificar los ingredientes necesarios para elaborar pan. • Conocer el origen vegetal del trigo y el proceso de obtención de la harina. • Comprender las instrucciones visuales y gráficas de una receta para elaborar pan. • Relacionar la receta con instrucciones para preparar un alimento. • Diferenciar en el texto de la receta los ingredientes, los utensilios y las instrucciones. • Participar activamente en actividades colectivas. • Realizar las tareas asignadas en una actividad de grupo. • Desarrollar habilidades motoras: amasar. • Desarrollar el gusto por cocinar y por conocer el proceso de elaboración de los alimentos que consumen.
CONTENIDOS	• La panadería y los productos que se venden en ella: harina, pan, bollería, pasteles... • Identificación de los ingredientes usados para elaborar pan: harina, agua, levadura, sal. • Relación entre el trigo, la harina y los productos elaborados. • Comprensión de la transformación de los alimentos. • Desarrollo de la percepción sensorial en la manipulación de alimentos. • Desarrollo de habilidades motrices en la manipulación de alimentos y en el uso de instrumentos y objetos. • Apreciación de sabores, olores y texturas. • Elaboración de pan siguiendo las indicaciones de una receta. • Identificación de las partes de información que componen una receta: ingredientes, utensilios, instrucciones.
COMPETENCIAS	• Comunicación lingüística. • Competencia matemática. • Competencia digital. • Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. • Aprender a aprender.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	• Inteligencia lingüístico-verbal. • Inteligencia lógico-matemática. • Inteligencia visual-espacial. • Inteligencia cinestésica.

Propuesta de desarrollo

Materiales

DELANTALES

- Bolsas de plástico de basura de color amarillo.
- Rotuladores, tijeras.
- Etiquetas de cartulina.

DELANTALES

- Mantel de plástico, vaso y taza de plástico.
- Bandejas y papel de horno.
- Fotocopiable 7: Receta de pan casero; Fotocopiable 8: Hoja de registro.

Motivación

- Preguntar a los alumnos acerca de los conocimientos que tienen sobre las panaderías:
  - ¿Qué es una panadería? ¿Conoces alguna?
  - ¿Qué productos se compran en la panadería?
  - ¿Cómo se elabora el pan? ¿Qué ropa llevan los panaderos?
  - ¿Qué forma tienen los panes?...
- Comentar con los alumnos las distintas maneras que conocen de consumir pan: bocadillos, tostadas, pan rallado, hamburguesa, perrito caliente, pizza...
- Manipular los ingredientes que van a utilizar con el objetivo de apreciar sus cualidades: sabor, textura, color...

Desarrollo

PASO 1: VESTIRSE DE PANADEROS

- Utilizar dos bolsas de plástico para hacer el uniforme de cada niño: delantal y pañuelo.
- Colocar la bolsa extendida sobre la mesa y cortar un semicírculo en la base (la zona pegada) para la cabeza. Luego, cortar dos semicírculos a los lados para los brazos.
- Colocar una bolsa extendida y cortar un triángulo para el pañuelo.
- En etiquetas de cartulina, cada niño escribe su nombre o pega su foto.

PASO 2: PREPARAR UNA MESA DE TRABAJO GRANDE Y ALARGADA

- Sobre una superficie amplia, extender los manteles sobre la mesa.
- Lavarse las manos y comprobar que todos llevan su delantal y su pañuelo.

PASO 3: ESTUDIAMOS LA RECETA

- Mostrar a los niños la receta del pan (o de otro alimento en función de las características del grupo, de las instalaciones de la escuela o de la colaboración de las familias).
- Identificar las partes de la receta: utensilios, ingredientes e instrucciones.
- Colocar en el centro de la mesa los utensilios que van a emplear, nombrarlos, describir de qué están hechos, cómo se utilizan y dejar que los manipulen libremente.
- Colocar a continuación los ingredientes para elaborar el pan y comprobar con la ayuda de la receta que no falta nada.

PASO 4: CON LAS MANOS EN LA MASA

- Siguiendo el ejemplo del profesor, los niños mezclarán los ingredientes en el orden que se indica, consultando las instrucciones de la receta.
- Cada alumno amasará una porción de pan hasta formar una bola homogénea.
- Para facilitar el amasado, disponer la harina como un volcán e integrar poco a poco los ingredientes vertiéndolos en la parte superior.
- Cubrir la masa con una bolsa de plástico y dejar reposar hasta el día siguiente.

PASO 5: DAMOS FORMA Y AL HORNO

- Cuando los alumnos se han colocado sus delantales y gorros y se han lavado las manos, se colocan de nuevo alrededor de la mesa y sacan su masa del envoltorio de plástico.
- Comentar con ellos cómo ha cambiado de tamaño (gracias a la levadura) e invitarles a oler la masa, a describir su textura, su color...
- Invitar a los alumnos a amasar el pan eligiendo libremente la forma: como una hogaza, como una barra, como una baguette, etc.
- Colocar las piezas de pan en bandejas y llevarlas a la cocina, donde la cocinera (o las familias en sus casas) las horneará.
- Conviene que los alumnos tengan la oportunidad de comprobar de vez en cuando la transformación que va experimentando la masa en volumen y en color.

PASO 6: A COMER

- Cuando el pan esté recién horneado, llevar en bandejas al aula y pedir a los alumnos que lo huelan (sin tocarlo por si aún estuviera muy caliente) y expresen su satisfacción por el resultado.
- Repartir los panes y compartir.
- Completar su Hoja de registro.

Evaluación

- Animarlos a explicar qué han aprendido sobre la elaboración del pan y a resumir su experiencia.
- Invitar a los alumnos a valorar su participación en el taller, expresar su satisfacción por el cumplimiento de la tarea y felicitar al grupo por el trabajo realizado.

Taller 3
La balanza

Programación	
OBJETIVOS	• Conocer para qué sirve y cómo se usa la balanza. • Identificar y expresar cualidades de los objetos: forma, tamaño, color. • Distinguir la materia con que están hechos los objetos: madera, plástico, metal. • Comprender y utilizar correctamente los cuantificadores básicos: ligero/pesado. • Conocer las nociones de medida ***más (que)***, ***menos (que)***, ***igual (que)***. • Aproximarse al método científico mediante la realización de experimentos sencillos. • Familiarizarse con las cualidades de algunos alimentos (masa, tamaño, forma, color...). • Comparar objetos y alimentos según su masa. • Hacer estimaciones y elaborar hipótesis sobre la masa de los cuerpos. • Comprender instrucciones sencillas con apoyo visual y gráfico. • Asumir responsabilidades en la realización de tareas colectivas. • Desarrollar la psicomotricidad fina. • Desarrollar la creatividad e imaginación.
CONTENIDOS	• Función y uso de la balanza. • Utilización de los sentidos para la exploración de las propiedades de los objetos cotidianos. • Elaboración de hipótesis sobre el peso (la masa) de objetos cotidianos. • Comprobación de las hipótesis mediante la experimentación. • Verbalización del proceso y el resultado obtenido en experimentaciones sencillas. • Modelado con plastilina de algunos alimentos habituales. • Comparación y clasificación de objetos y alimentos según sean ligeros o pesados.
COMPETENCIAS	• Competencias básicas en ciencia y tecnología. • Competencia lingüística. • Aprender a aprender. • Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. • Competencias sociales y cívicas. • Competencia matemática.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	• Inteligencia lingüístico-verbal. • Inteligencia visual-espacial. • Inteligencia lógico-matemática. • Inteligencia naturalista. • Inteligencia cinestésica.

Propuesta de desarrollo

Materiales

BALANZA

- Percha de plástico.
- Hilo resistente.
- Punzón de uso escolar.
- Tapas grandes de botes de plástico o vasos de plástico.
- Fotocopiable 9: Instrucciones para confeccionar la balanza.

ALIMENTOS

- Plastilina de colores.
- Rodillos, moldes, cortadores, espátulas...
- Moldes de galletas.
- Fotocopiable 10: Modelado de frutas.

Motivación

- Mostrar a los niños imágenes de diferentes tipos de balanzas e invitarlos a explicar qué tipo de instrumento es, para qué se utiliza, quiénes lo usan, dónde lo podemos encontrar, qué otros objetos realizan esa función, etc.
- Animar a los alumnos a pensar qué parte de su cuerpo podría funcionar como una balanza. Invitarles a representarlo mediante mimo (erguidos, con los pies y las piernas juntos y los brazos estirados perpendiculares al cuerpo).
- Imaginar qué pasaría, cómo se balancearía su cuerpo en situaciones como: colgar una sandía en una mano y en la otra una cereza; colgar un brik de leche en una mano y un yogur en la otra; colocar una manzana en ambas manos... Fomentar la reflexión y contraste de opiniones, así como, en la medida que sea posible, favorecer la comprobación o refutación de sus hipótesis con objetos reales.
- Si se dispone de alimentos frescos, colocar algunos en un lugar visible. Invitar a los niños a nombrarlos, a explicar dónde se pueden comprar, quién los vende, cómo se elaboran...
- Favorecer el intercambio de ideas y de información y animar al grupo a resolver sus dudas consultando los recursos de la Todo-teca del mercado, el Libro informativo o en Internet.
- Por turno, entregar a un alumno dos alimentos y pedirle que tome cada uno en una mano y que cierre los ojos pensando solo en los alimentos. Pedir que explique cuál de los dos le parece más pesado. Repetir con los demás y descubrir si sus estimaciones coinciden.
- Preguntar al grupo: ¿Cómo podríamos comprobar cuál de los dos es el más pesado? Orientar sus respuestas y reflexiones hacia la fiabilidad de los instrumentos de medida, como la balanza.
- Invitarles a construir una balanza.

Desarrollo

PASO 1: ASIGNAR LAS TAREAS

- Dividir la clase en cuatro equipos: dos elaborarán las balanzas, y los otros dos los alimentos.

PASO 2: REPARTIR LOS MATERIALES

- Presentar a los alumnos los materiales necesarios.
- Repartir a cada grupo el fotocopiable correspondiente con las imágenes y las instrucciones para la realización de sus tareas respectivas.

PASO 3: ACORDAR LAS NORMAS

- Establecer y acordar las normas de los rincones:
  - Utilizar los materiales de forma adecuada.
  - Distribuir las tareas y responsabilidades del trabajo asignado.
  - Pedir ayuda o colaborar con los compañeros cuando sea necesario.
  - Dejar todo limpio y ordenado.

PASO 4: CONSTRUCCIÓN Y MODELADO

- Repartir el Fotocopiable 9 a los equipos encargados de construir la balanza e invitarles a interpretar las imágenes que presentan el orden de los pasos y los materiales que se necesitan.
- Repartir el Fotocopiable 10 a los equipos encargados de modelar las frutas e invitarles a describir su tamaño y su color.
- Pedirles a los grupos que comprueben si tienen todo lo necesario.
- Invitar a los alumnos a verbalizar qué hará cada uno y cómo.

PASO 5: PRESENTACIÓN DEL TRABAJO Y MANIPULACIÓN

- Sentados en semicírculo, los grupos presentan sus trabajos. Los equipos que elaboraron las balanzas explican a los demás cómo las hicieron y les invitan a tocarlas y valorarlas. Después, los que modelaron la fruta explicarán qué frutas son y cómo las han hecho.
- Colocar las frutas juntas y realizar distintos juegos con ellas: adivinanzas, clasificaciones (por tamaño, color, forma, tipo), series de dos o tres elementos, etc.
- Preguntar: ¿Cuáles son las frutas más pesadas? ¿Cómo podemos averiguarlo?

PASO 6: EXPERIMENTACIÓN

- Combinar los grupos de trabajo (balanza-frutas) e invitarles a manipular y experimentar libremente.
- En lugar de las frutas modeladas, se puede sugerir que practiquen con canicas o bloques. Se les puede colocar en un vaso una cantidad y pedirles que equilibren la balanza, o bien que coloquen un peso mayor o menor que el dado.
- Después de un tiempo de libre experimentación, pedirles que pesen cantidades iguales (equilibrar la balanza), alimentos con distinta masa (cuál es la fruta pesada, cuál es la ligera), pesen las frutas de una en una, de dos en dos, de tres en tres...
- Animarles a experimentar con las balanzas y objetos del aula. Elegir los objetos para esta actividad, colocarlos en los platos de la balanza, añadir y quitar... les permitirá interiorizar los conceptos: ***pesado, ligero, igual, más, menos...***

Evaluación

- Invitar a los alumnos a recordar los pasos seguidos para realizar cada encargo y valorar su participación, expresar la satisfacción por el trabajo realizado, compartir los resultados de sus experiencias, establecer vínculos entre lo realizado en el taller y la vida cotidiana, etc.
- Por último, animarlos a expresar su opinión sobre lo que han aprendido, cómo se han sentido participando en el taller y si les ha gustado o no la experiencia.

Taller 4
Vamos a la compra

Programación	
OBJETIVOS	• Identificar la forma y la función de distintos tipos de texto: instructivo (la receta), enumerativo (lista de la compra). • Comprender la función y la información que contienen las etiquetas de los productos. • Identificar los ingredientes básicos de platos sencillos. • Elaborar una lista de la compra utilizando imágenes o dibujos. • Preparar un plato sencillo atendiendo a las instrucciones de una receta y contando con la ayuda de un adulto. • Manipular instrumentos y productos alimenticios con progresiva autonomía. • Concienciarse de la importancia de la higiene en la manipulación de alimentos y en las comidas. • Aprender y utilizar con corrección fórmulas de saludo y expresiones con distintas funciones comunicativas (preguntar el precio, pedir un producto, agradecer...). • Aumentar el vocabulario relacionado con los alimentos, el mercado y el comercio.
CONTENIDOS	• Aproximación a la lengua escrita. Tipología de textos: la receta, la lista de la compra, las etiquetas de productos. • Diferenciación de las partes de una receta: utensilios, ingredientes, instrucciones. • Elaboración de una lista de la compra con recortes de imágenes o dibujos. • Participación en actividades de grupo: elección de una receta, identificación de los ingredientes necesarios, elaboración de la lista de la compra, preparación para ir al mercado (visita con un adulto, familiar o del centro), participación en la compra de los productos de la lista, preparación de una receta siguiendo las instrucciones. • Desarrollo de la expresión oral y utilización de fórmulas de saludo, cortesía y de intercambio en situaciones de comunicación cotidianas: trabajo en grupo, compra en el mercado, presentación y explicación de procesos y resultados. • Representación gráfica y verbalización de los resultados.
COMPETENCIAS	• Competencias básicas en ciencia y tecnología. • Competencias sociales y cívicas. • Competencia lingüística. • Aprender a aprender. • Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	• Inteligencia lingüístico-verbal. • Inteligencia lógico-matemática. • Inteligencia visual-espacial. • Inteligencia naturalista. • Inteligencia interpersonal.

Propuesta de desarrollo

Materiales

- Bolsas de plástico para proteger las mesas.
- Ingredientes según las recetas.
- Fotocopiables 11, 12 y 13.
- Carta a las familias: invitación para visitar el mercado y elaborar una receta.

Motivación

- Repartir a los alumnos las cartas a sus familias y explicarles que se les invita a participar en la elaboración de recetas y en la compra de lo necesario en el mercado.
- Compartir cuáles son sus hábitos y gustos relacionados con la alimentación. Comentar aspectos sencillos sobre las dietas equilibradas, la ingesta de frutas y verduras, la toma excesiva de golosinas y dulces...
- Invitarles a elaborar tarjetas con las recomendaciones básicas que surjan de estos intercambios, procurando que se representen algunos consejos básicos de higiene (lavarse los dientes después de cada comida, lavarse las manos antes y después de las comidas, lavar las frutas antes de tomarlas...).
- Animarles a buscar imágenes de sus platos preferidos y elaborar un mural con estas fotografías. Según el nivel del grupo, se les puede invitar a copiar los nombres de los platos. En caso de que esto no sea posible, preparar etiquetas con sus nombres y pegarlos debajo de cada imagen. Llamar la atención de los alumnos sobre su escritura.

Desarrollo

PASO 1: FORMAR EQUIPOS

- Organizar grupos de trabajo según los familiares voluntarios.
- Explicar a los equipos las tareas que van a realizar y recordarles la importancia de la participación activa y respetuosa en todas las tareas.
- Cada equipo elegirá un plato sencillo del mural.
- Los equipos se sientan con el familiar asignado y este les ayudará a identificar los ingredientes necesarios para preparar ese plato y a localizar las imágenes adecuadas en folletos de mercados o similares.
- Orientados por el familiar voluntario, los grupos representan la receta en una cartulina: nombre del plato (y dibujo), utensilios necesarios, ingredientes. Los utensilios se proporcionarán bien en la cocina del centro, bien por los familiares, al día siguiente.
- Una vez representada la receta y colocada a la vista de todos, los alumnos elaboran la lista de la compra en equipo, dibujando o copiando ingredientes y expresando su cantidad de manera aproximada.

PASO 2: VAMOS A LA COMPRA

- Cada equipo toma un carro de la compra y nombra a los encargados de la lista de la compra y del dinero (aportaciones de las familias o de la escuela).
- Acudir al mercado, siguiendo las indicaciones del familiar que los acompaña.
- Ir a los puestos adecuados y aprovechar para observar las acciones del vendedor, las etiquetas, el orden y la clasificación de los productos, la caja registradora, la balanza...
- Animarles a preguntar a los vendedores las cuestiones que despierten su curiosidad: cuáles son las tareas más importantes, que es lo que más les gusta de su trabajo, cuál es su producto favorito, qué nos recomiendan...

- Comprobando en la lista de la compra, pedir la cantidad y el producto necesario. Preguntar el precio y pagar. Observar y comentar si se pesa o envuelve, expresar el peso o la cantidad: 1 kilo de fresas, 1 bolsa de…
- En cada caso, invitar a los alumnos a agradecer al vendedor su atención y a despedirse de forma adecuada.

PASO 3: DE VUELTA AL AULA

- De regreso al aula, los equipos se reúnen en sus mesas de trabajo con el familiar asignado y comprueban que disponen de todos los ingredientes.
- Llamarles la atención sobre los utensilios que necesitarán. Explicarles que los reunirán al día siguiente.

PASO 4: PREPARAMOS LA RECETA

- Al día siguiente, con los utensilios necesarios en el aula, invitar a los alumnos a lavarse las manos, ponerse sus delantales y atender a las instrucciones de su receta.
- El familiar atenderá sus preguntas y resolverá las tareas más difíciles o que entrañen algún tipo de peligro (cortar).
- En grupo, comprobar que van realizando los pasos en orden. Procurar que todos participen en las distintas tareas (lavar, pelar, amasar, triturar, mezclar, pesar…) y que manipulen y experimenten con los productos, expresando su olor, color, textura…
- En los casos en los que la receta elaborada exija cocción u horno, este último paso se realizará preferiblemente en la cocina del centro y, en caso de que no sea posible, en la casa del familiar. El familiar llevará el plato cocinado para su degustación en el aula.

Evaluación

- Invitar al grupo a recordar los pasos seguidos en el taller, a comentar cómo han trabajado en equipo, quién les ha ayudado, qué puestos visitaron, qué pusieron en sus listas de la compra, cómo resultó la compra, cómo se organizaron para preparar la receta, etc.
- Por último, animarlos a expresar su opinión sobre lo que han aprendido, cómo se han sentido participando en el taller y si les ha gustado la experiencia o no.

Dosier. Información y curiosidades

Taller 1: Nuestro mercado
Mercados de trueque

El trueque fue la forma inicial por la cual dos personas intercambian productos que necesitan, sin mediación del dinero.

En muchas ciudades de España se han establecido jornadas y lugares dedicados a otro tipo de transacción comercial: el trueque o intercambio. Hay mercados de trueque, de artesanía, de juguetes, navideños... También hay algunas asociaciones y ONG que dedican algunos días a hacer un especial banco de alimentos.

Taller 2: Con las manos en la masa
El pan

El pan es uno de los alimentos más antiguos. Los egipcios fueron los primeros en cocinar panes con levadura en hornos especialmente fabricados para ello.

Refranes sobre el pan:

Quien no da migas, no tendrá amigas.
Pan candeal, pan celestial.
Pan de centeno, para tu enemigo es bueno.
Las penas con pan son menos.

¿Sabías que...? Si tienes amigos rusos probablemente te recibirán ofreciéndote pan y sal cuando los visites. Según su tradición, el pan representa la vida, y la sal protege del mal.

Taller 3: La balanza
Peso y masa

Se suele emplear la palabra peso cuando en realidad deberíamos usar masa.

La masa es la cantidad de materia que tiene un cuerpo. La unidad de medida para expresar la masa es el kilogramo (kg) y se mide coninstrumentos como la balanza o báscula.

Por otra parte, el peso es el resultado de la fuerza que la gravedad ejerce sobre los cuerpos, y se expresa en newton (N). Para conocer el peso de los cuerpos se usa el dinamómetro.

Para comprender la diferencia, pensemos que una persona cuya masa obtenida en una báscula es de 60 kilos en la luna pesará seis veces menos, ya que la fuerza de gravedad es seis veces menor. Su masa no ha cambiado, pero sí su peso.

Taller 4: Vamos a la compra
Higiene y salud

Consolidar con los alumnos el hábito de lavarse las manos antes y después de las comidas. Insistir también en la importancia de lavar las frutas antes de comerlas.

Si se tiene la posibilidad, consultar con especialistas (pediatras, nutricionistas, médicos, estomatólogos...) y pedirles que expliquen con sencillez a los alumnos la relación entre la salud y la higiene.

8 El libro informativo ¿Qué quieres saber de...?

Presenta el libro informativo a los alumnos para consultar y acceder de una manera sencilla y ordenada a la información básica que demandan.

El mapa conceptual sirve de índice para que, además de identificar gráficamente los temas que van a consultar, los alumnos puedan relacionarlos con los contenidos del mural del aula que están iniciando: *Organizamos las ideas.*

¿Qué es un mercado?

Objetivo: Conocer el mercado como un lugar de intercambio comercial. Identificar los diversos puestos.

Contenido: El mercado como lugar para comprar y vender alimentos. Los puestos. Mercados cubiertos y mercados al aire libre.

➡ **Organizamos las ideas**

Sugerencias

Invitar a los alumnos a observar la imagen proyectada en la pizarra digital durante unos minutos y en silencio. Luego, animarles a elegir un lugar o un personaje y describirlo. Fomentar el uso del nuevo vocabulario y la relación entre el espacio que están contemplando y los que ellos puedan conocer de su propio entorno.

Llamar la atención de los alumnos sobre las acciones que realizan los personajes: caminar, vender, comprar, ordenar, limpiar, transportar...

Láminas 4, 5, 15 y 16

¿Cómo es un mercado?

Objetivo: Conocer la estructura de los mercados, el sistema de identificación de los puestos y el transporte y la descarga de mercancías. Comprender el significado de algunas señales visuales y reconocer objetos del entorno.

Contenido: La señalización del mercado y de los puestos. Máquinas, objetos y personas.

➡ **Taller 1:** Nuestro mercado

Sugerencias

Explorar la escena en la pizarra digital e invitar a los alumnos a explicar por turno qué ven, qué les llama la atención, qué conocen bien…

Invitarles a localizar todos los carteles y señales de la escena y a explicar su significado. Animarles a nombrar otros lugares o situaciones en las que podrían ver señales similares (parking, aseos, salida…).

Señalar los números de los puestos y explicar su utilidad. Indicar dónde se indica el nombre de los puestos y deducir qué venden por la mercancía que exponen.

Láminas 5, 6, 10 y 15

¿Cómo es el trabajo en el mercado?

Objetivo: Comprender la actividad comercial del mercado y las tareas previas y posteriores de los vendedores. Identificar algunos objetos, herramientas y acciones habituales en los puestos. Relacionar la báscula con un instrumento de medida de la masa de los objetos.

Contenido: Las tareas de los vendedores. La báscula. Objetos y herramientas.

➡ **Organizamos las ideas**
Taller 3: La balanza

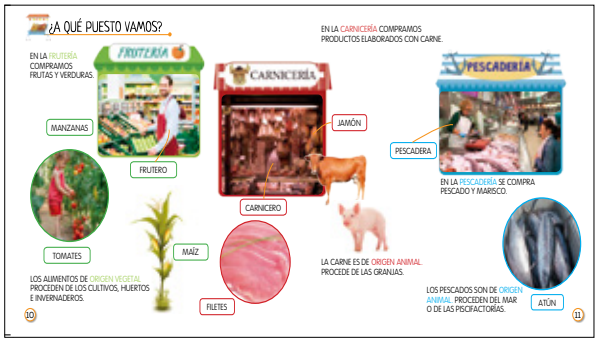
Sugerencias

Contemplar la escena y señalar los elementos rotulados: mostrador, caja registradora, báscula… Pedir a los alumnos que expliquen si los conocen, cómo son, para qué sirven. Dramatizar el uso de algunos de ellos.

Llamar la atención de los alumnos sobre las distintas acciones: cortar, pesar, cobrar… Invitarles a imitar los gestos.

Jugar al mercado en el rincón del juego simbólico, manipular los objetos de la Todo-teca y usarlos en improvisaciones de escenas sencillas: tú eres una frutera y tú el cliente…

Láminas 10, 11, 16, 18, 19, 20 y 21



¿A qué puesto vamos?

Objetivo: Diferenciar los productos que se venden en algunos puestos: frutería, carnicería, pescadería. Identificar el origen vegetal o animal de alimentos básicos.

Contenido: Alimentos de origen vegetal y de origen animal. Frutas, verduras, carne, embutidos, pescados... El huerto, la granja y el mar.

➡ **Organizamos las ideas.**
Taller 4: Vamos a la compra

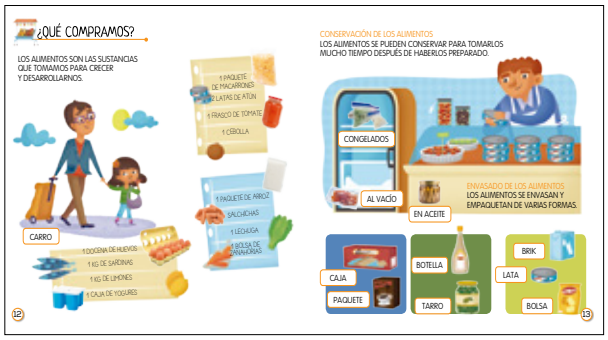
Sugerencias

Invitar a los alumnos a nombrar algunos alimentos y a llevar al centro del aula juguetes o imágenes. Clasificar entre todos los productos en tres espacios diferenciados, que pueden asociarse con la frutería, la carnicería y la pescadería.

Una vez clasificados, identificarlos y explicar si proceden de plantas o de animales.

Invitarles a expresar sus gustos sobre los productos destacados de la escena.

Láminas 5, 6, 8, 10, 12, 13, 18, 23 y 24.



¿Qué compramos?

Objetivo: Comprender la función de la lista de la compra (texto enumerativo) y relacionarla con la necesidad de alimentarse y con la compra de los productos. Conocer modos de conservación de alimentos. Diferenciar el tipo de envases.

Contenido: La lista de la compra. Tipos de conservación y envasado de alimentos.

➡ **Taller 1:** Nuestro mercado
Taller 4: Vamos a la compra

Sugerencias

Conversar sobre la utilidad de las listas (de clase, de la compra, de cumpleaños...).

Dividir el grupo en cuatro equipos. Pedirles que elijan tres alimentos del rincón de juego simbólico y que elaboren una lista de la compra de esos productos, con ayuda de dibujos.

Juntar los productos en una cesta y repartir al azar las listas entre los equipos. Por turno, cogerán los productos de sus listas y los enseñarán a sus compañeros, que comprobarán con las listas que hicieron la compra correcta.

Láminas 11, 16, 17, 26 y 28

Salud e higiene

Objetivo: Concienciarse de la relación entre la salud, la dieta y la higiene. Conocer pautas básicas de higiene. Comprender la función comunicativa de la receta e identificar sus partes.

Contenido: La dieta equilibrada y la pirámide de los alimentos. La higiene en relación con la toma y la manipulación de alimentos. La receta.

➡ **Taller 2:** Con las manos en la masa

Sugerencias

Aprender y crear rimas sencillas:

Para mantenernos sanos, / antes de comer, /nos lavamos las manos.
Antes de masticar, la fruta has de lavar.

Si no quieres engordar,
juegos y deportes has de practicar.

Inventar una receta sana y elaborarla. Luego, recordar los pasos, los ingredientes y los utensilios utilizados y representarlo todo con la forma adecuada en un mural de papel continuo.

Láminas 13, 17, 21, 25 y 27

Otros mercados

Objetivo: Relacionar el mercado con otros ámbitos: la geografía y la cultura, el arte, la música. Mostrar curiosidad por otras expresiones culturales relacionadas con el mercado.

Contenido: Diversas manifestaciones culturales, sociales y artísticas.

➡ **Organizamos las ideas**

Sugerencias

Investigar qué otros mercados pueden darse en el entorno. Investigar otros mercados del mundo (mercado de especias, mercado de ganado, mercado de muebles, de libros, antigüedades...).

Escuchar la melodía de Ketèlbey y dramatizar acciones relacionadas con la actividad en el mercado.

Visionar bodegones y otras representaciones artísticas relacionadas con los alimentos (se citan algunas muy interesantes en la página 48). Describir y expresar sus opiniones; identificar los elementos que reconocen; realizar una composición colectiva en un friso de papel continuo, empleando materiales y técnicas plásticas diversas.

Lámina 9

9 Descubrir una aventura

Esta adaptación de un texto clásico permitirá a los alumnos comprender la importancia de la amistad, la necesidad de cuidar de las personas cercanas y el valor de la generosidad.

Los animales protagonistas favorecen además la relación de este relato con las fábulas y la identificación de algunos valores asociados a los animales más habituales: la generosidad, la astucia, el valor...

Por último, la estructura circular del relato favorece su memorización y la imitación de este modelo en narraciones orales propias.

¿DE QUÉ IRÁ LA HISTORIA?

Portada

Presentamos...

Las imágenes de la portada y la portadilla presentan a los alumnos un protagonista animal y les permite, por el tratamiento del personaje, deducir o suponer ciertas cualidades como la simpatía, la dulzura o la amabilidad.

Invitar a los alumnos a elaborar hipótesis sobre cuándo puede ocurrir el relato (invierno), qué otros animales podrían aparecer (animales de granja, de bosque...), etc. Estas tareas de anticipación facilitan el interés por descubrir y comprender el relato.

Conviene que los alumnos diferencien en la portada los elementos textuales de los gráficos y visuales.

Vocabulario

Explorar antes de leer

Mediante fotografías e ilustraciones se presentan los términos más significativos del texto. Esta presentación favorece la relación palabra-imagen y la percepción global de las palabras esenciales.

Conocer los términos antes de la lectura facilita la comprensión general del texto.

Invitar a los alumnos a reconocer, nombrar, describir y definir los nuevos términos así como a dibujarlos, identificarlos en imágenes u objetos, usarlos en frases sencillas, pareados...

Lectura colectiva

Conocer la historia

Realizar una primera lectura o mostrarles el cuento digital.

En una segunda lectura, favorecer la formulación de preguntas sobre el personaje, las ilustraciones de las escenas o los sucesos que relatan.

Las preguntas son una señal inequívoca de curiosidad; se pueden resolver por el docente o por los compañeros.

Algunas respuestas o preguntas pueden generar algo de debate; será interesante y muy conveniente animar a los niños a expresar su opinión en un contexto de respeto.

Lectura individual

El placer de «leer»

Una vez que los alumnos han escuchado el relato, resuelto sus dudas y satisfecho su curiosidad, es el momento de que utilicen la versión digital de la aventura de forma autónoma y de que realicen las propuestas de su ejemplar de «Coneja Madeja».

Animarles a completar las actividades, a valorar los resultados, a sentirse satisfechos por personalizar su cuento y conocer mejor, poco a poco, a Coneja y sus amigos.

Coneja Madeja

Texto completo

Coneja Madeja mira por la ventana. «Vaya, ¡qué viento! Debe de hacer mucho frío en el bosque.»

Coneja Madeja va al mercado. «A mi amigo Ratón le llevaré miel y requesón». A mi amigo Búho, nada crudo, mejor un pastel». Y Coneja le compra una tarta de avellana y nuez.

Cuando Coneja Madeja pasa por el puesto de Oveja se acuerda de su amiga Cierva y piensa: «¡Qué bien le vendrá un poco de abrigo!». Y Madeja le compra una bufanda de lana e hilo.

Coneja Madeja llega a la madriguera de Ratón. Llama a la puerta, pero Ratón no está. «¿Dónde se habrá metido? Le dejaré el requesón en la puerta.»

Coneja Madeja llega al árbol de Búho y llama a su amigo: «¡Búho, Búho!». Pero Búho no contesta. «¿Dónde se habrá metido? Le dejaré el pastel en la cesta».

Coneja Madeja llega a la casa de Cierva entre los arbustos. Llama y llama pero Cierva no está. «¿Dónde se habrá metido? Le dejaré la bufanda en el buzón.»

Ha empezado a nevar y Coneja tiene mucho frío. «¡Qué contrariedad! Tendré que regresar a casa sin ver a mis amigos».

Pero, cuando Coneja llega a su madriguera, sus amigos la esperan alborozados.

«Coneja, querida, ¿dónde te has metido?», le pregunta Ratón preocupado.

«Te traemos leche, pastel de zanahoria y unas botas de lana», le dice Búho.

«Hemos pensado que con este frío seguro que te vienen bien», le dice Cierva.

Coneja ríe feliz: «¡Qué bien sienta tener tan buenos amigos!».

Y los cuatro entran en la madriguera de Coneja Madeja y toman sopa caliente y dulce de leche para entrar en calor.

La versión narrada está disponible en el Libro digital

CONEJA MADEJA

Coneja Madeja mira por la ventana. «Vaya ¡qué viento! Debe de hacer mucho frío en el bosque.»

Coneja Madeja va al mercado. «A mi amigo Ratón le llevaré miel y requesón. A mi amigo Búho, nada crudo, mejor un pastel». Y Coneja le compra una tarta de avellana y nuez.

Cuando Coneja Madeja pasa por el puesto de Oveja se acuerda de su amiga Cierva y piensa: «¡Qué bien le vendrá un poco de abrigo!». Y Madeja le compra una bufanda de lana e hilo.

Coneja Madeja llega a la madriguera de Ratón. Llama a la puerta, pero Ratón no está. «¿Dónde se habrá metido? Le dejaré el requesón en la puerta».

Coneja Madeja llega al árbol de Búho y llama a su amigo: «¡Búho, Búho!». Pero Búho no contesta. «¿Dónde se habrá metido? Le dejaré el pastel en la cesta».

Coneja Madeja llega a la casa de Cierva entre los arbustos. Llama y llama pero Cierva no está. «¿Dónde se habrá metido? Le dejaré la bufanda en el buzón».

Ha empezado a nevar y Coneja tiene mucho frío. «¡Qué contrariedad! Tendré que regresar a casa sin ver a mis amigos».

Pero, cuando Coneja llega a su madriguera, sus amigos la esperan alborozados. «Coneja, querida, ¿dónde te has metido?», le pregunta Ratón preocupado.

«Te traemos leche, pastel de zanahoria y unas botas de lana», le dice Búho.

«Hemos pensado que con este frío seguro que te vienen bien», le dice Cierva.

Coneja rie feliz: «¡Qué bien sienta tener tan buenos amigos!».

Y los cuatro entran en la madriguera de Coneja Madeja y toman sopa caliente y dulce de leche para entrar en calor.

EL MERCADO

Páginas 2-3. Vocabulario

Objetivo: Conocer nombres de alimentos y de objetos relacionados con el mercado. Conocer nombres de animales propios del bosque. Conocer los nombres de los fenómenos atmosféricos propios del invierno.

Contenido: Bufanda, requesón, pastel, puesto, zanahoria, cesta, buzón. Ratón, búho, ciervo; viento, lluvia, nieve.

Propuestas

Invitar a los alumnos a agrupar las palabras, orientándoles con sugerencias como: nombres de animales, palabras relacionadas con el clima, cosas que puedo comer...

Un alumno señala y nombra una palabra y los demás la representan con gestos y acciones.

CONEJA MADEJA MIRA POR LA VENTANA.

«DEBE DE HACER MUCHO FRÍO EN EL BOSQUE.»

Páginas 4-5

Objetivo: Identificar a la protagonista, el lugar donde comienza la acción y el tiempo en que se desarrolla (invierno).

Contenido: Las prendas de abrigo, el invierno. El bosque.

Propuestas

Explorar la ilustración y **preguntar**: ¿Qué ve Coneja Madeja por la ventana? ¿Qué creéis que va a hacer? ¿Qué hacéis vosotros si hace frío? ¿Qué es un bosque? ¿Quién vive allí?

Buscar en los libros y en los recursos disponibles del aula imágenes relacionadas con el invierno o el bosque.

→ Tiempo del relato: invierno. Prendas de abrigo.

CONEJA MADEJA COMPRA REQUESÓN PARA EL RATÓN

Y UN PASTEL DE AVELLANA Y NUEZ PARA EL BÚHO..

Páginas 6-7

Objetivo: Identificar los personajes representados, la actividad que realizan y los productos que venden.

Contenido: Un mercado al aire libre, los puestos. La vaca, el requesón, el queso. La gallina, pasteles y tarta.

Propuestas

Invitar a los alumnos a **recordar** rimas, relatos o canciones relativas a la vaca o a la gallina ***(Tengo una vaca lechera, La gallina Paulina...).***

Buscar en la doble página de vocabulario imágenes de un ratón y de un búho y relacionar ambos con los productos que compra Coneja Madeja.

➡ Lugar del relato: mercado. ¿Quién vende, dónde y qué?

CONEJA MADEJA LE COMPRA A LA OVEJA UNA BUFANDA PARA SU AMIGA LA CIERVA.

«¡LE VENDRÁ BIEN UN POCO DE ABRIGO!»

Páginas 8-9

Objetivo: Conocer productos elaborados con lana. Relacionar la lana con las prendas de abrigo.

Contenido: La oveja, la lana, los productos elaborados con lana (bufanda, jersey, ovillo). Hortalizas de color naranja (calabaza, zanahoria).

Propuestas

Animar a los alumnos a **nombrar** prendas de vestir que puedan tejerse como una bufanda.

Invitar a los alumnos a **diseñar** una bufanda, sobre un pliego de papel continuo y con colores y dibujos que se acuerden en común.

Modelar calabazas y zanahorias con plastilina haciendo bolas y churros.

Hacer ovillos de lana o cuerda gruesa.

Buscar objetos en el aula que tengan la forma de los ovillos.

➡ ¿Qué compra? Bufanda de lana (oveja, ovillo).

EL RATÓN NO ESTÁ EN SU MADRIGUERA.
«¿DÓNDE SE HABRÁ METIDO?»
CONEJA MADEJA DEJA
EL REQUESÓN EN LA PUERTA.

Páginas 10-11

Objetivo: Reconocer la preocupación de la protagonista. Relacionar la madriguera con el ratón.

Contenido: Emociones: la preocupación. La madriguera. El bosque: ratón de campo, ciervo. El invierno: el viento.

Propuestas

Explorar la escena, preguntando: ¿Dónde está Coneja Madeja? ¿Por qué le deja el requesón en la puerta? ¿Qué más lleva en su carro? ¿Crees que hará frío? ¿Dónde hay huellas? ¿Serán de un animal grande o pequeño?

→ ¿Dónde está Ratón?

«¡BÚHO, BÚHO!» EL BÚHO NO CONTESTA.
«¿DÓNDE SE HABRÁ METIDO?»
CONEJA MADEJA DEJA
EL PASTEL EN LA CESTA.

Páginas 12-13

Objetivo: Valorar el esfuerzo que hace la protagonista por cuidar a sus amigos. Relacionar el árbol con la vivienda del búho. Relacionar la lluvia con el invierno.

Contenido: Los lugares donde viven los animales (árbol, madriguera, bosque). El invierno: la lluvia.

Propuestas

Describir el tiempo y el lugar. Invitar a los alumnos a nombrar animales que pueden vivir en los árboles.

Improvisar diálogos por parejas: uno llama a la puerta y el otro contesta. Añadir circunstancias a la situación: invitar al compañero a un paseo, pedirle un martillo... Invertir los papeles.

Dirigir la atención de los alumnos hacia el carrito. ¿Qué queda en el carro? ¿Para quién es? ¿Qué entregó antes? ¿A quién?

→ Identificar un personaje entre otros.

LA CIERVA TAMPOCO ESTÁ.
«¿DÓNDE SE HABRÁ METIDO?»
CONEJA MADEJA DEJA
LA BUFANDA EN EL BUZÓN
Y REGRESA A CASA
SIN VER A SUS AMIGOS.

Páginas 14-15

Objetivo: Reconocer las escenas que se repiten en una cadena narrativa. Identificar la decepción o frustración de la protagonista. Señalar elementos vacíos y llenos.

Contenido: Emociones: tristeza, decepción. Secuencia narrativa y situaciones que se repiten. La casa de Cierva entre los arbustos. Lleno/vacío. La nieve.

Propuestas

Invitar a los alumnos a **explicar** cómo se sienten cuando van a buscar a un amigo para invitarlo a jugar y no está en casa. **Describir** situaciones que decepcionan o frustran, o nos hacen sentir tristes.

Comparar el buzón lleno y el carro vacío. Buscar en otras páginas imágenes de objetos llenos (cesta, carro, puesto).

Invitar a los niños a **relacionar** la nieve con una emoción y a dibujar una escena que la represente.

➡ ¿Dónde vive la Cierva?

PERO, CUANDO LLEGA, SUS AMIGOS LA ESTÁN ESPERANDO.

«¡QUÉ SUERTE TENER TAN BUENOS AMIGOS!»

Página 16

Objetivo: Comprender el desenlace del relato. Reconocer el orden en que aparecen los personajes. Identificar las emociones que expresan.

Contenido: El desenlace del cuento. Identificación de emociones. Reconocimiento de la secuencia narrativa.

Propuestas

Describir las expresiones de los protagonistas y nombrar las emociones.

Preguntar: ¿Por qué estaba preocupada Coneja Madeja al principio? ¿Qué hizo por sus amigos? ¿Qué sintió cuando no los encontró en sus casas? ¿Cómo se siente ahora la protagonista? ¿Y sus amigos?

¿Por qué no encontró Coneja Madeja a sus amigos en sus casas?

Dibujar o modelar los regalos que le llevan los amigos a Coneja Madeja.

Sentados en corro, nombrar a los amigos. Rasgar un corazón de cartulina y copiar en él el nombre de algunos.

→ ¿Qué emoción une a los personajes?

10 Resolver... El cuaderno de actividades

El cuaderno de actividades es un material de uso individual y, por tanto, personalizado. Además de que hay actividades con múltiples soluciones posibles, se sugiere la libre elección de los materiales para realizar algunas, lo que acentúa la sensación de lograr un trabajo personal, correcto y satisfactorio.

Una vez acabado, el cuaderno proporciona ocasiones para repasar, recordar, contrastar y valorar resultados.

Registrar un proceso

Tras las actividades colectivas, los juegos, los talleres y las tareas de aprendizaje colaborativo, llega el momento, en determinadas sesiones, de que el alumno se enfrente a la realización de una tarea individual.

Se proponen actividades muy variadas para que los alumnos las encuentren atractivas, pero también accesibles.

Las actividades son el medio más eficaz para consolidar el aprendizaje y, para ello, es necesario que el alumno quiera realizarlas y sienta que es capaz de ello, valorando positivamente su propio progreso.

Tipología de actividades

Láminas de registro del proyecto

Las láminas 1, 2, 3, 28 y 29 favorecen la identificación, el registro y la valoración de los conocimientos previos y adquiridos de los alumnos en dos momentos del desarrollo del proyecto: antes de empezar y al terminar.

Al compararlas, los alumnos y el docente tendrán la oportunidad de comprender lo que han descubierto y aprendido, y de evaluar el proceso general y el progreso individual.

Actividades relacionadas con otros componentes del proyecto

Algunas actividades ofrecen una oportunidad de registrar lo que han aprendido o lo que han descubierto en los distintos componentes del proyecto (libro informativo, talleres). Se trata de una ocasión de resolver solo lo que ya ha aprendido con los compañeros. Son actividades de registro, de consolidación que, sin embargo, aportan una valiosa información al docente acerca del progreso individual de sus alumnos y acerca del interés que las actividades han generado.

Actividades complementarias

Se ofrecen varias actividades complementarias que profundizan en el tema del proyecto y que se pueden asignar en cualquier momento y orden. Son propuestas adaptadas al currículo.

Láminas portfolio

Selección de láminas que pueden orientar al profesor en la realización de la tarea de evaluación individual. Presentan actividades sobre contenidos básicos relacionados con el proyecto.

Láminas de uso libre

El profesor podrá dirigir a los alumnos a estas láminas de uso libre para realizar actividades sobre otros temas que hayan surgido durante el desarrollo del proyecto, con propuestas relacionadas con visitas, excursiones o cualquier otro motivo especial.

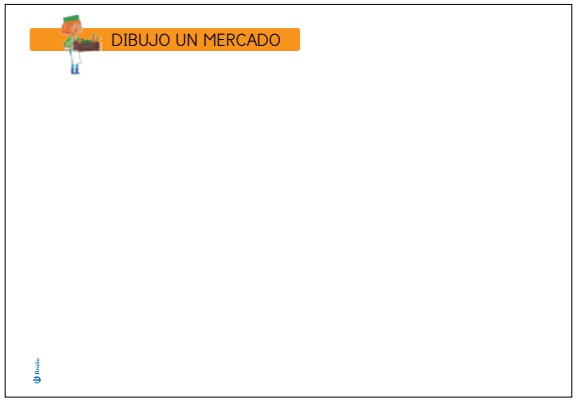


Lámina 1. Dibujo un mercado

Objetivo: Representar gráficamente las ideas previas que se tienen sobre qué es un mercado.

Contenido: Ideas previas sobre el mercado.

Desarrollar las competencias

Colocar a los niños en una posición de reposo y relajación (tumbados en el suelo, sentados, con la cabeza apoyada sobre la mesa...). Poner una melodía suave e invitarles a imaginar que pasean por un mercado lleno de colores y olores agradables.

Acabado el tiempo para imaginar, pedirles que dibujen un mercado, sin hacer más indicaciones. Los niños elegirán los materiales y colores que quieran utilizar.

Una vez realizados, presentar individualmente los dibujos y dar oportunidad a cada alumno de explicar qué ha representado.

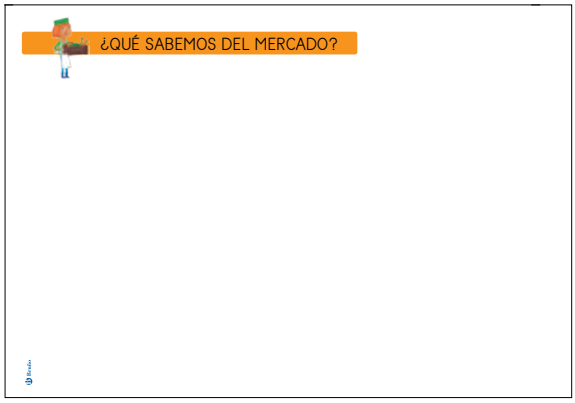


Lámina 2. ¿Qué sabemos del mercado?

Objetivo: Indagar los conocimientos previos sobre el mercado y expresarlos oralmente. Desarrollar las habilidades comunicativas.

Contenido: Ideas previas sobre el mercado. Vocabulario específico.

Organizamos las ideas

Desarrollar las competencias

Sentados en asamblea, indagar los conocimientos previos de los alumnos sobre el mercado provocando una **lluvia de ideas.**

En este momento el profesor recoge las ideas de todos sin hacer valoraciones ni correcciones. Todas las ideas son válidas hasta que se comprueben.

Es interesante favorecer el **debate espontáneo** y fomentar la **formulación de hipótesis**.

El profesor escribe una lista con todas las aportaciones del grupo; luego se fotocopia y se pega en la lámina.

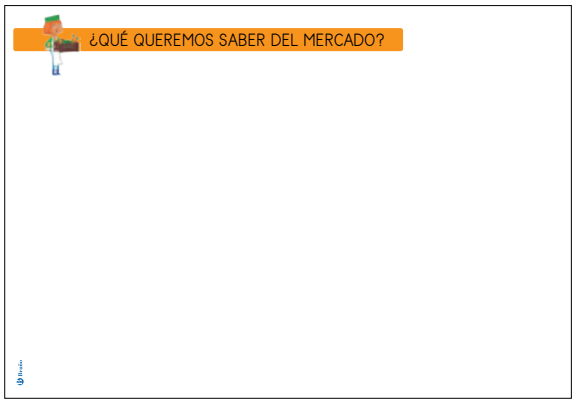


Lámina 3. ¿Qué queremos saber?

Objetivo: Expresar intereses personales en relación con un tema: el mercado.

Contenido: Relación de intereses del grupo o clase sobre el mercado.

Carta a las familias. *Organizamos las ideas*

Desarrollar las competencias

Entregar a los niños la carta en la que solicitamos la colaboración familiar para dar respuesta a sus inquietudes. Les explicaremos el contenido de la carta.

Con las respuestas recibidas, acordamos entre todos los temas que suscitan un interés mayoritario entre el grupo; fotocopiar y entregar a cada alumno para pegar en la lámina.

Exponer el mapa conceptual en un lugar visible y a la altura de los niños para ir completándolo, ajustándolo o ampliándolo durante el desarrollo del proyecto.

Lámina 4. ¿Qué es el mercado?

Objetivo: Identificar el mercado como espacio público de consumo. Reconocer palabras significativas.

Contenido: Espacios de relación social, tipos de establecimientos comerciales: el mercado. Reconocimiento global de la palabra «mercado».

Taller 1: Nuestro mercado. Adhesivos 1

Desarrollar las competencias

Explorar la escena de la lámina y animar a los alumnos a identificar y describir los espacios y objetos esenciales: parque, puesto ambulante, mercado, personas... Comparar las actividades que se realizan en la calle, en el parque y en un mercado.

Invitar a los alumnos a buscar en la Todo-teca imágenes y objetos relacionados con el mercado, el parque y la calle (puestos, vendedores, balanza, bancos, fuente, árboles, semáforos, papeleras...). Animarles a presentar las imágenes describiéndolas o dramatizando acciones con ellas.

Escribir en la pizarra las palabras clave y pedir a los alumnos que desprendan el adhesivo con la palabra «MERCADO» y lo coloquen en el hueco que corresponde.

Lámina 5. En el mercado hay...

Objetivo: Reconocer los principales puestos de un mercado e identificar algunos de los productos que se venden en ellos. Distinguir globalmente las palabras «carnicería», «frutería», «panadería» y «pescadería».

Contenido: Carnicería, pescadería, panadería, frutería. Puestos y productos..

Organizamos las ideas

Trabajar las competencias

Repartir entre los alumnos folletos y catálogos e invitar a los alumnos a identificar, clasificar, contar artículos y describir productos.

Formar cuatro grupos y asignar a cada equipo uno de los puestos de la lámina y pedir a los alumnos que rasguen o recorten cuatro productos que se vendan en su puesto. Al término de un tiempo dado, los equipos presentan a sus compañeros los productos que han encontrado. Se comprueba entre todos que la selección es adecuada.

Recitar coplillas para presentar los productos de cada puesto.

- Buenos días don Andrés (doña Luisa) / hoy vengo a comprar.
  Por favor, dígame / qué me puedo llevar.
- Hoy tenemos muy fresquitos para usted: peras, plátanos, fresas... (sardinas, salmón, lenguado...; filetes, chuletas, chorizo...).

Lámina 6. El mercado de mi barrio

Objetivo: Expresar oralmente gustos, preferencias y hábitos.

Contenido: Elección del puesto de mercado que más le gusta. Selección de la imagen que representa al miembro de la familia con quien va al mercado.

Trabajar las competencias

Sentados en corro, animar a los alumnos a elegir sus puestos favoritos y pedirles que den las razones de su elección. Por turno, invitarles a nombrar algunos de los productos que se venden en los puestos elegidos.

Juego: Ayer fui al mercado y compré... Por turno, un alumno comienza añadiendo a esta frase el nombre de un producto del mercado. El compañero situado a su izquierda debe repetir la frase completa y añadir otro artículo, y así sucesivamente hasta que un alumno olvide alguno de los nombres de la lista. Repetir cuantas veces lo demanden los niños.

Animar a los alumnos a compartir sus experiencias en el mercado. Orientar con algunas preguntas como: ¿Quién hace la compra en vuestra familia? ¿Hay un mercado cerca de vuestra casa? ¿Con quién habéis ido al mercado? ¿Os gusta ir? ¿Quién lleva la lista de la compra/el carro? ¿Quién ordena la compra al regresar a casa?

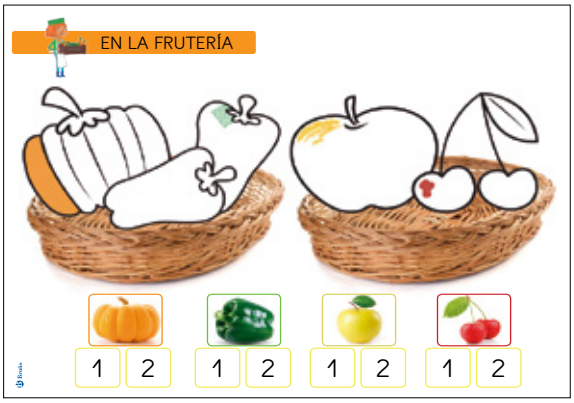


Lámina 7. En la frutería

Objetivos: Utilizar los números para contar elementos. Emplear expresiones comparativas para describir y para estimar cantidades. Mejorar en el uso de diferentes técnicas plásticas.

Contenido: Número y cantidad: 1 y 2. Frutas y colores. Técnicas: plastilina, rasgado y pegado de papel, punteado con rotulador, coloreado con ceras blandas.

Trabajar las competencias

Adivina qué estoy pensando. El profesor y después los niños piensan en un artículo de la frutería y van dando pistas a sus compañeros. Quien adivine de qué se trata pasa a ser el que dé las pistas. Animar a los niños a ser precisos en las pistas, detallando la forma y el color y utilizando expresiones como: es más grande/pequeño/pesado que...

Números, números. Invitar a los alumnos a nombrar objetos y lugares del mercado en los que podemos ver números: etiquetas de precio, tiques, números de puestos...

Pedir a los alumnos que cuenten toda clase de objetos del aula. Repartir usando la correspondencia uno a uno (un plato/vaso para cada uno...).

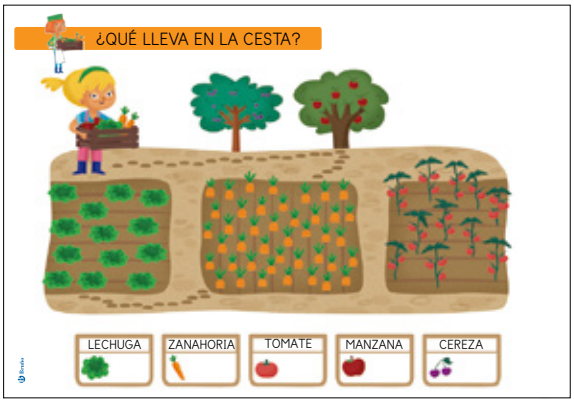


Lámina 8. ¿Qué lleva en la cesta?

Objetivo: Identificar los elementos que forman parte de un laberinto. Comprender que las frutas y verduras son alimentos de origen vegetal. Diferenciar plantas de tierra, arbustos y árboles.

Contenido: El huerto: plantas de tierra (fresas), arbustos (tomates) y árboles (cerezas). Resolución de un laberinto identificando las etapas del recorrido.

Trabajar las competencias

Invitar a los alumnos a describir la escena utilizando el vocabulario adecuado: huerto, árbol...

Diferenciar los tipos de plantas. En primer lugar, llamar su atención sobre el tamaño de los tallos, la altura de la planta... Pedirles que señalen las frutas que crecen en árboles (cerezo, manzano). Luego, comparar las plantas de la lechuga y el tomate. Pedir a los alumnos que busquen fotos o dibujos de las frutas y hortalizas que aparecen en la lámina.

Distribuir por el suelo diversos objetos (sillas, saquitos, aros, cajas, ladrillos, cuerdas...) y hacer uno o varios recorridos libremente. Al finalizar la actividad, verbalizar por dónde han pasado.

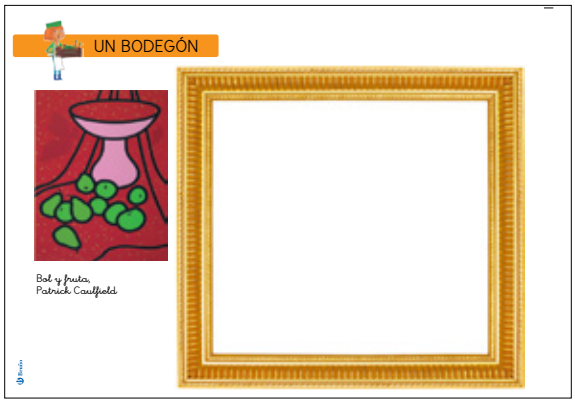


Lámina 9. Un bodegón

Objetivo: Reconocer el bodegón como un género pictórico que representa naturalezas muertas. Acercarse a las obras de los grandes maestros de la pintura. Componer una obra plástica combinando elementos dados.

Contenido: Composición de un bodegón con frutas y hortalizas. Identificación del bodegón como género pictórico.

➡ Carta a las familias

Trabajar las competencias

Una mirada al arte. Invitar a los alumnos a buscar imágenes de bodegones en los libros del aula o en la pizarra digital. Entre todos, descubrir qué tipo de elementos los componen: objetos, instrumentos de música, alimentos, utensilios de cocina… Orientar sus reflexiones: ¿Hay personas en los bodegones? ¿Hay paisajes?

Solicitar la colaboración familiar para recopilar en el aula muestras de bodegones de diversos estilos. Exponerlos y comentarlos en el aula.

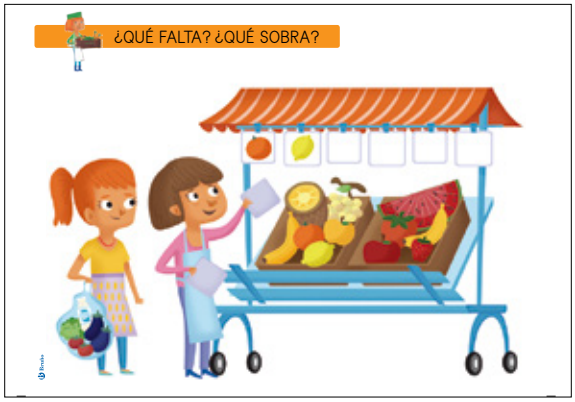


Lámina 10. ¿Qué falta? ¿Qué sobra?

Objetivo: Reconocer el criterio que rige una serie y continuarla. Crear series con elementos dados y justificar el criterio. Identificar elementos intrusos en grupos de elementos.

Contenido: Seriaciones. Elementos intrusos en grupos de elementos conocidos.

➡ Adhesivos 1

Trabajar las competencias

Niños en serie: Formar una hilera con las sillas de la clase y pedir a los alumnos que se coloquen según el criterio que establezca el profesor: Niño/niña/niño… Dos niños/una niña/dos niños… Un niño/dos niñas/un niño…

¿Qué sobra? Formar grupos de elementos (objetos o imágenes) que tengan algo en común e incluir un elemento discordante. Practicar con alimentos o productos y objetos relacionados con el mercado para activar y consolidar el vocabulario.

Por ejemplo: café, leche, plátano, té (bebidas). Filete, pollo, tarta, chuletas (carnes). Manzana, pimiento, pera, naranja (frutas). Zanahoria, galleta, tomate, lechuga…

Lámina 11. La cesta de la compra

Objetivos: Reconocer la utilidad del carro de la compra. Identificar elementos que pueden meterse en la cesta o en el carro de la compra. Utilizar técnicas plásticas: pintura de dedos.

Contenido: Productos alimenticios. Técnicas plásticas.

Trabajar las competencias

Compartir experiencias relacionadas con objetos con ruedas: carro, mochila con ruedas, carretillas, coches de niños, coche... Comentar cómo la rueda hace más fácil el transporte de cargas pesadas.

Imaginar cómo sería la compra sin cestas o carros. ¿Cómo llevarían las cosas pesadas? ¿Cuántos productos podrías llevar?

Animarles a **buscar** en folletos y catálogos imágenes de productos para llenar sus cestas. Luego, invitarles a llenar sus carros pensando en iniciativas solidarias como «La operación kilo» o los **bancos de alimentos**. ¿Qué productos meterías en el carro para llevar al banco de alimentos?

Lámina 12. ¿De qué animal se obtiene...?

Objetivo: Conocer alimentos de origen animal. Relacionar cada alimento con el animal del que se obtiene.

Contenido: Alimentos de origen animal: leche, huevos, carne, jamón...

➡ Adhesivos 1

Trabajar las competencias

Aprender y resolver **adivinanzas** como:

De leche me hacen,
de ovejas y cabras que pacen. ***(El queso)***

Blanco es, la gallina lo pone,
con aceite se fríe, con pan se come. ***(El huevo)***

Con ayuda de la pizarra digital, invitar a los alumnos a **descubrir** los productos que se obtienen de algunos animales: carne, leche, queso, lana, cuero... Diferenciar los alimentos de otros productos.

Entre todos, elaborar un **mural** de «Alimentos de origen animal», recortando imágenes o dibujando salchichas, leche, jamones, queso, chorizo...

Añadir lo aprendido en el **mural** ***Organizamos las ideas***, recordando los alimentos de origen vegetal que han conocido.

Lámina 13. El origen de los alimentos

Objetivo: Diferenciar el origen vegetal o animal de los alimentos. Distinguir entre cereales, hortalizas y frutas. Reconocer alimentos que se obtienen de la vaca, del cerdo y del pollo (o gallina).

Contenido: Alimentos de origen vegetal (cereales, hortalizas y frutas) y alimentos de origen animal procedentes de gallinas, cerdos y vacas.

➡ **Taller 4:** Vamos a la compra

Trabajar las competencias

Expresar las diferencias entre los productos vegetales y compartir lo que conocen sobre procesos de elaboración de los alimentos como el pan, la mermelada, el zumo... Invitarles a nombrar alimentos o platos elaborados con alimentos de origen animal: cocido, hamburguesas, tortillas... Identificar el animal del que se obtienen las materias primas.

En corro, compartir sus conocimientos previos sobre las granjas, los granjeros, el transporte de los productos, el cuidado de los animales... Aprender y recitar la rima: ***La granja, la granja / alegre siempre está / y todos sus animales / ricos alimentos nos dan.***

Lámina 14. Media docena de huevos de...

Objetivo: Aproximarse a las unidades de medida (docena). Comprender y utilizar los términos lleno/vacío. Comparar cualidades de objetos (tamaño).

Contenido: Unidades de medida (media docena). Conceptos de lleno/vacío. Diferencias entre los huevos de gallina y de codorniz (color, tamaño).

➡ Carta a las familias

Trabajar las competencias

Solicitar la colaboración familiar para reunir en el aula envases de medias docenas de huevos. Invitar a los alumnos a llenarlos con huevos modelados con plastilina, hechos con papel arrugado o bien sustituyéndolos por objetos pequeños del aula. Al llenar los huecos, contar en alto.

Sentados en corro, manipular libremente las docenas o medias docenas de huevos llenando y contando los recipientes una y otra vez. Animarles a intercambiar estos envases con expresiones como: ¿Me das media docena de huevos? Toma, aquí tienes. ¿Quieres una docena de...? Sí, gracias...

Recitar estas rimas jugando al corro y hacerlo grande o pequeño.

Grande, grande, grande/Pequeño, pequeño, pequeño
un corro voy a hacer
que cambia de tamaño:
¡una, dos y tres!

Lámina 15. En la panadería

Objetivos: Reconocer la panadería como establecimiento comercial e identificar los productos que se venden en ella. Conocer globalmente la palabra «PANADERÍA».

Contenido: Vocabulario: pan, panadería, panadero, panadera; productos propios de este establecimiento.

Taller 2: Con las manos en la masa

Trabajamos las competencias

A la panadería: A partir de una estructura sencilla dada, un alumno nombra un producto de la panadería, y sus compañeros completan la oración diciendo dónde se vende y quién lo vende.

El lunes compraremos pan en la panadería al panadero.
El martes compraremos / pasteles / magdalenas / bizcochos / tartas...

Repetir con otros puestos y sus productos correspondientes.

Lámina 16. Reponer la estantería

Objetivo: Identificar algunos productos lácteos. Comprender la importancia de la refrigeración en la conservación de los alimentos. Clasificar los alimentos.

Contenido: Los productos lácteos básicos. Clasificación de los alimentos por tipo.

Taller 1: Nuestro mercado. **Taller 4:** Vamos a la compra. Adhesivos 2

Trabajamos las competencias

Conversar sobre algunas de las tareas que realizan los vendedores en sus puestos. Dramatizar algunas de ellas: limpiar, cortar, empaquetar, usar la caja registradora, dar el cambio, pesar los productos...

Recordar cómo llegan las mercancías a los puestos y cómo se transportan hasta las estanterías: cajas, paquetes, sacos... Preguntarles si han visto a los vendedores colocando sus productos y cómo lo hacían.

Montar un puesto con sus estanterías, mostrador... Elegir los productos que van a vender, describirlos, agruparlos, clasificarlos, contarlos, etiquetarlos... Una vez ordenado y expuesto todo, el profesor retirará algún producto, cambiará otros de lugar, sustituirá unos por otros, añadirá productos de ese establecimiento o de otro... Ante cada acción del docente, los alumnos deben observar el puesto, comprobar qué ha cambiado y verbalizarlo.

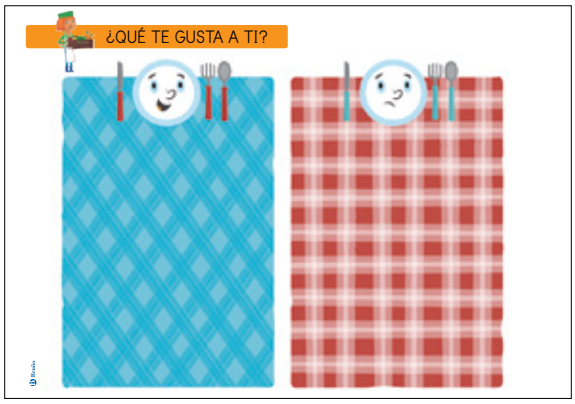


Lámina 17. ¿Qué te gusta a ti?

Objetivo: Manifestar gustos y preferencias en relación con los alimentos. Reconocer diferentes platos y alimentos y clasificarlos según sean o no de su agrado. Desarrollo de los sentidos: olfato, gusto, tacto.

Contenido: Platos elaborados. Dieta equilibrada. Expresión de gustos y preferencias.

➡ Troqueles 1

Trabajamos las competencias

Caja sorpresa: Preparar una caja con diferentes tipos de alimentos: frutas, verduras, fiambres, galletas, cereales, pan... La caja debe estar cerrada. En uno de los lados se practica un agujero suficientemente amplio para que quepa una mano. Por turnos y con los ojos vendados, los alumnos sacan un elemento de la caja y deben descubrir de qué se trata explorando primero con el sentido del tacto, luego con el olfato y por último con el gusto.

Mis gustos. Entregar a cada niño una tarjeta o fotografía de un plato cocinado. Pedirle que identifique el alimento y exprese su agrado o desagrado hacia él, dando respuestas razonadas y construyendo frases bien estructuradas.

Lámina 18. La pescadería

Objetivo: Reconocer la pescadería como establecimiento donde se vende pescado y marisco. Identificación de algunos pescados comunes. Aproximación a algunas de las tareas que realizan los pescaderos.

Contenido: La pescadería, las tareas del pescadero. Productos básicos: mejillones, pulpo, salmón.

➡ **Taller 1:** Nuestro mercado. Adhesivos 2

Trabajar las competencias

Aprender la retahíla:

¡Uh, uh! Quiero ser marino / ¡Uh, uh! Me encanta navegar.
Navega, navega mi barco en el mar / y muchos pescados voy a encontrar.

Dramatizar la coplilla simulando que navegan por el mar, que lanzan las redes y las suben cargadas de pescados. **Imaginar** y nombrar todos los peces que han atrapado: sardinas, pulpos, pez espada, merluza, gambas, sepia...

Inventar rimas con los nombres de los pescados:

He pescado una sardina muy fina.
He pescado un lenguado muy delgado.
He pescado un salmón grandullón.
He pescado una dorada muy salada...

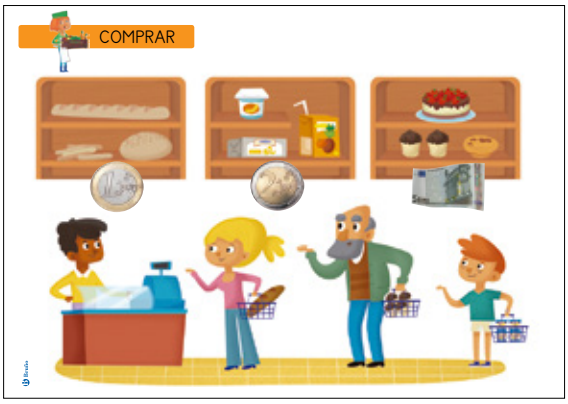


Lámina 19. Comprar

Objetivos: Resolver situaciones en las que interviene el uso de monedas y billetes. Comprender que comprar es un intercambio comercial.

Contenido: El acto de comprar: intercambiar un producto por su valor en moneda. El euro: monedas de 1 y 2 euros, el billete de 5 euros.

Taller 4: Vamos a la compra. Adhesivos 2. Fotocopiable 6

Trabajamos las competencias

Describir entre todos en qué consiste comprar, qué se intercambia, dónde guarda el dinero el cliente, dónde lo guarda el vendedor...

Preparamos el banco. En tres cajas diferentes, clasificar fotocopias recortadas de monedas de 1 y 2 euros y del billete de 5. Ordenar las cajas de menor a mayor valor. Sentados en corro, los alumnos lanzan un dado por turno y sacan del banco la cantidad que se indica. Después de dos rondas, se cuentan los euros que tiene cada uno. Invitarles a crear etiquetas con esos valores y colocarlas al alzar sobre objetos del aula. Luego, nombrar en alto una cantidad y, por turno, invitar a los alumnos a encontrar objetos con ese valor.

Modelar el símbolo del euro con plastilina de varios colores y tamaños.

Lámina 20. ¿Qué pesamos?

Objetivo: Conocer la balanza como instrumento de medida de la masa. Conocer distintos tipos de pesos. Aproximarse al concepto de masa.

Contenido: Inicio en el uso de la medida y de los instrumentos de medición. La balanza. La masa de los cuerpos.

Taller 2: La balanza

Trabajar las competencias

Agrupar a los alumnos por parejas y pedirles que se pongan de pie. Luego, animarles a imaginar que son balanzas y que sus manos son los platillos. Un miembro de la pareja será la balanza y el otro pesará con ella pares de objetos del aula, colocando un objeto en cada mano. El alumno balanza dirá cuál pesa más y cuál menos. Intercambiar los roles.

Comentar con los alumnos qué alimentos del mercado se pesan y cuáles no. Nombrar algunos.

Recorrer libremente el aula, marcando algún ritmo. Indicar a los alumnos que estén atentos a si se muestra una tarjeta con una balanza (alimentos que se pesan) o con una balanza tachada (alimentos que no se pesan). Según la tarjeta que se muestre, los alumnos se detienen y nombran un producto. Se corrigen los errores, si los hay, y se continúa con la danza hasta que el docente muestre otra tarjeta.

Lámina 21. ¿Cuánto pesas tú?

Objetivo: Utilizar la báscula para conocer el propio peso. Representar gráficamente la figura humana.

Contenido: Escritura del propio nombre y del peso (con ayuda). El esquema corporal.

➡ Carta a las familias

Trabajamos las competencias

Llevar una o varias básculas a la clase. Comentar su uso, describir sus partes, indicar dónde están los números y explicar qué indican. Invitar a los alumnos a colocar sobre ellas distintos objetos. Si son muy ligeros, pueden ir añadiendo otros para comprobar cómo giran las flechas o aumentan los números que indican el peso.

Sentados, comentar cuándo nos hemos pesado por última vez. Si ha sido en una revisión médica, en una farmacia, en casa... Valorar la importancia del peso adecuado, evitando valoraciones negativas. Explicar que el peso adecuado para cada persona es diferente según su complexión, altura, etc.

Si lo conocen, permitir a los alumnos que compartan su peso. Anotarlo en la pizarra. Invitar a los voluntarios a pesarse y observar los cambios en la báscula si se pesan con o sin zapatos, en parejas, etc.

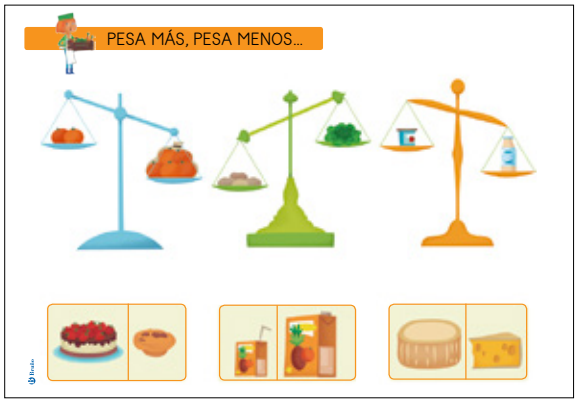


Lámina 22. Pesa más, pesa menos...

Objetivo: Conocer la balanza como instrumento de medida del peso (masa). Aproximarse al concepto de pesado/ligero. Hacer estimaciones.

Contenido: La utilidad de los instrumentos de medida: la balanza. Estimaciones acerca del peso. Uso de las expresiones ***pesa más/pesa menos (que)...***

➡ **Taller 2:** La balanza

Trabajamos las competencias

Sentados en corro preguntar a los niños acerca de cuánto pueden pesar algunos objetos del aula. Clasificar entre todos o acordar en qué categoría (pesan más/pesan menos) estarían. Objetos pesados: puerta, mesa, pizarra, armario... Objetos ligeros: hoja, lápiz, pañuelo, peluche...

Seleccionar una serie de alimentos u objetos del aula y colocarlos a la vista de todos. Permitirles un tiempo para manipularlos libremente. Luego, elegir uno y mostrarlo a los alumnos. Pedirles después que elijan, de entre los demás objetos, alguno que pese más, otro que pese menos...

Comprobar sus hipótesis utilizando las básculas y balanzas de la clase.

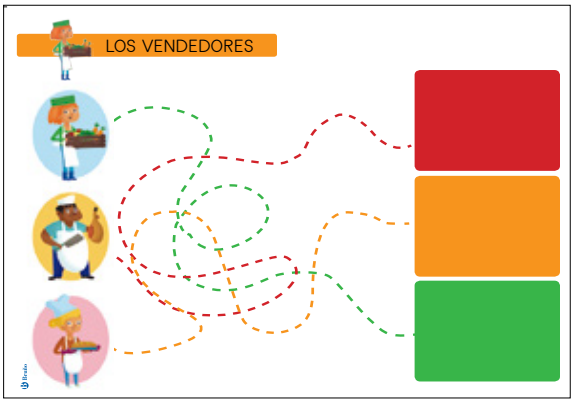


Lámina 23. Los vendedores

Objetivos: Relacionar los vendedores con sus puestos correspondientes y con los productos que se venden en ellos. Reconocer palabras de la misma familia: pan, panadería, panadero...

Contenido: Los puestos básicos del mercado y los vendedores que trabajan en ellos. Palabras de la familia de pan, pescado, fruta, carne (puestos, vendedores).

Taller 1: Nuestro mercado
Taller 4: Vamos a la compra. Troqueles 1. Portfolio

Trabajamos las competencias

La silla vacía. Colocar a los alumnos en corro y dejar una silla vacía en la formación. Asignar a cada uno el nombre de un producto de la frutería. El profesor improvisa relatos cortos divertidos en los que irá mencionando los productos. Cuando un niño escuche el nombre de su producto, se levantará y correrá a sentarse en la silla vacía. Pero cuando el profesor dice «Mercado», todos deben cambiar de lugar. Cambiar de puesto (pescadería, panadería, carnicería...).

Lámina 24. Transporte de mercancías

Objetivo: Comprender la importancia del transporte de mercancías para suministrar los alimentos a los mercados. Relacionar algunas actividades del sector primario con los puestos del mercado: agricultura, pesca, ganadería.

Contenido: El transporte de mercancías desde las granjas, el campo y el mar hasta el mercado.

Trabajamos las competencias

Formar tres circuitos en el suelo del aula: fruteros, carniceros y pescaderos. Situar al principio de cada circuito juguetes o imágenes de productos que se obtienen en el mar, en el campo o en la granja. Al final del recorrido, situar aros con etiquetas con las palabras: frutería, carnicería, pescadería. Por turno, los alumnos eligen un producto, y hacen el recorrido para entregarlo al puesto adecuado.

Recitar retahílas y nombrar productos del campo, del mar o de las granjas.

El higo está en la higuera/la pera en el peral.
Las fresas en su planta/y los niños a jugar. ¡Toda la fruta me gusta probar!

Los peces están en el agua/y los tienen que pescar.
Luego los llevan al mercado / y los niños a jugar. ¡Todo el pescado me gusta probar!

La vaca en la granja/la gallina en el corral,
el cerdo en la pocilga/y los niños a jugar. ¡Toda la carne me gusta probar!

Lámina 25. El menú y la compra

Objetivos: Reconocer el origen vegetal o animal de algunos alimentos cotidianos. Identificar ingredientes en platos comunes. Comprender la importancia de la variedad y el equilibrio en una dieta sana.

Contenido: El origen de algunos alimentos. Los ingredientes de algunos platos. La variedad de un menú equilibrado y sano.

Taller 4: Vamos a la compra. Adhesivos 2

Trabajamos las competencias

Explicar que gracias a las sensaciones que perciben la boca y la lengua conocemos la textura, la temperatura y el sabor de los alimentos. Compartir los gustos personales sobre los sabores. Pedirles que nombren alimentos calientes/fríos, crujientes/duros/blandos. Formar parejas de alumnos y enfrentarlos. Uno de los alumnos se pone un antifaz y el otro le irá dando a probar: agua templada, agua fría, una patata chip (crujiente), una almendra (dura), un plátano (blando)... Intercambiar los roles.

Con la ayuda de la pizarra digital mostrar imágenes de platos y pedirles que identifiquen de qué alimentos se trata, cuáles son sus ingredientes principales, de dónde proceden... Por turnos, un alumno elige uno de los alimentos que se han mencionado y lo describe sin decir su nombre, a modo de adivinanza. Procurar que aporten todos los detalles posibles: es marrón, duro y dulce y se puede tomar también como bebida caliente (el chocolate).

Lámina 26. La lista de la compra

Objetivos: Elaborar listas de alimentos. Identificar elementos que faltan en una situación dada. Conocer el nombre de algunos alimentos cotidianos.

Contenido: La lista de la compra. La importancia de los alimentos en el crecimiento y desarrollo. Los alimentos comunes.

Taller 4: Vamos a la compra. Portfolio

Trabajamos las competencias

Lista de la compra colectiva. Recortar fotos o dibujos de comestibles y pegarlos en fichas separadas; observarlos y nombrarlos. Repartir las fichas entre los alumnos y hacer la lista de la compra entre todos. Para ello, el profesor dirá: Necesitamos comprar (leche). Los niños miran sus tarjetas y el que tiene la que se ha nombrado la coloca en la mesa. Repetir hasta completar la lista con todos los alimentos necesarios. Para terminar, comprobar entre todos la lista de la compra, señalando las palabras y nombrándolas.

Lámina 27. Mi plato favorito

Objetivos: Adquirir hábitos de higiene en la manipulación de alimentos. Elegir alimentos y componer un menú saludable.

Contenido: Hábitos saludables y normas de comportamiento. El menú.

➡ Troqueles 2

Trabajamos las competencias

Recordar algunos hábitos en relación con la mesa y la manipulación de alimentos. Valorar su progreso individual. Recitar el poema acompañándose de gestos acordados previamente.

Lávate las manos / antes de comer.
Come despacito / y mastica muy bien.
Luego, cuando acabes / no lo pienses más:
lávate los dientes. / ¡Ris ras, ris ras, ris ras!

Macarrones para todos. Sentados en corro, colocar en el centro una caja con macarrones crudos. Por turno, los alumnos lanzan un dado y sacan de la caja tantos macarrones como indique el dado. Al terminar, se cuentan los macarrones y gana el que más haya obtenido. Variante: repartir 15 o 20 macarrones a cada alumno y meter en la caja tantos como indique el dado. El primero que se quede sin ellos, gana.

Lámina 28. En orden

Objetivos: Comprender secuencias de acciones conocidas representadas en viñetas. Ordenar secuencias de acciones. Comprender qué acción completa una cadena.

Contenido: Cadenas de acciones relacionadas con el mercado.

➡ **Taller 4:** Vamos a la compra. Portfolio

Trabajamos las competencias

¿Y después? Sentar a los alumnos en corro y pedirles que describan los gestos que el docente realizará y que digan qué acción es la siguiente de una cadena: lavar una fruta, pelarla y... (comerla). Ponerle el abrigo, abrir la puerta y... (salir a la calle). Coger un libro, sentarse en un sillón y... (leer), etc.

¿Qué hago? Animarles a iniciar representaciones sencillas relacionadas con el mercado, las compras y los productos y alimentos que han manipulado y aprendido. Los compañeros adivinarán qué están representando. Felicitar a todos los que participen.

Primero, segundo y postre. Repartir dibujos o fotografías de primeros platos, segundos y postres entre los grupos (de cuatro o cinco alumnos) e invitarles a confeccionar el menú ordenado.

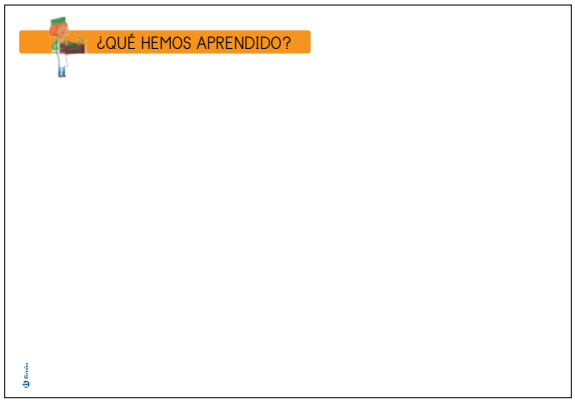


Lámina 29. ¿Qué hemos aprendido?

Objetivos: Tomar conciencia de los propios aprendizajes sobre el mercado y expresarlos verbalmente.

Contenido: Expresión verbal de los aprendizajes realizados.

Desarrollar las competencias

Con ayuda del mural ***Organizamos las ideas***, conversar sobre lo que todos han aprendido acerca del mercado. Recordar algunas de sus hipótesis iniciales, los trabajos que han realizado, las visitas y las investigaciones, etc., y cómo han ido aprendiendo.

Llamar su atención sobre cuánto han descubierto juntos y comentar qué temas les han interesado más, cuáles les han sorprendido, con qué se han divertido, etc.

Repasar y dramatizar las canciones, poesías, adivinanzas, cuentos, que han aprendido durante el desarrollo del proyecto.

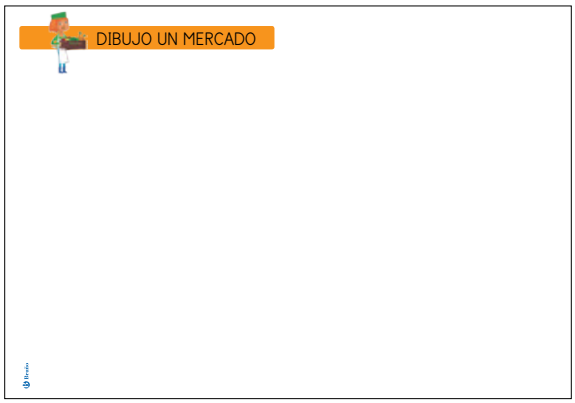


Lámina 30. Dibujo un mercado

Objetivos: Verificar los contenidos aprendidos. Establecer una comparación con el dibujo del mercado realizado antes de comenzar el proyecto. Observar y comentar las diferencias.

Contenido: Representación gráfica del mercado.

Notas

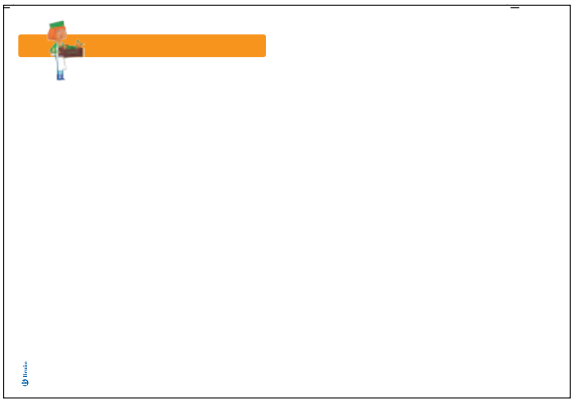


Lámina 31. Lámina de uso libre

Objetivos:

Contenido:

Notas

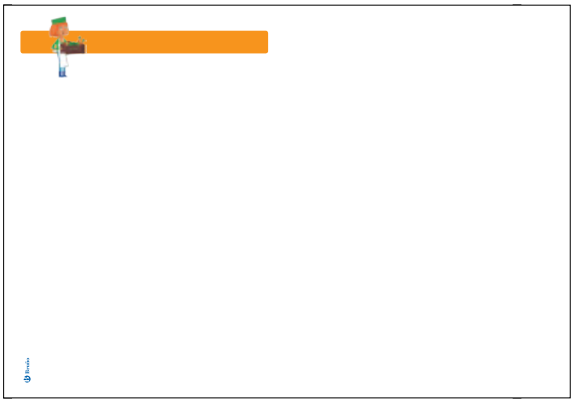


Lámina 32. Lámina de uso libre

Objetivos:

Contenido:

Notas

D

RECORDAMOS Y VALORAMOS

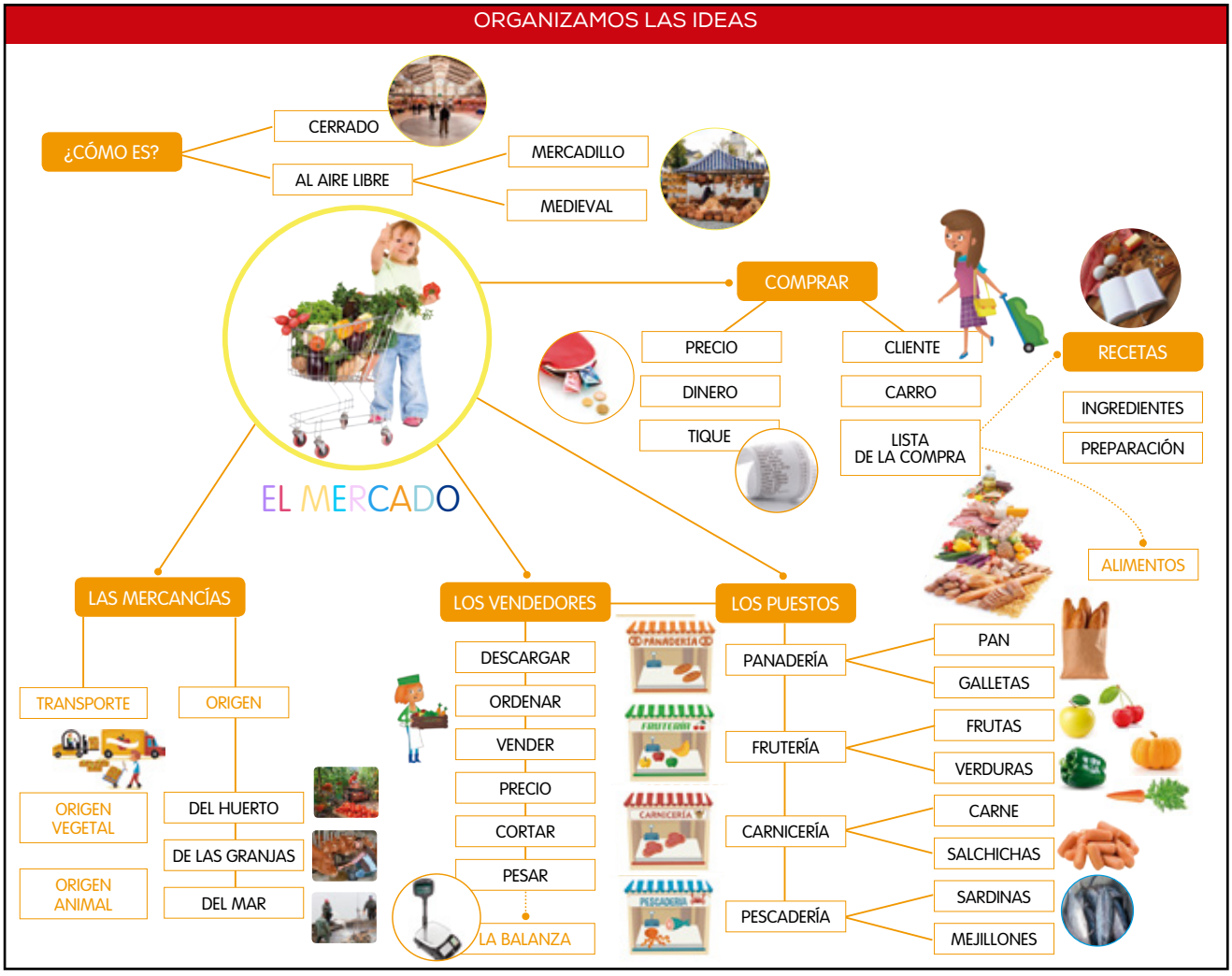
11

¿Cómo evaluamos?

Mural del proyecto: Organizamos las ideas

El progreso
y las modificaciones
(correcciones y añadidos)
que ha sufrido el mapa de ideas
a lo largo del desarrollo
del proyecto dibujan el proceso
de aprendizaje que ha seguido
el grupo y las respuestas
que ha encontrado.

Los momentos en que se trabaja sobre el mapa ofrecen la oportunidad de recordar y valorar lo que ya saben y de reflexionar sobre la relación que las nuevas aportaciones establecen con lo aprendido.



Proyecto EL MERCADO

HOJA DE REGISTRO INDIVIDUAL

Alumno/a: _____

EVALUACIÓN INDIVIDUAL			
Área	Satisfactorio	En proceso	Iniciado
CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL			
Participa activamente en juegos y actividades colectivas.			
Reconoce, identifica y expresa emociones con su cuerpo: tristeza, preocupación.			
Participa en juegos y desarrolla destrezas motoras.			
Conoce la importancia que tiene para la salud una dieta equilibrada.			
Identifica algunos sentidos y sus funciones: olfato, gusto y tacto.			
Adquiere hábitos de higiene en la manipulación de alimentos.			
CONOCIMIENTO DEL ENTORNO			
Desarrolla habilidades lógico-matemáticas en actividades de conteo, seriación, resolución de problemas, medición...			
Conoce la función del mercado e identifica algunos puestos.			
Relaciona a los vendedores con sus puestos y con los productos que venden.			
Reconoce la báscula como instrumento de medida.			
Identifica el origen vegetal o animal de algunos alimentos.			
Conoce modos de conservación de alimentos.			
COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN			
Conoce la utilidad de la lista de la compra.			
Comprende la función de la receta.			
Reconoce palabras escritas relacionadas con el mercado (mercado, frutería, panadería).			
Amplía el vocabulario propio del proyecto, lo comprende y lo usa con corrección.			
Desarrolla habilidades comunicativas: escucha, comprende, se expresa...			
Utiliza diferentes técnicas plásticas, colorea, rasga, decora, pega...			

Rúbricas

Instrumento de evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN				
	Estándares de aprendizaje	Conseguido	En proceso	No conseguido
COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	Manifiesta preferencias, necesidades y deseos sobre los alimentos.			
	Expone de forma oral ideas sobre el mercado y la alimentación.			
	Se expresa con palabras y gestos afectuosos hacia sus compañeros.			
	Interviene en las conversaciones de forma espontánea y voluntaria.			
	Utiliza el lenguaje oral para relatar hechos y observaciones.			
	Comprende y contesta a las preguntas que se le hacen.			
	Intenta esperar su turno de palabra.			
	Conoce el vocabulario trabajado sobre el mercado y los alimentos e intenta integrarlo en las conversaciones.			
	Comprende la función de la lista de la compra y la elabora.			
	Reconoce palabras significativas: carnicería, pescadería, frutería...			
	Aprende textos de tradición cultural: poesías, adivinanzas..			
	Escucha y comprende el argumento del cuento. «Coneja Madeja».			
	Identifica los protagonistas y hechos básicos del relato.			
	Lee e interpreta imágenes y pictogramas.			
	Relaciona palabras significativas con sus imágenes.			
	Verbaliza lo aprendido sobre el mercado.			
	Interpreta la información visual básica del libro informativo.			
	Muestra interés por participar en situaciones lúdicas de comunicación oral.			
	Conoce y nombra algunos alimentos y platos cotidianos.			
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	Formula preguntas y expresa conjeturas e hipótesis.			
	Identifica y clasifica productos habituales en el mercado.			
	Clasifica los alimentos según su origen, su color...			
	Deduce el criterio que rigen las series y las continúa.			
	Resuelve problemas sencillos de la vida cotidiana.			
	Comprende y utiliza cuantificadores básicos: lleno/vacío.			
	Reconoce y expresa nociones de medida: más, menos, igual.			
	Ordena secuencias temporales,			
	Utiliza los números para contar elementos.			
	Conoce la utilidad de la caja registradora y la báscula.			
	Identifica el valor de monedas y billetes (1, 2 y 5 euros).			
	Resuelve situaciones en las que interviene el uso de las monedas.			
	Construye una balanza y la emplea para pesar objetos.			
	Conoce algunos modos de conservación y envasado de alimentos.			
	Explica el transporte de alimentos desde su origen hasta el mercado.			
	Diferencia el uso de números en etiquetas, carteles, billetes...			

INDICADORES DE EVALUACIÓN				
	Estándares de aprendizaje	Conseguido	En proceso	No conseguido
COMPETENCIA DIGITAL	Utiliza los recursos informáticos disponibles en el aula para recabar la información que permita resolver los problemas que le surjan en el proyecto.			
	Disfruta con el visionado de vídeos relacionado con el mercado.			
	Muestra interés por aprender a utilizar los recursos digitales del proyecto.			
	Utiliza juegos sencillos que implican el uso del ratón.			
APRENDER A APRENDER	Realiza y acaba sus tareas.			
	Es capaz de aplicar los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana.			
	Explica, resume, describe procesos, trabajos cooperativos, investigaciones...			
	Asume las responsabilidades que se derivan de la participación en actividades en equipo.			
	Valorar e identifica las limitaciones y habilidades propias.			
COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	Disfruta y participa de los juegos y actividades en grupo.			
	Resuelve los conflictos de forma pacífica.			
	Comprende la relación que se establece entre el vendedor y el comprador.			
	Conoce y cumple con responsabilidad las normas de aula.			
	Respeta las normas acordadas en la realización de los talleres, juegos o cualquier dinámica del aula.			
	Reconoce comportamientos adecuados e inadecuados.			
	Comprende la necesidad de mantener hábitos de higiene básicos en la manipulación de alimentos.			
	Conoce el uso correcto de papeleras y contenedores.			
	Disfruta en situaciones de relación social en entornos cercanos: visitas, salidas, excursiones.			
SENTIDO DE INICIATIVA, ESPÍRITU EMPRENDEDOR Y AUTONOMÍA	Sabe lo que es capaz de hacer por sí mismo y cuándo necesita la ayuda de los demás.			
	Muestra iniciativa y capacidad de decisión.			
	Toma conciencia de la relación entre dieta, higiene y salud.			
	Muestra un pensamiento creativo.			
	Reconoce las emociones propias y ajenas y reacciona ante ellas.			
	Progresa en la coordinación visual-manual.			
	Produce trazos cada vez más precisos.			
	Resuelve laberintos para llegar a una meta.			
CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES	Utiliza diversas técnicas plásticas básicas: coloreado, pegado, desprender troqueles, rasgar...			
	Representa gráficamente un mercado, un bodegón...			
	Utiliza su propio cuerpo, el lenguaje, la música y el arte para comunicar sus emociones, vivencias y sentimientos.			
	Se orienta y sitúa las formas para componer un puzle.			

El portfolio
Instrumento de evaluación

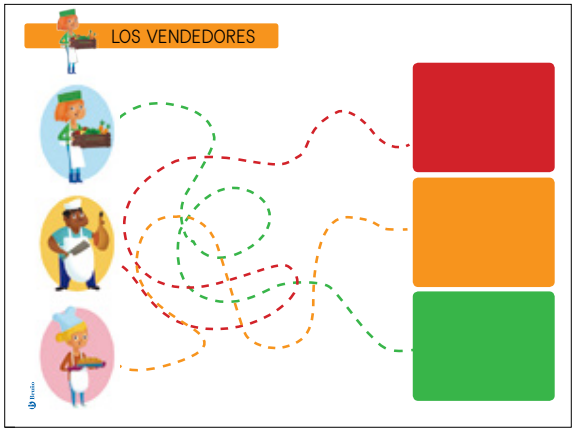


Lámina 23. Reconoce a los vendedores y los relaciona con los puestos de un mercado.

- Relaciona vendedor con puesto.
- Identifica y nombra productos del puesto.
- Resuelve laberintos sencillos.

Lámina 26. Comprende la utilidad de la lista de la compra.

- Conoce la función de una lista de la compra.
- Identifica productos alimenticios cotidianos.
- Reconoce la ausencia de determinados elementos y los registra en una lista.

Lámina 28. Interpreta y describe secuencias de acciones relacionadas con el mercado.

- Comprende e interpreta imágenes con función narrativa.
- Describe las acciones que representan las imágenes.
- Comprende la secuencia de acciones y deduce qué ocurre antes o qué ocurrirá después.
- Describe secuencias de acciones y utiliza el vocabulario adecuado: nevera, carro, mercado; camión, mercancía, vendedor, caja, puesto; ordenar, vender...

Trascender la escuela

¿Qué hacer con lo que hemos aprendido?

Cada aprendizaje, cada progreso y conquista, modifica lo que somos, nos construye, nos abre los ojos a cosas nuevas y nos invita a reflexionar sobre ellas.

Las siguientes propuestas son invitaciones y sugerencias para que los alumnos acepten otros desafíos y nuevas oportunidades de comprobar cómo cada aprendizaje tiene sentido en su vida diaria.

Mercado de trueque

Convocar a las familias a un mercado de trueque e invitar a los niños a llevar objetos que quieran cambiar. Para ello, todos los objetos deben ser útiles y estar en buen estado.

Con esta actividad los alumnos apreciarán el valor de los objetos que tienen y el de los objetos que desean tener.

Compra responsable

Incentivar el hábito de decidir antes de ir a la compra lo que se necesita y anotarlo en una lista. Ajustarse a lo anotado para evitar comprar lo que no está previsto.

Comprender que cada artículo que compramos tiene un origen concreto, un coste y un valor. Decidir bien qué se compra y ajustarse al presupuesto.

Bancos de alimentos

Investigar sobre las iniciativas solidarias de ayuda como los bancos de alimentos, los mercados solidarios o la Operación kilo.

Invitar a los alumnos a reflexionar sobre sus posibilidades de colaboración y animarlos a participar en iniciativas que fomenten la ayuda solidaria.

Comerciantes cercanos

Favorecer el conocimiento de los pequeños establecimientos y comercios del barrio o de la localidad y reflexionar sobre la importancia de su presencia.

Invitar a algunos comerciantes o artesanos de la zona a contar en el centro qué hacen, cómo se dedicaron a esta actividad, qué herramientas o aparatos utilizan, etc.

Mercado de temporada, alimentos locales

Fomentar el conocimiento y consumo de los productos básicos que se obtienen de las granjas y cultivos próximos.

Elaborar un calendario de productos alimenticios dibujando o pegando fotografías de los productos propios de cada temporada (según el tiempo en el que se desarrolle el proyecto).

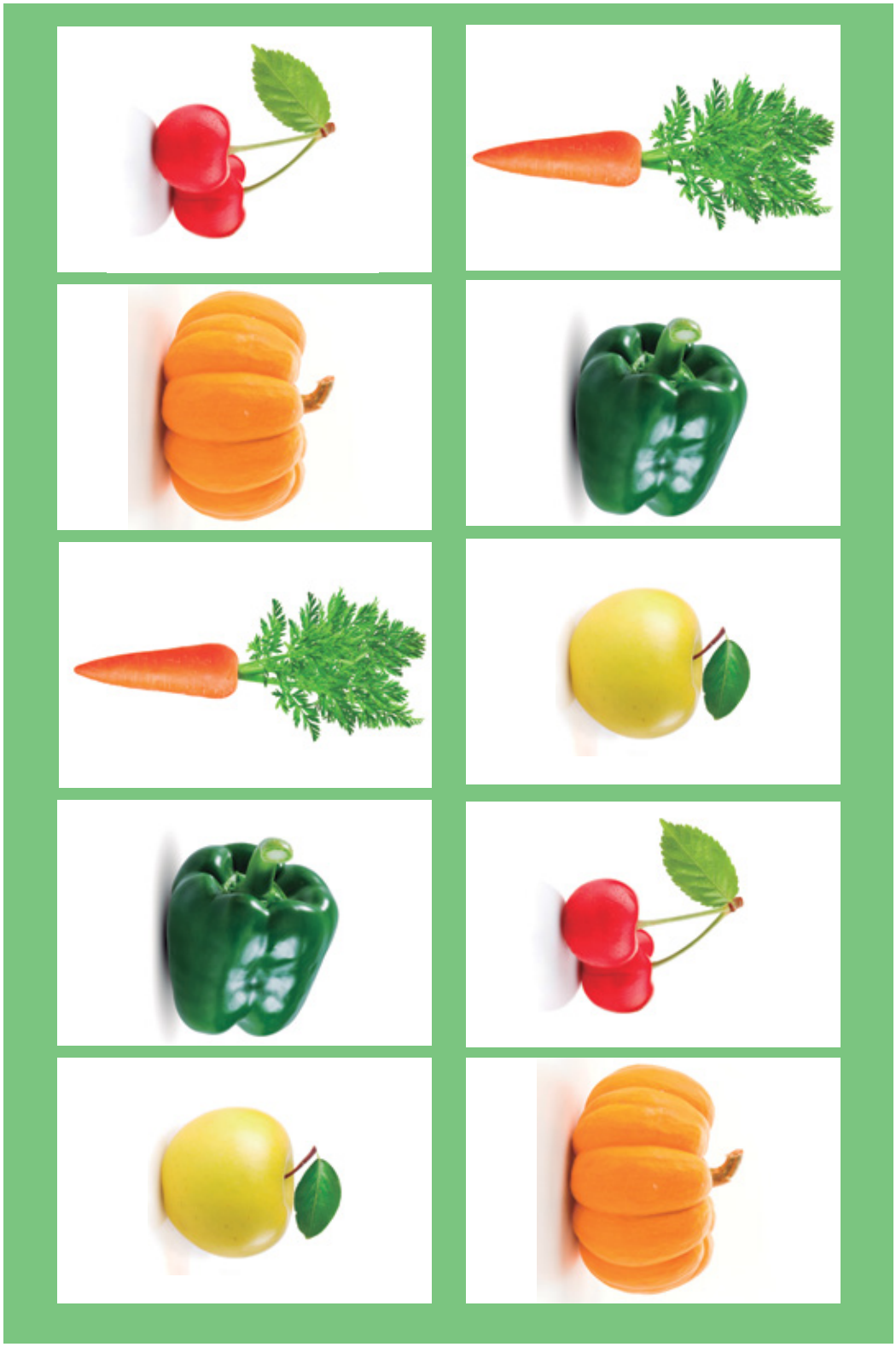
Fotocopiable 1. Dinámica de animación 1

¿Dónde va?

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 2. Dinámica de animación 4

Memory de frutas y verduras



© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 2. Organizamos las ideas

Palabras e imágenes para el mural
ORGANIZAMOS LAS IDEAS

MERCADO

PUESTO

VENDEDOR

FRUTERÍA

PANADERÍA

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

CARNICERÍA

PESCADERÍA

BÁSCULA

MOSTRADOR

CAJA REGISTRADORA

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 2. Organizamos las ideas

CAJA

LATA

BOLSA

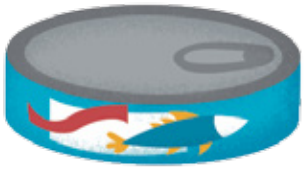
TIQUE

CARRO

RECETA

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 2. Organizamos las ideas



© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 2. Organizamos las ideas

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 2. Organizamos las ideas

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 2. Organizamos las ideas

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Proyecto EL MERCADO

¡Os invitamos!

Estimada familia:

Tenemos el gusto de anunciaros que en los próximos días comenzaremos una nueva aventura: el proyecto El mercado.

Para conseguir que el aprendizaje y la experiencia sean los mejores posibles, os solicitamos cuanta información podáis aportar sobre este tema. Pueden ser libros de consulta, fotografías u objetos, libros de cuentos, juguetes, películas o canciones; incluso, si os apetece, podéis compartir en el aula vuestras experiencias, anécdotas y conocimientos. Todos os lo agradeceremos mucho.

Para facilitaros la tarea, os anotamos algunos temas que se trabajarán durante el desarrollo del proyecto:

1. ¿Qué es un mercado?
2. ¿Cómo es un mercado por dentro?
3. ¿Quién trabaja en los mercados?
4. ¿Qué se vende en los puestos?
5. ¿Cómo llegan las mercancías a los vendedores?
6. ¿Qué se compra en el mercado? ¿Cómo se compra?
7. ¿Cómo se envasan los alimentos? ¿Cómo se preparan?
8. Las recetas; la dieta y la salud

Os agradecemos de antemano vuestra colaboración.

EL EQUIPO DE LA ESCUELA INFANTIL

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 4. Cartas a las familias

Queremos saber...

Estimada familia:
Los niños y las niñas de la clase nos vamos a poner de acuerdo sobre las cosas que queremos saber del MERCADO. Para elegir las que más nos llaman la atención, vamos a hacer una lista con nuestras inquietudes.

Vosotros nos podéis ayudar manteniendo una conversación con vuestras hijas e hijos y anotando al menos una idea sobre lo que suscita su interés y curiosidad. Entregad esta lista al tutor o tutora para que podamos comentarlo en la asamblea.

_____

_____

Muchas gracias por vuestra colaboración.

_____ EL EQUIPO DE LA ESCUELA INFANTIL

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Necesitamos vuestra ayuda para...

Estimada familia:
¿Podríais ayudarnos? Sería estupendo si pudierais

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Muchas gracias por vuestra colaboración.

_____ EL EQUIPO DE LA ESCUELA INFANTIL

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Proyecto EL MERCADO

¡Gracias!

Estimada familia:
El equipo educativo de la Escuela Infantil _____

_____

desea expresar su agradecimiento por vuestra colaboración y por el trabajo realizado en el proyecto El mercado.

Con vuestra participación habéis enriquecido el proyecto y gracias a vuestras aportaciones que hemos compartido en el aula, tanto los alumnos como los profesores, hemos ampliado nuestros conocimientos y construido nuevos aprendizajes.

Los trabajos que habéis hecho en común en casa constituyen oportunidades excepcionales para que vuestros hijos e hijas comprendan, experimenten, expresen y, sobre todo, compartan después con sus compañeros de aula experiencias de aprendizaje muy valiosas para su desarrollo cognitivo y emocional.

Recibid un cordial saludo.

_____

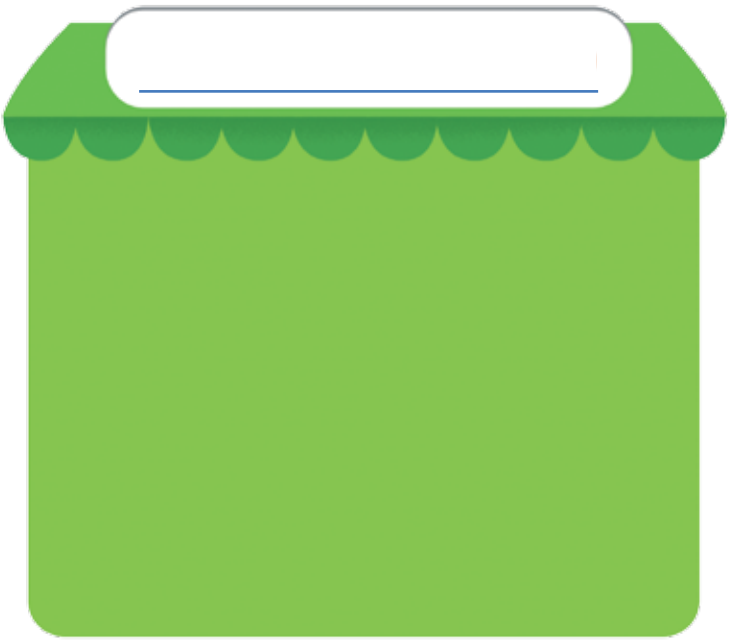
EL EQUIPO DE LA ESCUELA INFANTIL

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 5. Taller 1: Mi puesto

DIBUJA O PEGA UNA FOTOGRAFÍA.

EQUIPO



1 NOMBRE

_____

2 NOMBRE

_____

3 NOMBRE

_____

4 NOMBRE

_____

PRODUCTOS
QUE HEMOS HECHO

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 6. Taller 1: Dinero y etiquetas de precios

€

€

€

€

€

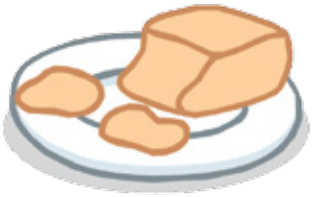
€

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 7. Taller 2: Receta de pan casero

INGREDIENTES

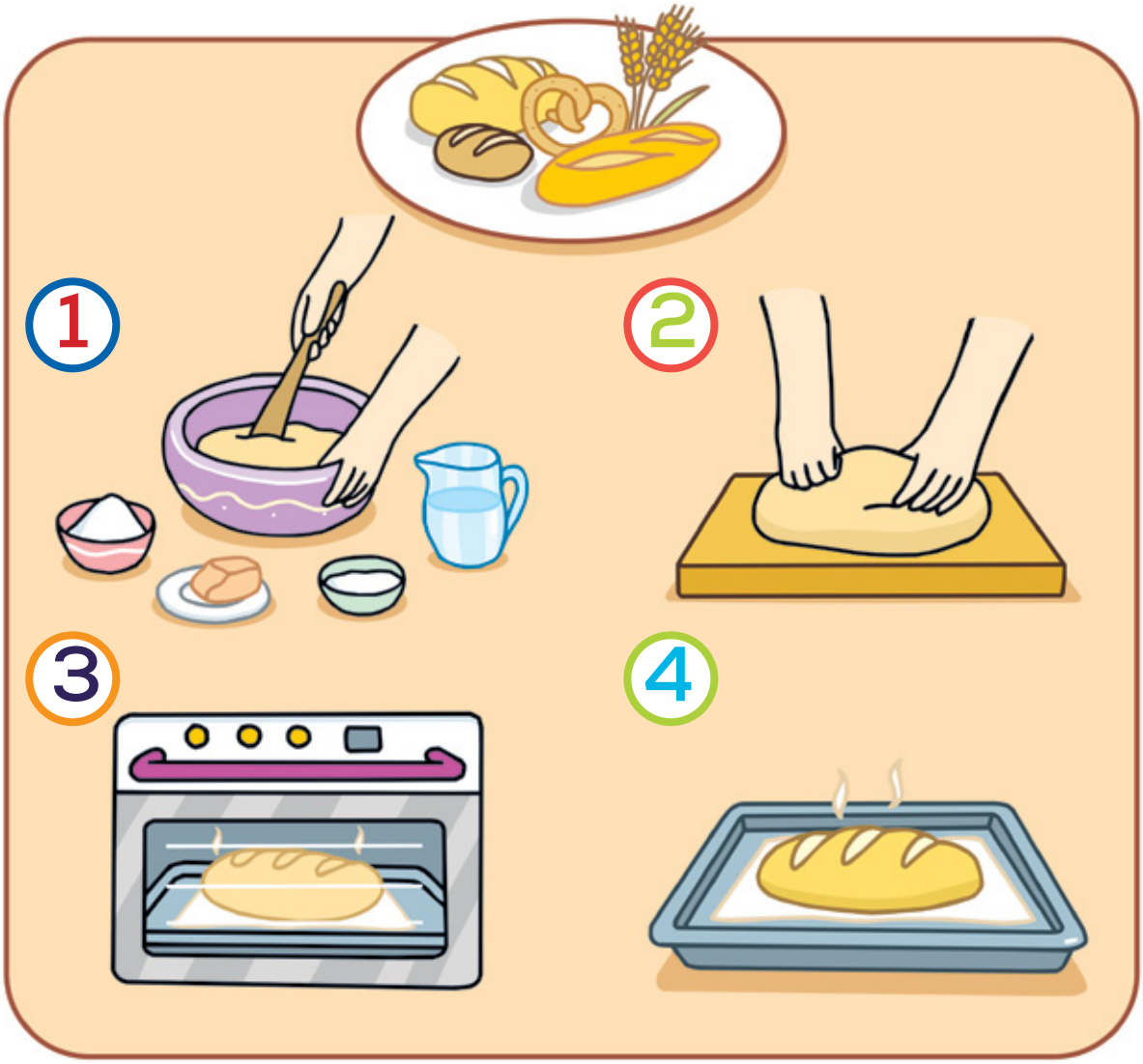
HARINA


LEVADURA

SAL

AGUA

INSTRUCCIONES

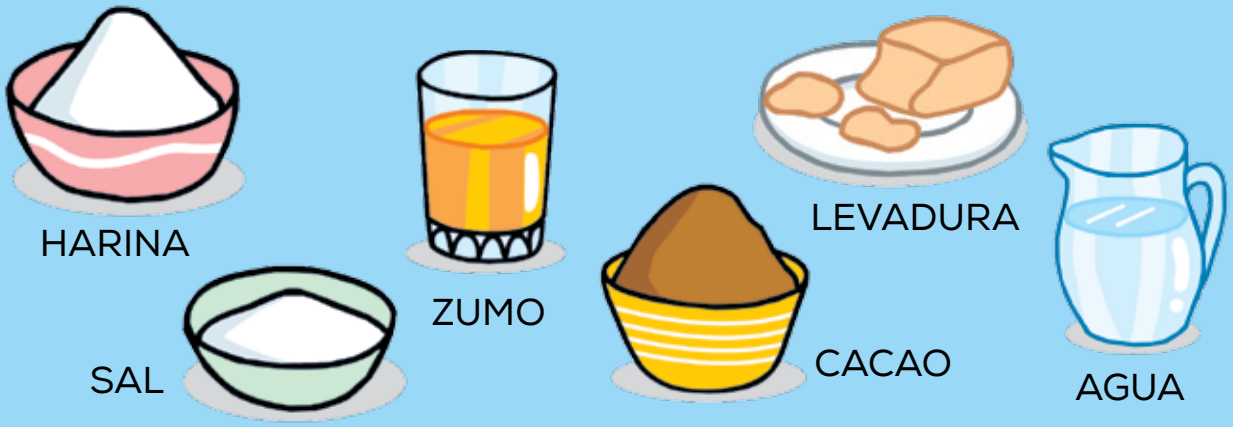


© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 8. Taller 2: Hoja de registro

NOMBRE: _____

RODEA LOS INGREDIENTES QUE HAS USADO.



DIBUJA TU PAN

MI PAN

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 9. Taller 3: Receta

RECETA: _____

INGREDIENTES

PREPARACIÓN

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

ASÍ HA QUEDADO NUESTRO PLATO

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

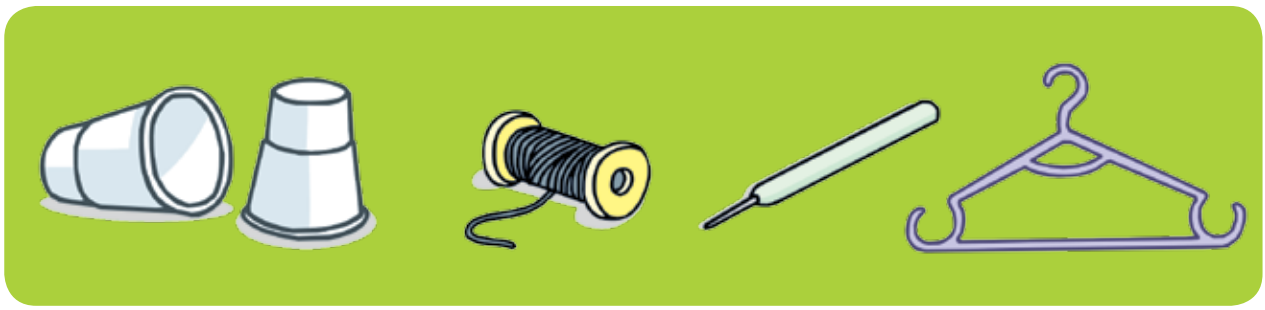
Fotocopiable 11. Taller 3: Lista de la compra

EQUIPO: _____

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 12. Taller 4: Instrucciones: la balanza

MATERIALES



INSTRUCCIONES

1

2

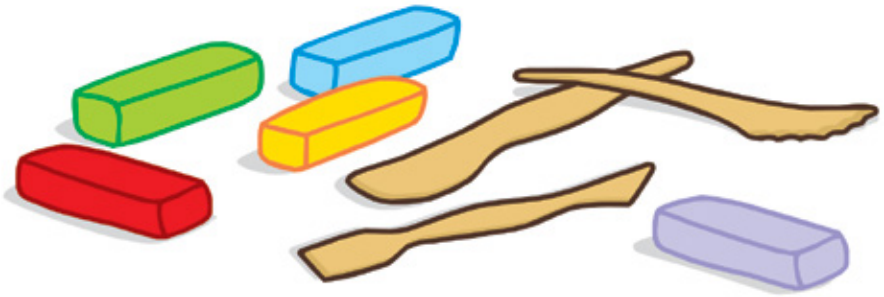
3

4

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 13. Taller 4: Modelado de frutas

MATERIALES



INSTRUCCIONES

1

BOLAS

2

CHURRITOS

3

MODELAR

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 13. Valoración general de los talleres

TALLER: _____

Motivación y planificación	Muy adecuado	Adecuado	Poco adecuado
La motivación ha sido la adecuada.			
La experiencia despertó y mantuvo el interés del grupo.			
Los alumnos comprendieron y respetaron las normas del taller.			
El agrupamiento de los alumnos ha sido idóneo para las necesidades del taller.			
La selección de los materiales y los procesos establecidos está ajustada a su grado de habilidad y de competencia.			
Desarrollo y ejecución	**Muy satisfactorio**	**Satisfactorio**	**Poco satisfactorio**
Los grupos utilizaron los materiales de forma adecuada.			
Los pasos del taller estaban bien secuenciados.			
Los alumnos se han comunicado entre sí y han resuelto las dificultades de forma autónoma.			
Han adquirido hábitos de respeto, limpieza y orden.			
Los procedimientos y tareas implicados resultaron adecuados al nivel de los alumnos.			
Los alumnos pudieron personalizar de forma creativa sus trabajos.			
Han aprendido a trabajar en grupo.			
Resultados y evaluación	**Muy satisfactorio**	**Satisfactorio**	**Poco satisfactorio**
Lo realizado en los talleres ha sido de utilidad en el desarrollo del proyecto.			
El resultado del taller ha cumplido las expectativas.			
Tanto el proceso como el resultado del taller han mantenido el interés de los alumnos.			
El resultado del taller o alguno de los procesos implicados han generado nuevas expectativas y despertado otras curiosidades en los alumnos.			

Observaciones

Dirección del proyecto editorial
Jesús Hinojal

Autoras
Rosa M.ª Aparicio Nogués, Carmen Mancha García Rosado y **Rosa Ramos Domíngez**

Asesoría pedagógica
Laura Coll

Ilustración del cuaderno de actividades y del libro informativo
Mattia Cerato

Ilustración del cuento
Ana Mongay

Coordinación del proyecto editorial
Estrella Marinas

Edición y realización editorial
Demipage

Coordinación de diseño
Cristóbal Gutiérrez

Diseño de cubiertas
Red Monster
(algunas ilustraciones que aparecen en cubiertas se deben a Freepik.com)

Este material corresponde al segundo ciclo de Educación infantil, y forma parte del proyecto *El mercado,* 3 años, del Grupo Editorial Bruño, S. L.

© del texto: Rosa M.ª Aparicio Nogués, Carmen Mancha García Rosado y Rosa Ramos Domíngez, 2016
© de esta edición: Grupo Editorial Bruño, S. L., 2016
Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid

ISBN: 978-84-696-1388-7
Depósito legal: M-22960-2016
Printed in Spain

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 917 021 970 / 932 720 447).

BS008122/1E-1I – 7180382