



Situación de aprendizaje

1.º y 2.º de Primaria

El mercadillo solidario

Reunir cosas, ponerles precio y decidir adónde va el dinero. Con soluciones y hoja de registro.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

Un mercadillo solidario es vender cosas para conseguir dinero **y dárselo a alguien**. Eso último es lo que lo hace solidario, y es la parte que más se olvida. Antes de empezar hay que saber **para qué es el dinero**. Si no se sabe, después cuesta mucho ponerse de acuerdo.

Trucos

Poned precios **redondos y bajos**: 1 €, 2 € y 50 céntimos. En un mercadillo de clase, un precio con céntimos raros hace que dar el cambio sea lentísimo y se forme cola.

Responde a las preguntas

1. ¿Para qué queréis el dinero? Escribidlo en una frase.

2. Escribid cuatro cosas que se pueden traer de casa y que ya no se usen.

3. Ponedles precio. Usad solo 1 €, 2 € o 50 céntimos.

_____ € _____ € _____ € _____ €

4. Sumad los cuatro precios. Si se vende todo, ¿cuánto sale?

_____ €

Recuerda

Para saber si el mercadillo ha ido bien no basta con contar el dinero: hay que **compararlo con lo que hacía falta**. Si queráis 40 € y habéis reunido 25, no es un fracaso: es que falta seguir.



5. ¿Cuánto dinero hace falta para lo de la pregunta 1?
_____ €
6. Si en la clase sois 25 y cada uno trae 2 cosas, ¿cuántas cosas hay?
_____ cosas
7. Un cliente compra dos cosas de 1 € y paga con 5 €. ¿Cuánto le devolvéis?
_____ €
8. Al acabar contáis 30 €. ¿Falta o sobra para lo de la pregunta 5?
falta o sobra _____ €
9. Escribid quién se encarga de qué el día del mercadillo.
poner los precios _____
cobrar _____
colocar las cosas _____

El reto

El cartel que dice para qué. Haced un cartel que no diga solo «mercadillo», sino **adónde va el dinero**. lo que pone el cartel _____ Después de un rato, preguntad a tres personas que hayan comprado: **¿sabían para qué era?** sí _____ no _____ Si alguien dice que no, el cartel no está bien puesto o no se entiende. **Cambiadlo y probad otra vez.**

Hoja de registro

Esta hoja es para el docente. Marca C en lo conseguido, EP en lo que va con ayuda y NC en lo que aún no aparece.

1. Explica para qué es el dinero antes de empezar. C [] EP [] NC []
2. Elige objetos adecuados para vender. C [] EP [] NC []



3. Pone precios con monedas de uso corriente. C [] EP [] NC []
4. Suma precios y calcula un total. C [] EP [] NC []
5. Devuelve el cambio de una compra sencilla. C [] EP [] NC []
6. Compara lo reunido con lo necesario. C [] EP [] NC []
7. Reparte tareas entre los compañeros. C [] EP [] NC []

Comentario. La pregunta 1 parece de trámite y es la que sostiene todo lo demás. Un mercadillo sin destino claro **se convierte en vender por vender**, y a mitad de mañana aparece la discusión de qué hacer con el dinero. Media hora decidiéndolo antes ahorra el problema entero.



Solucionario

Pregunta 1: su motivo, escrito con sus palabras. Vale desde comprar libros para la clase hasta ayudar a una protectora. Pregunta 2: cuatro objetos razonables. Se descarta lo que no es suyo o lo que está roto. Pregunta 3: precios de 1 €, 2 € o 50 céntimos. Pregunta 4: la suma de los cuatro. Con $1 + 2 + 1 + 0,50$ salen **4,50 €**. Pregunta 5: la cantidad que hayan calculado. Se valora que sea un número, no «mucho». Pregunta 6: $25 \times 2 =$ **50 cosas**. Pregunta 7: pagan 2 € con 5 €, así que se devuelven **3 €**. Pregunta 8: la comparación con su cifra. Si hacían falta 40 € y hay 30, **faltan 10 €**. Pregunta 9: tres nombres, uno por tarea. Se valora que no se repita el mismo en las tres. El reto: el cartel y las tres respuestas. **Se da por conseguido aunque los tres digan que no sabían para qué era**, siempre que después cambien el cartel: darse cuenta de que un mensaje no llega es justo lo que se busca.