

GUIA

- INTRODUCCIÓN

El tema de la alimentación está dentro del programa EDUCACIÓN PARA LA SALUD. Donde se pretende fomentar hábitos saludables que permitan alcanzar el bienestar social.

Dado que la etapa de Educación Infantil se trabaja desde un enfoque globalizado, el tema se suele tratar en la unidad de las plantas y en la de los animales. No obstante cada profesor puede ubicarlo e incorporarlo donde mejor se adapte a su programación.

El material va dirigido para tercero de Educación Infantil.(5 años).

- LA ALIMENTACIÓN

La alimentación desempeña un papel fundamental en el crecimiento y el desarrollo del niño, influyendo de manera decisiva en su salud y en su rendimiento intelectual.

Es importante enseñar a los críos a comer de forma saludable para estar sanos y prevenir enfermedades.

Para tener una alimentación saludable hay que comer de todo y en las proporciones adecuadas. Nuestra dieta debe contener de todos los grupos de alimentos, con el fin de proporcionar el aporte necesario de nutrientes.

- **OBJETIVOS**

Objetivo general

1. Adquirir hábitos básicos de alimentación.

Objetivos específicos

Bloque Conocimiento de si mismo y autonomía personal.

1. Adquirir hábitos correctos de alimentación.
2. Comprender la importancia de la alimentación para la salud.
3. Desarrollar hábitos adecuados enfocados a tener una dieta equilibrada.

Bloque Conocimiento del entorno/ Medio físico y social.

1. Discriminación de algunos alimentos de origen vegetal y conocer sus características.
2. Identificar la procedencia de algunos alimentos de origen animal.

1. ORIENTACIONES PARA EL PROFESOR

- Presentación del cuento interactivo con la colaboración de los alumnos, por medio de la pizarra digital.
- Realización de las actividades propuestas por el cuento después de la finalización del mismo.

Las actividades se hallan divididas en tres grupos, siguiendo el orden de aparición del cuento.

1. Frutas y verduras.
2. Alimentos y menú.
3. Origen de los alimentos, vegetal o animal.

FRUTAS Y VERDURAS

1 Clasificación de frutas y verduras.

La actividad consiste en arrastrar el alimento dentro de la espiral que le corresponde. Si es correcto absorberá el alimento si no lo es lo devuelve.

2 Discriminación de las verduras.

La actividad consiste en tocar las verduras que aparecen en la pantalla. Si el niño/a acierta se escucha la palabra **bien** y si no acierta escuchará **no**.

3 Mémoi para emparejar verduras.

4 Reconocimiento de la fruta.

El juego consiste en leer el nombre de la fruta que aparece en la pantalla y señalar la imagen de la misma.

Para empezar se ha de tocar donde pone START. Seguidamente en la pantalla aparece el nombre de una de las frutas que hay en la pizarra y ellos han de tocar donde está la fruta que está nombrando.

5 Identificación de las frutas.

Como la actividad está dirigida para infantil se propone empezar la actividad utilizando la ayuda. Si apretamos en la palabra CLUE, aparece la imagen del alimento y su origen. Después para empezar el juego tocamos en START y es cuando aparecen las bolas desordenadas para formar la palabra. Cada profesor según considere decidirá el orden de utilización de la pista si antes de que aparezca la palabra, si después de apretar START.

ALIMENTOS – MENÚ

1 En esta actividad los alumnos/a han de clasificar los alimentos que son primer plato, los segundos y los postres.

Una vez realizado el ejercicio aprietan a Check para ver si está bien hecho. Si no es correcto aparecerá el alimento con una señal roja

y deben cambiarlo de sitio. Esta última explicación aparece en forma de desplegable al tocar el interrogante que hay en la pizarra.

- 2 Clasificación de los alimentos apropiados para desayunar y los que no. Al terminar apretando en Check pueden comprobar si lo han hecho bien.
- 3 En esta actividad se trata de relacionar el alimento con su transformación.

Los alumnos/as cogerán el rotulador de la pantalla y relacionará cada alimento con sus transformaciones. Al terminar si tocan encima de los rectángulos rojos aparece el nombre de la materia prima, así comprobarán si han acertado.

Esta actividad también tiene un círculo con un interrogante, desplegable con esta información para el profesor.

- 4 Actividad para discriminar los alimentos saludables y los no saludables.

Los niños/as redondearán con el rotulador de la pizarra los alimentos que son buenos para el organismo. Una vez terminada su elección, si tocan la imagen de los alimentos saludables escucharán aplausos y si son alimentos perjudiciales escucharán ruido de agua.

- 5 Esta actividad continua con la discriminación de alimentos beneficiosos y no beneficiosos para la salud.

El niño/a elige un alimento de los que aparecen en la pizarra y ha de decir si es sano o no. Después tocando el globo, estallará y aparece la palabra SANO o la palabra NO.

ALIMENTOS DE ORIGEN ANIMAL Y VEGETAL

4. Actividad de clasificación de alimentos de origen vegetal y de origen animal.

Dos espirales para clasificar los alimentos vegetales y animales. El mismo funcionamiento que la actividad 1 del grupo frutas y verduras.

5. Identificación de alimentos de origen vegetal. Han de colocar cada nombre de los alimentos de origen que aparece en la pantalla. Una vez finalizada se puede comprobar los aciertos apretando en Check.
6. Misma actividad que la anterior pero con alimentos de origen animal.
7. Identificación de lo que se saca del cerdo, vaca, y gallina. Han de relacionar con el lápiz de la pizarra cada animal con los productos que se pueden sacar de él. Una vez realizado al tocar sobre el rectángulo rojo este se hace transparente y aparece la solución.
8. Discriminación de alimento de origen vegetal o animal. El alumno/a debe elegir un alimento y decir su origen. Después para comprobar si ha acertado, tocará la imagen y esta se desplaza para apareciendo la palabra animal o vegetal según proceda.
9. Discriminación de alimento de origen vegetal o animal. El alumno/a. Aparece en la pantalla la cara de un dado con la imagen de un alimento. El alumno/a debe decir el nombre del alimento y si es de origen vegetal o animal. Una vez resulta la imagen, tocando encima de ella el dado gira y cambiará a una nueva.

Tanto el cuento como las actividades llevan incorporada la lectura de los enunciados. Podremos escucharlo tocando cada texto.

Especialmente en el cuento casi todos los elementos dicen o hacen algo, para escucharlo o verlo, sólo han de tocar las imágenes que van apareciendo.

2. ORIENTACIONES PARA EL ALUMNO

El alumno con la ayuda del profesor interactuará con el material. Tocaré en el texto y las imágenes para escuchar los sonidos. Y realizar las actividades propuestas en cada ejercicio.

Como es un tema transversal y aunque el material está destinado fundamentalmente para los alumnos de 5 años, también se puede utilizar con alumnos de 4 y 3 años. Pues todos los textos tienen sonido y tocando sobre los mismos, el alumno podrá escuchar que se ha de hacer en cada ejercicio, o escuchar el cuento y a los personajes del mismo.

Junto al profesor, los niños podrán seguir el cuento tocando los elementos interactivos que van apareciendo y después realizar las actividades propuestas.

Actividades realizada par trabajar con la pizarra digital Smart. La herramienta utilizada es Notebook 10.0.