

Título: CARRERAS EN EL SUPERMERCADO

Nivel educativo: 2º Ciclo de Educación Infantil (3, 4 y 5 años).

Áreas Curriculares: interdisciplinar.

Temporalización: rutina al inicio de las sesiones.

Cualquier trimestre.



Descripción breve de la actividad

Esta propuesta busca desarrollar habilidades psicomotrices en niños/as de educación infantil, combinando el movimiento con el aprendizaje sobre alimentos saludables. A través de juegos y dinámicas grupales, los alumnos/as identifican y clasifican alimentos según su valor nutricional, reforzando el aprendizaje con rimas sencillas. Las actividades promueven la coordinación, agilidad y trabajo en equipo de manera lúdica.

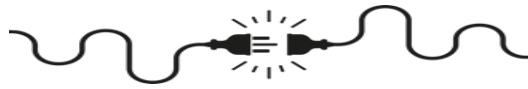


Objetivos

- Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir su imagen.
- Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable.
- Desarrollar habilidades de pensamiento computacional al clasificar y relacionar tarjetas de alimentos según patrones específicos, demostrando coordinación, control y trabajo en equipo en una dinámica de relevos.

Competencias clave a desarrollar: Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología, competencia personal, social y de aprender a aprender, competencia ciudadana, competencia creativa.





¿Cómo lo hacemos?

Actividad 1: Carreras y clasificación de alimentos saludables y no saludables.

1. Descripción: Los niños y niñas correrán libremente por el espacio asignado (gimnasio o patio). Cuando escuchen una señal (palmada o pitido), deben detenerse, buscar una tarjeta de alimentos (distribuidas previamente en el suelo) y recogerla.
2. Tarjetas de alimentos: Habrá cuatro tipos de tarjetas, representando manzanas, zumos de naranja, piruletas y chocolate (dos saludables y dos no saludables).
3. Formación de grupos: Tras recoger la tarjeta, deben correr hacia un aro de color, donde formarán grupos con compañeros que hayan recogido el mismo alimento.
4. Recitado de pareados: Una vez en el grupo, recitarán un pareado corto que habrá sido codificado previamente, relacionado con el alimento que representan. Ejemplo: "Si comes muchas piruletas, las caries no se estarán quietas".

Actividad 2: Carrera de relevos con clasificación de alimentos saludables.

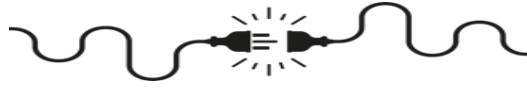
1. Descripción: Se preparan cuatro hileras de niños detrás de cuatro aros colocados en el suelo al fondo de la sala.
2. Dinámica: Cada niño, por turnos, correrá desde su aro hasta el otro extremo del espacio, donde habrá tarjetas boca abajo (de manzana, zumo, piruleta y chocolate). Deberán recoger una tarjeta y llevarla de vuelta a su aro.
3. Clasificación: Cuando todas las tarjetas estén recogidas, contarán cuántas de ellas pertenecen al grupo de alimentos saludables (manzanas y zumos) y cuántas al no saludable (chocolate y piruleta).
4. Ganador: El equipo que más tarjetas de alimentos saludables haya reunido será el ganador.

Sugerencias

Variante: cada equipo tiene asignado un alimento específico (manzanas, zumos, piruletas o chocolate). Al igual que en la actividad 2, los niños correrán en relevos hasta el otro extremo del espacio, pero ahora, sólo podrán recoger tarjetas que coincidan con su alimento asignado. Si la tarjeta que descubren no es la suya, deben dejarla boca abajo nuevamente y correr sin portar tarjeta para dar el relevo al siguiente participante de su grupo. El equipo que consiga recoger todas sus tarjetas correctamente será el ganador.

Como actividad de ampliación se ofrece "una última pregunta para mentes inquietas" para utilizar como vuelta a la calma.





- **Personales:** Maestra/o de psicomotricidad o tutor/a.
- **Materiales:** Aros, fichas imprimibles con imágenes de alimentos, códigos...



Espacios: Aula de psicomotricidad o gimnasio.

Tipo de actividad: Psicomotriz.



Descarga los materiales.

[Códigos.](#)

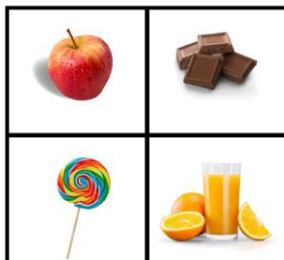
[Tarjetas para imprimir y plastificar.](#)

[Ficha. Una última pregunta para mentes inquietas.](#)

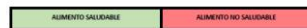
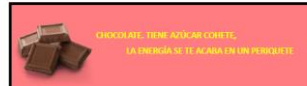


TARJETAS PARA IMPRIMIR Y PLASTIFICAR

El número de tarjetas necesarias variará en función del número de alumnos y alumnas del grupo. Por ejemplo, para un grupo de 24 participantes, serían necesarias 24 tarjetas, 6 de cada tipo para la actividad 1. En el caso de la actividad 2 en su variante, si se dispone de 48 tarjetas o más, se podrá aumentar la duración de la actividad. (Imágenes creadas con Canva).




CÓDIGOS





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Mostrar coordinación y control al correr y recoger las tarjetas, ajustando sus movimientos de manera segura en el espacio.			
Participar activamente respetando las reglas de la actividad y demuestra comprensión sobre los alimentos saludables al clasificarlos correctamente.			
Implicarse con confianza en las dinámicas grupales, contribuyendo al éxito del equipo en las actividades de relevos y clasificación.			
Relacionar correctamente las tarjetas de alimentos con los pareados previamente codificados y los recita de manera comprensible.			





Pensamiento Computacional



Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

Más información



Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



[Códigos](#)



[Tarjetas para imprimir](#)



[Una última pregunta para mentes curiosas](#)