



# Juego de la memoria

FICHA  
19

## Objetivos

- AUMENTAR LA INGESTA DE ALIMENTOS VEGETALES.
- CONOCER NUEVAS VARIEDADES DE ALIMENTOS.
- IMPULSAR A PROBAR ALIMENTOS QUE NO FORMAN PARTE DE SU ALIMENTACIÓN HABITUAL.

Curso y ámbitos/Áreas/Materias \_\_\_\_\_

Edad recomendada \_\_\_\_\_

4º a 6º de Primaria:

Ciencias de la Naturaleza.

- Conductas saludables. Alimentación saludable y equilibrada.

Competencia artística.

- Uso del lenguaje plástico y visual.

Alumnado de 9 a 12 años.

## Descripción de la actividad/Metodología \_\_\_\_\_

Se preparan 2 cartulinas para cada imagen de frutas y verduras con los que se desarrolle la actividad, para proponer un juego de memoria tradicional: se colocan boca abajo las cartulinas y se trata de descubrir las parejas.

La preparación de las cartulinas puede desarrollarse como actividad plástica adaptada (dibujos o fotos recortadas o realizadas por el alumnado), según la edad.

Las parejas que tenemos que tratar de unir recogen alimentos vegetales poco habituales en nuestros hogares. Ejemplos: chirimoya, maracuyá, dátiles, nueces de macadamia, melones franceses, frambuesas, uvas pasas...

Lo idóneo es que sea el propio alumnado quien investigue sobre frutas y verduras que se van introduciendo por la influencia de cocinas de otras culturas, o que busque las más tradicionales de su entorno, desarrollando su creatividad. Se animará al alumnado a que proponga la inclusión de nuevos alimentos descubiertos en la compra familiar, de cara a familiarizarse con ellos. Se puede proponer una puesta en común para elegir los vegetales a incluir en el juego.

Para finalizar se puede preparar una pequeña merendola/almuerzo que recoja alimentos presentes en el juego de memoria, en cuyo caso la elección de los alimentos deberá ser previa a la sesión.

En atención a la diversidad, para el alumnado con NEAE se dispondrá de los recursos humanos precisos (PT, educador o educadora, logopeda) y les ayudarán activamente profesorado, tutores o tutoras o alumnado ayudante, según las necesidades concretas.

Se consultarán previamente a la actividad las alergias alimentarias del alumnado.



Aukeratu  
osasuntsu jatea  
Zu irabazle!



Elige  
comer sano  
¡Tú ganas!

Euskadi, auzolana, bien común

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

OSASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE SALUD

## Calendario tipo/Duración \_\_\_\_\_

1 sesión (45 minutos), que no incluye la merienda/almuerzo.

## Ámbito de la actividad \_\_\_\_\_

Comedor escolar  Aula  Casa  Otro

## Recursos necesarios \_\_\_\_\_

### Humanos:

Profesor/a.

### Materiales:

Cartas hechas de cartulinas del mismo tamaño.

Algunos de los alimentos presentes en las cartulinas (para degustar).

## Indicadores de la actividad \_\_\_\_\_

Mediante evaluación continua se valorará si:

- El alumnado ha participado activamente en el juego.
- El alumnado ha probado y/o consumido los alimentos de la merienda.

## Para más información (experiencias previas, material de apoyo, bibliografía...) \_\_\_\_\_

### Material de apoyo:

- [https://ecohuertosescolares.eu/sites/default/files/unidad\\_d\\_huerto\\_escolar\\_0.pdf](https://ecohuertosescolares.eu/sites/default/files/unidad_d_huerto_escolar_0.pdf). PAG 83

### Bibliografía:

- C Reverdy, F Chesnel, P Schlich, EP Köster, C Lange. Effect of sensory education on willingness to taste novel food in children. *Appetite*. [Internet]. Francia: ELSEVIER, 2008 [revisado 2008 Ene 25, citado 2019 Feb 19]; 51(1): Pag. 156-165. Disponible en: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/18342395>
- Folkvord F, Anastasiadou DT, Anschütz D. Memorizing fruit: The effect of a fruit memory-game on children's fruit intake. *Prev Med Rep*. 2016; 10;5:106-111.

