

Juego simbólico

Del huerto a la mesa



Un recurso de  **aliment
acción**

Un programa socioeducativo de  **JUSTICIA
ALIMENTARIA**



Con apoyo de  **aecid**

Colaboran  **el Brote**

Maquetación  **tictacLab**
creative studio



* La responsabilidad del contenido de la publicación es exclusiva de Justicia Alimentaria y Hegoa y no refleja necesariamente la opinión de AECID.

Del huerto a la mesa

- **Autoras:** El Brote y Justicia Alimentaria

CONCRECIÓN CURRICULAR

Área: Conocimiento en armonía

Competencia específica	Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.
Criterio de evaluación	Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos
Saberes básicos	D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. • Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios

- **Agrupación:**
→ De 4 a 6 participantes.
- **Normas:**
→ Cuida las semillas y las herramientas para que duren mucho.
→ Si algo se ensucia, lo limpiamos antes de seguir jugando.
→ Al terminar, deja la cocina y el huerto recogidos y ordenados.
- **Objetivo:**
→ Fomentar la comprensión del ciclo de los alimentos desde su cultivo hasta su consumo, promoviendo el juego simbólico como herramienta para desarrollar habilidades sociales, creatividad y conocimientos sobre alimentación saludable, temporalidad de frutas y verduras, y conexión con la naturaleza.
- **Duración:**
→ 30-40 minutos.
- **Descripción:**

En el rincón de juego simbólico se invita a las/os niñas/os a explorar cuatro espacios diferenciados pero interrelacionados. Primero, en área de huerto ficticio, encontrarán herramientas como rastrillos, palas y regaderas, junto con vegetales, frutas y semillas grandes (como semillas de calabazas, guisantes y habas). Se les anima a simular el proceso de siembra y cuidado del huerto, utilizando los elementos disponibles. Se les explica cómo las frutas y verduras tienen temporadas específicas para ser cultivadas, haciendo referencia al calendario de estaciones colgado en la pared. Cada estación cuenta con una hoja en el calendario que indica qué productos pueden sembrarse y cosecharse en ese periodo. El grupo podrá ir cambiando la estación en la que se encuentran y, con ello, los productos que pueden cosecharse para cocinar.

Después, en el área de la cocina, las niñas y niños podrán llevar los productos “cosechados” del huerto y, utilizando los utensilios de cocina, simular el proceso de preparación de recetas. Se fomenta la imaginación y la creatividad, permitiéndoles decidir cómo combinar los ingredientes para preparar sus platos simbólicos.

En el espacio de la mesa, es donde colocan sus platos preparados y comparten una comida simbólica con sus compañeras/os, reforzando la importancia de los alimentos de temporada y la socialización en torno a la comida. Durante el juego, se puede intervenir de forma sutil para guiar reflexiones sobre la relación entre el huerto, la cocina y las estaciones, incentivando la conexión entre el cuidado de la naturaleza y la alimentación saludable.

Por último, disponemos un rincón para aprender a separar los residuos donde encontraremos cuatro contenedores y algunos envases o juguetes con forma de alimentos. Este espacio servirá también para experimentar las tareas de limpieza que desarrollamos después de comer.

- **Recursos necesarios:**

- Una cocinita de juguete con utensilios (ollas, sartenes, cucharas, espátulas, etc.).
- Platos, cubiertos y vasos de juguete.
- Mesa pequeña y sillas.
- Herramientas de juguete para la huerta (rastrillos, palas, regaderas, etc.).
- Vegetales y frutas de plástico, tela o madera, o alguno real.
- Semillas de calabazas, garbanzos, lentejas, guisantes o habas.
- Cestas o cajas para recolectar alimentos imaginarios.
- Delantales o gorros de cocina para las/os cocineras/os.
- Alfombra o tela para simular el área del huerto.
- Calendario de pared de cada estación con ilustraciones de las cosechas aproximadas en cada momento del año en la mayoría de territorios de la Península Ibérica.
- Otoño: manzanas, peras, uvas, membrillos, caquis, chirimoyas, granadas, castañas, calabazas, boniatos, coliflor, brócoli, espinacas, acelgas, nabos, setas, puerros.
- Invierno: naranjas, mandarinas, limones, kiwis, plátanos, aguacates, coles de Bruselas, repollos, romanesco, lombardas, cardo, puerros, apio, escarola, endivias.
- Primavera: fresas, nísperos, cerezas, albaricoques, ciruelas, espárragos, guisantes, habas, alcachofas, cebolletas, acelgas, lechugas, zanahorias, remolachas, ajos.
- Verano: melón, sandía, melocotón, nectarina, higos, peras, uvas, moras, tomates, pimientos, calabacines, berenjenas, pepinos, judías verdes, cebollas, patatas.

- **Adaptaciones:**

- La actividad podrá llevarse a cabo sin tener en cuenta las cosechas según las estaciones del año.
- Si el grupo comprende de forma clara las diferentes estaciones de cosecha, se puede hablar de los calendarios previos de siembra de los cultivos.

- **Valoración de lo aprendido:**

- Observar si las niñas y niños identifican correctamente las frutas y verduras según la estación representada en el calendario y si comprenden el ciclo desde el cultivo en el huerto hasta su uso en la cocina.
- Identificar qué partes de las plantas son las que se consumen, así como los alimentos que son saludables y los que no lo son.
- Evaluar cómo interactúan con los elementos del rincón, observando si utilizan el huerto y la cocina para representar de forma imaginativa el ciclo de producción y consumo de alimentos.
- Identificar si incorporan las herramientas y materiales en sus historias de juego.
- Observar si las/os niñas/os colaboran entre sí para decidir qué alimentos cosechar y cocinar.
- Valorar si comparten roles en el juego y si respetan turnos al usar los materiales disponibles, teniendo en cuenta estereotipos de género o la estigmatización de oficios como la agricultura o los servicios de limpieza.

- **Propuestas de ampliación:**

- Colocar la cocina en el exterior, al lado de la huerta escolar, y revisar previamente con las/os niñas/os qué cosas pueden cosechar, como guisantes, habas, lechugas o zanahorias. De esta forma, jugarán a cocinar lo que acaban de cosechar.
- Crear un añadido de restaurante a la actividad, en la que las/os niñas/os tendrán que dibujar en unos papeles el menú que ofertan (en función de lo que haya como juguete o disponible para cosechar en el huerto).
- Realizar una actividad más dirigida en la que se juegue temáticamente con una fruta, verdura u hortaliza. Por ejemplo, sembrar garbanzos en vasos de yogurt y hacer humus de garbanzos.



 redalimentacion.org

Juego simbólico

Animales del campo



Un recurso de  **aliment
acción**

Un programa socioeducativo de  **JUSTICIA
ALIMENTARIA**



Con apoyo de  **aecid**

Colaboran  **el Brote**

Maquetación  **tictacLab**
creative studio



* La responsabilidad del contenido de la publicación es exclusiva de Justicia Alimentaria y Hegoa y no refleja necesariamente la opinión de AECID.

Animales del campo

- **Autoras:** El Brote y Justicia Alimentaria

CONCRECIÓN CURRICULAR

Área: Descubrimiento y exploración del entorno y comunicación

Competencia específica	Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.
Criterio de evaluación	Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.
Saberes básicos	<u>C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</u> • Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio natural y cultural. El cambio climático. • Empatía, cuidado y protección de los animales. Respeto de sus derechos.

- **Agrupación:**
 - De 2 a 4 participantes.
- **Normas:**
 - Cuida los animales, los disfraces y los objetos para que no se pierdan ni estropeen.
 - Cuando termines, guarda todo donde estaba para que las siguientes personas puedan jugar.
- **Objetivo:**
 - Descubrir las características, necesidades y hábitos de distintos animales a través del juego simbólico, favoreciendo la exploración del movimiento, la expresión corporal y la asociación entre cada especie y su alimentación.
- **Duración:**
 - 20-30 minutos.
- **Descripción:**

En el rincón de juego simbólico se preparará un espacio en el que las/os niñas/os podrán explorar y representar distintos tipos de animales, descubriendo sus características, sonidos y necesidades de una forma divertida e interactiva.

Tendrán pequeños muñecos o imágenes de diferentes animales, incluyendo razas diversas dentro de cada especie, como vacas de distintos colores, gallinas de varias clases o distintos tipos de cabras. Se invitará a las/os niñas/os a elegir un animal y, si lo desean, disfrazarse con orejas, colas o complementos que les ayuden a meterse en su papel. A partir de ahí, podrán moverse imitando cómo camina, salta o vuela su animal, explorando sus diferencias y semejanzas con los demás.

Además, podrá haber una biblioteca de sonidos de animales. Irán escuchando los sonidos e intentando identificar de qué animal se trata, imitando sus voces y aprendiendo a distinguir los distintos cantos o balidos.

En otra parte del rincón, encontrarán tarjetas con diferentes tipos de alimentos. Su reto será emparejar cada animal con su comida favorita.

El juego se desarrollará de forma libre, permitiendo que las/os niñas/os inventen sus propias historias y exploren las dinámicas entre los elementos.

- **Recursos necesarios:**

- Alfombra o tela verde para representar el terreno.
- Fichas o fotos de diferentes animales, incluyendo razas diversas.
- Disfraces o complementos (orejas, colas, pañuelos, diademas, máscaras).
- Animales de juguete pequeños, como por ejemplo vacas, cerdos, cabras, ovejas, caballos, patos, gallinas, abejas, zorros, águilas, ciervos y peces. Pueden ser de diferentes materiales y tamaños, como tela, madera o plástico.
- Árboles pequeños de juguete o ramas que los simbolicen.
- Elementos naturales: bellotas reales, hierba seca o flores.
- Biblioteca de sonidos de animales (grabaciones de cabras, gallinas, vacas, conejos, etc.).
- Tarjetas de alimentos para jugar a emparejarlos.
- Espejo para que las/os niñas/os puedan verse cuando se disfrazan.

- **Adaptaciones:**

- Se puede disminuir el número de especies diferentes de animales: tanto de ganado como de animales salvajes.
- Si las/os niñas/os comprenden la importancia de la biodiversidad, se les puede hablar de las diferentes razas que existen dentro de cada especie de ganado, poniendo ejemplos cercanos de razas locales.

- **Valoración de lo aprendido:**

- Observar si las/os niñas/os identifican correctamente los animales de las fichas y sus características.
- Valorar si representan con el cuerpo las formas de moverse de los distintos animales.
- Evaluar si pueden asociar cada sonido a su animal correspondiente e intentar imitarlo.
- Verificar si emparejan correctamente cada animal con su comida y si pueden explicar por qué.
- Observar su grado de implicación y si muestran interés por descubrir más sobre los animales.
- Evaluar si trabajan en equipo, reparten roles y colaboran para desarrollar historias o resolver situaciones ficticias.

- **Propuestas de ampliación:**

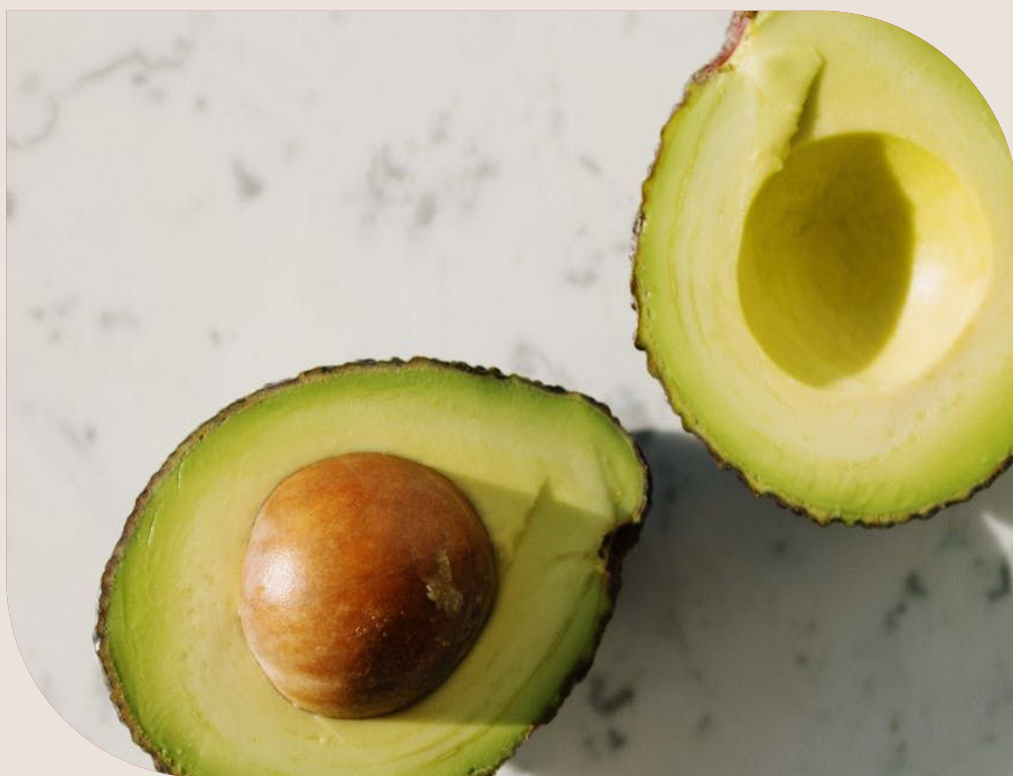
- Salir al huerto escolar o exterior para jugar allí, usando como pasto del juego la propia hierba que haya y alimentando a los animales con hierbas, flores y frutos que encuentren las/os niñas/os.
- Realizar una visita a una ganadería extensiva.
- Empezar una propia ganadería en la clase: instalar una vermicompostera donde se criarán y cuidarán lombrices con los desechos de fruta que se generan en los recreos.



 redalimentacion.org

Juego simbólico

Dramatizando la historia del aguacate



Un recurso de  aliment
acción

Un programa socioeducativo de  JUSTICIA
ALIMENTARIA



Con apoyo de  aecid

Colaboran  UNIVERSIDAD DE SEVILLA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

Maquetación  tictacLab
creative studio



* Este recurso ha sido elaborado por estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, con la revisión de sus docentes y no refleja necesariamente la opinión de la AECID, Justicia Alimentaria y Hegoa.

Dramatizando la historia del aguacate

- **Autoras:** Gloria Martín Sánchez, Julia Martos Miranda, Clara Méndez Rivera, María Morano Moreno (Estudiantes del Grado de Educación Infantil, Universidad de Sevilla).

- **Objetivos:**

- Concienciar sobre los impactos sociales y medioambientales del proceso de producción y distribución del aguacate.
- Conocer y concienciar sobre alternativas al consumo de alimentos kilométricos, como el aguacate.
- Representar de manera verbal y no verbal diversas situaciones.

- **Contenidos:**

- Representación verbal y no verbal.
- Cultivo, producción y comercialización de alimentos kilométricos (aguacate).
- Alternativas al consumo de aguacates (productos nacionales y comercio local).

- **Duración:**

- Entre 30 y 45 minutos.

- **Descripción:**

En esta actividad libre, los niños/as se encontrarán con diferentes tarjetas sobre la producción y comercialización de alimentos. Tendrán que escoger una y representarla como ellos/as deseen.

El resto del grupo deberá de observar e ir adivinando lo que su compañero/a esté haciendo.

- **Recursos necesarios:**

- Fotografías o tarjetas de elaboración propia sobre el cultivo y comercialización de alimentos kilométricos y locales.
- Disfraces.
- Frutas de juguete (aguacates y fresas, por ejemplo).
- Cestos, regaderas, herramientas de juguete, etc.



 redalimentacion.org

Juego simbólico

Construimos nuestro mercado local.
Actividad libre



Un recurso de  aliment
acción

Un programa socioeducativo de  JUSTICIA
ALIMENTARIA



Con apoyo de  aecid

Colaboran  UNIVERSIDAD DE SEVILLA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

Maquetación  tictacLab
creative studio



* Este recurso ha sido elaborado por estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, con la revisión de sus docentes y no refleja necesariamente la opinión de la AECID, Justicia Alimentaria y Hegoa.

Construimos nuestro mercado local. Actividad libre

- **Autoras:** Gloria Martín Sánchez, Julia Martos Miranda, Clara Méndez Rivera, María Morano Moreno (Estudiantes del Grado de Educación Infantil, Universidad de Sevilla).

- **Objetivos:**
 - Conocer el aguacate.
 - Explorar las características físicas del aguacate.
 - Conocer y concienciar sobre alternativas al consumo de alimentos kilométricos.
- **Contenidos:**
 - Creación plástica.
 - Aguacate.
 - Productos locales como alternativa.
 - Comercio local.
- **Duración:**
 - Entre 30 y 45 minutos.
- **Descripción:**

Para el transcurso de esta actividad, el alumnado deberá crear, moldeando diferentes colores de plastilina, sus propios aguacates, teniendo como referencia uno real.

También crearán otras frutas locales, a ser posibles de temporada. Para ello, podrán tomar como referencia, las imágenes de diferentes frutas que les dejemos en el rincón, para que así trabajen el consumo de productos locales y de cercanía como alternativas al consumo de productos kilométricos.

Posteriormente, de manera simbólica, podrán jugar a vender esos productos en su mercado local.

- **Recursos necesarios:**
 - Plastilina.
 - Aguacate.
 - Imágenes de referencia de frutas locales (fresas, cerezas, pera, sandía, naranja, etc.)
 - Caja registradora y dinero de juguete.



 redalimentacion.org

Juego simbólico

El viaje de los alimentos



Un recurso de  **aliment
acción**

Un programa socioeducativo de  **JUSTICIA
ALIMENTARIA**



Con apoyo de  **aecid**

Colaboran 
UNIVERSIDAD DE SEVILLA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

Maquetación  **tictacLab**
creative studio



* Este recurso ha sido elaborado por estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, con la revisión de sus docentes y no refleja necesariamente la opinión de la AECID, Justicia Alimentaria y Hegoa.

El viaje de los alimentos

- **Autoras:** Ana Bustos Moreno, Alicia Casimiro Chaves, Laura Hernández Garrido, Reyes Lozano Cabrera (Estudiantes del Grado de Educación Infantil, Universidad de Sevilla).

- **Objetivos educativos concretos de la temática:**

- Conocer el impacto negativo de los alimentos kilométricos.
- Identificar los beneficios de los alimentos milimétricos o locales.
- Relacionar el impacto del transporte de los alimentos con el cambio climático.
- Conocer cuáles son los alimentos kilométricos y milimétricos que consumimos más frecuentemente.
- Fomentar una alimentación sostenible.
- Conocer el origen de los distintos alimentos.
- Conocer el proceso de producción y suministro de los alimentos.

- **Contenidos generales:**

- Origen de los alimentos.
- Cadena de producción de alimentos, concepto y fases.
- Distancias (lejos, cerca).
- Transportes (avión, barco, tren, camión y coche).
- Alimentos kilométricos y locales (milimétricos), características e impacto.
- Aproximación a los gases de efecto invernadero (CO₂), qué son y qué producen. Huella de carbono, contaminación y calentamiento global.
- Consecuencias del calentamiento global.
- Identificación de un alimento como kilométrico o milimétrico.
- Capacidad para trabajar de forma cooperativa y colaborativa con los demás.
- Capacidad resolutoria y creativa ante el planteamiento de problemas.
- Relación entre el impacto del transporte de los alimentos con el cambio climático.
- Identificación de procesos que generan contaminación en el planeta.
- Identificación de las consecuencias negativas de los gases de efecto invernadero en el planeta.
- Diferenciación entre distancias cercanas y lejanas.
- Sensibilización y empatía hacia las personas en situación de precariedad laboral.
- Concienciación del efecto de las propias acciones en el medio físico, natural y social.
- Actitud crítica, reflexiva y científica ante los problemas planteados.
- Interés y actitud proactiva para adquirir un consumo responsable.

- **Contenidos específicos:**

- Atención y concentración.
- Escucha activa y atenta.
- Respeto al turno de palabra.

- **Duración:**

- 1 hora.

- **Descripción:**

Este recurso consiste en un juego de mesa. Antes de comenzar, es necesario asegurarse de que el alumnado comprende qué son las emisiones de CO₂ y cuál es su impacto. Para ello, realizaremos una breve explicación sobre qué es el CO₂ y por qué resulta perjudicial para el medio ambiente.

A continuación, dividiremos al alumnado en dos equipos. A uno se le asignará un alimento “milimétrico”, como la mandarina (equipo mandarina), y al otro un alimento “kilométrico”, como el cacao (equipo cacao). Cada equipo recibirá una ficha con la imagen de su alimento, que utilizará para desplazarse por el tablero.

El equipo del alimento milimétrico realizará el recorrido corto del tablero (origen → fábrica → tienda → casa), mientras que el equipo del alimento kilométrico completará el recorrido largo (origen → almacén → fábrica → envasado → tienda → casa).

En cada casilla principal habrá una prueba de juego simbólico relacionada con la fase de la cadena de producción indicada en la tarjeta correspondiente. Por ejemplo, en la casilla de origen el alumnado deberá simular que recoge mandarinas del árbol; en la casilla de envasado, que empaquetan el producto; y en la casilla de supermercado, que lo venden. Para ello se utilizarán materiales como un árbol plastificado con velcro, cajitas de papel para envasar o una caja registradora de juguete.

Para avanzar de una casilla principal a otra deberán superar una “prueba de transporte”, donde se les planteará una situación, por ejemplo:

“Para pasar a la siguiente fase tenemos que atravesar el océano. ¿Qué medio de transporte utilizamos?”

a) Coche b) Barco c) Avión

El equipo deberá elegir la opción correcta para continuar el recorrido.

Por otro lado, las casillas secundarias representarán los trayectos entre cada fase del proceso y no incluyen pruebas. Cada vez que un equipo avance por una de estas casillas, obtendrá una “Tarjeta de CO₂”. Así, al finalizar el recorrido, el equipo milimétrico sumará 4 tarjetas de CO₂, mientras que el equipo kilométrico reunirá 16.

Finalmente, se contarán las tarjetas y se abrirá un espacio de reflexión sobre la importancia de consumir alimentos locales y la diferencia de emisiones entre productos de proximidad y productos lejanos.

- **Recursos necesarios:**

- Tablero(ver anexo recurso educativo “El viaje de los alimentos”).
- Tarjetas del juego (ver anexo recurso educativo “El viaje de los alimentos”).
- Fichas.



 redalimentaccion.org

Juego simbólico

¿Qué desea comprar?



Un recurso de  aliment
acción

Un programa socioeducativo de  JUSTICIA
ALIMENTARIA



Con apoyo de  aecid

Colaboran  UNIVERSIDAD DE SEVILLA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

Maquetación  tictacLab
creative studio



* Este recurso ha sido elaborado por estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, con la revisión de sus docentes y no refleja necesariamente la opinión de la AECID, Justicia Alimentaria y Hegoa.

¿Qué desea comprar?

- **Autoras:** Ana Bustos Moreno, Alicia Casimiro Chaves, Laura Hernández Garrido, Reyes Lozano Cabrera (Estudiantes del Grado de Educación Infantil, Universidad de Sevilla).

- **Objetivos:**

- Fomentar la conciencia ambiental y la responsabilidad en las elecciones de consumo alimentario.
- Conocer cuáles son los alimentos kilométricos y milimétricos que consumimos más frecuentemente.
- Fomentar una alimentación sostenible.

- **Contenidos:**

- Distancias (lejos, cerca).
- Alimentos kilométricos y locales (milimétricos), características e impacto.
- Concienciación del efecto de las propias acciones en el medio físico, natural y social.
- Interés y actitud proactiva para adquirir un consumo responsable.

- **Duración:**

- 20 minutos.

- **Descripción:**

En esta actividad, los/as estudiantes jugarán a hacer la compra en un supermercado. Para ello contarán con una caja registradora, alimentos de juguete y bolsas reutilizables. Algunos estudiantes asumirán el rol de clientes/as, mientras que otros serán vendedores/as. Los/as clientes/as deberán elaborar un menú y comprar los alimentos necesarios para prepararlo.

Lo especial de este supermercado es que cada alimento llevará una etiqueta verde, amarilla o roja, que representará su impacto ambiental:

- Verde: productos locales y sostenibles
- Amarillo: productos nacionales y de temporada
- Rojo: productos internacionales y fuera de temporada

Al finalizar la compra, los vendedores/as realizarán un recuento de los productos y entregarán a los clientes las tarjetas correspondientes según lo que hayan adquirido. Para ello dispondrán de una lista de referencia que indicará qué color corresponde a cada alimento.

En este juego, las tarjetas rojas no suman puntos, las amarillas valen 1 punto y las verdes 2 puntos. El alumnado realizará el recuento de los puntos obtenidos y reflexionará sobre el motivo de la puntuación de cada alimento. Se trata de una forma lúdica y simbólica de comprender cómo funciona un supermercado y, al mismo tiempo, aprender sobre los beneficios de consumir alimentos ecológicos y de proximidad.

- **Recursos necesarios:**

- Mesa o estantería decorada como supermercado.
- Frutas, verduras, lácteos y alimentos básicos (juguetes de las cocinitas).
- Bolsas reutilizables.
- Etiquetas de colores para impacto ambiental:

Verde: local, sostenible, y de temporada.

Amarillo: importado a nivel estatal, pero producido de forma responsable.

Rojo: importado a nivel internacional y fuera de temporada.



 redalimentaccion.org

Juego simbólico

Tienda de reciclaje



Un recurso de  **aliment
acción**

Un programa socioeducativo de  **JUSTICIA
ALIMENTARIA**



Con apoyo de  **aecid**

Colaboran 
UNIVERSIDAD DE SEVILLA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

Maquetación  **tictacLab**
creative studio



* Este recurso ha sido elaborado por estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, con la revisión de sus docentes y no refleja necesariamente la opinión de la AECID, Justicia Alimentaria y Hegoa.

Tienda de reciclaje

- **Autoras:** Marina Castilla Raposo, Isabel Guisado Escribano, Elena Sánchez de Soto (Estudiantes del Grado de Educación Infantil, Universidad de Sevilla).

- **Objetivos:**

- Trabajar el juego simbólico desde la regla de las Tres R.
- Concienciar sobre la necesidad de reducir, reutilizar y reciclar.
- Fomentar la creatividad e imaginación en el uso de los materiales reciclados.
- Desarrollar habilidades sociales.
- Promover el trabajo en equipo.

- **Contenidos:**

- Juego simbólico.
- Conocimiento del entorno.
- Regla de las Tres R.
- Creatividad e imaginación.
- Trabajo cooperativo.

- **Duración:**

- Aproximadamente 45- 60 minutos.

- **Descripción:**

Los/as estudiantes crearán su propia tienda/frutería, con la particularidad de que todo lo que haya en ella será reciclado o reutilizado.

- **Recursos necesarios:**

- Materiales para reutilizar: cajas, botellas, papel, cartón, envases...
- Pinturas.



 redalimentacion.org

Juego simbólico

Creando historias para reducir



Un recurso de  **aliment
acción**

Un programa socioeducativo de  **JUSTICIA
ALIMENTARIA**



Con apoyo de  **aecid**

Colaboran  **UNIVERSIDAD DE SEVILLA**
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

Maquetación  **tictacLab**
creative studio



* Este recurso ha sido elaborado por estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, con la revisión de sus docentes y no refleja necesariamente la opinión de la AECID, Justicia Alimentaria y Hegoa.

Creando historias para reducir

- **Autoras:** Marina Castilla Raposo, Isabel Guisado Escribano, Elena Sánchez de Soto (Estudiantes del Grado de Educación Infantil, Universidad de Sevilla).

- **Objetivos:**

- Trabajar el juego simbólico desde la regla de las Tres R.
- Concienciar sobre la necesidad de reducir.
- Fomentar la creatividad e imaginación en la creación de historias.
- Desarrollar habilidades comunicativas y expresivas.

- **Contenidos:**

- Juego simbólico y dramatización.
- Educación ambiental.
- Expresión oral y narrativa.
- Creatividad e imaginación.

- **Duración:**

- Aproximadamente 45 minutos.

- **Descripción:**

Para esta actividad entregaremos a los niños y niñas una serie de tarjetas con pictogramas, con el objetivo de que creen su propia historia y luego la compartan con sus compañeros/as. Aunque los pictogramas permiten inventar múltiples relatos, todos ellos conducirán finalmente a reflexionar sobre la importancia de reducir los residuos.

Los pictogramas incluirán imágenes como: basura acumulada, botellas de plástico desechables, un entorno natural lleno de residuos, un contenedor, botellas reutilizables y una persona triste/feliz, entre otros.

- **Recursos necesarios:**

- Pictogramas o materiales reales de recursos desechables y de recursos reutilizables.



 redalimentacion.org