

Partes del cuerpo, órganos internos.

Año	Área de estudio, asignatura	Conexiones temáticas.
3	El ser humano y la naturaleza, Historia natural.	Dibujo y cultura visual, tecnología y modo de vida, cultura digital




El objetivo y las actividades pedagógicas de la lección.

Reconoce y designa las partes y órganos principales del cuerpo humano, comprendiendo su función y papel; Identifica los órganos sensoriales y su relevancia en los procesos cognitivos.

El impacto del reloj

Fomentar la alfabetización científica. Cultivar habilidades de observación.
Desarrollar competencias organizativas.
Explorando las relaciones de causa y efecto con el apoyo del docente.
Desarrollo de comportamientos saludables. Capacidad de colaboración, cognición objetiva y registro de experiencias. Evolución de la cultura digital.

Herramientas y recursos empleados

	<i>Currículo estatal, currículo local, manuales de texto,</i>
	<i>Robot VINU dotado de pala y hoja de tareas.</i>
	<i>Pista de robot VINU con bingo (tamaño A3), discos.</i>

Plan de ocupación

8 minutos	Sintonizando	<ul style="list-style-type: none"> 1. ¡Escucha en silencio! ¿A qué parte del cuerpo me refería? ¡Indícalo con un gesto! 2. Pregunta pertinente: ¿Qué parte del cuerpo representas? ¡Preséntate revelando únicamente una característica! Despertar el interés, fomentar la atención y la concentración, evocar conocimientos previos, Trabajo directo, fomento de la atención, juego ameno.
8 minutos	Nombrar y señalar las partes del cuerpo y los órganos sensoriales frente a un espejo.	<ul style="list-style-type: none"> Observación, debate, desarrollo de la conciencia corporal, orientación espacial, recuperación de conocimientos previos. colaboración en parejas Herramienta: reflejo
12 minutos	Rompecabezas del cuerpo humano.	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de la motricidad fina, reconocimiento de relaciones parte-todo, fomento de habilidades para la resolución de problemas, fortalecimiento de la concentración, la perseverancia y la paciencia. Actividad, discusión, debate, exposición. Equipo: rompecabezas anatómico, cuaderno, adhesivo
15 minutos	Bingo de órganos internos	<ul style="list-style-type: none"> Reforzar los conocimientos adquiridos sobre nuestros órganos internos, fomentar la atención y la percepción visual, y consolidar la orientación espacial. Desarrollar habilidades digitales. Juego, aplicación de conocimientos, competencia. Robot VINU, discos, tablero de bingo, hoja de trabajo
2 minutos	Evaluación del trabajo por hora.	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la autoconfianza, fomentar habilidades sociales. Discusión, evaluación, reconocimiento, crítica. Trabajo de cara al público

Asesoría metodológica



¡Juega al bingo con VINU sobre los órganos internos!

Descripción de la tarea

El árbitro nombra un órgano y el primero que sepa qué imagen lo representa debe programar VINU para que, al avanzar por el tablero, coloque el disco sobre el órgano correspondiente.

Ganará quien primero consiga tres discos uno debajo del otro o uno al lado del otro. (¡Marquen los discos para saber de quién son!)

Necesitarán:

1 pista, 1 pala, discos

Así se usa VINU:

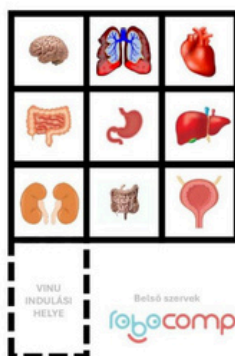


1. ¡Deben abrir esta aplicación!



2. Selecciona los siguientes ajustes.
3. Haz clic en las flechas para introducir los comandos en orden y así indicar a VINU dónde debe ir.
4. Cuando hayas introducido todos los comandos para la ruta correcta, haz clic en la bandera verde que se encuentra abajo, luego en el botón «play» y VINU recorrerá la pista programada.

Ejemplo:

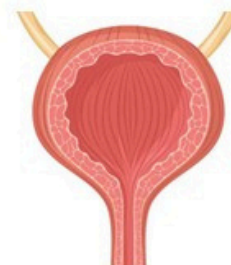
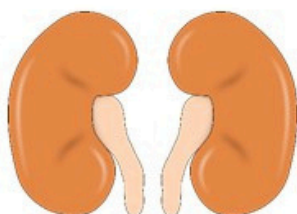
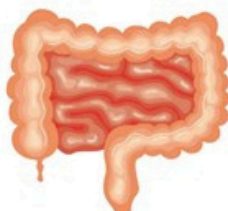


¡Lleva el disco al servicio marcado!

Coloca VINU en el rectángulo discontinuo.

La secuencia de comandos correcta es: ↑↑⇒↑

¡Ten en cuenta que el disco está un cuadrado más adelante que el propio VINU!



VINU
LUGAR DE
SALIDA

Órganos internos