

Órganos sensoriales

| Año | Área de estudio, asignatura | Conexiones temáticas |
|-----|--|--|
| 3 | Ciencias Naturales y Geografía Estudios Ambientales | Lengua y literatura húngaras, canto y música, cultura visual, cultura digital. |




El objetivo y las actividades pedagógicas de la lección.

Preparar, procesar y organizar nuevos conocimientos. Con la orientación del docente, el estudiante deberá ser capaz de:
Observar las propiedades perceptibles de materiales y objetos fácilmente identificables en el entorno, describir verbalmente lo observado y diferenciar los sentidos durante la realización de juegos.

El impacto del reloj

Fomentamos la alfabetización científica. Concienciamos al niño sobre los sentidos y las propiedades que pueden percibirse a través de ellos. Adquieren experiencia en los fundamentos del conocimiento de las ciencias naturales: las relaciones entre el mundo vivo y el medio ambiente, la interdependencia (capacidad de colaborar con otros), el conocimiento objetivo y el registro de experiencias. La actividad de robótica impulsa el desarrollo de la motricidad fina, la percepción direccional y las competencias digitales.

Herramientas y recursos empleados

| | |
|---|--|
|  | <i>Currículo estatal, currículo local, manuales de texto</i> |
|  | <i>Objetos y alimentos que se pueden experimentar a través de diferentes sentidos.</i> |
|  | <i>Robot VINU y hoja de trabajo, pista del robot VINU (formato A3)</i> |

Plan de utilización

| | | |
|------------|--|--|
| 2 minutos | Sintonización, fijación de objetivos | <ul style="list-style-type: none"> • Motivación, comunicación • Trabajo de cara al público |
| 5 minutos | Formación de equipos | <ul style="list-style-type: none"> • Debes buscar pictogramas de órganos sensoriales en la sala; quien encuentre uno será asignado a ese grupo. • Actividad, trabajo individual. • Equipamiento: pictogramas sensoriales: orejas, ojos, nariz, boca-lengua, manos-piel, ocultos en la habitación, en cantidad correspondiente al número de niños. |
| 10 minutos | Trabajo en equipo - ejercicios sensoriales | <ul style="list-style-type: none"> • Olfato, oído, tacto, gusto, vista: cada grupo se familiariza con los distintos sentidos conforme a las normas del juego expuestas por el profesor. • Actividad de resolución de problemas, exposición, debate, juego. • Colaboración en equipo • Equipamiento: Pista de robot en formato A3, robot VINU, hoja de trabajo. |
| 10 minutos | Creación de una pista para robots | <ul style="list-style-type: none"> • Creación y evaluación de una pista para robots, utilizando el robot VINU para aplicar lo que han aprendido anteriormente. • Practicar el conocimiento y reflexionar sobre la resolución de problemas. • Equipo: Pista de robot vacía en formato A3, lápices de colores, robot VINU |
| 10 minutos | Elaborando un mapa mental | <ul style="list-style-type: none"> • Los grupos elaboran un mapa mental de lo que han aprendido y experimentado acerca de los órganos sensoriales. • Desarrollar la habilidad de organizarse. • Colaboración en equipo, cooperación, asistencia recíproca. • Herramientas: papel, fotografías, imágenes, utensilios de dibujo. |
| 8 minutos | Compartiendo las vivencias de los grupos | <ul style="list-style-type: none"> • Los grupos se alternan para presentar sus tareas finalizadas a los demás estudiantes. • Evaluación, autoevaluación. Desarrollo de habilidades sociales. Respeto y aceptación del trabajo de otros compañeros. • Conversación dirigida, trabajo en grupo |

Actividades en grupo

| Csoport | Cél | Eszközök |
|---|--|---|
| Grupo 1 OLER Clasificar los olores y fragancias en dos categorías. Los integrantes del grupo determinan, al percibir las sustancias dispuestas en un vaso, si estas poseen olor o aroma. | Enseñando la técnica del olfato, los materiales pueden clasificarse según sus propiedades. | Enseñando la técnica del olfato, los materiales pueden clasificarse según sus propiedades. |
| Grupo 2 AUDIENCIA Un estudiante extrae herramientas de una caja cerrada, mientras los miembros del grupo tienen los ojos vendados y identifican qué herramienta u objeto es, basándose en el sonido. El "niño de exhibición" está en constante transformación. | cumplimiento de las normas del juego | instrumento musical, llavero, dados, arrugar un papel (instrucciones en el papel), tomar un tentempié |
| Grupo 3 TOCAR Comparación de las características de frutas y verduras congeladas y frescas. frío-no frío húmedo-seco duro-blando liso-áspero | Se puede obtener una gran cantidad de información sobre un objeto específico a través del tacto, a excepción de su color. | frutas y verduras frescas y congeladas |
| Grupo 4 SABOREO Probar diversas sustancias y alimentos dulces, ácidos, amargos, salados (umami). | Los estudiantes deben entender que hay un sabor ausente en función de los ingredientes degustados (amargo). El umami todavía no está muy presente en el vocabulario húngaro. | alimentos con diversos sabores |
| Grupo 5 VISTA Emparejamiento de imágenes pequeño-grande, coloreado-incoloro, cerca-lejos, oscuro-claro. | El ojo, como órgano sensorial, tiene la capacidad de percibir diversas propiedades. | Imágenes en un sobre. |

Asesoría metodológica

Para aplicar los conocimientos adquiridos en el trabajo en grupo, los equipos desarrollan una pista para el robot VINU. A continuación se presenta una pista de ejemplo.

Opciones de diferenciación:

- A través de los diversos modos de programación del robot VINU, es posible desarrollar una variedad de habilidades, como la motricidad fina, la orientación y el pensamiento algorítmico.
- Al articular en voz alta los sentidos y las propiedades percibidas, se puede potenciar la competencia lingüística.



¡Encuentra pareja con VINU!

Descripción de la tarea

¡ Conduce el VINU por la pista de manera que recorra las parejas correspondientes una tras otra!

Necesitarás:

1 pista

Cómo usar VINU:



1. ¡Debes abrir esta aplicación!



2. Selecciona los siguientes ajustes. ATENCIÓN: el botón con fondo verde situado en la esquina superior izquierda determina si puedes seguir una ruta anterior (cruzarla) o no. En la imagen (configuración predeterminada) no es posible. Si haces clic, cambiará y aparecerá un círculo en la esquina superior del botón. De esta manera, podrás cruzar una ruta varias veces.
3. Al hacer clic en los puntos, puedes especificar hasta dónde debe ir, girar, etc. Configura la ruta de manera que siga el orden correcto en la cadena alimentaria. Puedes cruzar tu ruta dos veces, ¡pero solo puedes pasar una vez por cada ser vivo!
4. Cuando hayas recibido todas las instrucciones para la ruta correcta, haz clic en el botón de reproducción con fondo azul que se encuentra arriba y VINU comenzará el viaje.

El circuito:

