



PERISCOPPIO

PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES



Temas: Fenómenos relacionados con la luz: reflexión y refracción.





Cronograma de actividades.

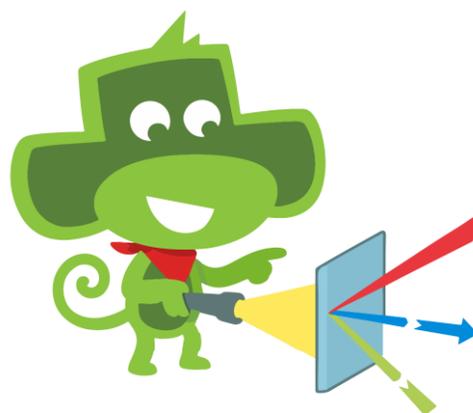
Actividades	Tiempo
Jugando con sombras	40 minutos aprox.
Cuando la luz juega en la naturaleza	50 minutos aprox.
¡Crea tu propio arcoíris!	30 minutos aprox.
¡Juguemos con espejos y luces!	40 minutos aprox.
El lápiz mágico	30 minutos aprox.



Actividades	Tiempo
Luces y preguntas	20 minutos aprox.
Collage luminoso	30 minutos aprox.
Explorando materiales y luz	50 minutos aprox.
¿Rebota o se dobla? Aprende con luz	20 minutos aprox.
Conociendo el ojo del submarino	10 minutos aprox.
De las ideas a la acción	50 minutos aprox.
Búsqueda del tesoro submarino	10 minutos aprox.



Actividades	Tiempo
Mapas de luces	30 minutos aprox.
Arte con el periscopio	50 minutos aprox.
Atrapa el arcoíris secreto	50 minutos aprox.
Reto de las cartas de luz	30 minutos aprox.





Total de horas del proyecto: horas aprox. (minutos).

Objetivo específico: Explorar y comprender fenómenos naturales de la luz, la reflexión y refracción, mediante experimentos y actividades lúdicas con materiales cotidianos y el uso del periscopio, para identificar cómo la luz viaja, se refleja y permite observar objetos desde distintos ángulos.

Fase de metodología STEAM: Introducción al tema

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>“Jugando con sombras”: El docente comenzará preguntando: ¿de dónde vienen la luz que nos permite ver? Después de escuchar las respuestas de los alumnos, explicará de forma breve qué es la luz y mostrará ejemplos de fuentes luminosas como el sol o una lámpara.</p> <p>A continuación, encenderá una linterna y la dirigirá hacia su mano para proyectar una sombra, planteando la pregunta: ¿qué pasaría si acerco o alejo mi mano?</p> <p>Luego, los alumnos formarán equipos y recibirán una linterna junto con diferentes objetos. Se les pedirá que experimenten moviendo los objetos cerca o lejos de la luz, observando cómo la sombra cambia de tamaño, así como girándolos para explorar las formas que proyectan.</p> <p>Para cerrar, se realizará un reto en el que los alumnos crearán figuras con las manos para formar sombras y sus compañeros deberán adivinar de qué animal o figura se trata.</p> <p>El objetivo de la actividad es que los alumnos descubran que la luz viaja en línea recta y que la posición de los objetos frente a una fuente luminosa genera sombras que pueden variar en forma y tamaño.</p>	<p>Material necesario para el docente Linternas Objetos varios</p> <p>Aula de clases</p>	<p>40 minutos aprox.</p>



Fase de metodología STEAM: Introducción al tema

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>“Cuando la luz juega en la naturaleza”: El docente iniciará la actividad con la siguiente adivinanza: “Es como un gran puente, pero no puedes tocarlo; tiene muchos colores y solo el cielo puede pintarlo”.</p> <p>Una vez que los alumnos adivinen, les mostrará la imagen de un arcoíris grande y colorido para iniciar una lluvia de ideas, en la que preguntará: ¿alguna vez has visto un arcoíris? ¿dónde? ¿qué estaban haciendo cuando lo vieron?</p> <p>Escuchará las experiencias de los alumnos y les pedirá que dibujen un arcoíris con los colores que recuerdan ver y un pequeño fragmento de cómo creen que aparecen en el cielo.</p> <p>Posteriormente, les leerá el cuento “El secreto del arcoíris” (anexo 1) y juntos responderán las siguientes preguntas en su cuaderno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué aparece el arcoíris solo cuando llueve y hay sol al mismo tiempo? • ¿Qué papel juegan las gotas de lluvia en la formación del arcoíris? • ¿Qué colores recuerdan que tiene el arcoíris? • ¿Qué creen que hace que la luz para que aparezcan todos esos colores? • ¿Qué otros colores del cielo conoces que aparecen de forma natural (como el amanecer o el atardecer)? <p>Después de responder la última pregunta, el docente les presentará nuevas imágenes de fenómenos naturales de la luz, por ejemplo: reflejo del sol en el agua, en espejismo en el desierto y destellos en la superficie de un lago.</p> <p>Preguntará cuál de esos fenómenos han observado con anterioridad y en qué lugar creen que aparecen más seguido.</p> <p>El objetivo de la actividad es que los alumnos reconozcan y describan fenómenos naturales de la luz, como el arcoíris, mediante la observación de imágenes, la lectura de un cuento y el intercambio de experiencias personales, para desarrollar curiosidad y comprensión sobre cómo la luz interactúa con el agua y el cielo.</p>	<p>Imágenes de arcoíris Lápiz/colores Cuaderno</p> <p>Cuento del anexo 1 Imágenes de fenómenos naturales de la luz</p> <p>Aula de clases</p>	<p>50 minutos aprox.</p>



Fase de metodología STEAM: Introducción al tema

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>“¡Crea tu propio arcoíris!”: Colocarán el vaso con agua cerca de una ventana donde entre la luz del sol, después meterán el espejo dentro del vaso en posición inclinada (45° aproximadamente) y llevarán la hoja blanca hacia donde la luz reflejada del espejo se proyecta, para poder ver cómo aparece un pequeño arcoíris sobre ella.</p> <p>El docente explicará que el agua y el espejo están haciendo algo parecido a lo que hacen las gotas de lluvia en el cielo: “romper” la luz del sol y mostrarán todos sus colores. Los alumnos podrán turnarse para mover el vaso o la hoja para observar cómo cambia el arcoíris.</p> <p>Al finalizar, responderán las siguientes preguntas en su cuaderno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué colores viste en el arcoíris que creamos? • ¿Se ven los mismos colores que en el arcoíris del cielo? • ¿Qué pasaría si no tuviéramos agua? • ¿Por qué el arcoíris aparece solo con luz? <p>El objetivo de la actividad es que los alumnos puedan observar cómo la luz del sol se descompone en diferentes colores al atravesar el agua y reflejarse en el espejo, para comprender de forma experimental el fenómeno de la refracción y cómo se forman los arcoíris en la naturaleza.</p>	<p>Vaso de vidrio Agua Espejo pequeño Hojas blancas Lápiz Cuaderno</p> <p>Aula de clases</p>	<p>30 minutos aprox.</p>
<p>“¡Juguemos con espejos y luces!”: El docente iniciará la actividad con una lluvia de ideas en la que preguntará: ¿a quién le gusta verse en el espejo? ¿qué ven cuando se miran en él? ¿ven lo mismo o algo diferente? ¿creen que la luz también se puede ver en un espejo?</p>	<p>Linternas Espejos pequeños</p> <p>Anexo 2</p> <p>Aula de clases</p>	<p>40 minutos aprox.</p>



Fase de metodología STEAM: Introducción al tema

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>Una vez que la mayoría de los alumnos respondan, apagarán las luces del salón para que la luz de linterna se vea más (si es posible), la prenderán y apuntarán hacia el espejo para que los alumnos vean cómo el rayo de luz rebota hacia otra pared o al techo.</p> <p>Después el docente les planteará la siguiente misión: ¡Atención, exploradores! Leny está atrapado en una cueva oscura (anexo 2). Para rescatarla, deberán guiar un rayo de luz con ayuda de los espejos. ¡Solo así podrá salir con vida!</p> <p>Se formarán por equipos de 5 y se repartirán los papeles para poder conocer sus misiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uno de los alumnos será el "guardián de la linterna", quien encenderá el rayo de luz. • Otro alumno será el "guía del espejo", encargado de que el rayo de luz rebote moviendo el espejo hasta que entre en la cueva. • Y el resto de los alumnos serán el "equipo de rescate", quienes ayudarán a decir dónde mover el espejo para que la luz llegue a la cueva. <p>Después, para hacer la actividad más interesante, moverán la cueva a diferentes lugares del salón y harán uso de dos espejos en cadena y de dos guías del espejo, para que el rayo de luz pase de uno a otro y logren encontrarla. Al finalizar, el docente introducirá el concepto de reflexión de manera breve y sencilla.</p> <p>El objetivo de la actividad es que los alumnos identifiquen y comprendan el fenómeno de la reflexión de la luz al experimentar cómo los rayos de luz rebotan en los espejos, guiando el rayo para llegar a un objetivo, y así entender que la luz cambia de dirección cuando se encuentra con superficies reflectantes.</p>		



Fase de metodología STEAM: Introducción al tema

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>“El lápiz mágico”: El docente iniciará la actividad con la siguiente pregunta: ¿creen que este lápiz pueda doblarse solo con agua? Una vez que los alumnos imaginen y respondan, llenarán el vaso con agua y colocarán el lápiz dentro de este, dejando que una parte sobresalga. Después, el docente pedirá que miren el lápiz desde un lado y preguntará si ven algo extraño o si pareciera que el agua doblara el lápiz. Posteriormente, comentará que el lápiz no se dobla de verdad, sino que la luz “se tuerce” cuando pasa del aire al agua, para así, dar una introducción al concepto de refracción. Al finalizar, les pedirá que dibujen cómo se veía el lápiz normalmente y cómo se ve en el agua. Además, responderán las siguientes preguntas en su cuaderno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué cambió cuando metimos el lápiz al agua? • ¿Creen que lo mismo le pasa a la luz del sol cuando entra en una gota de lluvia? • ¿Podríamos decir que la luz se “dobla” como el lápiz? • Escribirán qué entendieron por refracción. <p>El objetivo de la actividad es que los alumnos puedan observar y describir cómo la luz cambia de dirección al pasar del aire al agua, utilizando un lápiz en un vaso de agua, para introducir de manera sencilla el concepto de refracción y relacionarlo con fenómenos naturales como el arcoíris.</p>	<p>Vaso de vidrio Agua Lápices Colores Cuaderno</p> <p>Aula de clases</p>	<p>30 minutos aprox.</p>



Fase de metodología STEAM: Diseño y desarrollo de la investigación

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>“Luces y preguntas”: Los alumnos, con base en lo que observaron y experimentaron en las actividades anteriores, responderán las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De dónde viene la luz que vemos? • ¿Cómo cambia la luz cuando pasa a través del agua o del vidrio? • ¿Qué ocurre cuando la luz choca con un espejo? • ¿Cómo podemos hacer que la luz llegue a un lugar donde no entra sola? • ¿Qué colores podemos ver cuando la luz pasa por una gota de agua? • ¿Qué materiales dejan pasar la luz y cuáles no? 	<p>Lápiz Cuaderno</p> <p>Aula de clases</p>	<p>20 minutos aprox.</p>

Fase de metodología STEAM: Organización y estructuración de las respuestas a las preguntas específicas de indagación

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>“Collage luminoso”: Junto al docente, recordarán lo aprendido sobre la luz en las actividades anteriores y explicará que ahora harán un collage para mostrar esas ideas usando imágenes o dibujos. Pueden agregar etiquetas con palabras o frases cortas.</p> <p>“Explorando materiales y luz”: El docente abordará el tema de la luz y explicará, de igual forma, el significado de cada categoría de materiales que permiten el paso o la obstrucción de la luz: transparentes, traslúcidos y opacos (puede hacer uso del siguiente video como material de apoyo: <i>“La luz. Ciencias para niños. Parte 1 - Smile and Learn - Español”</i> https://www.youtube.com/watch?v=huklxkPqfM4).</p>	<p>Imágenes/dibujos Colores Pegamento Cuaderno</p> <p>Aula de clases</p> <p>Material necesario para el docente Video Computador/proyector Objetos que cumplan con categorías de materiales</p>	<p>30 minutos aprox.</p> <p>50 minutos aprox.</p>



Fase de metodología STEAM: Organización y estructuración de las respuestas a las preguntas específicas de indagación

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>Dividirá a los alumnos por equipos y les entregará varios objetos o muestras de los tres tipos, pidiendo que, usando la linterna, observen cómo la luz pasa o no a través de cada material. Después, clasificarán sus objetos en cualquiera de las tres categorías y explicarán por qué colocaron cada objeto en la categoría correspondiente.</p> <p>El objetivo de la actividad es que los alumnos identifiquen y clasifiquen materiales según su capacidad para dejar pasar la luz: transparentes, translúcidos y opacos.</p> <p>“¿Rebota o se dobla? Aprende con luz”: El docente les entregará una tabla incompleta (anexo 3), leerán juntos en voz alta cada frase y preguntará qué palabra creen que falta. Los alumnos completarán las frases en la tabla con las palabras claves y con un dibujo como ejemplo al final.</p> <p>El objetivo de la actividad es que los alumnos identifiquen las diferencias entre la reflexión y refracción de la luz, completando frases y observando dibujos para entender mejor estos fenómenos.</p>	<p>Linternas Lápiz Cuaderno</p> <p>Aula de clases</p> <p>Tabla del anexo 3 Lápiz Cuaderno</p> <p>Aula de clases</p>	<p>20 minutos aprox.</p>

Fase de metodología STEAM: Presentación de los resultados de indagación. Aplicación

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>“Conociendo el ojo del submarino”: El docente iniciará la actividad con las siguientes preguntas: ¿conocen los submarinos? ¿cómo creen que pueden ver los marineros la superficie cuando están dentro de un submarino?</p> <p>Para que los alumnos comprendan qué es un periscopio y tengan contexto antes de realizar las actividades, el docente proyectará el video “¿Cómo funciona el periscopio? - Los Creadores” https://www.youtube.com/watch?v=CbHBgN158lo.</p>	<p>Video Computador/proyector</p> <p>Aula de clases</p>	<p>10 minutos aprox.</p>



Fase de metodología STEAM: Presentación de los resultados de indagación. Aplicación

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>Con este recurso conocerán su historia, su función y cómo se utiliza, ya que será el kit principal de las actividades posteriores.</p> <p>“De las ideas a la acción”: Los alumnos comenzarán a armar el “Kit de periscopio” utilizando las piezas correspondientes y apoyándose de su instructivo (o el docente les mostrará el siguiente video: <i>“Kit de Periscopio DIY: ¿Cómo ensamblar mi kit STEAM Monkits? - Monkits Oficial”</i> https://www.youtube.com/watch?v=3ZA4mdIAw0A).</p> <p>“Búsqueda del tesoro submarino”: El docente les presentará la siguiente misión: ¡Atención, marineros! Nuestro submarino ha encontrado un mapa de tesoros escondido en el fondo del mar. Pero para poder verlos, necesitamos usar una herramienta especial: el periscopio. Solo con él podremos encontrar los cofres con oro y joyas.</p> <p>Antes de comenzar la actividad, el docente colocará imágenes de los tesoros (anexo 4) a encontrar en lugares del aula que no estén a la vista directa, por ejemplo: arriba de una mesa, sobre una repisa o en la parte superior de la puerta.</p> <p>Los alumnos se dividirán en equipos y todos tomarán el papel de “espías del submarino” y usarán su periscopio para localizar los tesoros. Deberán ir anotando en el mapa (anexo 5) los tesoros encontrados y los lugares donde se encuentran los objetos.</p> <p>Las reglas son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada equipo tiene 5 minutos para buscar el mayor número de tesoros. 	<p>“Kit de periscopio” Video Computador/proyector</p> <p>Aula de clases</p> <p>“Kit de periscopio” Tesoros del anexo 4 Mapa del anexo 5 Lápiz</p> <p>Aula de clases</p>	<p>50 minutos aprox.</p> <p>40 minutos aprox.</p>



Fase de metodología STEAM: Presentación de los resultados de indagación. Aplicación

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<ul style="list-style-type: none"> • No pueden moverse corriendo, deben desplazarse "sigilosamente como submarinos": • Cada objeto tendrá cierto puntaje, el cuál se sumará una vez terminada la actividad. <p>Al terminar la actividad, los alumnos deberán anotar en la parte de atrás de su mapa del tesoro por qué creen que con el periscopio pudieron ver cosas que estaban escondidas. Y una vez que todos los equipos dieron respuesta, el docente va a explicar brevemente que dentro del periscopio, la luz de los objetos choca con los espejos, rebota gracias a la reflexión y entra a nuestros ojos. Por eso podemos ver sin estar directamente frente a ellos.</p> <p>El objetivo de la actividad es que los alumnos comprendan cómo el periscopio permite ver objetos ocultos gracias a la reflexión de la luz, al mismo tiempo que participan en una dinámica de exploración y colaboración.</p> <p>"Mapa de luces": El docente iniciará la actividad con la siguiente pregunta: ¿cómo creen que la luz logra llegar desde el objeto hasta nuestros ojos cuando miramos por el periscopio?</p> <p>Con una linterna, el docente hará una demostración breve: la luz entrará por la parte superior del periscopio y rebotará en los espejos hasta llegar a la parte inferior. Los alumnos observarán cómo una linterna iluminando un objeto puede reflejarse en un espejo y llegar a sus ojos.</p> <p>Después, harán un dibujo del periscopio y dibujarán con flechas rojas el camino de la luz desde el objeto hasta el primer espejo y con flechas azules dibujarán cómo la luz rebota hacia el segundo espejo y llega al ojo. Al final, explicarán con sus propias palabras cómo viaja la luz dentro del periscopio y a cuál de las propiedades de la luz pertenece.</p> <p>El objetivo de la actividad es que los alumnos identifiquen el recorrido de la luz de un periscopio, comprendiendo el concepto de reflexión.</p>	<p>"Kit de periscopio"</p> <ul style="list-style-type: none"> Linterna Lápiz/colores Color rojo Color azul Cuaderno <p>Aula de clases</p>	<p>30 minutos aprox.</p>



Fase de metodología STEAM: Presentación de los resultados de indagación. Aplicación

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>"Arte con el periscopio": El docente iniciará la actividad con la siguiente pregunta: ¿creen que el periscopio nos muestra todo tal como es, o las cosas se ven diferentes?</p> <p>Una vez que la mayoría de alumnos hayan dado respuesta, el docente explicará que el periscopio no solo nos permite ver objetos ocultos, sino que también puede hacernos ver las cosas desde un punto de vista distinto.</p> <p>El docente preparará una mini escena sobre la mesa (pueden ser figuras de barcos, animales marinos o juguetes y bloques de construcción). Los alumnos, por turnos, mirarán la escena con el periscopio y se les pedirá que se fijen todo tipo de detalles.</p> <p>Después, en una hoja deberán dibujar todo lo que vieron, intentando representar la escena desde la perspectiva que el periscopio les mostró. Una vez que todos terminen, el docente revelará la escena real y la mostrará a todos preguntando: ¿se ve igual que en sus dibujos? ¿qué cambió? ¿por qué creen que las cosas se ven de forma diferente al mirarlas a través del periscopio?</p> <p>Los alumnos mostrarán sus dibujos en una pequeña galería de arte submarina en donde marcarán las diferencias entre su dibujo y la imagen real.</p> <p>El objetivo de la actividad es que los alumnos comprendan cómo el periscopio modifica en ángulo de visión y experimenten la relación entre la reflexión de la luz y lo que observan, expresándolo a través de un dibujo artístico.</p>	<p>"Kit de periscopio" Dibujos/objetos varios Lápiz/colores Cuaderno Papel mural Pegamento Plumones</p> <p>Aula de clases</p>	<p>50 minutos aprox.</p>
<p>"Atrapa el arcoíris secreto": El docente les mostrará el siguiente video: <i>"Aprende con Eddie. Cómo hace arcoíris caseros – Aprende con EDDIE – El dinosaurio travieso"</i> https://www.youtube.com/watch?v=-2tITiZIXWU del minuto 1:31 a 2:52 y llevarán a cabo el experimento que le enseñan a Eddie.</p> <p>Posteriormente, les planteará la siguiente misión: Agentes de la luz, tenemos un reto. En el laboratorio de Leny hay un arcoíris oculto. Solo podrán encontrarlo</p>	<p>Video Computador/proyector CD Cinta adhesiva gruesa Pegamento Papel aluminio</p>	<p>50 minutos aprox.</p>



Fase de metodología STEAM: Presentación de los resultados de indagación. Aplicación

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>Si usan su periscopio para seguir el camino de la luz. ¿Listos para atrapar el arcoíris secreto?</p> <p>El docente explicará que la luz es como un mensaje secreto, que al pasar por el CD, se dividirá en muchos colores. Primero, deberán encontrar dónde se esconde el arcoíris usando la linterna y el CD. Después, los equipos iluminarán el CD con la linterna y usarán el periscopio para encontrar el arcoíris reflejado. Para finalizar, deberán explicar cómo lograron atrapar al arcoíris y qué trucos de la luz descubrieron.</p> <p>El objetivo de la actividad es que los alumnos descubran cómo la luz puede transformarse en colores y cómo usar el periscopio para espiar un fenómeno escondido.</p>	<p>Linterna "Kit de periscopio"</p> <p>Aula de clases</p>	

Fase de metodología STEAM: Metacognición

Actividad		Tiempo
<p>"Reto de las cartas de luz": Los alumnos se dividirán por equipos. En el centro se colocará un mazo de cartas (anexo 6). Por turnos, cada equipo tomará una carta y dispondrá de 30 segundos para resolver la pregunta o completar el reto. Si aciertan, ganan 1 punto. Si no, otro equipo puede intentar resolverlo y quedarse con él. Gana el equipo que acumule más puntos y será nombrado "Maestro de la luz".</p>	<p>Cartas del anexo 6</p> <p>Aula de clases</p>	<p>30 minutos aprox.</p>



El secreto del arcoíris

Había una vez una gran nube gris que lloraba gotitas de lluvia. El cielo estaba oscuro, pero detrás de esas nubes el Sol todavía brillaba, como si quisiera decir:

—¡No te preocupes! Después de la lluvia siempre llega algo hermoso.

Las gotitas, curiosas, comenzaron a escuchar al Sol. Una de ellas preguntó:

—¿Qué es eso tan hermoso que dices?

Y el Sol, muy orgulloso, respondió:

—Cuando mis rayos de luz atraviesan a cada una de ustedes, algo mágico sucede: mis rayos se dividen en muchos colores y dibujo un arco en el cielo.

Las gotitas se miraron sorprendidas:

—¿En serio podemos ayudar a pintar el cielo?

—¡Claro que sí!, —dijo el Sol— Cuando me atraviesan, mi luz blanca se transforma en rojo, naranja, amarillo, verde, azul, indigo y violeta. Es como si yo llevara dentro una caja de crayones.

Y así, mientras la lluvia caía y el Sol seguía brillando, las gotitas se unieron para formar un gran arco lleno de colores. La gente que miraba hacia el cielo decía:

—¡Miren, un arcoíris!

Desde entonces, cada vez que llueve y el Sol aparece, las gotitas recuerdan el secreto del arcoíris y pintan el cielo para hacernos sonreír.



Fin.





Anexo 2.



Característica	Reflexión (Palabras clave: espejo, no, rebota)	Refracción (Palabras clave: si, agua, dobla)
¿Qué hace la luz?	La luz _____ en el espejo.	La luz _____ al entrar al agua.
¿Dónde pasa?	En un _____ o superficie lisa.	En el _____ o en lentes.
¿La luz cambia de lugar?	_____ Sí/No	_____ Sí/No
Dibuja un ejemplo	El rebote de la luz en un espejo.	Vaso con agua y lápiz.







Pregunta
¿Qué objetos pueden bloquear la luz y hacer sombra?



Pregunta
¿Qué materiales reflejan más la luz?



Pregunta
Verdadero o falso:
la luz viaja en línea recta.



Reto
Dibuja algo que haga sombra.



Reto
Dibuja cómo viaja la luz cuando rebota en un espejo plano.



Reto
Busca algo que deje pasar la luz



Pregunta
Verdadero o falso:
El sol nos da luz y calor.



Pregunta
¿Qué sucede cuando un lápiz se ve doblado dentro de un vaso de aire o agua?





Pregunta
¿Qué pasa si colocas un espejo dentro del agua?

Pregunta
¿Qué pasa cuando la luz choca con un espejo?

Pregunta
¿Qué colores ves en un arcoíris?

Pregunta
¿Cómo nos ayuda a ver el periscopio?

Reto
Trae un objeto que bloquee la luz.

Reto
Haz una figura de animal con tu mano y una linterna.



Nuestro propósito es impulsar un modelo de enseñanza-aprendizaje a través de actividades diseñadas con enfoque STEAM, buscamos despertar en los estudiantes la curiosidad por explorar el mundo que los rodea, desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y fomentar la colaboración en proyectos que vinculen teoría y práctica.

En Monkits creemos firmemente que educar en STEAM no es solo enseñar contenidos, sino formar mentes inquietas, capaces y comprometidas con la transformación de su entorno.



monkitsoficial



monkitsoficial



monkitsoficial



www.monkits.com

MONKITS 

The Monkits logo features the word "MONKITS" in a bold, pixelated font, followed by a green icon of a stylized figure with a cross on its head and a gear-like shape at its base.