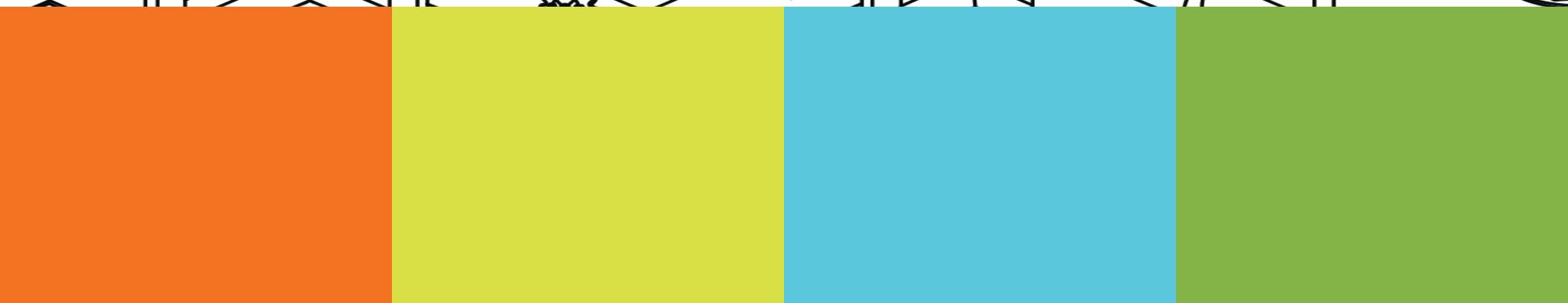
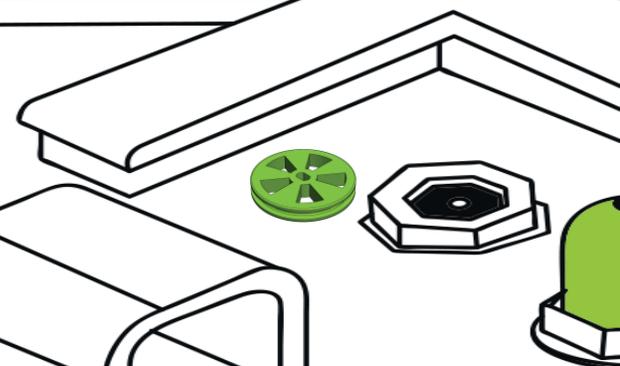
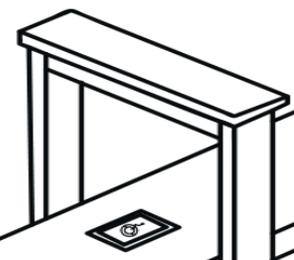
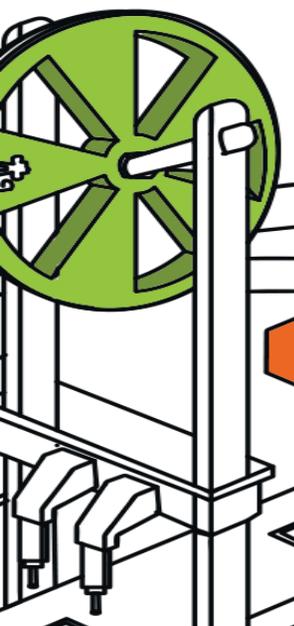


T-REX

PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES





Tema: T-Rex.





Cronograma de actividades.

Actividades	Tiempo
Las pistas del rey de los dinosaurios	30 minutos aprox.
Exploradores del pasado	30 minutos aprox.
Mapa de un cazador prehistórico	50 minutos aprox.
De las ideas a la acción	50 minutos aprox.
T-Rex en busca de su comida	40 minutos aprox.
El museo del T-Rex	30 minutos aprox.



Total de horas del proyecto: 3 horas aprox. (230 minutos).

Objetivo específico: Despertar la curiosidad y creatividad de los alumnos, promoviendo la exploración, el juego y la manipulación del T-Rex para que aprendan sobre su hábitat, características, alimentación y etapas de vida, desarrollando además habilidades motrices y narrativas de manera lúdica.

Fase de metodología STEAM: Introducción al tema

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>“Las pistas del rey de los dinosaurios”: El docente iniciará la clase mostrando una caja cerrada y preguntará a los alumnos qué creen que hay adentro. Los alumnos comenzarán a imaginar y decir sus hipótesis. Poco a poco, el docente irá sacando pistas: primero una tarjeta con la huella de un dinosaurio, luego un diente, después una garra y finalmente una cola.</p> <p>Con cada pista, los alumnos intentarán adivinar de qué animal se trata. Al final, el docente revelará el kit del T-Rex para armar y anunciará con entusiasmo: Hoy seremos como paleontólogos y vamos a reconstruir, pieza por pieza, al dinosaurio más famoso: ¡El T-Rex!</p> <p>Para motivarlos aún más, se abrirá una breve conversación con preguntas rápidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo imaginan que sonaba cuando rugía? • ¿Tenía plumas, escamas o piel como la de un lagarto? • ¿Qué tan grandes creen que eran sus dientes? • ¿Dónde piensan que vivía: en el agua, en la selva o en el desierto? • ¿Qué animales actuales se parecen más al T-Rex? • Si el T-Rex viviera hoy, ¿qué pasaría en nuestras ciudades? • ¿Cómo se defendían otros dinosaurios de él? • ¿Se imaginan cómo sería encontrar un fósil real de T-Rex? 	<p>Caja Tarjetas con huella, diente, garra y cola Kit “T-Rex escolar”</p> <p>Aula de clases</p>	<p>30 minutos aprox.</p>



Fase de metodología STEAM: Introducción al tema

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>El objetivo de la actividad es despertar la curiosidad y el interés de los alumnos mediante la exploración de pistas y preguntas detonadoras, promoviendo la imaginación, formulación de hipótesis y construcción colectiva de conocimientos sobre el T-Rex, para motivarlos hacia la actividad central de armado del modelo.</p>		

Fase de metodología STEAM: Diseño y desarrollo de la investigación

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>“Exploradores del pasado”: El docente les leerá el siguiente cuento “El rugido del rey” (anexo 1) y los alumnos tendrán que prestar atención para, posteriormente, responder las siguientes preguntas de manera oral o escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se llamaba el dinosaurio protagonista del cuento? • ¿Qué tan grandes eran los dientes del T-Rex? • ¿En qué periodo vivió el T-Rex? • ¿Qué comía el T-Rex? • ¿Para que servía su cola? • Si el T-Rex tenía brazos pequeños, ¿cómo lograba cazar? • ¿Por qué crees que lo llamaban “del rey de los dinosaurios”? • ¿Te gustaría ser un paleontólogo y encontrar un fósil de T-Rex? ¿Por qué? <p>El objetivo de la actividad es que los alumnos desarrollen comprensión lectora, capacidad de atención y expresión oral o escrita sobre las características, hábitat y hábitos del T-Rex.</p>	<p>Cuento “El rugido del rey” (anexo 1) Cuaderno Lápiz</p> <p>Aula de clases</p>	<p>30 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>“Mapa de un cazador prehistórico”: El docente les mostrará las siguientes canciones: <i>“¡Roar! Toranosaurio Rex, el Mejor Cazador EP 46 Canciones infantiles Bebefinn en español – Bebefinn en español – Canciones infantiles”</i> https://www.youtube.com/watch?v=5zTD1407Mml (o si considera que se puede abordar más el tema, les mostrará el siguiente video: <i>“¡Así era la vida del T Rex! (La ontogenia de Tyrannosaurus) – Curiosidad Prehistórica”</i> https://www.youtube.com/watch?v=KlXtCjeb1xl).</p> <p>Una vez terminados los videos, el docente iniciará mostrando un mapa (anexo 2) explicando que ese es el territorio donde vive un T-Rex. Luego, presentará los recortes del anexo 2, indicando qué representa cada uno: huevos, huellas, T-Rex adulto y bebé, plantas y agua. Los alumnos colocarán los recortes en los lugares correctos del mapa: los huevos en nidos o cuevas, las huellas en camino o cerca de ríos, el T-Rex bebé cerca de los niños, el T-Rex adulto en zonas abiertas o cerca de comida, las plantas alrededor del territorio y el agua junto a ríos y lagos.</p> <p>Mientras ubican los elementos, el docente puede hacer preguntas para que los alumnos reflexionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Dónde creen que un T-Rex adulto buscaría comida? • ¿Dónde podría esconderse un T-Rex bebé? • Si el T-Rex tiene hambre, ¿a qué parte del mapa iría primero? <p>Una vez colocados los elementos, los niños pueden dibujar más árboles, huellas o huevos, inventar una mini historia.</p> <p>Para el cierre, se repasarán los elementos colocados y se contará una pequeña historia del T-Rex usando el mapa, preguntando a los alumnos qué aprendieron sobre su hábitat y su vida.</p> <p>El objetivo de esta actividad es que los niños identifiquen y ubiquen elementos del hábitat del T-Rex, comprendan su alimentación y etapas de vida, y desarrollen coordinación motriz y creatividad.</p>	<p>Video Computador/proyector Mapa del anexo 2 Colores Pegamento</p> <p>Aula de clases</p>	<p>50 minutos aprox.</p>



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

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>“De las ideas a la acción”: Los alumnos comenzarán a armar el kit “T-Rex escolar” utilizando las piezas correspondientes y apoyándose de su instructivo y luego pintará o decorará su T-Rex, inventándole un nombre. Mientras decoran, el docente reforzará información básica sobre el T-Rex, como que es un dinosaurio que se alimenta de carne y necesita moverse por su territorio.</p>	<p>Kit “T-Rex escolar” Pintura Material necesario para el docente</p> <p>Aula de clases</p>	<p>50 minutos aprox.</p>
<p>“T-Rex en busca de su comida”: Una vez que los T-Rex estén armados y decorados, el docente preparará el territorio o circuito de juego. Para ello, dispondrá en el aula o patio hojas de papel, bloques de cartón o cinta en el suelo para representar obstáculos como ríos y rocas, y nidos hechos de plastilina o círculos de cartulina.</p> <p>También se colocarán los “alimentos” en diferentes puntos del camino y “huevos” en los nidos que los T-Rex deberán cuidar durante el juego. El docente explicará a los alumnos que ahora sus T-Rex deberán recorrer el territorio, cumplir retos y narrar sus acciones. Primero, deberán buscar comida, ir a los puntos donde está la comida y “comer”.</p> <p>Luego, deberán cuidar los huevos, llevándolos a los nidos sin que se caigan, mientras sortean obstáculos como ríos y rocas. Los alumnos narrarán con palabras simples lo que hace su T-Rex. Se pueden planear retos cortos, como quien encuentra más comida en un tiempo determinado o quién cuida mejor su huevo.</p> <p>Para finalizar, realizarán una breve conversación guiada con preguntas sencillas para que los alumnos reflexionen sobre lo que aprendieron:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hizo tu T-Rex para conseguir comida? • ¿Dónde puso los huevos para cuidarlos? • ¿Qué obstáculos tuvo que cruzar y cómo lo logró? 	<p>Kit “T-Rex escolar” Material necesario para el docente</p> <p>Aula de clases o patio de recreo</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"> • ¿Qué te gustó más de armar y decorar tu T-Rex? • ¿Qué aprendiste sobre cómo vivía un T-Rex? <p>El objetivo de esta actividad es que los alumnos desarrollen coordinación motriz fina y gruesa, creatividad, comprensión activa de la vida y alimentación del T-Rex, todo a través del juego y la exploración.</p>		

Fase de metodología STEAM: Metacognición

Actividad	Recursos y lugar	Tiempo
<p>“El museo del T-Rex”: El docente organizará un “Museo del T-Rex” donde los alumnos podrán mostrar lo que aprendieron y crearon. Cada alumno colocará su T-Rex armado y pintado, junto con los elementos que creó durante los juegos de acción, en la sección correspondiente.</p> <p>A continuación, los alumnos recorrerán el museo en parejas o grupos pequeños. Al llegar en cada sección, podrán contar algo breve sobre su T-Rex usando 1 o 2 frases o gestos y el docente podrá hacer preguntas sencillas para reforzar conceptos.</p> <p>El objetivo de la actividad es que los alumnos repasen de manera lúdica y activa los conceptos aprendidos, fomenta la creatividad, la narración corta y refuerza vocabulario clave.</p>	<p>Kit “T-Rex escolar” Material necesario para el docente</p> <p>Aula de clases o patio de recreo</p>	<p>30 minutos aprox.</p>

El rugido del rey

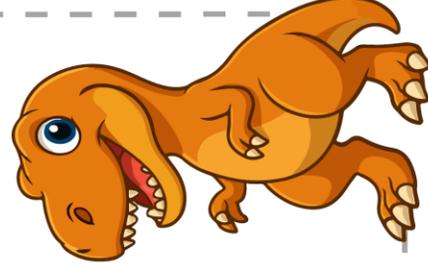
Hace muchísimos años, cuando la Tierra era muy diferente a la que conocemos hoy, vivía un dinosaurio enorme llamado **Tiranosaurio Rex**, aunque todos lo llamaban simplemente T-Rex. Era tan grande que media casi lo mismo que un autobús escolar y tan alto como una casa de dos pisos. Su cola larga le servía de equilibrio cuando caminaba y su boca estaba llena de dientes filosos, ¡más grandes que un plátano!

El T-Rex vivía en bosques húmedos y **llanuras verdes** del periodo **Cretácico**, hace unos 65 millones de años. Allí encontraba a otros dinosaurios que eran su alimento, porque era **carnívoro**. No necesitaba cazar todos los días, pero cuando tenía hambre, sus poderosas patas lo hacían correr tan rápido como un caballo.

Aunque tenía brazos pequeños, no eran un problema: con su enorme cabeza y sus fuertes **mandíbulas** podía atrapar casi cualquier cosa. Algunos científicos creen que también tenía plumas en partes de su cuerpo, lo que lo hacía ver aún más extraño y fascinante.

El T-Rex era el rey de los dinosaurios, y cuando rugía, todos los demás animales lo escuchaban a lo lejos. Era temido, pero también era parte del equilibrio de la naturaleza de su tiempo.

Hoy, millones de años después, los **paleontólogos** estudian sus **fósiles**: huesos gigantes, dientes y huellas que quedaron atrapadas en las rocas. Gracias a ellos, podemos conocer cómo era, cómo vivía y hasta imaginar el rugido que un día **retumbó** en los bosques antiguos de la Tierra.



Fin.



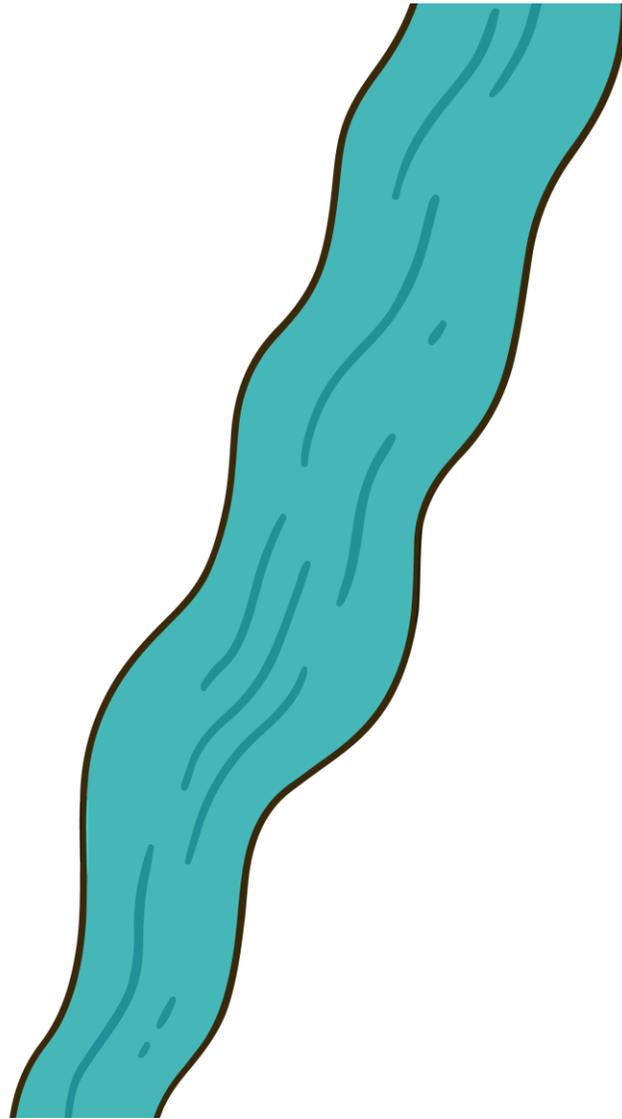


Anexo 2.

T - R E X E S C O L A R



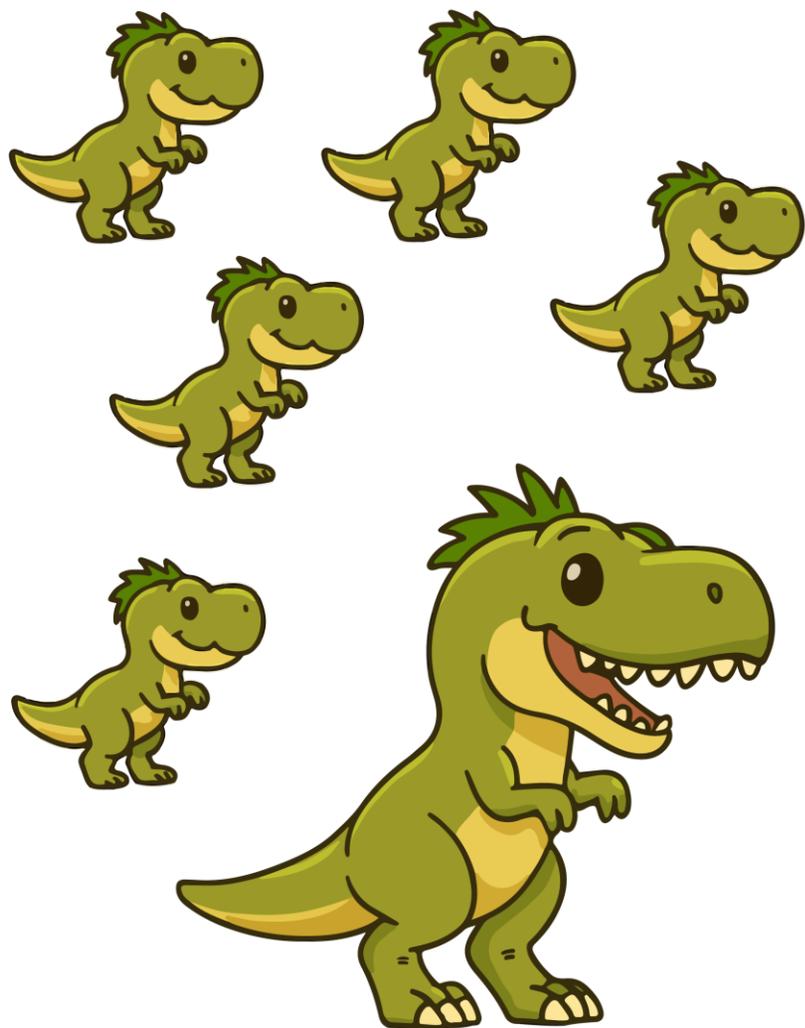
MONKITS



T-REX ESCOLAR



MONKITS





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 holding a magnifying glass.