



 **Kidzania**[®]
Culcullco

GUÍA DIDÁCTICA PARA EL
DOCENTE

Educación básica, secundaria



KidZania es una micro ciudad donde el niño juega diversos roles; es un espacio de edutretenimiento que brinda múltiples oportunidades de experimentar la vida del trabajo, con todo el potencial de aprendizaje que esto puede generar y con la facilidad de aprender divirtiéndose, en óptimas condiciones de autonomía y libertad. Es un centro de entretenimiento y educación acorde con las tendencias educativas actuales. Los fundamentos pedagógicos que la sustentan permiten el desarrollo de competencias en los niños y adolescentes.



En KidZania logramos entretener y educar mediante....



Ciudad a escala

- Calles, edificios, comercios y vehículos circulando por las calles.
- Réplica de establecimientos más representativos como: hospital, banco, bomberos, teatro, policía, etc.



JUEGO DE ROLES

- Los niños y adolescentes juegan a ser adultos a través de la interacción y juego de roles en diversas profesiones y servicios que comúnmente se encuentran en una ciudad.

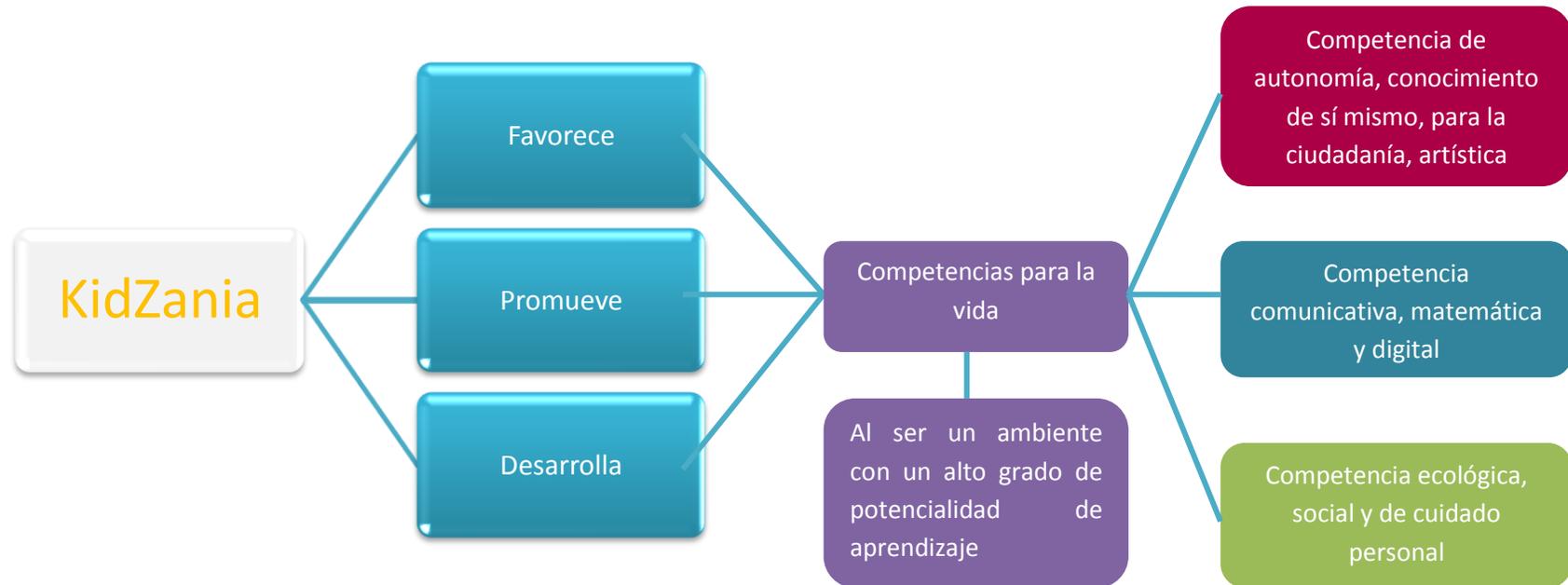


Sistema económico

- KidZania, como cualquier país, se maneja con un sistema económico que le permite al niño y al adolescente desenvolverse como en la vida real.
- Su moneda: KidZos
- Con dicho sistema económico los niños pueden comprar, trabajar, ahorrar e invertir sus KidZos.



KidZania es un espacio de eduentretenimiento en donde...



Para el docente, contar con un ambiente de aprendizaje tan rico, representa una oportunidad única para:

- Observar el desempeño de sus estudiantes tanto a nivel personal y de interacción con los demás, así como la aplicación de conocimientos destrezas, habilidades y actitudes en diversas situaciones lo más cercanas a la realidad.
- Favorecer, desarrollar y consolidar competencias.
- Identificar áreas de oportunidad para desarrollar diversas capacidades en sus estudiantes.
- Identificar los intereses y motivaciones de los estudiantes, lo cual da pie para desarrollar diversas situaciones de aprendizaje en el entorno escolar y promover la orientación vocacional.



En KidZania el niño potencia su aprendizaje...



Su **autonomía**, **creatividad**, **la capacidad de tomar decisiones**, **resolver problemas frente a contextos y situaciones diversas**; **así como el aprendizaje cooperativo** logrando todo ello a través del **juego**.

Pretendemos ser un espacio en el que niño **transfiera** conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que ha adquirido en la escuela y a lo largo de su vida (experiencias y aprendizajes previos), lo cual se ve reflejado a través de su desempeño y en los resultados obtenidos durante su visita en la ciudad de los niños. Asimismo el niño que ha vivido la experiencia de aprendizaje en KidZania puede transferir y recrear aprendizajes en su vida real.

En cada uno de los establecimientos que integran KidZania, se plantean situaciones de aprendizaje que permiten promover, desarrollar y consolidar competencias a través del juego.



KidZania Cuicuilco ofrece experiencias educativas en relación a las siguientes temáticas



Las experiencias de eduentretenimiento se han estructurado principalmente en las temáticas anteriores sin embargo KidZania Cuicuilco ofrece dinámicas que promueven aprendizajes en todas la áreas que conforman a la persona.



¿Cómo pueden aprovechar los docentes la visita a KidZania en la formación de sus alumnos?

Para planear la visita a KidZania debe considerar las características que los estudiantes del nivel secundaria presentan, ello le permitirá tener presente sus intereses y necesidades de acuerdo a la etapa de vida en la que se encuentran. A continuación se presentan algunas estrategias didácticas en relación con las particularidades de la adolescencia:

Interés por su aspecto físico

Los temas de autoestima y el conocimiento de sí mismo se pueden trabajar de manera transversal en cualquier asignatura, a través de:



El análisis de los recursos que utilizan los medios de comunicación para vender productos que promueven una falsa idea de la imagen corporal. Se pueden analizar los mensajes que emiten las revistas juveniles.

El análisis de una sana alimentación y los desórdenes alimenticios, esto ligado a los mensajes que emiten los medios de comunicación en los comerciales y videos televisivos y en internet principalmente.

La estrategia de círculo mágico, la cual permitirá identificar las propias capacidades y limitaciones, fomentando el respeto por las diferencias individuales; y la sana convivencia. Esta estrategia consiste en sentar al grupo en círculo y trabajar sobre algún conflicto grupal o un tema de interés que promueva una mejor convivencia entre los miembros del mismo, las reglas que deben estar presentes son: los estudiantes piden turno para hablar y expresar sus ideas y/o compartir preocupaciones y dar ánimo y ayuda a otros. Un tema a trabajar con dicha estrategia es el Bullying.

La experiencia en KidZania brinda un sinnúmero de oportunidades para que los estudiantes identifiquen sus habilidades y limitaciones.



Razonamiento en forma abstracta y pensamiento idealista

Los adolescentes alcanzan conciencia del concepto ¿Qué pasa si...?, pueden imaginar posibilidades, demuestran hipótesis y formulan teorías. Ante esto:

Promover estrategias que les permitan plantearse preguntas e imaginar posibles soluciones o escenarios.

Diseñar estrategias, como los proyectos, en los que los estudiantes tengan que aplicar técnicas para planear y prever resultados o situaciones. Por ejemplo: planear a través de un organizador gráfico y un mapa la visita a KidZania, previendo diversas opciones para el manejo del tiempo durante la misma.

Ejemplificar con situaciones de la vida cotidiana a nivel local, nacional e internacional los temas o problemas que se estén trabajando para el desarrollo de competencias.

Diseñar situaciones de aprendizaje que generen retos para los estudiantes y en los cuales tengan la posibilidad de experimentar con situaciones lo más cercanas a la realidad. Por ello KidZania representa una oportunidad de aprendizaje al ser una ciudad simulada en la que el adolescente interactúa como lo hacen los adultos en la vida real.

Utilizar organizadores gráficos para enlazar la información o conocimientos previos con los nuevos.

Utilizar la *metáfora* como una estrategia de enseñanza y/o aprendizaje, promueve el pensamiento creativo. Se puede utilizar ya sea al inicio, en el desarrollo o cierre una secuencia didáctica.

Diseñar estrategias metacognitivas y de autorregulación del aprendizaje. Por ejemplo: preguntas de reflexión ante el trabajo en equipo o bien en relación a su desempeño ante una tarea.

KidZania representa una oportunidad para plantear situaciones hipotéticas a los estudiantes en relación a cómo funciona una sociedad tanto en lo económico, laboral, de convivencia, etc. Además permite a los adolescentes tomar decisiones en relación a su actuación y convivencia a lo largo de su visita. Por ejemplo: ¿Qué pasaría si se aplicará en la vida real el programa de vialidad (cursos de manejo) que KidZania ha desarrollado para la obtención de una licencia de manejo?



Autonomía y formación de la identidad



Los adolescentes comienzan a experimentar diversas situaciones para conocer sus límites y capacidades, lo cual los lleva en algunas ocasiones a buscar actividades que impliquen peligro o riesgo para su salud. Es importante promover la **responsabilidad** como un valor presente en cada una de las decisiones que tome. Ante ello:

Orientar a los jóvenes hacia actividades que precisan de gran energía como el deporte o el arte y que implican escaso riesgo físico.

Promover proyectos con miras al bien común. En los cuales se concluya con un proyecto social. Esto permitirá que los adolescentes eviten centrarse en sí mismos y reflexionen acerca del orden moral de la sociedad y de las preocupaciones sociales.

Diseñar estrategias que permiten reflexionar a los adolescentes acerca de la importancia de las reglas y límites en la sociedad. Con base en la visita a KidZania se puede analizar cómo funciona ésta y cómo funciona la sociedad en nuestro país, los estudiantes se plantearán preguntas y formularán hipótesis.

Un aspecto crucial que refleja la formación de la identidad es la búsqueda o elección de una carrera. KidZania representa una oportunidad para que el adolescente experimente diversas profesiones y oficios con base en sus intereses. El orientador puede realizar test de habilidades, aptitudes e intereses para ayudar a los jóvenes a conocerse más e identificar cuáles podrían ser sus opciones de carrera. Después de la visita a KidZania se analizarán las profesiones y oficios en relación al valor ante la sociedad, la remuneración económica y las oportunidades de desarrollo en su país.



Mayor importancia a su grupo de referencia o de pares

El adolescente al desarrollar un pensamiento más complejo, comienza a contrastar puntos de vista y a generar sus propias opiniones acerca del mundo que le rodea. Suele relacionarse con personas que coincidan en su forma de pensar y expresarse. Ante ello:

Utilice las herramientas tecnológicas como el internet (chat y redes sociales) como un medio para propiciar aprendizajes en grupo a través de foros de discusión.

Aplique las técnicas de aprendizaje colaborativo para promover que los integrantes de un equipo se conozcan y que ellos mismos identifiquen sus fortalezas y debilidades al jugar diversos roles.



Antes de la visita

Identifique los establecimientos de KidZania que cubren sus objetivos académicos, para sugerirle a sus estudiantes a cuáles acudir (dependiendo de las competencias a trabajar).

En reunión con sus colegas planeen algún proyecto conjunto para desarrollar competencias y aprovechar la visita a KidZania como un medio de enriquecimiento.

Seleccionen los establecimientos que permitan el cumplimiento de los objetivos (de 3 a 5 establecimientos)

Presente a sus alumnos los objetivos de la visita.

Elija de 3 a 5 establecimientos que visitarán sus estudiantes. Permita que elijan dos, adicionales, de acuerdo a sus intereses, motivaciones y necesidades.

Indague los conocimientos previos de sus alumnos tanto del tema o problemática a abordar a partir de la visita y acerca de KidZania

Permita que los alumnos realicen preguntas en relación al tema y en cuanto a la visita a KidZania.

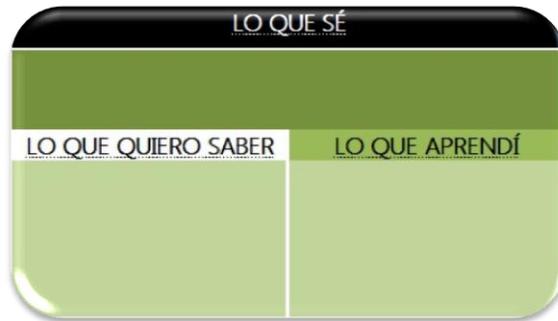
Planee la visita a KidZania para enriquecer algún proyecto, temática o problema del contexto que ha estado trabajando con sus alumnos o bien la visita puede ser el punto de partida para generar nuevas situaciones de aprendizaje.

Planee junto con sus alumnos cómo distribuirán su tiempo y las actividades dentro de KidZania

Realice, junto con sus estudiantes, un croquis de los establecimientos que visitarán (consulte el mapa del parque)

Utilice organizadores gráficos para planear la visita e indagar sus conocimientos previos. Sugerimos algunos a continuación:

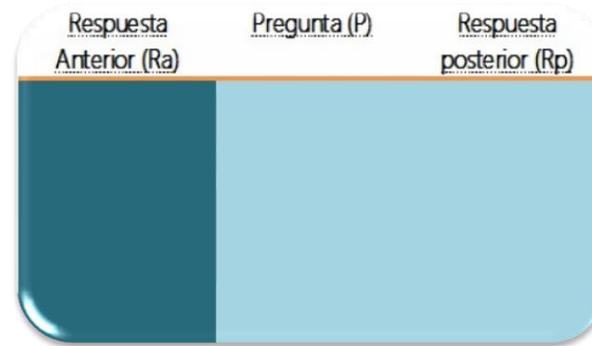




S.Q.A

(Qué sé, qué quiero aprender, qué aprendí)

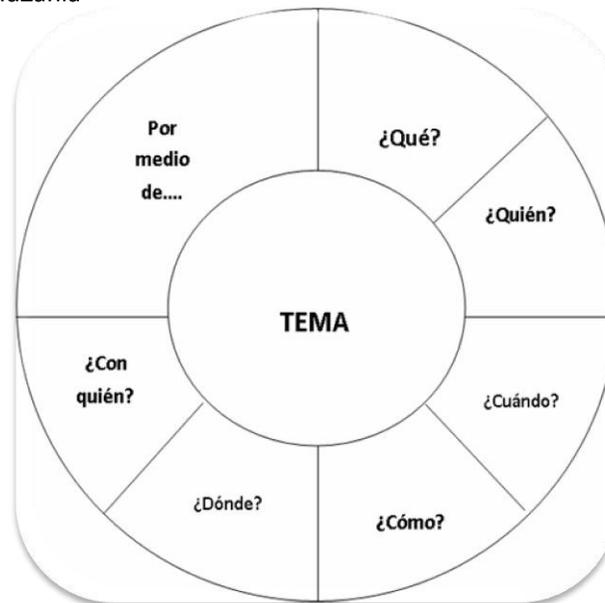
Utilícelo para indagar los conocimientos previos de sus estudiantes y para conocer sus expectativas respecto al tema y a la visita a KidZania



Ra-P-Rp

(Respuesta anterior-pregunta-respuesta posterior) (Pimienta, 2011)

Nos permite construir significados en tres momentos. Además con ello indagamos los conocimientos previos de los estudiantes.



Preguntas guía

Dirigen la planificación de un tema, así como tener un panorama general del mismo (Pimienta, 2011)



Clasificación de establecimientos y asignaturas

Competencias para la vida que se promueven	Temática	Establecimientos		Asignatura
<p>Competencia para la ciudadanía. Resuelve conflictos a través del diálogo y el respeto a las normas y valores de la sociedad para así contribuir a una sana convivencia.</p>	 <p>Vialidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Circuito vehicular para principiantes • Módulos de licencias • Instituto de seguridad vial • Taller de motocicletas • Autobús Escolar • Gasolinera • Llantera 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuela de manejo • Circuito vial para principiantes • Tienda de bicicletas • Armadora de autos • Pizzería expres 	<p>Formación cívica y ética</p>
<p>Competencia de conocimiento de sí mismo. Reconoce que las personas tienen características comunes pero a la vez con una personalidad única que los hace valiosos en el funcionamiento de una sociedad.</p>	 <p>Comunidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Supermercado • Cafetería • Guardería • Hospital 		<p>Formación cívica y ética Matemáticas</p>
<p>Competencia de cuidado personal. Aplica a su vida cotidiana prácticas de vida saludable que integran mente y cuerpo para mejorar su calidad de vida.</p>	 <p>Salud</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escuela de cocina • Fábrica de jugos • Fábrica de tortillas • Fábrica de yogurt • Fábrica de papás • Fábrica de barras de cereal • Fábrica de galletas • Centro oftalmológico 	<ul style="list-style-type: none"> • Estadio • Gimnasio • Edificios para escalar • Instituto de Capacitación en Desastres Naturales} • Bomberos • Hospital • Laboratorio médico 	<p>Ciencias Educ. Física Educ. Artística</p>
<p>Competencia de autonomía. Reconoce sus habilidades físicas, cognitivas y sociales para actuar en diversas situaciones y contextos</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Estación de policías • Oficina de empleos • Estación de bomberos • Construcción de vialidades 	<ul style="list-style-type: none"> • Fiscalía • Universidad Aula y Laboratorio • Centro de idiomas y 	<p>Formación cívica y ética Matemáticas</p>



Competencias para la vida que se promueven	Temática	Establecimientos	Asignatura
<p>demostrando autonomía y seguridad personal.</p> <p>Competencia artística. Demuestra dominio de sí mismo a través del control y expresión de su cuerpo, de sus sentimientos, emociones y formas de percibir la realidad por medio del arte.</p> <p>Competencia comunicativa. Utiliza diversas modalidades del lenguaje para comunicar sus ideas, sentimientos, preferencias y opiniones respetando las normas de comunicación y convivencia.</p> <p>Competencia matemática. Resuelve problemas cotidianos haciendo uso de las matemáticas en diversos contextos y situaciones.</p> <p>Competencia digital. Aplica éticamente las TIC's para resolver problemas y comunicarse efectivamente con miras al bien común.</p> <p>Competencia social. Reconoce la importancia de la actividad humana en el mejoramiento de la calidad de vida de las personas que conviven en una</p>	 <p>Civismo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instituto de Capacitación en Desastres Naturales • Ministerio público • Oficina de impuestos • Aduana • Aseguradora • Taller de bicicletas • Taller de motocicletas • Central telefónica e internet • Lavado de ventanas • Boutique de modas • Centro de distribución de lácteos • Mensajería • Mudanzas • Academia de aviación • Desfile • Tienda de manualidades de papel • Agencia creativa • Estación de radio • educación global • Agencia. Venta de autos • Autobús escolar • Autobús turístico • Renta de autos • Estación de autobuses • Llantera • Taller mecánico. Cambio de aceite • Armadora de autos • Infraestructura subterránea • Tienda de celulares • Estructura de acero • Banco • Bóveda • Centro de noticias • Casa de moneda • Laboratorio fotográfico • Tienda de manualidad de joyería • Tienda de manualidades de artesanías • Academia de actuación • Fábrica de billetes • Oficina de redacción editorial • Museo del tesoro 	<p>Artes</p> <p>Español</p> <p>Historia</p> <p>Lengua extranjera</p>



Competencias para la vida que se promueven	Temática	Establecimientos	Asignatura
<p>sociedad.</p> <p>Competencia ecológica. Reconoce y aplica medidas que fomentan el respeto, cuidado y preservación del medio ambiente para mejorar la calidad de vida de las personas.</p> <p>Competencia social. Reconoce la importancia de la actividad humana en el mejoramiento de la calidad de vida de las personas que conviven en una sociedad.</p>	 <p>Medio Ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none">• Centro de acopio• Pozo petrolero. Refinación y extracción• Compañía eléctrica• Centro de reciclado• Casa sustentable• Laboratorio de cosméticos• Centro canino (conservación de la fauna)	<p>Ciencias</p>

- La clasificación mostrada se ha realizado con base en las actividades que contiene cada uno de los establecimientos en KidZania.



Guía didáctica para el docente del nivel secundaria



Durante la visita

Observe y registre el desempeño de sus alumnos durante la visita, recuerde que las experiencias de aprendizaje significativas permiten observar claramente el desempeño del alumno.

Utilice algunos instrumentos para recoger información como: check list o listas de cotejo, diario de campo, entre otros.

Acompañe a los alumnos que así lo requieran y proporcione ayuda de acuerdo a sus necesidades.

Recorra la ciudad para identificar el potencial de aprendizaje que existe para sus alumnos.

Deje que sus estudiantes se desenvuelvan libremente por Kidzania, ello le permitirá observar su desempeño en diversos contextos y situaciones.

Sea Flexible. Permita que los alumnos visiten otros establecimientos diferentes a los planeados y elegidos por ellos previamente (2 establecimientos de libre elección). Posteriormente indague el por qué de la decisión del estudiante.



Después de la visita

Genere un espacio de reflexión con sus alumnos en relación a la visita

Permita que los alumnos expresen sus inquietudes, dudas, comentarios, sentimientos, etc., acerca de la visita a KidZania. Para ello utilice varios recursos como el dibujo, una composición, una puesta en común, exposición libre, etc.

Retome el cuadro S.Q.A. y la estrategia Ra -P-Rp y pida a sus alumnos que completen la columna: "Qué aprendí" o "respuesta posterior".

Indague con sus alumnos cómo administraron su tiempo y los KidZos, puede vincular el tema con las finanzas personales y el manejo de proyectos.



Reflexione con sus alumnos acerca del funcionamiento de una ciudad, vincule cada elemento de ésta para trabajar diversas temáticas o problemas del contexto.



Permita que sus estudiantes se autoevalúen sobre todo en competencias generales o para toda la vida.

Identifique las inquietudes, dudas e intereses de sus alumnos, para generar algún proyecto que enriquezca más su aprendizaje. El conocer sus intereses le permitirá trabajar más fácilmente con ellos si los toma en cuenta en sus planeaciones. Los alumnos estarán motivados.



TEACHER

Situaciones de aprendizaje con base en la visita a KidZania

A continuación se presentan algunas sugerencias para el desarrollo de secuencias de aprendizaje, partiendo de problemas o situaciones del contexto y considerando propuestas para antes y después de la visita a KidZania. Es importante considerar que:

- Todas las sugerencias didácticas previas a la visita deberán ser complementadas con actividades que permitan introducir el tema, indagar los conocimientos previos de los alumnos, introducir la visita a KidZania y su relación con el tema, problema o situación del contexto.
- Deben diseñarse estrategias para acompañar al estudiante en la construcción del conocimiento.
- Los problemas o situaciones del contexto deben ser respondidos a través del desarrollo de las competencias relacionadas con éstos y se manifiesten en evidencias de desempeño.
- Algunas sugerencias pueden ser trabajadas como proyectos que integren diversas disciplinas, con ello los estudiantes enriquecerán sus aprendizajes y reconocerán la integralidad del conocimiento. Lo ideal es trabajar de esta forma ya que así los alumnos podrán aprovechar mejor la visita a KidZania y lograr mayores aprendizajes en diversas asignaturas.



Comunidad



Civismo

Matemáticas

Establecimientos asociados

- Se considera la ciudad de KidZania en su totalidad

Problemas o situaciones del contexto que se pueden trabajar en el aula

El tráfico en las grandes ciudades ¿un problema de sobrepoblación o una mala planeación urbana?

Planear a través de un mapa y organizadores gráficos, la visita a KidZania. Ubicarán en el mapa el recorrido de los establecimientos que visitarán y planearán la administrarán su tiempo durante ésta.

Antes de la visita

El docente solicitará que los alumnos investiguen y lleven a clase un mapa de su localidad de hace 20 años y uno de la actualidad, para identificar cómo se encuentra la planeación urbana del lugar donde viven. Identificarán los principales problemas que aquejan a su localidad y analizarán si existen o no problemas de vialidad.

Con base en la visita a KidZania:

Después de la visita

- Analizarán la distribución y/o planeación urbana de KidZania, identificarán que elementos de ésta podrían aplicarse a su localidad. También deberán tener presentes los elementos que hacen de KidZania una ciudad ideal y que no son factibles de llevar a la realidad como la usencia de banquetas y calles que no son transitadas por autos.
- Analizarán las características del espacio físico de su localidad para resolver problemas que impliquen el cálculo de diversas áreas. Por ejemplo medirán, en el mapa de su localidad, la superficie para establecer si





existió una planeación urbana adecuada y cuántos metros² son considerados por persona. Medirán las calles y analizarán si son adecuadas para ser de uno o dos sentidos para el tránsito de autos.

- Realizarán un mapa considerando los asentamientos humanos existentes y tratando de distribuir mejor los espacios que aún se puedan explotar. Deben considerar el espacio para recreación como son parques y áreas verdes.
- Por último realizarán propuestas reales para su localidad para una mejor vialidad y evitar el tráfico.
- Los estudiantes realizarán una conclusión acerca del crecimiento poblacional y la mala población urbana.



Salud

Educación física
Educación artística

Establecimientos asociados

- Se considera la ciudad de KidZania en su totalidad

Problemas o situaciones del contexto que se pueden trabajar en el aula

El estrés la enfermedad del siglo XXI
(Educación física, educación artística, Biología, Química)

Los estudiantes desarrollarán una historia, con sus respectivas ilustraciones, acerca del estrés en su comunidad. Para ello realizarán una descripción previa de las situaciones que causan estrés en las personas, posteriormente entrevistarán a sus abuelos y padres para indagar cómo era la vida cuando ellos eran jóvenes, con ello identificarán situaciones que les permitían vivir en equilibrio.

Antes de la visita

El docente introducirá la visita a KidZania y pedirá a los estudiantes que ubiquen en el mapa de la ciudad los establecimientos que quieren visitar, considerando por lo menos uno que involucre alguna actividad física o de deporte y otra cultural o artística.

Después de la visita

- El docente pedirá a los estudiantes que describan la distribución física de KidZania y qué establecimientos la conforman. La finalidad es que reconozcan que para lograr un equilibrio mental y físico se debe procurar desarrollar todas las áreas del ser humano: profesional, física, académica, cultural, de convivencia, etc. se puede retomar el tema del estrés por competencia entre los estudiantes en cuestiones deportivas, culturales y académicas, rescatando que en KidZania se considera el bienestar de la persona promoviendo una sana competencia y cooperación.
- Los estudiantes realizarán una investigación del nivel de estrés en los estudiantes. Para ello deben considerar





entrevistas con los docentes, con la orientadora o psicóloga, y con los mismos estudiantes. Los aspectos que deben tener presentes en su investigación son:

- Actividades que estresan a los estudiantes ya sean académicos, de convivencia o familiares.
- Actividades y/o estrategias que realizan los estudiantes para desestresarse.

Una vez concluida la investigación los estudiantes darán a conocer resultados de la misma y elaborarán un tríptico grupal para dar a conocer las manifestaciones del estrés a nivel corporal así como las estrategias y recursos a utilizar para mantener un equilibrio personal y social, también identificarán instituciones y/o personas a quienes pueden solicitar ayuda.





Medio Ambiente

Ciencias

Establecimientos asociados

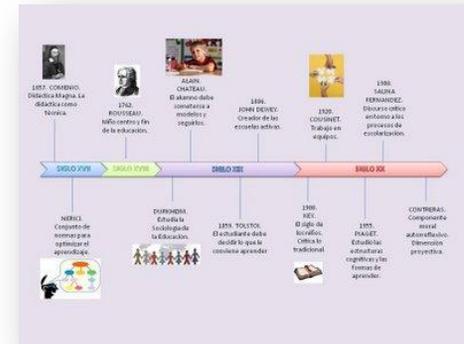
- Se considera la ciudad de KidZania en su totalidad

Problemas o situaciones del contexto que se pueden trabajar en el aula

¿Cuáles son los beneficios y perjuicios del desarrollo científico y tecnológico en la vida del ser humano?

(Biología y Química)

- Para motivar a los alumnos se puede introducir el tema, pidiéndoles que elaboren una lista de herramientas tecnológicas y sus aplicaciones sin las cuales el ser humano no podría vivir, y las clasifiquen de acuerdo al orden de importancia para ellos. Se recuperarán conocimientos previos.
- Elaborarán una línea del tiempo que ilustre los avances científicos y tecnológicos en los últimos 30 años.



Antes de la visita

Con base en la visita a KidZania....

Después de la visita

- Elaborar un cartel que ilustre un avance científico y/o tecnológico, sus desventajas y cómo contrarrestarlas para una sana convivencia y calidad de vida. La visita a KidZania podrá ilustrar las ventajas de los avances científicos y tecnológicos en la vida del ser humano. El docente deberá recuperar las experiencias vividas durante la visita. Podrán elaborar un cuadro como el siguiente para seguir desarrollando el tema:



	Tecnología en KidZania	Tecnología que uso en mi vida cotidiana
¿En dónde se usa?		
¿Cómo se usa?		
Ventajas		
Desventajas		



Salud

Ciencias

Establecimientos asociados

- Escuela de cocina
- Fábrica de jugos
- Fábrica de tortillas
- Fábrica de yogurt
- Fábrica de papás
- Fábrica de barras de cereal
- Fábrica de galletas
- Centro de noticias

Problemas o situaciones del contexto que se pueden trabajar en el aula

¿Cómo mejorar la imagen corporal a través de una sana alimentación?

(Biología y Química, Formación Cívica y ética, Español)

Antes de la visita

Introducir el tema analizando comerciales de televisión que promueven una falsa idea de la imagen corporal y su relación con los alimentos.



Después de la visita



Con base en la visita a KidZania...

- Elaborar un spot televisivo en el cual se promueva una sana alimentación y sus ventajas en la imagen corporal.
- Elaborar una dieta balanceada personalizada.
- Elaborar un análisis de los alimentos que se venden en la escuela y su aporte en una dieta balanceada.



Medio Ambiente

Ciencias

Establecimientos asociados

- Centro de reciclado
- Centro de acopio
- Laboratorio de cosméticos
- Pozo petrolero. Refinación y extracción
- Compañía eléctrica

Problemas o situaciones del contexto que se pueden trabajar en el aula

¿Cómo propiciar la participación ciudadana en el cuidado y conservación del medio ambiente?

(Biología, Química)

Antes de la visita

Trabajar el tema de desarrollo sustentable para arribar a la elaboración de un catálogo de estrategias de cuidado y conservación del medio ambiente. Los estudiantes usarán diversas herramientas de investigación como son: documental, en internet, mediante entrevistas a expertos, entrevistas a los adultos mayores, etc.

Con base en la visita a KidZania....

- Complementar el catálogo de estrategias incluyendo las acciones a implementar para **concientizar y/o favorecer la participación ciudadana** en el cuidado y conservación del medio ambiente, así como lo propone KidZania, recuperar las acciones que se llevan a cabo en ésta para cuidar el medio ambiente.

Después de la visita

- Una vez que han visitado los establecimientos de centro de reciclado y centro de acopio, los estudiantes elaborarán un tríptico dirigido a las amas de casa, en el cual se explique qué residuos pueden ser reciclados y cuáles no; además de las sugerencias de qué hacer con ellos e información de los centros de acopio. Los alumnos podrán complementar la información con investigación documental.





Comunidad

Formación cívica y ética

Establecimientos asociados

- Supermercado
- Guardería
- Cafetería
- Hospital

Problemas o situaciones del contexto que se pueden trabajar en el aula

Aprendiendo a ser diferentes en un mundo globalizado
(Formación Cívica y ética, Educación física, Orientación)

Aprendizaje esperado: Cuestiona y rechaza conductas discriminatorias de exclusión, restricción, distinción o preferencia que degradan la dignidad de las personas, por motivos sociales, económicos, culturales y políticos.

Antes de la visita

- El docente pedirá a los alumnos que identifiquen en el mapa de KidZania Cuicuilco, el establecimiento del Supermercado y elijan otros de su interés. Se les pedirá que planeen su visita considerando el tiempo determinado para la misma y los establecimientos seleccionados por ellos y los asignados por el docente.
- El docente presentará casos, artículos de revistas o periódicos en los que se muestren situaciones discriminatorias. Se recomienda presentar tanto de nivel internacional, nacional y local. Con ello introducirá el tema.
- Los alumnos expresarán en una ilustración o dibujo la experiencia vivida en el supermercado.
- El docente deberá ahondar en el tema de la sensibilización ante personas con capacidades diferentes.

Después de la visita

- El docente realizará una dinámica, considerando equipos colaborativos de aprendizaje, en la cual los estudiantes que conforman los equipos tendrán alguna restricción física por ejemplo: durante todo un día un miembro del equipo tendrá un ojo tapado, otro una mano inmovilizada, otro tapado los oídos, otro tapada la boca y por último otro inmovilizada una pierna o pie. Con dichas condiciones los estudiantes tendrán que realizar sus actividades cotidianas en la escuela. La finalidad de que los alumnos se encuentren en equipo es



que se apoyen en las diversas actividades del día.

- El docente indicará a los alumnos que todos somos diferentes y tenemos capacidades diversas. Por último los alumnos deberán realizar un mapa mental en el cual identifiquen cuáles son sus capacidades y qué habilidades requieren desarrollar.



Medio Ambiente

Ciencias

Establecimientos asociados

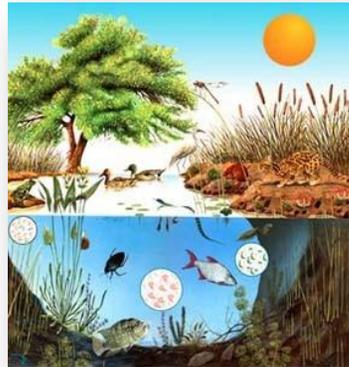
- Se considera la ciudad de KidZania en su totalidad

Problemas o situaciones del contexto que se pueden trabajar en el aula

¿Por qué el crecimiento y la dinámica de las poblaciones de los seres vivos afectan la dinámica de los ecosistemas?

(Biología, Formación Cívica y ética)

Antes de la visita



Introducir el tema pidiendo a los alumnos que elaboren un cuestionario que servirá para entrevistar a sus abuelos, tíos o padres, para indagar acerca de cómo era físicamente el lugar dónde viven o de su lugar de origen, además de considerar cómo era la alimentación y de dónde se obtenían los alimentos.

Se ahondará en clase acerca del tema del crecimiento poblacional, con la finalidad de elaborar un cuadro de doble entrada en el que se ilustre las ventajas y desventajas del crecimiento poblacional y comercial en las zonas urbanas.

	Ventajas	Desventajas
Crecimiento poblacional		
Crecimiento comercial		

Después de la visita

Con base en la visita a KidZania....



- Elaborar un mapa conceptual en el que se muestren las estrategias a implementar para disminuir el impacto negativo en la dinámica de las poblaciones en las zonas urbanas. Considerar como un elemento de análisis la distribución física del espacio en KidZania, pues en su desarrollo se han considerado espacios abiertos y que promueven acciones para la conservación del ambiente.
- Elaborar un dibujo o esquema, con base en una investigación documental y en entrevistas, en el que se ilustre cómo era el lugar en dónde vive para identificar el impacto del crecimiento poblacional.
- Elaborar un experimento en el cual los alumnos invadan y modifiquen un ecosistema (una maceta con una planta), identificarán por qué es un ecosistema, posteriormente analizarán y esquematizarán cómo se modificó el mismo. Se puede usar el siguiente esquema:

Experimento	Características iniciales	Características finales
¿Por qué es un ecosistema?		
Impacto del ecosistema en la vida del ser humano		



Medio Ambiente

Ciencias

Establecimientos asociados

- Pozo petrolero. Refinación y extracción
- Compañía eléctrica



Problemas o situaciones del contexto que se pueden trabajar en el aula

¿Cómo se genera y llega la electricidad que hay en mi casa? ¿Por qué se dice que es necesario buscar fuentes alternativas de energía? (Física, Biología)

Antes de la visita

Los temas a trabajar son: Corriente y resistencia eléctrica. Materiales aislantes y conductores; Obtención y aprovechamiento de la energía; Beneficios y riesgos en la naturaleza y la sociedad; Importancia del aprovechamiento de la energía orientado al consumo sustentable.

Los alumnos elaborarán un mapa conceptual o mental de lo que son las fuentes de electricidad y cómo funcionan para tener energía eléctrica en nuestros hogares.



Después de la visita

Una vez que los estudiantes han visitado la compañía eléctrica y trabajado como ingenieros eólicos en KidZania:

- Realizarán una investigación documental de la energía eólica, identificando sus características, ventajas, desventajas, impacto en el medio ambiente y el por qué no se ha explotado en México.



- Elaborarán una maqueta que ilustre cómo generar energía a partir de los desechos biodegradables en su hogar. Todo ello previa investigación o explicación por parte del docente.



Medio Ambiente

Ciencias

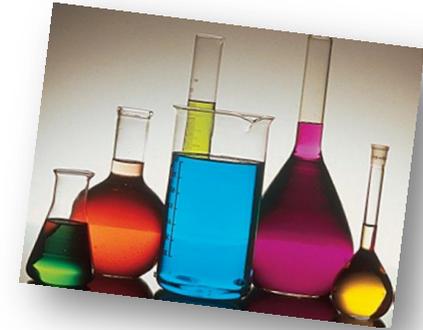
Establecimientos asociados

- Laboratorio de Cosméticos

Problemas o situaciones del contexto que se pueden trabajar en el aula

¿Cómo elaborar productos que mejoren la calidad de vida de las personas?

(Química, Formación Cívica y ética)



Se trabajará con los temas: Relación de la química y la tecnología con el ser humano, la salud y el ambiente; propiedades físicas de los materiales y experimentación con mezclas.

Antes de la visita

Se motivará a los estudiantes a través del análisis de algunos productos de uso diario como son: el jabón de baño, el shampoo, los perfumes, etc.

Analizarán las propiedades físicas de los materiales y los componentes de las mezclas.

Con base en la visita a KidZania....

Después de la visita

- Una vez que han visitado el Laboratorio de Cosméticos, los estudiantes esquematizarán los pasos para la elaboración de una fragancia, un gel para el cabello y una crema para labios.
- Identificarán cómo están compuestas las mezclas y las propiedades de los materiales usados en su visita al Laboratorio de Cosméticos.
- Elaborarán nuevamente los productos trabajados en KidZania modificando algún compuesto o sustancia para



mejorarlo. Justificarán porqué eligieron el compuesto o sustancia a sustituir.

- Una vez elaborado el producto analizarán sus resultados:

	Producto inicial	Producto final
Compuestos o sustancias		
Características		
Ventajas		
Desventajas		
Conclusiones		



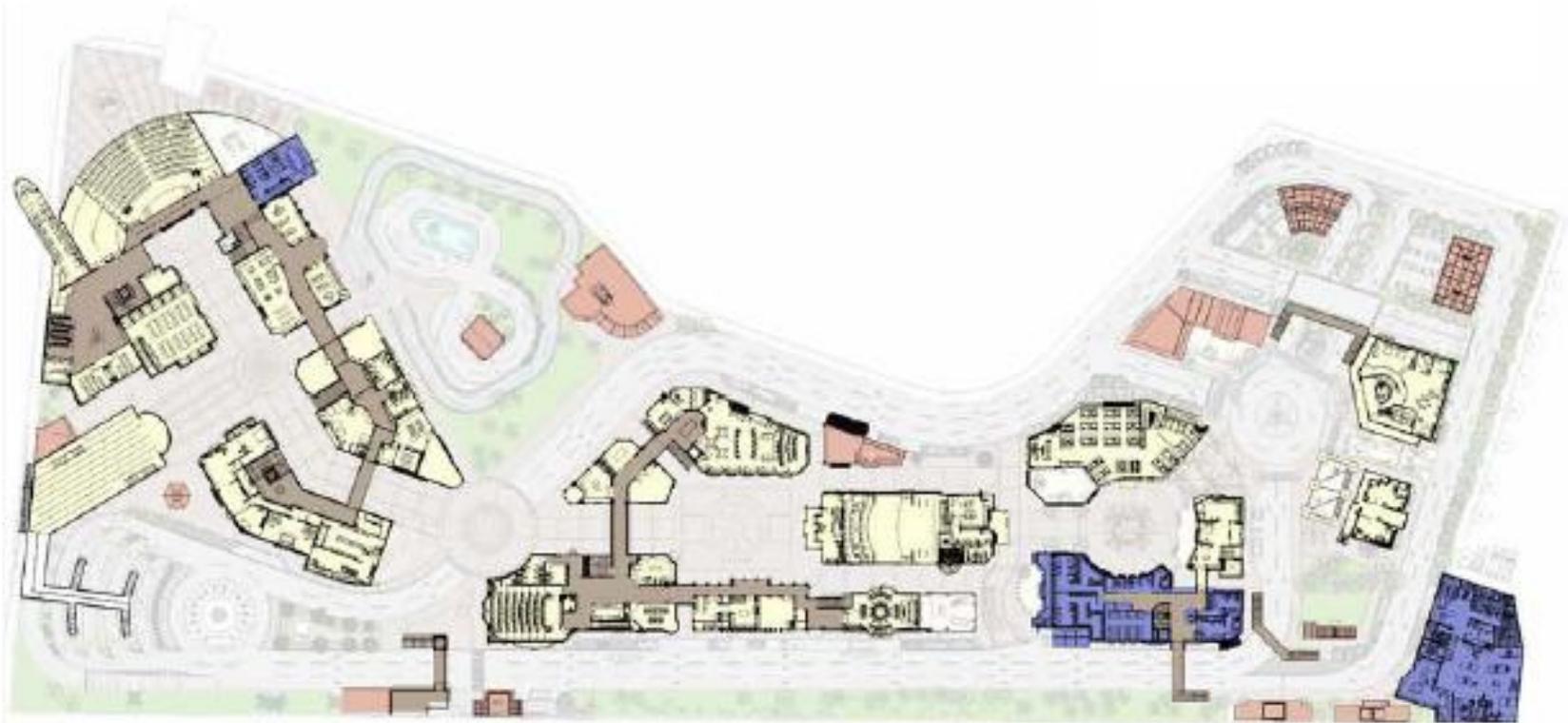
MAPA DE KIDZANIA CUICUILCO

Planta Baja





Planta Alta





Recursos didácticos en la web

- Aplicaciones didácticas. En esta página el profesor encontrará información, ejercicios y juegos de diversas asignaturas.
<http://www.aplicaciones.info/>
- Ciberhábitat. Ciudad de la informática. Sitio en el cual el profesor encontrará información y recursos didácticos como juegos relacionados con el tema de la informática, su uso y aprovechamiento en los medios de comunicación, en la medicina, en el área del entretenimiento, en la política y en la educación. <http://www.ciberhabitat.gob.mx/plano.asp>
- Cuéntame. INEGI para niños. En esta página el profesor encontrará información y recursos dirigidos a los alumnos, la cual se presenta de una forma didáctica. Además de proporcionar información relacionada al territorio nacional ofrece mapas y juegos. <http://www.aplicaciones.info/>
- Didactalia. Es un portal con recursos para los docentes relacionados principalmente con las ciencias. <http://didactalia.net/comunidad/materiaeducativo>
- Educación financiera para niños y otras sorpresas: a través de esta página web los niños podrán interactuar con los diversos personajes que relatan cuentos y a la vez aprender sobre finanzas personales. www.veronichuacuja.com
- EDUCARED. La red de la educación. Este sitio contiene recursos para promover una educación digital. <http://www.educared.org/global/educared/>
- El SAR para niños, vínculo web de la página de la Comisión Nacional del Sistema de Ahorro para el Retiro (Consar). Podrá leer y descargar cuentos para que los niños disfruten de la lectura y enseñanza de finanzas personales a través de divertidas imágenes. <http://www.consar.gob.mx>



- FORMANDO FORMADORES. Centro para la Superación e Innovación Educativa. Sitio web que ofrece oportunidades de capacitación y actualización para profesores y directivos de educación básica con el deseo de fortalecer sus competencias, habilidades y calidad educativa. <http://www.cca.org.mx/profesores/portal/courses.html>
- Fundación Cultural Finanzas para Niños: aquí encontrará cuentos, juegos, páginas para colorear y galerías de fotos. Su sitio web es: <http://www.finanzasparaninos.org.mx>.
- Mi Banxico: en este apartado de la página del Banco de México, con juegos y cuentos, los adolescentes podrán conocer más acerca de esta institución, encargada de la administración del dinero mexicano. <http://www.banxico.org.mx/mibanxico>
- Museo interactivo de economía es una institución educativa y cultural que tiene por objeto la divulgación de la ciencia económica y la promoción de la educación financiera en México. http://www.mide.org.mx/mide/index.php?option=com_content&view=article&id=143&Itemid=349
- PROFESORES.NET. Este sitio contiene recursos para promover una educación digital. <http://www.profes.net/>
- RED ESCOLAR. Sitio que proporciona cursos y recursos para profesores considerando el uso de las TIC. <http://redescolar.ilce.edu.mx>
- Sección Infantil de Condusef: los niños podrán jugar, leer historias que ahí se encuentran, realizar actividades para desarrollar en casa y recibir consejos de ahorro. http://www.condusef.gob.mx/Sitio_Infantil