

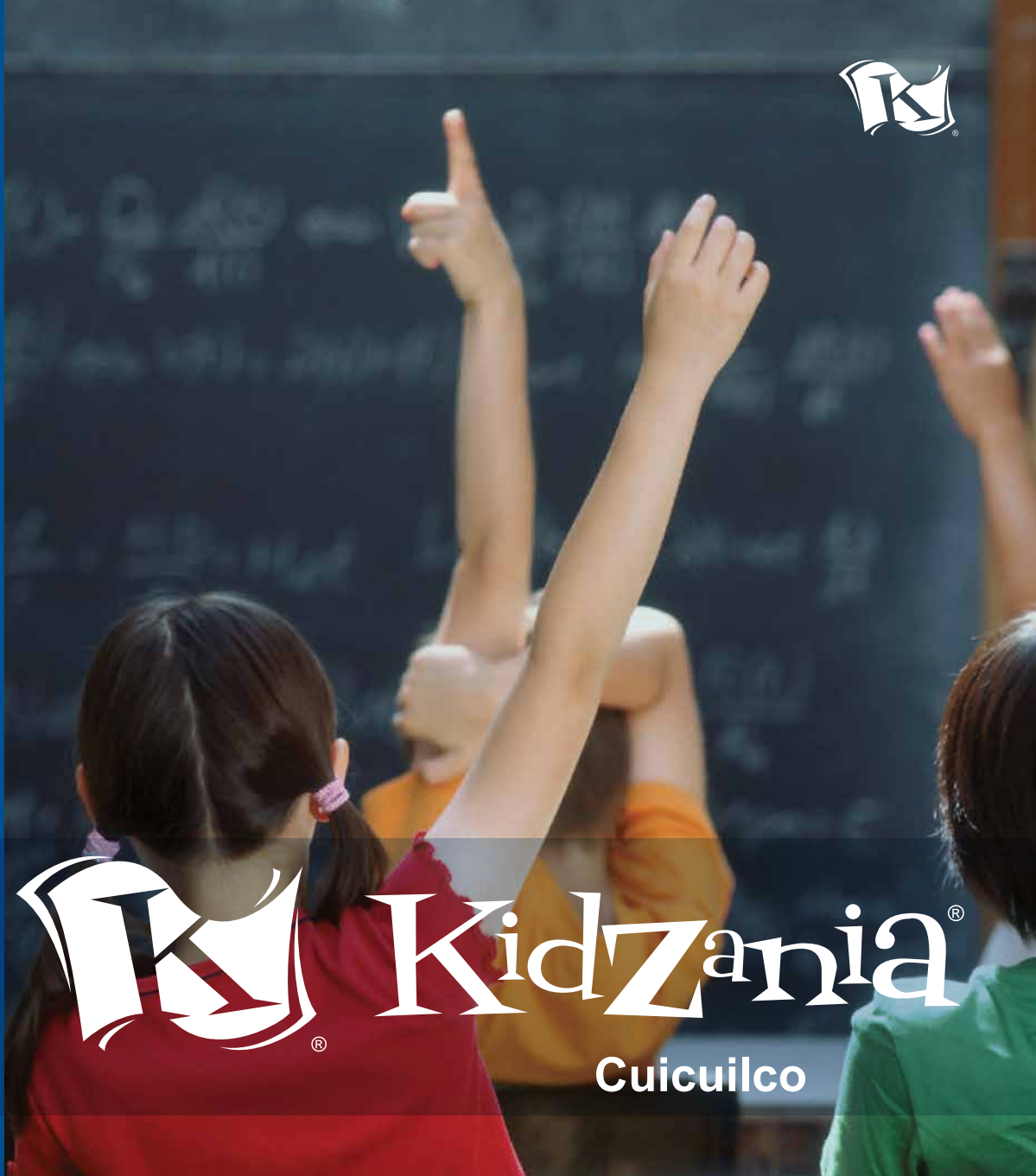
Guía Didáctica para el Docente

Modelo educativo de KidZania



KidZania®

Cuicuilco



Guía Didáctica para el Docente

Modelo educativo de KidZania



Índice



- Presentación
- KidZania como promotor de valores
- El enfoque por competencias en el modelo educativo de KidZania
- Competencias básicas que abarca el modelo educativo de KidZania
- Cuadro de competencias KidZania/ SEP:
 - Segundo periodo de educación básica (1º a 3º grado)
 - Tercer periodo de educación básica (4º a 6º grado)
- Sugerencias didácticas para la visita KidZania:



Presentación

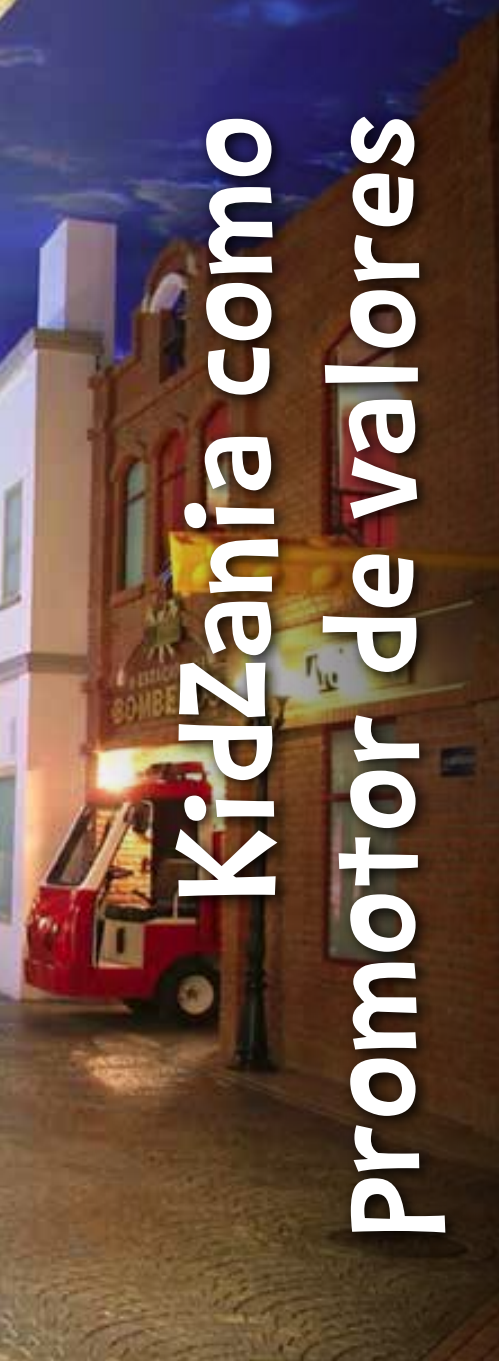
KidZania es una ciudad a escala donde el niño juega a ser adulto desempeñando más de 150 profesiones y oficios en un espacio 100% educativo social que brinda múltiples oportunidades de experimentar la vida laboral de un adulto, con todo el potencial de aprendizaje que esto puede generar y con la facilidad de aprender jugando, en óptimas condiciones de autonomía y libertad. Es un centro de entretenimiento y educación infantil acorde con las tendencias educativas actuales. Los fundamentos pedagógicos que la sustentan permiten el desarrollo de competencias en los niños de educación básica.

KidZania es un ambiente de aprendizaje para los niños, en el que se ponen en juego los conocimientos previos con un sinfín de situaciones en los que aplican conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes, es decir, competencias.

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

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

La presente guía pretende ser un breve manual que servirá para orientar la planeación de las experiencias educativas previas, durante y posteriores a la visita a KidZania.

A photograph of a KidZania street scene at night. The street is paved with cobblestones and lined with brick buildings. A red fire truck is parked on the left. A sign on the building reads 'BOMBEROS'. The sky is dark with some clouds. The text 'KidZania como promotor de valores' is overlaid on the image in a large, white, sans-serif font, rotated 90 degrees counter-clockwise.

KidZania como promotor de valores



Los valores son los principios deseables en el carácter de alguien que la sociedad considera que vale la pena. Promoción de valores es una parte muy importante de la experiencia de KidZania. Los valores se comunican a través de nuestras actividades para que los niños aprendan tanto su importancia y su aplicación. En el desarrollo de nuestro marco, KidZania utiliza nueve valores globales identificados por la UNESCO y el UNICEF siendo universalmente aceptados y adecuados para promover entre los niños.

GENEROSIDAD: La generosidad implica considerar las necesidades y sentimientos de los demás, no sólo la suya. Este valor hace hincapié en las actividades de ESR de KidZania, de ésta manera se muestra a los niños dar sin esperar nada a cambio, volcarse a los demás, ayudar a los que lo necesitan.

GRATITUD: La gratitud es sentirse agradecido, ser agradecido significa que apreciamos algo que alguien ha dado. La gratitud es promovida en KidZania a través de actividades de sensibilización. Sentimiento que nos obliga a estimar el beneficio o favor que se nos ha hecho o ha querido hacer, y a corresponder a él de alguna manera.

HONESTIDAD: Es la cualidad que nos hace proceder con rectitud e integridad. Practicamos la honestidad cuando hablamos con la verdad y cuando tratamos a otros con justicia.

JUSTICIA: La justicia se define como la conformidad con la rectitud moral en acción o actitud. Junto con la enseñanza a los niños se puede incorporar la justicia social y se aprenden con el servicio a la comunidad.



INTEGRIDAD: Integridad es hacer las cosas correctas por las razones correctas, incluso cuando es difícil. Tener empatía por los demás es una parte importante del aprendizaje de la integridad. Ser integrante significa que son sus acciones, valores, métodos, medidas, principios, expectativas y resultados consistentes. Poseemos integridad cuando somos honestos con nosotros mismos, siendo fieles a nuestro propio código moral de valores.

LEALTAD: La lealtad se define como ser fiel y firme a alguien o algo, incluso en tiempos difíciles. Mostramos lealtad cuando nos mantenemos fielmente comprometidos con una persona, miembro de la familia, un amigo, con un grupo particular o causa en la que creemos. La lealtad implica mantener ese compromiso aun cuando hayan dificultades y a pesar de los obstáculos.

RESPECTO: Mostrar respeto a alguien significa actuar de una manera que demuestra que te importa sus sentimientos y el bienestar. Respetamos a la gente cuando la apreciamos, admiramos y las tenemos particularmente en alta estima. Cuando somos condescendientes con otros y los tratamos con cortesía. El respeto siempre está promovido en todas las instalaciones de KidZania, siempre se anima en actividades competitivas.

RESPONSABILIDAD: Ser responsable significa ser fiable, cumplir las promesas en honor a nuestros compromisos. Es aceptar las consecuencias de lo que decimos y hacemos. También significa desarrollar la capacidad de establecer una meta realista o hacer un plan. Es la capacidad de resistir a hacer las cosas que pueden dañar a otros o a nosotros mismos.

SOLIDARIDAD: KidZania pretende promover la unidad y el apoyo entre las comunidades. Es el deseo de ayudar y asistir a otros. También es una actitud que podemos cultivar siempre, cuando estamos listos a dar una mano y cuando buscamos oportunidades para contribuir en algo.

El enfoque por competencias

En el modelo educativo de KidZania



El modelo educativo de KidZania está centrado en competencias o capacidades integrales y complejas que son útiles para que el niño se desempeñe en el mundo real, ofreciéndoles un ambiente de aprendizaje rico en experiencias educativas que promueven, desarrollan y consolidan competencias. Es un espacio de entretenimiento pero al mismo tiempo educativo en el que el niño potencia 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 de rol.

Somos un espacio en el que el niño transfiere sus conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y experiencias que ha adquirido a lo largo de su vida, lo cuales se ven reflejados a través de su desempeño y de resultados obtenidos durante su visita en KidZania. 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 le muestra al niño el mundo, lo guía hacia nuevos conocimientos; lo induce al ejercicio de habilidades; lo invita a experimentar el trabajo, la disciplina, las relaciones con otros sin distinción de raza, condición o procedencia; le facilita la práctica de valores dignos de respetar, actitudes dignas de adoptar. En resumen, le ofrece oportunidades de aprendizaje, oportunidades que padres de familia y profesores pueden transformar en enseñanzas y lecciones de vida.

Cuadro de competencias

KidZania / SEP

Segundo periodo de educación básica, 1º 2º y 3º grado

Para facilitar la planeación y justificación de la visita de las escuelas o colegios a KidZania, hemos realizado un empate de los contenidos educativos que se trabajan en la Ciudad de los Niños y los programas de estudios propuestos por la Secretaría de Educación Pública (SEP) con base en la reforma elaborada en 2011. Es importante mencionar que al trabajar por competencias se puede identificar que el aprendizaje es integral abarcando las tres áreas de formación, es decir, en todos los establecimientos se pueden trabajar contenidos de diversas disciplinas, sin embargo las dinámicas de cada uno de ellos enfatiza conocimientos, habilidades y actitudes específicos de un campo disciplinar.



Área de Formación KidZania: Formación Personal y Social

Competencia Autonomía KidZania

Reconoce sus habilidades físicas, cognitivas y sociales para actuar en diversas situaciones y contextos demostrando autonomía y seguridad personal.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Bóveda Bancaria
- Academia de Aviación
- Banco
- Taller de motocicletas
- Centro de capacitación de extinguidores.
- Supermercado
- Estación de Policía
- Circuito Vehicular para principiantes
- Estación de bomberos
- Edificio en construcción
- Fiscalía
- Foro de Televisión
- Edificio para escalar
- Oficina de Aduana
- Instituto de Capacitación de Desastres Naturales.
- Oficina de Empleos
- Renta de Autos
- Tienda de bicicletas
- Centro de Desastres Naturales
- Hospital

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Educación Física (SEP) relacionadas

- Manifestación global de la corporeidad
- Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices
- Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa

1º grado

- Identifica sus segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás y reconocerse dentro de la diversidad
- Actúa con seguridad al desempeñarse en diferentes actividades para proponer alternativas de realización
- Propone diferentes acciones que puede realizar con su cuerpo u objetos, relacionadas al desarrollo de las capacidades perceptivo motrices
- Identifica la velocidad de movimiento respecto a sus posibilidades y las de sus compañeros
- Elabora formas de juego individuales y colectivas, poniendo a prueba lo que sabe que puede hacer y lo comparte con sus compañeros

2º grado

- Propone formas originales de expresión y comunicación para crear nuevas posibilidades de acciones que puede realizar con su cuerpo
- Expresa sus ideas para contribuir en la construcción de propuestas colectivas en actividades de expresión corporal
- Relaciona las situaciones que se le presentan con los patrones básicos de movimiento que éstas requieren para solucionarlas de manera adecuada
- Identifica una correcta disposición postural en diversas acciones motrices para favorecer su esquema corporal y la salud
- Controla su ritmo respiratorio y tono muscular para acceder a un estado emocional estable y sereno
- Identifica y pone a prueba sus capacidades físico motrices y sus experiencias al participar en actividades cooperativas que le permiten adaptarse a las demandas de cada situación

3º grado

- Actúa con perseverancia ante los retos que se le presentan, valorando su potencial y desempeño para mejorar su actuación
- Identifica el incremento de su repertorio expresivo para combinar movimientos de diferente tipo, según su intensidad, dirección y velocidad
- Controla sus habilidades motrices (salto, carrera, bote, giro) para reconocer lo que es capaz de hacer y aplicarlo en acciones de su vida cotidiana
- Muestra un autoconcepto positivo a partir del incremento en sus habilidades y las relaciones con sus compañeros
- Identifica la forma de expresarse corporalmente diferenciando estados de ánimo, emociones y sentimientos

Competencias de Educación Artística (SEP) relacionadas

- Artística y cultural

- Reconoce los niveles y los alcances corporales en relación con el movimiento
- Representa ideas utilizando la expresión corporal y verbal en diferentes situaciones

- Representa un personaje expresando diferentes emociones, sentimientos y estados de ánimo, al utilizar gestos y lenguaje verbal y corporal en un juego teatral

Área de Formación KidZania: Formación Personal y Social

Competencia Conocimiento de sí mismo KidZania

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.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Oficina de Prensa
- Bóveda Bancaria
- Universidad
- Hotel
- Tienda Departamental
- Universidad
- Centro llantero especializado
- Academia de Actuación
- Taller de Manualidades joyería
- Taller de Manualidades artesanales
- Taller de Manualidades papel
- Centro de Noticias
- Foro de Televisión
- Teatro
- Estudio de Fotografía
- Estación de Bomberos
- Estación de Policía
- Hospital
- Radio
- Gimnasio

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Educación Cívica y Ética (SEP) relacionadas

- Conocimiento y cuidado de sí mismo
- Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad
- Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad
- Respeto y valoración de la diversidad

1º grado

- Describe positivamente sus rasgos personales y reconoce su derecho a una identidad
- Describe características físicas y culturales que tiene en común con miembros de los grupos de los que forma parte
- Reconoce sus emociones y respeta la forma en que sus compañeros las manifiestan
- Respeto y valora diferencias y similitudes entre las personas de los grupos a los que pertenece

2º grado

- Describe cambios físicos de su persona y los relaciona con el proceso de desarrollo de los seres humanos
- Distingue cambios personales que se han presentado durante sus años de vida
- Reconoce la importancia de pertenecer a una familia con características culturales propias, valiosas como las de otras familias
- Reconoce las diversas manifestaciones de sus emociones, su influencia y posibles efectos en otras personas

3º grado

- Aprecia las características físicas, emocionales y culturales que le dan singularidad y respeta las de otros niños
- Compara los rasgos que caracterizan a los grupos de los que forma parte: familia, escuela, vecinos
- Expresa sus emociones sin violencia y respeta las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas
- Asume que no todas sus necesidades o deseos pueden ser satisfechos de manera inmediata y que pueden coincidir, diferir o contraponerse con los de otras personas
- Establece metas a corto y mediano plazos para obtener un mayor desarrollo en su aprendizaje

Competencias de Educación Física (SEP) relacionadas

- Manifestación global de la corporeidad
- Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices

- Identifica sus segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás y reconocerse dentro de la diversidad
- Actúa con seguridad en actividades y proponer alternativas de realización
- Describe diferencias entre sus compañeros, que lo hacen diferente
- Identifica características del entorno por acciones que descubre con su cuerpo
- Propone acciones para realizar con su cuerpo u objetos, relacionadas al desarrollo de las capacidades perceptivo motrices
- Utiliza grupos de patrones básicos de movimiento (locomoción, manipulación y estabilidad) para mejorar su desempeño motriz

- Propone formas originales de expresión y comunicación para crear nuevas posibilidades de acciones que puede realizar con su cuerpo
- Expresa sus ideas para contribuir en la construcción de propuestas colectivas en actividades de expresión corporal
- Identifica y pone a prueba sus capacidades físico motrices y sus experiencias al participar en actividades cooperativas que le permiten adaptarse a las demandas de cada situación
- Controla su ritmo respiratorio y tono muscular para acceder a un estado emocional estable y sereno

- Muestra un autoconcepto positivo a partir del incremento en sus habilidades y las relaciones con sus compañeros
- Actúa con perseverancia ante los retos que se le presentan, valorando su potencial y desempeño para mejorar su actuación
- Adapta sus desempeños al trabajo colaborativo para plantear estrategias individuales y colectivas durante el desarrollo de los juegos



Área de Formación KidZania: Formación Personal y Social

Competencia para la Ciudadanía KidZania

Resuelve conflictos a través del diálogo y el respeto a las normas y valores de la sociedad para así contribuir a una sana convivencia.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Tienda de celulares
- Gimnasio
- Foro de Televisión
- Hospital
- Supermercado
- Área de Juegos
- Tienda Departamental
- Transporte Público
- Centro de Participación Ciudadana
- Fiscalía
- Instituto de Asistencia
- Instituto de Seguridad Vial
- Ministerio Público
- Oficina de Impuestos
- Estadio

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Formación Cívica y Ética (SEP) relacionadas

- Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad
- Respeto y valoración de la diversidad
- Comprensión y aprecio por la democracia
- Manejo y resolución de conflictos
- Participación social y política

1º grado

- Valora la importancia de dar y recibir trato respetuoso como una forma de justicia para sí y para los otros
- Respeta y valora diferencias y similitudes entre las personas de los grupos a los que pertenece
- Identifica los beneficios de las reglas y acuerdos para la convivencia en la familia y en la escuela
- Emplea mecanismos de comunicación para establecer acuerdos con los demás
- Identifica situaciones de conflicto en su vida cotidiana y quiénes participan en ellas
- Reconoce el diálogo como recurso que favorece la solución de conflictos, el trabajo colaborativo y el intercambio de puntos de vista
- Valora la importancia de participar en la toma de decisiones colectivas y anticipa sus posibles repercusiones para sí y para otros
- Participa en la toma de acuerdos para la realización de actividades colectivas que contribuyan a mejorar su entorno

2º grado

- Convive respetuosamente con personas que tienen distintas formas de ser y vivir, sin menospreciar ni relegar a quienes no las comparten
- Identifica conflictos que tienen su origen en las diferencias de opinión
- Rechaza la violencia como forma de solucionar los conflictos
- Participa con actitud solidaria y cooperativa en acciones que promueven el bienestar personal y colectivo
- Participa en la toma de decisiones colectivas mediante consultas o votaciones

3º grado

- Aprecia las características físicas, emocionales y culturales que le dan singularidad y respeta las de otros niños
- Compara los rasgos que caracterizan a los grupos de los que forma parte: familia, escuela, vecinos
- Valora sus costumbres y tradiciones que enriquecen la diversidad cultural del país
- Promueve el establecimiento de acuerdos que concilian intereses individuales y colectivos
- Distingue en los conflictos cotidianos: las partes involucradas, los intereses o puntos de vista, los acuerdos y desacuerdos
- Valora la convivencia pacífica y sus beneficios
- Valora la existencia de opiniones y posturas diversas
- Participa en consultas o votaciones para la toma de acuerdos orientados al beneficio personal y colectivo

Competencias de Educación Física (SEP) relacionadas

- Manifestación global de la corporeidad
- Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa

- Emplea diferentes formas de comunicación para establecer acuerdos dentro y fuera de la escuela
- Respeto las opiniones de los demás y sus particularidades como una manera de mejorar las relaciones que se establecen en el grupo

- Valora las aportaciones de sus compañeros para determinar la mejor solución
- Busca varias soluciones para resolver los problemas que se le presentan
- Intercambia opiniones con sus compañeros para establecer acuerdos que beneficien el trabajo colaborativo
- Mejora su actuación a partir de la aplicación de valores durante los juegos

- Actúa con perseverancia ante los retos, valorando su potencial y desempeño
- Adapta sus desempeños al trabajo colaborativo y plantear estrategias individuales y colectivas
- Comparte descubrimientos con sus compañeros al otorgar nuevos significados a las diversas maneras de expresarse

Área de Formación KidZania: Formación Personal y Social

Competencia Artística KidZania

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.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Taller de Manualidades Artesanales
- Taller de Manualidades papel
- Estación de Radio
- Foro de Televisión
- Taller de Manualidades Joyería
- Boutique de Modas
- Academia de Actuación
- Centro Óptico
- Desfile Alegórico
- Laboratorio de Cosméticos
- Reloj de la Ciudad
- Estadio
- Estudio de Fotografía
- Agencia Creativa

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Educación Artística (SEP) relacionadas

- Artística y cultural

1º grado

- Reconoce los niveles y los alcances corporales en relación con el movimiento
- Utiliza la expresión corporal para comunicar, eventos de su vida cotidiana, ideas y sentimientos
- Reconoce las características de sus movimientos y es capaz de aislar una o varias partes de su cuerpo
- Emplea sus sentidos para evocar formas, olores, sonidos, texturas y sabores de su entorno
- Expresa corporalmente ideas, estados de ánimo y emociones por medio de gestos y movimientos
- Expresa sensaciones y comunica ideas utilizando las posibilidades de su voz
- Recrea, mediante otro lenguaje artístico, las sensaciones que le produce el escuchar piezas musicales y cantar
- Representa ideas utilizando la expresión corporal y verbal en diferentes situaciones

2º grado

- Expresa ideas relacionadas con una situación cotidiana utilizando el lenguaje corporal y verbal
- Utiliza calidades de movimiento en situaciones diversas
- Participa en juegos de improvisación recreando diferentes personajes
- Reconoce ideas, emociones y sentimientos de otros compañeros, expresados en representaciones teatrales que observa o improvisa
- Recrea situaciones del entorno natural y social a partir de la expresión corporal
- Representa un personaje expresando diferentes emociones, sentimientos y estados de ánimo, al utilizar gestos y lenguaje verbal y corporal en un juego teatral

3º grado

- Expresa corporalmente diferentes maneras de relacionarse con objetos e individuos en el espacio personal y general
- Representa situaciones dramáticas reales o ficticias
- Distingue las diferentes formas de encuentro con personas u objetos en el espacio personal y general
- Crea diálogos sencillos con los personajes de una historia
- Representa las características de un personaje en el diseño y elaboración de una máscara representativa

Competencias de Educación Física (SEP) relacionadas

- Manifestación global de la corporeidad
- Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa
- Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices

- Emplea formas de comunicación para establecer acuerdos
- Propone acciones que puede realizar con su cuerpo u objetos, desarrollando capacidades perceptivo motrices
- Elabora juegos individuales y colectivos, poniendo a prueba lo que puede hacer y lo comparte con sus compañeros
- Utiliza grupos de patrones básicos de movimiento (locomoción, manipulación y estabilidad) para mejorar su desempeño motriz

- Identifica el sentido y significado de sus acciones para entender la expresión corporal
- Incrementa su bagaje motriz de locomoción, manipulación y estabilidad
- Mejora su actuación por la aplicación de valores durante los juegos en actividades de colaboración y confrontación
- Identifica una correcta postura para favorecer su esquema corporal y la salud
- Controla su ritmo respiratorio y tono muscular para un estado emocional estable

- Identifica la forma de expresarse corporalmente diferenciando estados de ánimo, emociones y sentimientos
- Propone movimientos de diversos ritmos, de manera individual y colectiva
- Representa objetos, animales, personas o situaciones mediante su expresión corporal
- Comparte descubrimientos con sus compañeros al otorgar nuevos significados a las diversas maneras de expresarse



Área de Formación KidZania: Comunicación

Competencia Comunicativa KidZania

Utiliza diversas modalidades del lenguaje para comunicar sus ideas, sentimientos, preferencias y opiniones respetando las normas de comunicación y convivencia.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Oficina de Empleo
- Universidad
- Autobús Turístico
- Tienda de Celulares
- Estación de Bomberos
- Centro de Noticias
- Centro de Idiomas
- Estación de Radio
- Centro Canino
- Foro de Televisión
- Tatuajes
- Academia de Actuación
- Centro de Participación Ciudadana
- Oficina de Impuestos
- Centro de Idiomas

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Español (SEP) relacionadas

- Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender
- Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas
- Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones
- Valorar la diversidad lingüística y cultural de México

1º grado

- Identifica la función de los reglamentos
- Expone su opinión y escucha las de sus compañeros
- Anticipa el contenido de una noticia a partir de sus elementos gráficos
- Identifica información en noticias, con un propósito específico
- Selecciona información para ampliar su conocimiento de un tema
- Discrimina información a partir de un propósito definido
- Escribe notas para comunicar información
- Identifica las palabras para escribir frases determinadas de manera convencional y con una intención determinada
- Resume información sobre un tema
- Elabora preguntas para recabar información sobre un tema específico
- Sigue instrucciones respetando la secuencia establecida en un proceso
- Explica oralmente un proceso
- Emplea el diccionario para corroborar la ortografía de palabras
- Adapta el lenguaje oral para ser escrito
- Utiliza las TIC para obtener información
- Identifica e interpreta símbolos y leyendas que indican peligro, prohibición o alerta
- Organiza información para exponerla a otros

2º grado

- Utiliza palabras que indican secuencia temporal
- Localiza información a partir de marcas textuales
- Selecciona frases adjetivas para escribir mensajes persuasivos y descripciones
- Selecciona materiales de lectura e identifica información para ampliar su conocimiento sobre un tema
- Recupera conocimientos previos para responder a preguntas
- Comprende la relación entre imagen y texto
- Utiliza el lenguaje escrito para diferentes propósitos
- Sigue instrucciones a partir de un texto escrito
- Identifica la función y las características principales de instructivos
- Elaborar un plan de trabajo con un propósito determinado
- Emplea listas y tablas para organizar información

3º grado

- Identifica diferencias entre oralidad y escritura, y el empleo de algunos recursos gráficos para dar sentido a la expresión
- Identifica y usa juegos de palabras
- Identifica la utilidad del orden alfabético
- Identifica e integra información relevante de diversas fuentes
- Identifica la utilidad de títulos, subtítulos, índices, ilustraciones y recuadros en un texto
- Emplea algunos recursos para la edición de una revista (portada, contraportada, créditos, secciones, índices)
- Emplea el orden cronológico al narrar
- Usa palabras y frases que indican sucesión, y palabras que indican causa y efecto
- Conoce la función y los tipos de texto empleados en un periódico
- Argumenta oralmente sus preferencias o puntos de vista
- Conoce la función y las características de los diagramas
- Usa palabras y frases adjetivas y adverbiales para describir personas, lugares y acciones
- Emplea cuestionarios para obtener información, y reconoce la diferencia entre preguntas cerradas y abiertas
- Conoce la estructura de un texto expositivo y la emplea al redactar un reporte

Área de Formación KidZania: Comunicación

Competencia Matemática KidZania

Resuelve problemas cotidianos haciendo uso de las matemáticas en diversos contextos y situaciones.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- | | | | | |
|---|--|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Tienda Departamental• Hotel• Gimnasio• Boutique de Modas• Banco | <ul style="list-style-type: none">• Bóveda Bancaria• Supermercado• Central de Telefonía e Internet• Escuela de Cocina• Oficina de Aduana | <ul style="list-style-type: none">• Aseguradora• Cafetería• Casa Sustentable• Centro de Inversión• Centro de Recolección | <ul style="list-style-type: none">• Compañía de Mudanza• Compañía Eléctrica• Estadio• Fábrica de Monedas• Fábrica de Billetes | <ul style="list-style-type: none">• Laboratorio de Cosméticos• Laboratorio de Innovación• Laboratorio Médico• Oficina de Impuestos• Supermercado |
|---|--|--|---|--|

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Matemáticas (SEP) relacionadas

- Resolver problemas de manera autónoma
- Comunicar información matemática
- Validar procedimientos y resultados
- Manejar técnicas eficientemente

1º grado

- Calcula el resultado de problemas aditivos planteados de forma oral con resultados menores que 30
- Utiliza los números ordinales al resolver problemas planteados de forma oral y escrita
- Utiliza la sucesión oral y escrita de números, por lo menos hasta el 100, al resolver problemas
- Modela y resuelve problemas aditivos con distinto significado y resultados menores que 100, utilizando los signos +, -, =
- Resuelve mentalmente sumas de dígitos y restas de 10 menos un dígito
- Utiliza unidades arbitrarias de medida para comparar, ordenar, estimar y medir longitudes
- Resuelve problemas que implican identificar relaciones entre los números (uno más, mitad, doble, 10 más, etcétera)

2º grado

- Resuelve problemas aditivos con diferentes significados, modificando el lugar de la incógnita y con números de hasta
- Describe, reproduce y crea sucesiones formadas con objetos o figuras
- Identifica, compara y produce, oralmente o por escrito, números de tres cifras
- Resuelve problemas que implican el uso del calendario (meses, semanas, días)

3º grado

- Produce, lee y escribe números hasta de cuatro cifras
- Resuelve problemas que implican el cálculo mental escrito de productos de dígitos
- Resuelve problemas que implican la lectura y el uso del reloj
- Resuelve problemas que implican multiplicar mediante diversos procedimientos
- Utiliza el algoritmo convencional para resolver sumas o restas con números naturales
- Resuelve problemas que implican efectuar hasta tres operaciones de adición y sustracción
- Resuelve problemas que impliquen dividir mediante diversos procedimientos
- Utiliza unidades de medida estándar para estimar y medir longitudes



Área de Formación KidZania: Comunicación

Competencia Digital KidZania

Aplica éticamente las TIC para resolver problemas y comunicarse efectivamente con miras al bien común
*TIC- Tecnología de la Información y Comunicación (Ejemplo: celulares, internet, redes sociales, multimedias etc.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Academia de Aviación
- Agencia Creativa
- Universidad
- Tienda de celulares
- Hospital
- Estación de Radio
- Foro de Televisión
- Central de Telefonía e Internet
- Oficina de Prensa
- Centro de Inversión
- Oficina de Empleo
- Oficina de Pasaportes
- Casa Sustentable
- Estación de Bomberos
- Instituto de Prevención y desastres naturales (Incendio)
- Casa sustentable
- Estructura de acero
- Centro de Prevención de Desastres Naturales (inundación) Conagua
- Gimnasio
- Compañía Eléctrica
- Oficina de Impuestos SAT
- Sushi itto
- Boutique de Modas
- Estación de Autobuses
- Centro de Participación Ciudadana
- Ministerio Público
- Banco
- Institución de Asistencia Privada
- Escuela de cocina Nestlé
- Centro de investigación
- Salón para papas
- Pozo Petrolero
- Armadora de autos
- Centro oftalmológico Devlyn
- Turibus
- Centro de atención Telcel
- Rentas de Autos AVIS
- Casa de Moneda
- Estudio de Fotografía Fujifilm
- Pozo de agua
- Pasaportes
- Taller de motocicletas
- Guardería
- Tienda de Bicicletas
- Aseguradora
- Drive Inn
- Supermercado
- Fábrica de tortillas

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Exploración de la Naturaleza y la Sociedad (SEP) relacionadas

- Relación entre la naturaleza y la sociedad en el tiempo
- Exploración de la naturaleza y la sociedad en fuentes de información
- Aprecio de sí mismo, de la naturaleza y de la sociedad
- Comprensión de los alcances y limitaciones de la ciencia y del desarrollo tecnológico en diversos contextos

1º grado

- Identifica cambios y permanencias entre los juegos y juguetes del pasado y del presente
- Reconoce la importancia de los transportes para las actividades diarias que se realizan en el lugar donde vive
- Participa en actividades para la exploración y promoción del lugar donde vive

2º grado

- Identifica cambios en la elaboración de productos cotidianos como resultado de los avances científicos y tecnológicos
- Reconoce la importancia del comercio y los transportes para el intercambio de productos y la comunicación de su comunidad con otros lugares
- Distingue cambios y permanencias en los trabajos de las personas de su comunidad en el presente y en el pasado

3º grado

- Ciencias Naturales
- Aplica habilidades, actitudes y valores de la formación científica básica durante la planeación, el desarrollo, la comunicación y la evaluación de un proyecto de su interés en el que integra contenidos del bloque

Competencias de Formación Cívica y Ética (SEP) relacionadas

- Manejo y resolución de conflictos
- Participación social y política
- Respeto y valoración de la diversidad
- Apego a la legalidad y sentido de justicia
- Comprensión y aprecio por la democracia
- Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad

- Identifica los beneficios de las reglas y acuerdos para la convivencia en la familia y en la escuela
- Emplea mecanismos básicos de comunicación para establecer acuerdos con los demás
- Reconoce el diálogo como recurso que favorece la solución de conflictos, el trabajo colaborativo y el intercambio de puntos de vista

Tema transversal:

- Uso racional y ético de la tecnología
- No existen aprendizajes esperados explícitos en relación al uso ético de las TIC sin embargo, la base para ello está en los aprendizajes esperados seleccionados para los tres grados

- Convive respetuosamente con personas que tienen distintas formas de ser y vivir, sin menospreciar ni relegar a quienes no las comparten
- Vigila que las reglas y acuerdos se apliquen para contribuir a la formación de un ambiente democrático
- Identifica conflictos que tienen su origen en las diferencias de opinión
- Rechaza la violencia como forma de solucionar los conflictos
- Participa en la toma de decisiones colectivas mediante consultas o votaciones

- Expresa sus emociones sin violencia y respeta las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas
- Promueve el establecimiento de acuerdos que concilian intereses individuales y colectivos
- Distingue en los conflictos cotidianos: las partes involucradas, los intereses o puntos de vista, los acuerdos y desacuerdos
- Valora la convivencia pacífica y sus beneficios
- Valora la existencia de opiniones y posturas diversas

Área de Formación KidZania: Exploración del Medio Natural y Social

Competencia Conocimiento de sí mismo KidZania

Reconoce y aplica medidas que fomentan el respeto, cuidado y preservación del medio ambiente para mejorar la calidad de vida de las personas.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Estación de Bomberos
- Hortaliza
- Área de Juegos
- Hotel
- Casa Sustentable
- Centro de Acopio
- Centro Canino
- Centro de Reciclado
- Centro de Recolección
- Instituto de Capacitación de Desastres Naturales
- Instituto de Seguridad Vial
- Laboratorio Médico
- Pavimentación de Vialidades
- Planta de reciclaje PET
- Pozo de Agua
- Pozo Petrolero
- Taller de cambio de aceite
- Tienda de Bicicletas
- Centro de Desastres Naturales
- Centro de Distribución de Lácteos
- Hospital
- Gimnasio

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Exploración de la Naturaleza y la Sociedad (SEP) relacionadas

- Relación entre la naturaleza y la sociedad en el tiempo
- Aprecio de sí mismo, de la naturaleza y de la sociedad
- Toma de decisiones informadas para el cuidado del ambiente y la promoción de la salud orientadas a la cultura de la prevención

1º grado

- Describe características de los componentes naturales del lugar donde vive: Sol, agua, suelo, montañas, ríos, lagos, animales y plantas silvestres
- Clasifica las plantas y los animales a partir de características generales, como tamaño, forma, color, lugar donde habitan y de qué se nutren
- Explica los beneficios y riesgos de las plantas y los animales del lugar donde vive
- Reconoce acciones que afectan la naturaleza y participa en actividades que contribuyen a su cuidado
- Participa en actividades para la exploración y promoción del lugar donde vive

2º grado

- Identifica los estados físicos del agua en la naturaleza y los relaciona con los cambios ocasionados por el frío y el calor
- Describe, tomando en cuenta el frío, el calor, la abundancia o la escasez de agua, las características de los lugares donde viven plantas y animales silvestres
- Distingue semejanzas y diferencias entre plantas y animales, viviendas, construcciones, actividades del campo y de la ciudad
- Reconoce la importancia de la naturaleza para la satisfacción de necesidades básicas, como alimentación, vestido y vivienda
- Participa en acciones de prevención de desastres ocasionados
- Reconoce que quemar objetos y arrojar basura, aceites, pinturas y solventes al agua o al suelo, así como desperdiciar el agua, la luz y el papel afectan la naturaleza
- Participa en acciones que contribuyen a mejorar el lugar donde vive

3º grado

- Describe cómo los seres humanos transformamos la naturaleza al obtener recursos para nutrirnos y protegernos
- Explica la relación entre contaminación de agua, aire y suelo por la generación y manejo inadecuado de residuos
 - Explica la importancia de cuidar la naturaleza,
 - Identifica ventajas y desventajas de estrategias de consumo sustentable: revalorización, rechazo, reducción, reúso y reciclaje de materiales, y reverdecimiento de la casa y espacios públicos
 - Aplica habilidades, actitudes y valores de la formación científica básica durante la planeación, el desarrollo, la comunicación y la evaluación de un proyecto de su interés en el que integra contenidos del bloque La entidad donde vivo
 - Propone acciones para el cuidado del ambiente en la entidad

Competencias de Formación Cívica y Ética (SEP) relacionadas

- Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad
- Participación social y política

- Reconoce acciones que favorecen el cuidado de los recursos naturales
- Participa en la toma de acuerdos para la realización de actividades colectivas que contribuyan a mejorar su entorno

- Propone acciones individuales y colectivas para el cuidado y la conservación del ambiente en la escuela
- Participa con actitud solidaria y cooperativa en acciones que promueven el bienestar personal y colectivo

- Propone acciones individuales y colectivas para el cuidado y la conservación del ambiente en la escuela
- Participa con actitud solidaria y cooperativa en acciones que promueven el bienestar personal y colectivo
- Formula y adopta medidas a su alcance para preservar el ambiente
- Participa en consultas o votaciones para la toma de acuerdos orientados al beneficio personal y colectivo



Área de Formación KidZania: Exploración del Medio Natural y Social

Competencia de Cuidado Personal KidZania

Aplica a su vida cotidiana prácticas de vida saludable que integran mente y cuerpo para mejorar su calidad de vida.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Edificio para Escalar
- Estación de Bomberos
- Cafetería
- Escuela de Cocina
- Gimnasio
- Centro Óptico
- Fábrica de Barras de Cereal
- Hospital
- Fábrica de Botanas
- Estación de Policía
- Pizzería Express
- Fábrica de Congelados
- Fábrica de Galletas
- Fábrica de Tortillas
- Fábrica de Yogurt
- Fábrica de Jugos
- Laboratorio de Cosméticos
- Laboratorio Médico
- Laboratorio de Innovación
- Laboratorio de Vitaminas
- Museo del Tesoro

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Exploración de la Naturaleza y la Sociedad (SEP) relacionadas

- Aprecio de sí mismo, de la naturaleza y de la sociedad
- Toma de decisiones informadas para el cuidado del ambiente y la promoción de la salud orientadas a la cultura de la prevención

1º grado

- Describe para qué sirven las partes externas de su cuerpo y la importancia de practicar hábitos de higiene: baño diario, lavado de manos y boca, así como consumir alimentos variados y agua simple potable, para mantener la salud
- Reconoce los riesgos del lugar donde vive
- Representa en dibujos y croquis zonas de seguridad cercanas

2º grado

- Explica que sus sentidos le permiten relacionarse con su alrededor y practica acciones para cuidarlos
- Describe su alimentación con base en los tres grupos de alimentos del Plato del Bien Comer, sus horarios de comida y el consumo de agua simple potable
- Identifica cambios en su vida escolar y los compara con el año anterior
- Practica acciones para prevenir quemaduras a partir de reconocer la temperatura de los objetos fríos, tibios y calientes y el uso de los materiales
- Previene accidentes al identificar el movimiento y la trayectoria de los objetos y las personas, al jalarlos, empujarlos o aventarlos
- Participa en acciones que contribuyen a la prevención de desastres ocasionados por incendios, sismos e inundaciones, entre otros

3º grado

- Argumenta la importancia del consumo diario de alimentos representados en el Plato del Bien Comer y de agua simple para el crecimiento y el buen funcionamiento del cuerpo
- Explica la interacción de los sistemas digestivo, circulatorio y excretor en la nutrición
- Explica medidas para prevenir accidentes que pueden lesionar el sistema
- Explica la importancia de manifestar sus emociones y sentimientos ante situaciones de riesgo para prevenir la violencia escolar y el abuso sexual
- Aplica habilidades, actitudes y valores de la formación científica durante la planeación, el desarrollo, la comunicación y la evaluación de un proyecto en el que integra contenidos del bloque

La entidad donde vivo

- Identifica riesgos en la entidad y acciones para la prevención de desastres

Competencias de Formación Cívica y Ética (SEP) relacionadas

- Conocimiento y cuidado de sí mismo

- Ubica zonas y circunstancias de riesgo en la calle, casa y escuela para el cuidado de sí mismo
- Identifica los beneficios de una alimentación correcta

- Cuida su alimentación para preservar la salud, prevenir enfermedades y riesgos, y contribuye a la creación de entornos seguros y saludables
- Define de manera responsable actividades con las que puede mejorar su desempeño en la escuela y colaboración en la casa

- Expresa la importancia de actuar en beneficio de su salud y emplea medidas para una dieta correcta, activación física regular, higiene y seguridad
- Identifica las funciones de las autoridades de su localidad y su relación con personas, grupos y organizaciones de la sociedad civil

Área de Formación KidZania: Exploración del Medio Natural y Social

Competencia Social KidZania

Reconoce la importancia de la actividad humana en el mejoramiento de la calidad de vida de las personas que conviven en una sociedad.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Museo del Tesoro
- Servicio de Mensajería
- Oficina de Aduana
- Academia de Actuación
- Bóveda Bancaria
- Compañía de Mudanzas
- Compañía Eléctrica
- Guardería
- Instituto de Asistencia Privada
- Instituto de Capacitación de Desastres Naturales
- Instituto de Seguridad Vial
- Ministerio Público
- Módulo de Licencias
- Oficina de Impuestos
- Oficina de Empleo
- Pavimentación de Vialidades
- Renta de Autos
- Servicio de Mensajería
- Taller de Motos
- Centro de Participación Ciudadana
- Centro de Desastres Naturales
- Agencia de Autos
- Banco
- Central de Telefonía e Internet
- Supermercado
- Universidad
- Armadora de Automóviles
- Aseguradora
- Autobús Turístico
- Estación de Radio
- Academia de Actuación
- Boutique de Modas
- Centro Llanero especializado
- Oficina de Aduana
- Circuito Vehicular para principiantes
- Estadio

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Ciencias Naturales (SEP) relacionadas

- Relación entre la naturaleza y la sociedad en el tiempo
- Aprecio de sí mismo, de la naturaleza y de la sociedad

1º grado

- Identifica cambios y permanencias entre los juegos y juguetes del pasado y del presente
- Describe actividades de las personas, los lugares donde las realizan y su importancia para la comunidad
- Reconoce la importancia de los transportes para las actividades diarias que se realizan en el lugar donde vive
- Clasifica objetos de acuerdo con las características de los materiales con que están elaborados y los relaciona con el uso que se les da en el lugar donde vive
- Participa en actividades para la exploración y promoción del lugar donde vive

2º grado

- Distingue semejanzas y diferencias entre plantas y animales, viviendas, construcciones y actividades del campo y de la ciudad
- Identifica cambios en su comunidad a través del tiempo
- Reconoce la importancia de la naturaleza para satisfacción de necesidades básicas, como alimentación, vestido y vivienda
- Describe la elaboración de productos cotidianos del campo y la industria
- Identifica cambios en la elaboración de productos cotidianos como resultado de los avances científicos y tecnológicos
- Reconoce la importancia del comercio y el transporte para el intercambio de productos y comunicación de su comunidad
- Describe servicios públicos y sus beneficios
- Describe usos de la electricidad, acciones para su uso eficiente y la prevención de accidentes
- Distingue cambios y permanencias en los trabajos de las personas de su comunidad
- Participa en acciones que contribuyen a mejorar el lugar donde vive

3º grado

- La entidad donde vivo
- Distingue características de la población de la entidad y sus principales actividades económicas
 - Explica cambios en la vida cotidiana de la entidad a causa del movimiento de Independencia
 - Describe características de la vida cotidiana en el campo y la ciudad de la entidad durante el siglo XIX
 - Identifica actividades económicas, comunicaciones y transportes que cambiaron la entidad durante el Porfiriato
 - Aprecia el patrimonio cultural de su entidad, del México independiente a la Revolución Mexicana
 - Ordena cronológicamente acontecimientos que transformaron el paisaje y la vida cotidiana de la entidad en el siglo XX y en la actualidad

Competencias de Formación Cívica y Ética (SEP) relacionadas

- Participación social y política
- Respeto y valoración de la diversidad

- Participa en la toma de acuerdos para la realización de actividades colectivas que contribuyan a mejorar su entorno
- Identifica las necesidades de otras personas de distinta edad, cultura, características físicas, de género, creencia o nivel socioeconómico

- Identifica sus derechos y los relaciona con la satisfacción de sus necesidades básicas

- Asume que no todas sus necesidades o deseos pueden ser satisfechos de manera inmediata y que pueden coincidir, diferir o contraponerse con los de otras personas

Cuadro de competencias

KidZania / SEP



Tercer periodo de educación básica, 4º, 5º y 6º grado

Para facilitar la planeación y justificación de la visita de las escuelas o colegios a KidZania, hemos realizado un empate de los contenidos educativos que se trabajan en la Ciudad de los Niños y los programas de estudios propuestos por la Secretaría de Educación Pública (SEP) con base en la reforma elaborada en 2011. Es importante mencionar que al trabajar por competencias se puede identificar que el aprendizaje es integral abarcando las tres áreas de formación, es decir, en todos los establecimientos se pueden trabajar contenidos de diversas disciplinas, sin embargo las dinámicas de cada uno de ellos enfatiza conocimientos, habilidades y actitudes específicos de un campo disciplinar.



Área de Formación KidZania: Formación Personal y Social

Competencia Autonomía KidZania

Reconoce sus habilidades físicas, cognitivas y sociales para actuar en diversas situaciones y contextos demostrando autonomía y seguridad personal.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Bóveda Bancaria
- Academia de Aviación
- Banco
- Taller de motocicletas
- Centro de capacitación de extinguidores.
- Supermercado
- Estación de Policía
- Circuito Vehicular para principiantes
- Estación de bomberos
- Edificio en construcción
- Fiscalía
- Foro de Televisión
- Edificio para escalar
- Oficina de Aduana
- Instituto de Capacitación de Desastres Naturales.
- Oficina de Empleos
- Renta de Autos
- Tienda de bicicletas
- Centro de Desastres Naturales
- Hospital

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Educación Física (SEP) relacionadas

- Manifestación global de la corporeidad
- Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices
- Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa

4º grado

- Adapta sus habilidades a las circunstancias para incrementar sus posibilidades motrices
- Actúa de manera propositiva durante las actividades y en su vida diaria para fortalecer su bagaje motriz
- Propone diversas alternativas de solución a los problemas que enfrenta en los juegos motores para determinar cuál es la mejor estrategia
- Muestra seguridad al expresarse durante las actividades, generando alternativas que contribuyen a la resolución de los conflictos que se presentan
- Ayuda a sus compañeros en las actividades al proponer e intercambiar ideas para conseguir el resultado establecido
- Adapta sus desempeños motrices en juegos tradicionales y autóctonos, reconociendo las características que tiene cada uno

5º grado

- Muestra seguridad y confianza al realizar las actividades, al tiempo que las traslada a su contexto familiar para compartirlas
- Emplea los recursos comunicativos para usar un código con el cuerpo como herramienta de transmisión de ideas
- Utiliza sus habilidades en el desarrollo de un juego motor para resolver los problemas que se le presentan de manera inmediata con un menor gasto energético
- Utiliza sus capacidades físico motrices para la construcción de juegos motores colectivos

6º grado

- Identifica la combinación de habilidades motrices para asignarles un sentido propio (conducta motriz) al participar en actividades de iniciación deportiva
- Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas
- Identifica distintas formas de resolver un problema a partir de su experiencia motriz
- Muestra deseo por superarse a sí mismo para descubrir nuevas posibilidades en las actividades donde participa
- Identifica las acciones motrices, analizándolas previamente, durante y después de su actuación para la construcción de respuestas creativas
- Genera propuestas motrices asertivas para plantear y solucionar problemas en juegos modificados para el desarrollo del pensamiento creativo
- Organiza eventos deportivos y recreativos en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido en el trayecto escolar

Competencias de Educación Artística (SEP) relacionadas

- Artística y cultural

- Interpreta una idea sencilla por medio de una secuencia de movimiento
- Crea una composición dancística sencilla y la comparte con sus compañeros
- Realiza un montaje dancístico en colectivo a partir de un tema sugerido o libre
- Representa una obra por medio del teatro de sombras

- Escribe una obra de teatro para marionetas o títeres con un tema
- Expresa, por medio de improvisaciones con su voz, cuerpo, objetos e instrumentos, el mundo sonoro individual



Área de Formación KidZania: Formación Personal y Social

Competencia Conocimiento de sí mismo KidZania

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.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Oficina de Prensa
- Bóveda Bancaria
- Universidad
- Hotel
- Tienda Departamental
- Universidad
- Centro llanero especializado
- Academia de Actuación
- Taller de Manualidades joyería
- Taller de Manualidades artesanales
- Taller de Manualidades papel
- Centro de Noticias
- Foro de Televisión
- Teatro
- Estudio de Fotografía
- Estación de Bomberos
- Estación de Policía
- Hospital
- Radio
- Gimnasio

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Formación Cívica y Ética (SEP) relacionadas

- Conocimiento y cuidado de sí mismo
- Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad
- Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad

4° grado

- Distingue en qué personas puede confiar para proporcionar información sobre sí mismo
- Aprecia sus capacidades y cualidades al relacionarse con otras personas
- Reconoce su derecho a ser protegido contra cualquier forma de maltrato, abuso o explotación
- Regula su conducta con base en compromisos adquiridos de forma libre y responsable
- Reflexiona sobre la libertad personal como un derecho humano y lo ejerce con responsabilidad

5° grado

- Expresa de forma asertiva sus emociones y autorregula sus impulsos
- Valora las implicaciones de sus decisiones y el impacto en los demás

6° grado

- Establece relaciones personales basadas en el reconocimiento de la dignidad de las personas y cuestiona estereotipos
- Aplica estrategias para el manejo y la manifestación de las emociones sin lesionar la dignidad propia ni la de los demás
- Formula metas personales y prevé consecuencias de sus decisiones y acciones
- Aplica principios éticos derivados en los derechos humanos para orientar y fundamentar sus decisiones ante situaciones controvertidas

Competencias de Educación Física (SEP) relacionadas

- Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices
- Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa
- Manifestación global de la corporeidad

- Adapta sus habilidades a las circunstancias para incrementar sus posibilidades motrices
- Actúa de manera propositiva durante las actividades y en su vida diaria para fortalecer su bagaje motriz
- Propone diversas alternativas de solución a los problemas que enfrenta en los juegos motores para determinar cuál es la mejor estrategia
- Muestra seguridad al expresarse durante las actividades, generando alternativas que contribuyen a la resolución de los conflictos que se presentan

- Compara sus desempeños motores con los de sus compañeros para construir formas de juego participativas e incluyentes
- Utiliza sus habilidades en el desarrollo de un juego motor para resolver los problemas que se le presentan de manera inmediata con un menor gasto energético
- Controla diversos objetos para adaptar sus desempeños a habilidades motrices
- Asume actitudes positivas para contribuir en el desempeño propio y el de sus compañeros

- Muestra deseo por superarse a sí mismo para descubrir nuevas posibilidades en las actividades donde participa
- Identifica las acciones motrices, analizándolas previamente, durante y después de su actuación para la construcción de respuestas creativas
- Genera propuestas motrices asertivas para plantear y solucionar problemas en juegos modificados para el desarrollo del pensamiento creativo

Área de Formación KidZania: Formación Personal y Social

Competencia para la Ciudadanía KidZania

Resuelve conflictos a través del diálogo y el respeto a las normas y valores de la sociedad para así contribuir a una sana convivencia.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Tienda de celulares
- Gimnasio
- Foro de Televisión
- Hospital
- Supermercado
- Área de Juegos
- Tienda Departamental
- Transporte Público
- Centro de Participación Ciudadana
- Fiscalía
- Instituto de Asistencia
- Instituto de Seguridad Vial
- Ministerio Público
- Oficina de Impuestos
- Estadio

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Formación Cívica y Ética (SEP) relacionadas

- Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad
- Comprensión y aprecio por la democracia
- Manejo y resolución de conflictos

4º grado

- Analiza experiencias en las que se aplica la justicia en el ambiente escolar
- Regula su conducta con base en compromisos adquiridos de forma libre y responsable
- Reflexiona sobre la libertad personal como un derecho humano y lo ejerce con responsabilidad
- Explica los beneficios de la convivencia democrática
- Analiza las causas de conflictos cotidianos y propone mecanismos de solución pacífica
- Describe algunas formas de participación social y política que los ciudadanos pueden utilizar para comunicar necesidades, demandas y problemas colectivos

5º grado

- Promueve acciones para un trato digno, justo y solidario en la escuela y la comunidad
- Reconoce en la convivencia cotidiana la presencia o ausencia de los principios de interdependencia, equidad y reciprocidad
- Reconoce que las normas representan acuerdos para la convivencia democrática, basados en principios y valores reconocidos por todos y orientados al bien común
- Emplea prácticas democráticas para favorecer la toma de acuerdos en los contextos donde se desenvuelve
- Emplea el diálogo, la negociación y la mediación como formas pacíficas de resolución de conflictos
- Participa en actividades que exigen la puesta en marcha del trabajo colaborativo

6º grado

- Valora que en México y en el mundo las personas tienen diversas formas de vivir, pensar, sentir e interpretar la realidad, y manifiesta respeto por las distintas culturas de la sociedad
- Argumenta sobre las consecuencias del incumplimiento de normas y leyes que regulan la convivencia y promueve su cumplimiento
- Participa en la solución de conflictos, tomando en consideración la opinión de los demás y empleando mecanismos de negociación y mediación
- Argumenta sobre la importancia de la participación individual y colectiva en conjunto con autoridades, para la atención de asuntos de beneficio común
- Propone estrategias de organización y participación ante condiciones sociales desfavorables o situaciones que ponen en riesgo la integridad personal y colectiva

Competencias de Educación Artística (SEP) relacionadas

- Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices
- Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa
- Manifestación global de la corporeidad

- Asume diversos roles en los juegos y las actividades para desarrollar su capacidad de negociación
- Colabora en la realización de los juegos y las actividades
- Identifica la diversidad cultural a partir de los juegos de su región y del país
- Muestra empatía hacia la diversidad para consolidar aprendizajes relacionados con la identidad cultural mediante los juegos autóctonos y tradicionales

- Participa generando una interacción personal y comunicación con los demás para favorecer la convivencia
- Utiliza sus capacidades fisicomotrices para la construcción de juegos motores colectivos

- Respeta las producciones de los demás, reconociendo elementos significativos en su carga comunicativa
- Acuerda con sus compañeros formas de comunicación que le permitan valorar la participación y el desempeño de los demás
- Establece la importancia de la solidaridad y el respeto como elementos que permiten una mejor convivencia dentro y fuera del contexto escolar



Área de Formación KidZania: Formación Personal y Social

Competencia Artística KidZania

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.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Taller de Manualidades Artesanales
- Taller de Manualidades papel
- Estación de Radio
- Foro de Televisión
- Taller de Manualidades Joyería
- Boutique de Modas
- Academia de Actuación
- Centro Óptico
- Desfile Alegórico
- Laboratorio de Cosméticos
- Reloj de la Ciudad
- Estadio
- Estudio de Fotografía
- Agencia Creativa

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Educación Artística (SEP) relacionadas

- Artística y cultural

4° grado

- Interpreta una idea sencilla por medio de una secuencia de movimiento
- Crea pequeñas unidades melódicas diferenciando sonidos graves, agudos y de la misma altura
- Crea una composición dancística sencilla a partir de un tema de su interés y la comparte con sus compañeros
- Estructura escenas para la creación de una obra de teatro sencilla
- Realiza un montaje dancístico en colectivo a partir de un tema sugerido o libre
- Representa una obra por medio del teatro de sombras
- Utiliza las posibilidades expresivas de la práctica exclusivamente musical

5° grado

- Elabora una secuencia dancística, reconociendo la relación que existe entre la danza y otras artes escénicas
- Escribe una obra de teatro para marionetas o títeres con un tema de su interés
- Realiza el montaje de una puesta en escena para títeres o marionetas ante un público
- Crea un teatrino con materiales diversos
- Utiliza el lenguaje tridimensional para expresar en forma libre ideas, emociones y experiencias
- Elabora una danza colectiva que integre elementos de la cultura local, regional o nacional
- Musicaliza textos al conjuntar palabras y música en canciones de diversos géneros

6° grado

- Valora la importancia del patrimonio cultural
- Participa en las funciones y tareas establecidas en una puesta en escena
- Interpreta hechos artísticos y culturales a través de la observación de imágenes y objetos pertenecientes al patrimonio histórico tangible
- Distingue los elementos básicos de los bailes populares del mundo
- Distingue las características de diferentes personajes en una obra teatral al diseñar su vestuario
- Valora la importancia de conservar y difundir el patrimonio artístico mexicano
- Reconoce la importancia del espacio en una obra teatral y lo representa mediante la construcción de la escenografía
- Reconoce la importancia de la fotografía y del video como recursos documentales para el resguardo y la conservación del patrimonio intangible
- Realiza la representación de una obra de teatro ante un público

Competencias de Educación Física (SEP) relacionadas

- Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices
- Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa
- Manifestación global de la corporeidad

- Adapta habilidades a las circunstancias para incrementar sus posibilidades motrices
- Actúa de manera propositiva en su vida diaria para fortalecer su bagaje motriz
- Propone alternativas de solución en los juegos para determinar la mejor estrategia
- Colabora en juegos y actividades a partir de la participación y la diversión
- Adapta sus desempeños motrices en juegos tradicionales y autóctonos

- Construye secuencias rítmicas para favorecer el desarrollo de habilidades por medio de la combinación de movimientos y percusiones
- Emplea los recursos comunicativos para usar un código con el cuerpo
- Muestra seguridad y confianza al realizar las actividades, al tiempo que las traslada a su contexto familiar para compartirlas

- Identifica el proceso creativo para exploración de posibilidades y toma de decisiones
- Emplea su bagaje motriz para construcción de acciones novedosas y originales
- Controla movimientos de su cuerpo por el uso de secuencias rítmicas y se adapta a condiciones de la actividad
- Genera propuestas motrices asertivas para plantear y solucionar problemas en juegos modificados para el pensamiento creativo

Área de Formación KidZania: Comunicación

Competencia Comunicativa KidZania

Utiliza diversas modalidades del lenguaje para comunicar sus ideas, sentimientos, preferencias y opiniones respetando las normas de comunicación y convivencia.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Oficina de Empleo
- Universidad
- Autobús Turístico
- Tienda de Celulares
- Estación de Bomberos
- Centro de Noticias
- Centro de Idiomas
- Estación de Radio
- Centro Canino
- Foro de Televisión
- Tatuajes
- Academia de Actuación
- Centro de Participación Ciudadana
- Oficina de Impuestos
- Centro de Idiomas

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Español (SEP) relacionadas

- Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender
- Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones
- Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas

4° grado

- Formula preguntas para guiar la búsqueda de información e identifica aquella que es repetida, complementaria o irrelevante
- Interpreta croquis para identificar trayectos
- Interpreta y utiliza el vocabulario adecuado para dar indicaciones y describir lugares o trayectos
- Conoce las características de un instructivo e interpreta la información que presenta
- Identifica las características y la función de la entrevista para obtener información
- Recupera información a partir de entrevistas
- Identifica las características y la función de las invitaciones
- Identifica la utilidad de los diferentes tipos de información que proveen las etiquetas y los envases comerciales
- Identifica los recursos de los textos publicitarios y toma una postura crítica frente a ellos
- Participa en el intercambio de opiniones con otros, de manera asertiva
- Reconoce elementos de las narraciones: estado inicial, aparición de un conflicto y resolución del conflicto
- Identifica la relevancia de los datos requeridos en función de las instrucciones para su llenado
- Redacta notas periodísticas breves

5° grado

- Identifica las características y la función de las frases publicitarias
- Emplea diferentes estrategias textuales para persuadir a un público determinado al elaborar un anuncio
- Identifica los recursos retóricos en la publicidad
- Utiliza la información relevante de los textos que lee en la producción de los propios
- Emplea referencias bibliográficas para ubicar fuentes de consulta
- Emplea citas textuales para referir información de otros en sus escritos
- Distingue elementos de realidad y fantasía en leyendas
- Describe personajes o sucesos mediante diversos recursos literarios
- Identifica acontecimientos que sean relevantes para su comunidad
- Produce textos para difundir información en su comunidad
- Elabora cuadros sinópticos y mapas conceptuales para resumir información
- Conoce la estructura y función de un reporte de encuesta
- Reconoce la función de los trípticos para difundir información

6° grado

- Identifica las formas de responder más adecuadas en función del tipo de información que se solicita
- Conoce la función y estructura de los guiones de radio
- Emplea el lenguaje de acuerdo con el tipo de audiencia
- Identifica las características generales de los reportajes y su función para integrar información sobre un tema
- Elabora instructivos empleando los modos y tiempos verbales adecuados
- Adapta el lenguaje para una audiencia determinada
- Redacta un texto en párrafos, con cohesión, ortografía y puntuación convencionales
- Interpreta un texto adecuadamente al leerlo en voz alta
- Identifica las diferencias entre expresar una opinión y referir un hecho
- Expresa por escrito su opinión sobre hechos
- Comunica ideas, sentimientos y sucesos a otros a través de cartas



Área de Formación KidZania: Formación Personal y Social

Competencia Matemática KidZania

Resuelve problemas cotidianos haciendo uso de las matemáticas en diversos contextos y situaciones.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- | | | | | |
|------------------------|-----------------------------------|-------------------------|-----------------------|-----------------------------|
| • Tienda Departamental | • Bóveda Bancaria | • Aseguradora | • Compañía de Mudanza | • Laboratorio de Cosméticos |
| • Hotel | • Supermercado | • Cafetería | • Compañía Eléctrica | • Laboratorio de Innovación |
| • Gimnasio | • Central de Telefonía e Internet | • Casa Sustentable | • Estadio | • Laboratorio Médico |
| • Boutique de Modas | • Escuela de Cocina | • Centro de Inversión | • Fábrica de Monedas | • Oficina de Impuestos |
| • Banco | • Oficina de Aduana | • Centro de Recolección | • Fábrica de Billetes | • Supermercado |

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Matemáticas (SEP) relacionadas

- Resolver problemas de manera autónoma
- Validar procedimientos y resultados
- Manejar técnicas eficientemente

4º grado

- Lee información explícita o implícita en portadores diversos
- Identifica expresiones aditivas, multiplicativas o mixtas que son equivalentes, y las utiliza al efectuar cálculos con números naturales
- Identifica problemas que se pueden resolver con una multiplicación y utiliza el algoritmo convencional en los casos en que es necesario
- Resuelve problemas que implican identificar la regularidad de sucesiones compuestas
- Resuelve problemas que implican sumar o restar números decimales
- Resuelve problemas que impliquen dividir números de hasta tres cifras entre números de hasta dos cifras
- Utiliza el cálculo mental para obtener la diferencia de dos números naturales de dos cifras

5º grado

- Uso del cálculo mental para resolver adiciones y sustracciones con números fraccionarios y decimales
- Identifica problemas que se pueden resolver con una división y utiliza el algoritmo convencional en los casos en que sea necesario
- Describe rutas y ubica lugares utilizando sistemas de referencia convencionales que aparecen en planos o mapas
- Resuelve problemas que implican conversiones entre unidades de medida de longitud, capacidad, peso y tiempo
- Resuelve problemas que implican leer o representar información en gráficas de barras
- Resuelve problemas que implican multiplicar números decimales por números naturales

6º grado

- Resuelve problemas que impliquen leer, escribir y comparar números naturales, fraccionarios y decimales, explicitando los criterios de comparación
- Describe rutas y calcula la distancia real de un punto a otro en mapas
- Calcula porcentajes e identifica distintas formas de representación (fracción común, decimal, %)
- Utiliza el sistema de coordenadas cartesianas para ubicar puntos o trazar figuras en el primer cuadrante
- Resuelve problemas que involucran el uso de medidas de tendencia central (media, mediana y moda)
- Resuelve problemas que implican multiplicar o dividir números fraccionarios o decimales con números naturales

Área de Formación KidZania: Comunicación

Competencia Digital KidZania

Aplica éticamente las TIC para resolver problemas y comunicarse efectivamente con miras al bien común
*TIC- Tecnología de la Información y Comunicación (Ejemplo: celulares, internet, redes sociales, multimedias etc.)

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Academia de Aviación
- Agencia Creativa
- Universidad
- Tienda de celulares
- Hospital
- Estación de Radio
- Foro de Televisión
- Central de Telefonía e Internet
- Oficina de Prensa
- Centro de Inversión
- Oficina de Empleo
- Oficina de Pasaportes
- Casa Sustentable
- Estación de Bomberos
- Instituto de Prevención y desastres naturales (Incendio)
- Estructura de acero
- Centro de Prevención de Desastres Naturales (inundación)
- Gimnasio
- Compañía Eléctrica
- Oficina de Impuestos
- Barra de Sushi
- Boutique de Modas
- Estación de Autobuses
- Centro de Participación Ciudadana
- Ministerio Público
- Banco
- Institución de Asistencia Privada
- Escuela de cocina
- Centro de investigación
- Salón para papas
- Pozo Petrolero
- Armadora de autos
- Centro oftalmológico
- Estación de autobuses
- Centro de atención
- Rentas de Autos
- Casa de Moneda
- Estudio de Fotografía
- Pozo de agua
- Pasaportes
- Taller de motocicletas
- Guardería
- Tienda de Bicicletas
- Aseguradora
- Drive Inn
- Supermercado
- Fábrica de tortillas

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Estándares de Ciencias Naturales (SEP) relacionadas

• La tecnología y su uso ético es un tema transversal sin embargo en los estándares de Ciencias Naturales se indican como un logro a alcanzar en la educación básica primaria

4° grado

• Comunica los resultados de observaciones e investigaciones al usar diversos recursos, incluyendo formas simbólicas, como los esquemas, gráficas y exposiciones, así como las tecnologías de la comunicación y la información

5° grado

6° grado

Área de Formación KidZania: Exploración del Medio Natural y Social

Competencia Ecológica KidZania

Reconoce y aplica medidas que fomentan el respeto, cuidado y preservación del medio ambiente para mejorar la calidad de vida de las personas.

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Estación de Bomberos
- Casa Sustentable
- Gasolinera de Infantes
- Pozo Petrolero
- Hotel
- Centro de Acopio
- Pavimentación de Vialidades
- Taller de Cambio de Aceite
- Centro Canino
- Centro de Reciclado
- Planta de Reciclaje de PET
- Tienda de Bicicletas
- Hortaliza
- Centro de Recolección
- Pozo de Agua
- Instituto de Capacitación en Desastres

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Ciencias Naturales (SEP) relacionadas	4º grado	5º grado	6º grado
<p>Comprensión de fenómenos y procesos naturales desde la perspectiva científica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones informadas para el cuidado del ambiente y la promoción de la salud orientadas a la cultura de la prevención <p>Geografía</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de la diversidad natural • Participación en el espacio donde se vive <p>Historia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formación de una conciencia histórica para la convivencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica que las relaciones entre los factores físicos (agua, suelo, aire y Sol) y biológicos (seres vivos) conforman el ecosistema y mantienen su estabilidad • Explica la estructura general de las cadenas alimentarias y las consecuencias de su alteración por las actividades humanas • Describe el ciclo del agua y lo relaciona con su distribución en el planeta y su importancia para la vida <p>Geografía</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distingue relaciones de los climas con la vegetación y la fauna silvestre, y la importancia de la biodiversidad en México • Reconoce acciones que contribuyen a la mitigación de los problemas ambientales en México 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica algunas especies endémicas del país y las consecuencias de su pérdida • Analiza el deterioro de los ecosistemas a partir del aprovechamiento de recursos y de los avances técnicos en diferentes etapas del desarrollo de la humanidad • Propone y participa en algunas acciones para el cuidado de la diversidad biológica del lugar donde vive, a partir de reconocer algunas causas de su pérdida <p>Geografía</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valora la diversidad de paisajes de los continentes a partir de sus componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos • Distingue espacios agrícolas, ganaderos, forestales y pesqueros en los continentes en relación con los recursos naturales • Distingue problemas ambientales y las acciones que contribuyen a su mitigación <p>Historia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propone acciones para el desarrollo sustentable del país 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone acciones para cuidar a los seres vivos al valorar las causas y consecuencias de su extinción en el pasado y en la actualidad • Identifica que es parte del ambiente y que éste se conforma por los componentes sociales, naturales y sus interacciones • Practica acciones de consumo sustentable con base en la valoración de su importancia en la mejora de las condiciones naturales del ambiente y la calidad de vida • Propone acciones para disminuir la contaminación del aire a partir del análisis de las principales causas y sus efectos en el ambiente y la salud • Identifica qué es y cómo se generó el calentamiento global en las últimas décadas, sus efectos en el ambiente y las acciones nacionales para disminuirlo • Toma decisiones orientadas a la revalorización, al rechazo, a la reducción, al reúso y al reciclado de papel y plástico al analizar las implicaciones naturales y sociales de su uso
<p>Competencias de Formación Cívica y Ética (SEP) relacionadas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone medidas que contribuyan al uso racional de los recursos naturales del lugar donde vive 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza la Constitución como fundamento para la protección del ambiente y de la diversidad natural y social • Participa en acciones colectivas en favor de un ambiente equilibrado en su entorno próximo 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestiona las implicaciones del uso inadecuado de los recursos en el ambiente local y mundial

Área de Formación KidZania: Exploración del Medio Natural y Social

Competencia de Cuidado Personal KidZania

Aplica a su vida cotidiana prácticas de vida saludable que integran mente y cuerpo para mejorar su calidad de vida

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Edificio para Escalar
- Centro de Entrenamiento
- Fábrica de Pastelitos
- Hospital
- Estación de Bomberos
- Dentista
- Pizzería
- Gimnasio
- Fábrica de Chocolates
- Escuela Culinaria
- Hamburguesería
- Estación de Policías

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Ciencias Naturales (SEP) relacionadas

- Toma de decisiones informadas para el cuidado del ambiente y la promoción de la salud orientadas a la cultura de la prevención
 - Comprensión de los alcances y limitaciones de la ciencia y del desarrollo tecnológico en diversos contextos
- Geografía
- Participación en el espacio donde se vive

4º grado

- Compara los alimentos que consume con los de cada grupo del Plato del Bien Comer, y su aporte nutrimental para mejorar su alimentación
- Explica las características equilibrada e inocua de la dieta, así como las del agua simple potable
- Explica la forma en que la dieta y la vacunación fortalecen el sistema inmunológico
- Valora las vacunas como aportes de la ciencia y del desarrollo técnico para prevenir enfermedades, así como de la Cartilla Nacional de Salud para dar seguimiento a su estado de salud
- Aplica habilidades, actitudes y valores de la formación científica básica durante la planeación, el desarrollo, la comunicación y la evaluación de un proyecto de su interés en el que integra contenidos del bloque Geografía
- Reconoce desastres ocurridos recientemente en México y acciones para su prevención

5º grado

- Analiza sus necesidades nutrimentales en relación con las características de la dieta correcta y las costumbres alimentarias de su comunidad para propiciar la toma de decisiones que impliquen mejorar su alimentación
- Describe causas y consecuencias del sobrepeso y de la obesidad, y su prevención mediante una dieta correcta, el consumo de agua simple potable y la actividad física
- Explica los daños en los sistemas respiratorio, nervioso y circulatorio generados por el consumo de sustancias adictivas, como tabaco, inhalables y bebidas alcohólicas
- Argumenta la importancia de prevenir situaciones de riesgo asociadas a las adicciones: accidentes, violencia de género y abuso sexual
- Aplica habilidades, actitudes y valores de la formación científica básica durante la planeación, el desarrollo, la comunicación y la evaluación de un proyecto de su interés en el que integra contenidos del bloque Geografía
- Reconoce desastres ocurridos recientemente y acciones a seguir antes, durante y después de un desastre

6º grado

- Analiza las ventajas de preferir el consumo de agua simple potable en lugar de bebidas azucaradas
 - Argumenta la importancia de la dieta correcta, del consumo de agua simple potable, la activación física, el descanso y el esparcimiento para promover un estilo de vida saludable
- Geografía
- Reconoce diferencias sociales y económicas que inciden en la mitigación de los desastres en el mundo

Competencias de Formación Cívica y Ética (SEP) relacionadas

- Conocimiento y cuidado de sí mismo
- Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad

- Reconoce situaciones de riesgo y utiliza medidas para el cuidado de su salud e integridad personal

- Define acciones que contribuyen a un proyecto de vida sano y seguro
- Propone medidas para evitar trastornos alimentarios y adicciones

- Reconoce la importancia de la prevención en el cuidado de la salud y la promoción de medidas que favorezcan el bienestar integral

Área de Formación KidZania: Exploración del Medio Natural y Social

Competencia Social KidZania

Reconoce la importancia de la actividad humana en el mejoramiento de la calidad de vida de las personas que conviven en una sociedad

Establecimientos de KidZania que promueven esta competencia:

- Centro de Entrenamiento
- Servicio de Mensajería
- Estación de Policía
- Fábrica de Chocolates
- Academia de Actuación
- Fábrica de Pastelitos
- Puesto de Revistas
- Planta Embotelladora
- Ministerio Público y Fiscalía
- Escuela de Modelaje
- Bóvedao
- Banco
- Central de Telefonía
- Estación de Radio
- Supermercado
- Editorial de Prensa
- Universidad
- Facultad de Pintura
- Estudio de Magia

Aprendizajes esperados que se pueden trabajar previamente, durante y después de la visita a KidZania

Competencias de Geografía (SEP) relacionadas

- Aprecio de la diversidad social y cultural
- Reflexión de las diferencias socioeconómicas

Historia

- Manejo de información histórica
- Formación de una conciencia histórica para la convivencia

4º grado

Geografía

- Reconoce la migración en México y sus implicaciones sociales, culturales, económicas y políticas
- Distingue espacios agrícolas, ganaderos, forestales y pesqueros de México en relación con los recursos naturales disponibles
- Reconoce la distribución de los recursos minerales y energéticos, así como los principales espacios industriales en México
- Reconoce la importancia del comercio, el turismo y la distribución de las principales redes carreteras, férreas, marítimas y aéreas en México
- Distingue la participación económica de las entidades federativas en México
- Historia
- Investiga aspectos de la cultura y de la vida cotidiana del pasado, y valora su importancia

5º grado

Geografía

- Compara causas y consecuencias de la migración en los continentes
- Distingue espacios agrícolas, ganaderos, forestales y pesqueros en los continentes en relación con los recursos naturales
- Reconoce la distribución de los recursos minerales y energéticos, así como los principales espacios industriales en los continentes
- Relaciona redes carreteras, férreas, marítimas y aéreas con el comercio y el turismo de los continentes
- Distingue diferencias económicas en países representativos de los continentes
- Compara la calidad de vida a partir de los ingresos, empleo, salud y ambiente población
- Historia
- Reconoce la importancia de la educación en el desarrollo de México
- Explica las causas de la situación económica y la apertura comercial, y las consecuencias de la expansión urbana, la desigualdad y protestas sociales en el campo y la ciudad
- Reconoce la transformación acelerada de la ciencia y los medios de comunicación en la vida cotidiana

6º grado

Geografía

- Analiza tendencias y retos del crecimiento, de la composición y la distribución de la población mundial
- Reconoce implicaciones naturales, sociales, culturales y económicas del crecimiento urbano en el mundo
- Reconoce las principales rutas de migración en el mundo y sus consecuencias sociales, culturales, económicas y políticas
- Relaciona procesos de producción, transformación y comercialización de diferentes productos en el mundo
- Reconoce diferencias socioeconómicas en el mundo, a partir del producto interno bruto (PIB) por habitante, empleo, escolaridad y salud
- Reconoce factores que inciden en la calidad de vida de la población en el mundo
- Historia
- Investiga aspectos de la cultura y la vida cotidiana del pasado y valora su importancia

Competencias de Formación Cívica y Ética (SEP) relacionadas

- Respeto y valoración de la diversidad
- Participación social y política

- Reconoce que las mujeres y los hombres tienen los mismos derechos y oportunidades de desarrollo en condiciones de igualdad
- Conoce las funciones de organizaciones sociales que trabajan en beneficio de la comunidad

- Participa en actividades que exigen la puesta en marcha del trabajo colaborativo
- Promueve acciones para un trato digno, justo y solidario en la escuela y la comunidad

- Propone estrategias de organización y participación ante condiciones sociales desfavorables o situaciones que ponen en riesgo la integridad personal y colectiva
- Analiza críticamente las causas e implicaciones de problemas sociales

Sugerencias Didácticas Para La Visita KidZania

A continuación se muestran algunas sugerencias didácticas para el desarrollo de competencias vinculado a la visita a KidZania, las cuales se estructuran atendiendo al factor de temporalidad: antes de la visita, durante la visita y después de la visita.



Antes de la visita



- Identifique las competencias y/o aprendizajes esperados que quiere trabajar durante la visita.
- Identifique los indicadores de desempeño de las competencias.
- Elabore instrumentos de recogida de información para evaluar el desempeño de sus alumnos.
- Identifique los establecimientos que contiene KidZania que cubren sus objetivos académicos, para sugerirle a los niños a dónde acudir (todo depende de las competencias a trabajar).
- Identifique en su planeación anual si existe algún proyecto que pueda relacionar con la visita a KidZania.
- En reunión con sus colegas puede planear algún proyecto conjunto para desarrollar competencias y aprovechar la visita a KidZania como un medio de enriquecimiento.
- En diversas asignaturas como Español, Ciencias Naturales y Educación Cívica y Ética, se plantean en los programas de estudios, proyectos que integran diversos saberes y que pueden enriquecerse con la visita a KidZania.
- Presente a sus alumnos los ojetivos de la visita.
- Indague los conocimientos previos de sus alumnos tanto del tema o problemática a abordar y acerca de KidZania.
- Identifique los intereses y preferencias de sus alumnos en relación al tema o problemática que abordará para desarrollar sus competencias.
- Planee junto con sus alumnos cómo distribuirán su tiempo y las actividades dentro de KidZania
- Conceda tiempo a los niños para que identifiquen y planeen en qué establecimientos quieren jugar, sugerimos que planeen utilizando algún organizador gráfico.
- Promueva la investigación documental acerca de KidZania.
- Elaborar organizadores gráficos junto con sus alumnos que les permitan identificar lo que saben, lo qué quieren saber y lo qué aprendieron en su visita (S.Q.A).
- Propicie que los alumnos generen preguntas acerca del tema o problema que abarca las competencias a trabajar.
- Planee tiempo libre para que cada niño explore y acuda a uno o dos establecimientos de su interés.

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.
- 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.
- Permita que sus alumnos se desenvuelvan libremente por KidZania, ello le permitirá observar su desempeño en diversos contextos y situaciones.
- Sea Flexible. Permita que los alumnos cambien su visita al establecimiento de su interés previamente planeado.
- Permita la libre exploración.
- Aproveche recursos que KidZania ofrece a los adultos dentro de sus instalaciones.



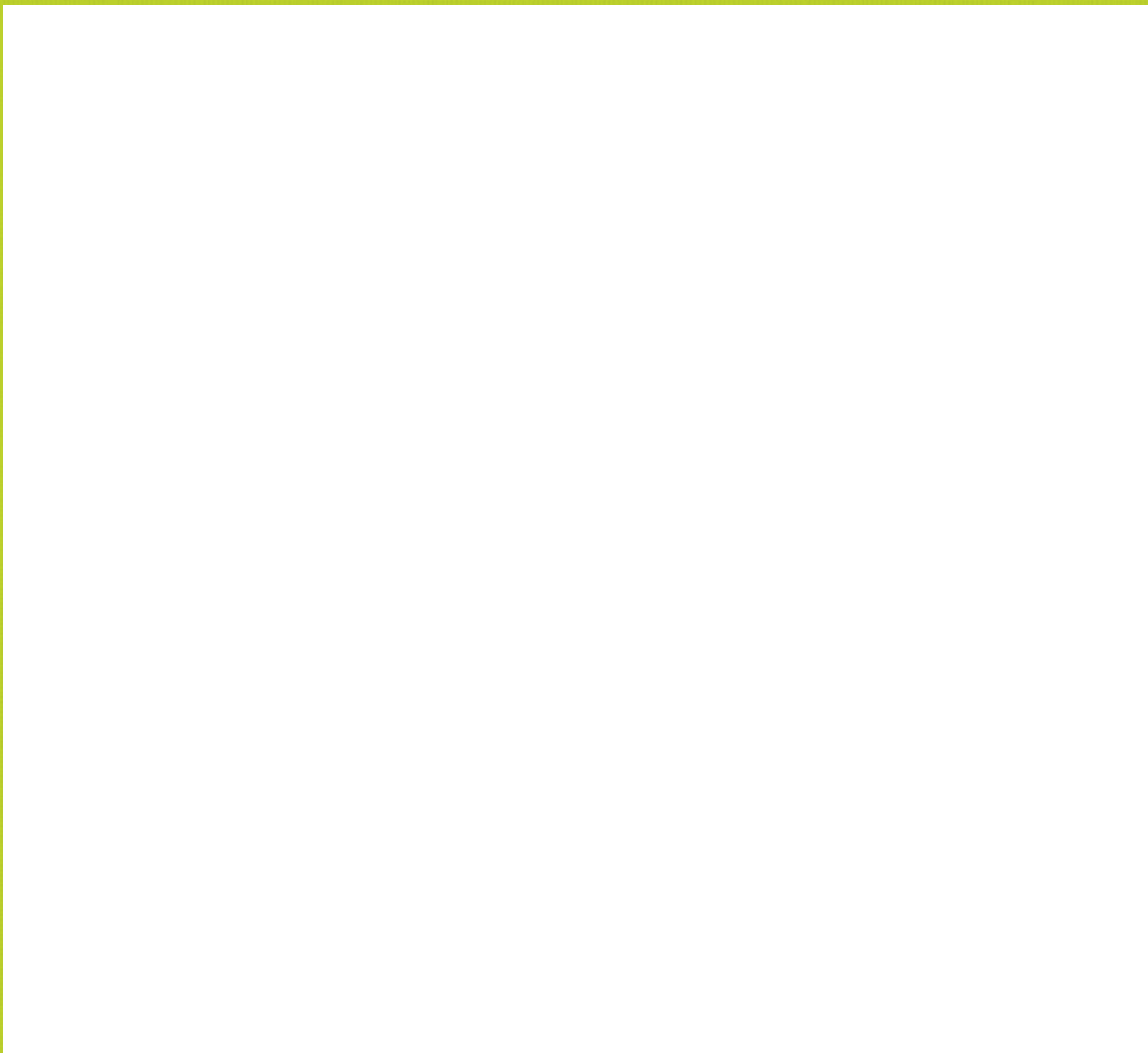
Después de la visita



- 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 puedo utilizar varios recursos como el dibujo, una composición, una puesta en común, exposición libre, etc.
- Retome los objetivos planteados para la visita.
- Retome el cuadro S.Q.A. y pida a sus alumnos que completen la columna: “Qué aprendí”.
- Indague con sus alumnos cómo administraron su tiempo y los kidZos, puede vincular el tema con las matemáticas y el manejo de proyectos.
- Reflexione con sus alumnos acerca del funcionamiento de una ciudad, vincule cada elemento de ésta para trabajar en las diferentes asignaturas.
- Permita que sus alumnos se autoevalúen sobre todo en competencias generales o para toda la vida.
- Identifique las inquietudes 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.
- Es importante que considere aterrizar con los niños lo que sucede en una ciudad real y en KidZania, sobre todo con niños de 1o y 2o grado, para que diferencien la realidad de la fantasía y así puedan prevenir situaciones de peligro.
- Retome el tema o problema que guiará el trabajo de las competencias seleccionadas.
- Relacione junto con sus alumnos la visita y el tema o problema a trabajar.



Notas



Notas





KidZania Cuicuilco

Plaza Inbursa Cuicuilco, Av. Insurgentes Sur 3500, México D.F.

T(55) 5424-9500 Ext. 1206 y 1638

escuelascui@kidzania.com