



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGÍA



"APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, DEL CENTRO DE ESPARCIMIENTO SIX FLAGS MÉXICO "

FACULTAD DE FILOSOFÍA
Y LETRAS



COLEGIO DE PEDAGOGÍA

INFORME DE ACTIVIDAD PROFESIONAL

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

JAZMÍN BETO SANTANDER

ASESORA:

DRA. BEATRIZ HERNÁNDEZ ABAD



ABRIL DE 2004



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedicatorias:

A Dios por haberme permitido cerrar el ciclo de mis estudios.

A mis padres por darme una herramienta para enfrentar la vida

A mis hermanos por estar conmigo; y al pequeño Joel por ser un angelito de Dios

A ti César por tu apoyo, paciencia, por tus ánimos, por tu confianza y sobre todo por tu amor: ¡Gracias!

A ti Patricia por estar apoyándome y animándome, te lo agradezco amiga.

A ti Marú y a toda tu familia por ese cariño que siempre me han brindado.

A ti Enrique y a tu familia por formar parte de las personas importantes de mi vida.

A Paty, Ivonne y Clara que aunque lejos siempre están presentes, ya que son unas excelentes amigas.

A la Lic. Margarita Mata, Lic. Glenda Cabrera, Lic. Ruth García y a la Lic. Inés Castro por formar parte del grupo de sinodales

A la Dra. Beatriz Hernández Abad por prestarme su valioso tiempo, por su apoyo y su dedicación

A Lyzglezher por su apoyo en el último momento

A todos y cada uno de ustedes ¡Muchas gracias!

Contenido

Introducción	1
Marco Referencial	3
1. Secretaría de Educación pública	3
1.1 Dirección General de Extensión Educativa	4
1.2 Dirección de Educación Extraescolar	6
1.2.1 Subdirección de Bibliotecas	10
1.2.2 Subdirección de Arte, Ciencia y Cultura	11
1.3 Departamento de Ciencia y Tecnología	14
2. Funciones de la Actividad Laboral	17
2.1 Programa Visitas Escolares a Reino Aventura	18
2.1.1 Modalidad de Operación	19
a) Autofinanciado	19
b) Cortesías SEP	20
2.2 Funciones adicionales en la DEEX	24
3. Diagnóstico del Programa Visitas Escolares a Reino Aventura	27
3.1 Etapas de Operación	28
3.1.1 Primera Etapa	28
3.1.2 Áreas y Actividades Impartidas	28
3.2 Segunda Etapa	34
3.3 Cancelación del Programa	36
4. Acciones realizadas por ambas instituciones	39
4.1 Dirección de Educación Extraescolar	39
4.2 Six Flags México	40
5. Avance del Programa en el Departamento de Ciencia y Tecnología	46
5.1 Población Atendida	51
5.2 Avance del Programa en Six Flags México	52

6. Resultados Alcanzados	57
6.1 En la DEEX	58
6.2 En el Parque	61
7. Conclusiones	63
Bibliografía	67
Anexos	69

INTRODUCCIÓN

El presente Informe de Actividad Profesional está basado en las actividades que se realizan en la Dirección de Educación Extraescolar (DEEX) de la Secretaría de Educación Pública, y principalmente en la operatividad que tuvo el Programa “*Visitas Escolares a Reino Aventura*” (actualmente Six Flags México), del cual fui responsable desde mayo de 1998 a agosto de 2001. A partir de esta fecha el programa se canceló ocasionando que mis actividades dentro de esta institución hayan variado desde entonces, por lo que sólo reportaré las actividades como responsable del programa extraescolar antes mencionado.

El propósito principal de este informe es describir las acciones realizadas durante este periodo como titular del programa, detallando en el 1er. Capítulo los objetivos de cada una de las áreas de la SEP vinculadas con el programa. En el 2do. describiré las funciones desempeñadas como responsable de programa, en el 3ro. haré referencia a las actividades de operación del mismo, en el 4to. detallaré las acciones generadas para dar el fundamento pedagógico de la actividad y en el 5to. relataré el avance logrado durante su operación.

En dicho informe también incluyo aspectos que trabajé de manera independiente con Six Flags México como Apoyo Técnico del Proyecto Educativo “*Seis Formas de Aprender*” dirigido por la Gerencia General de Ventas y la Gerencia de Promoción Educativa. Mi colaboración en el parque fue de manera independiente a la DEEX, posteriormente a la suspensión del programa de “*Visitas Escolares a*

Reino Aventura” en agosto de 2001.

El trabajar dentro de la Dirección de Educación Extraescolar me ha permitido involucrarme en un área educativa que está tomando fuerza, que se está considerando como una herramienta de apoyo a los programas formales que se imparten dentro de Educación Básica y así poder atender algunas de las tantas necesidades de los alumnos; ya que como sabemos los niños y jóvenes muestran una amplia gama de habilidades, de comportamientos e intereses que no es fácil identificar. Por lo mismo hay que considerar que el aprendizaje no sólo está inmerso en las aulas, sino también en el ambiente que nos rodea.

Capítulo 1

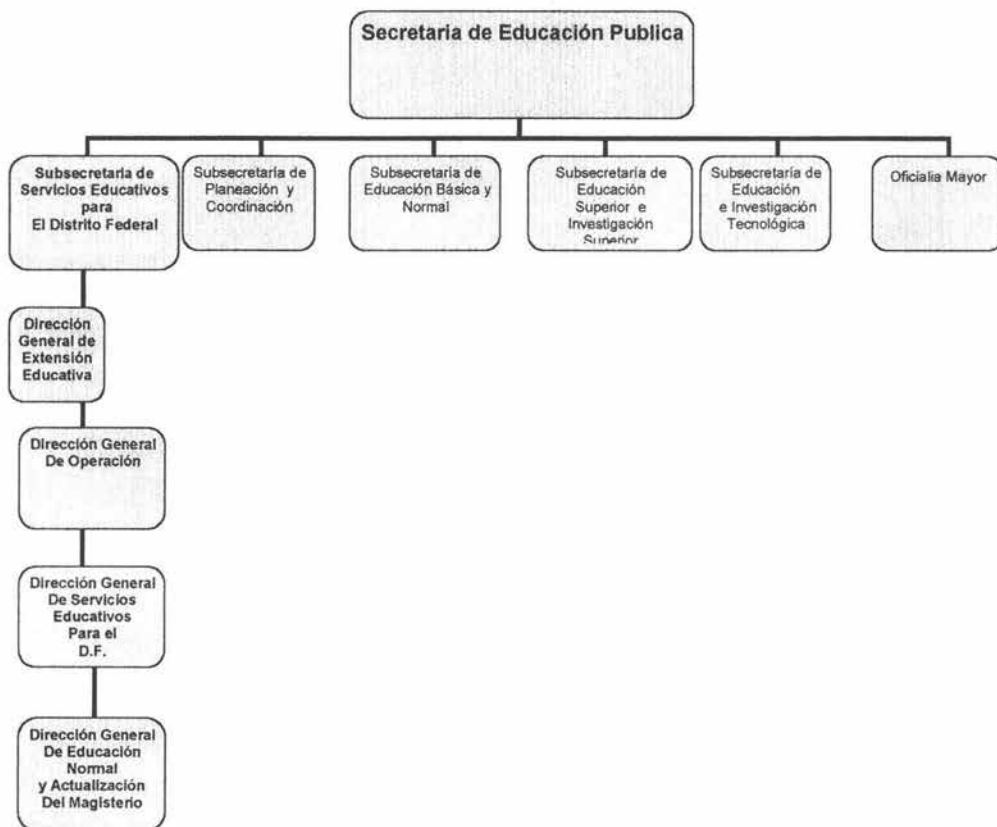
Marco Referencial

MARCO REFERENCIAL¹

1. SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

La Secretaría de Educación Pública tiene dividido su quehacer directivo en varias subsecretarías, y en una de ellas se encuentra uno de nuestros puntos de partida, la Dirección de Educación Extraescolar ubicada dentro de la Subsecretaría de Servicios Educativos para el Distrito Federal, y cuya misión es coordinar, administrar y proporcionar los servicios de educación básica, especial, inicial, física, normal y actualización del magisterio, para responder con criterios de calidad, pertinencia y equidad a las necesidades educativas de una población que debe ser preparada para las transformaciones sociales y los avances tecnológicos tanto nacionales como internacionales, a través de líneas de acción de política educativa, planes y programas educativos, estrategias y proyectos que innoven su quehacer educativo contribuyendo así al desarrollo integral del individuo que busca una mejor calidad de vida en la Ciudad de México.

¹ El marco referencial fue tomado de un documento llamado "Documento Referencial de la Dirección de Educación Extraescolar" que se elaboró dentro de la Dirección de Educación Extraescolar, el cual no era oficial y el fin de este documento era dar a conocer al personal la estructura de la misma



1. 1 DIRECCIÓN GENERAL DE EXTENSIÓN EDUCATIVA

La Dirección General de Extensión Educativa tiene como propósito principal el de establecer condiciones suficientes para que los alumnos de las escuelas de educación básica del D.F. reciban mejores oportunidades de formación y aprendizaje. Las actividades a favor de la salud, la seguridad y el cuidado del

ambiente establecen condiciones básicas para aprender, y la participación de los alumnos en acciones cívicas y culturales complementa lo logrado en el aula; además la actualización de profesores permite a los alumnos disponer de mejores servicios para su educación.

Algo importante es que la Dirección General de Extensión Educativa nos permite convertir la ciudad en un aula ya que sus museos, sus lugares históricos, sus parques, áreas verdes y recreativas se transforman en lugares de aprendizaje significativo que permiten a niños y jóvenes experimentar el deseo de saber más allá de los planes y programas de estudio implementados en la escuela.

Por otro lado representa una oportunidad para aquellas escuelas que no pueden acceder a los diversos servicios que ofrecen algunas instituciones por ser de alto costo o de ubicación lejana, ya que por medio de sus programas se ven beneficiados por el apoyo que prestan a dichas escuelas.

La Dirección General de Extensión Educativa (D.G.E.E.) esta constituida de la siguiente manera:



Cada una de estas direcciones ha tenido su propia evolución; es así como la Subsecretaría de Servicios Educativos para el Distrito Federal agrupó diversos programas y servicios que se encontraban bajo el control de las distintas áreas administrativas, a efecto de conferirles un carácter integral de operación.

1.2 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN EXTRAESCOLAR

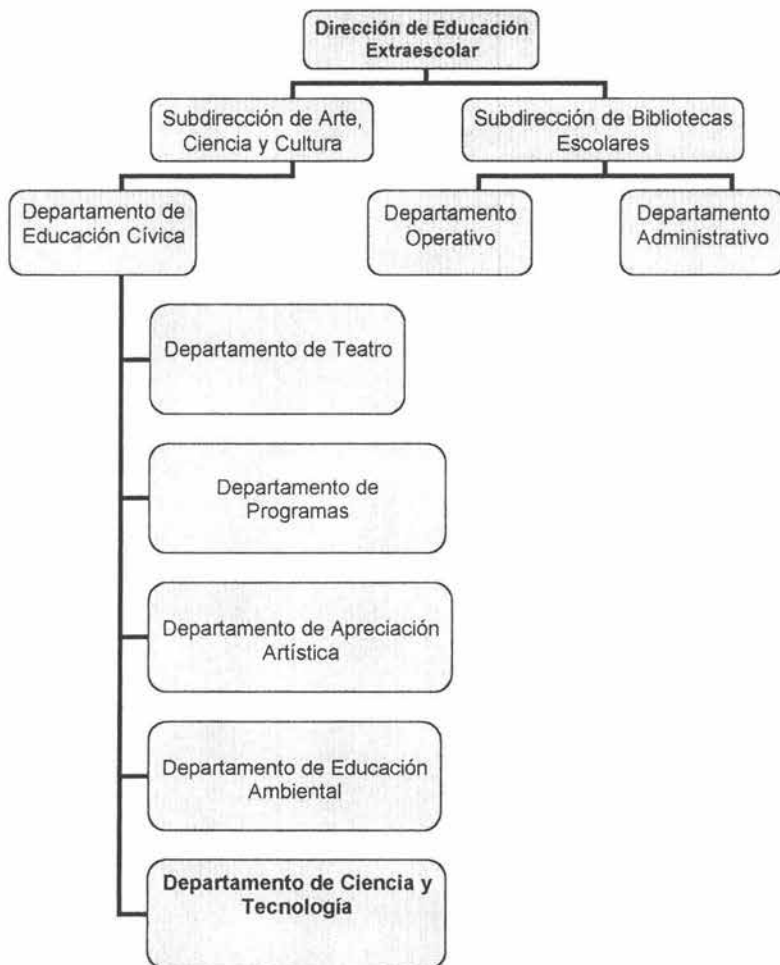
La Dirección de Educación Extraescolar que es uno de nuestros objetos de estudio y los programas de educación extraescolar que esta promueve. En 1995 se creó la Coordinación de Programas Complementarios, apoyando solo al desarrollo de programas de índole ambiental, dos años más tarde (1997) cambia su nombre por Dirección de Enlace Normativo y Apoyo Administrativo; donde se incorporaron programas de educación cívica, actividades teatrales y de ciencia y tecnología, dando como resultado que a principios de 1998 se consolidó formalmente como la Dirección de Educación Extraescolar. Es precisamente por ese motivo que sus fundamentos legales así como su vinculación pedagógica ha tenido cambios constantes.

Los propósitos de la Dirección de Educación Extraescolar son:

- ✓ Desarrollar proyectos y programas, que fortalezcan el desarrollo armónico de los educandos de los niveles de educación básica del Distrito Federal, relacionados a la ciencia y tecnología en la educación; la formación y fortalecimiento cultural, artístico, cívico y ecológico así como al aumento y disponibilidad del acervo bibliográfico, hemerográfico, en audio y video.

- ✓ Coordinar y supervisar el diseño y elaboración de los mecanismos necesarios para la operación, seguimiento y control de las acciones de los programas y proyectos.
- ✓ Proporcionar a los estudiantes de los niveles de educación básica en el Distrito Federal, servicios complementarios integrales que contribuyan al desarrollo de los programas de estudio.
- ✓ Establecer canales de comunicación y apoyo con la comunidad escolar para conocer, evaluar y resolver sus demandas y buscar su participación interactiva en el desarrollo del quehacer educativo.
- ✓ Determinar los estudios que deberán llevarse a cabo para que los programas complementarios sean acordes con los programas educativos tanto en lo que se refiere a la cobertura de contenidos como en su operatividad.
- ✓ Establecer canales de comunicación con instituciones públicas y privadas que ofrezcan a la comunidad servicios y materiales especializados en materia cultural, bibliotecaria, científica, tecnológica, artística y de educación ambiental, para conocer sus esquemas de trabajo y obtener información que permita a las subdirecciones y departamentos, diseñar acciones complementarios a los programas educativos en vigor, implementar actividades de apoyo e integrar y mantener un banco de información de los mismos
- ✓ Establecer comunicación con las unidades responsables de la operación de los servicios educativos, con la finalidad de conocer sus necesidades técnico-pedagógicas y operar conjuntamente mecanismos de evaluación de las acciones implantadas.

La Dirección de Educación Extraescolar estuvo estructurada de la siguiente manera hasta 2001:



Esta Dirección pretende apoyar las iniciativas que en este sentido hacen las instituciones públicas y privadas, al impulsar la diversificación y sistematización de las acciones culturales y de educación ambiental, las cuales se llevan a cabo en la escuela, complementando y revitalizando los contenidos de estas mismas en los programas de Educación Básica y Normal.

Las acciones de la Dirección de Educación Extraescolar están dirigidas a los estudiantes y maestros de todos los niveles y modalidades educativas dependientes de la Subsecretaría de Servicios Educativos para el Distrito Federal (S.S.E.D.F), ya que se considera a esta una población en plena etapa formativa, quienes para su incorporación a la sociedad necesitan aprender normas y reglas, formas de ordenar la realidad, de percibirla, de interpretarla y de vivirla; lo anterior parte de la intención de propiciar un mayor contacto de los niños y sus maestros con la creación cultural, como un quehacer inagotable de la sociedad en su conjunto y en el cual ellos tienen un espacio propio. Quehacer que incluye, además de las manifestaciones y expresiones artísticas, a los procesos históricos y sociales que conforman el sustrato de nuestra identidad nacional; a las actividades científicas y tecnológicas que se constituye en herramientas del ser humano para conocer y transformar el mundo en el que vive.

Como se puede observar en el organigrama anterior para lograr los objetivos de su labor, la Dirección de Educación Extraescolar (DEEX) conformada con 2 subdirecciones: la Subdirección de Bibliotecas y la Subdirección de Arte, Ciencia y Cultura.

1.2.1 SUBDIRECCIÓN DE BIBLIOTECAS

- Subdirección de Bibliotecas es una unidad administrativa que articula los servicios bibliotecarios, lo cual es un apoyo técnico y formal al proceso de enseñanza-aprendizaje, al acercar el libro y la hemeroteca a los alumnos y maestros de la comunidad educativa del D.F. Esta Subdirección, responde al particular interés de la Subsecretaría de Servicios Educativos para el D.F. (S.S.E.D.F), de impulsar acciones que fortalezcan el hábito de la lectura y la calidad educativa

Es por eso que los propósitos de esta Subdirección son:

- Apoyar la labor educativa, así como la investigación, la cultura y la recreación, a través de la orientación adecuada en el uso y manejo de las fuentes, coadyuvando en la recuperación de la información que precisa el educando y por ende en el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje.
- Planear, consolidar e instrumentar acuerdos interinstitucionales afines en apoyo de la educación, los cuales garanticen la optimización y diversificación de los servicios bibliotecarios.
- Supervisar y aplicar los recursos humanos, materiales y financieros destinados a la operación de bibliotecas públicas.

Es la necesidad de vincular cada vez más la cultura y escuela, lo que ha permitido demostrar el carácter estratégico que el libro y la lectura tiene en educación y el desarrollo personal de los individuos.

1.2.2 SUBDIRECCIÓN DE ARTE, CIENCIA Y CULTURA

Las acciones y programas complementarios a cargo de la Subdirección de Arte, Ciencia y Cultura pretenden enriquecer el proceso mediante el cual el niño se reconoce como miembro de una comunidad y hace suyos los valores y pautas de comportamiento del mismo, por lo que es necesario vincular el proceso educativo con la realidad de los educandos y promover en la escuela el conocimiento y aprecio del patrimonio cultural local, regional, nacional, y universal; con la intención de que el niño participe en su rescate y preservación además de despertar en él, el interés por conocer sus raíces históricas, sensibilizando a comprender el presente en función del pasado y logrando así el respeto por la pluralidad cultural y los derechos individuales y sociales.

Por tales motivos la Subdirección de Arte, Ciencia y Cultura pretende:

- Brindar al educando oportunidades de acceso y participación en el quehacer cultural y artístico regional, nacional y universal, así como fortalecer la conciencia de su nacionalidad, el aprecio a los símbolos patrios, la formación de una cultura ambiental que promueva un cambio de actitudes y hábitos y

oportunidades de acceso a las tecnologías modernas para contribuir a su mejor desenvolvimiento dentro de la sociedad actual.

- Promueve en las escuelas de educación básica el conocimiento y apreciación del patrimonio artístico, así como de la cultura nacional y universal. Busca una mayor vinculación entre la escuela y la comunidad considerando que la primera puede participar en la recopilación, preservación y difusión de la cultura nacional.
- Instrumenta acciones encaminadas a familiarizar a la comunidad educativa con los medios de comunicación e informática.
- Fortalecer la curricula de los niveles de educación básica en lo referente a la educación ambiental; a través de material de difusión, capacitación y auxiliares didácticas; dirigidas a docentes, padres de familia y alumnos.
- Fortalecer el desarrollo de las facultades y actitudes que estimulen la investigación y la innovación científica y tecnológica.
- Fortalecer la conciencia de la nacionalidad y de la soberanía, el aprecio por la historia de los símbolos patrios y las instituciones Nacionales.

En pocas palabras la Subdirección de Arte, Ciencia y Cultura contribuye a la formación integral de los educandos al facilitar y fomentar las oportunidades de acceso a la recreación ambiental, cívica, apreciación artística, tecnológica,

científica; promoviendo visitas a museos, espectáculos de danza, música y teatro; a parques ecológicos, instalaciones gubernamentales y privadas que ofrezcan servicios relacionados con la ciencia y la tecnología, todo ello adecuado a la edad y al grado académico de los estudiantes.

El objetivo en común de cada uno de los departamentos que constituyen esta dirección, está enfocado al apoyo de los diversos temas que se exponen dentro de los Planes y Programas de Estudio del nivel básico; claro que cada uno de ellos en sus áreas:

- **Cultura Cívica:** fortalecer los valores cívicos. Está constituido por veinte y ocho programas y tiene relación con instituciones como el IFE, Gobernación, Heroico Colegio Militar y varios más
- **Educación Ambiental:** concientizar a la comunidad educativa en la preservación del ambiente. El departamento esta constituido por veinticinco programas y tiene relación con instituciones como lo son la SEMARNAP, Zoológico de Chapultepec y Centros de Educación Ambiental en la Ciudad de México.
- **Programas Culturales:** enriquecer la formación cultural, respetando la herencia histórica de nuestro país. El departamento de Programas Culturales cuenta con cuarenta y seis programas y tienen relación con instituciones tanto públicas como privadas como lo son: El INBA, la Universidad Nacional Autónoma de México.

de México, Instituto Politécnico Nacional, La Cineteca Nacional y varias instituciones de realce cultural del país.

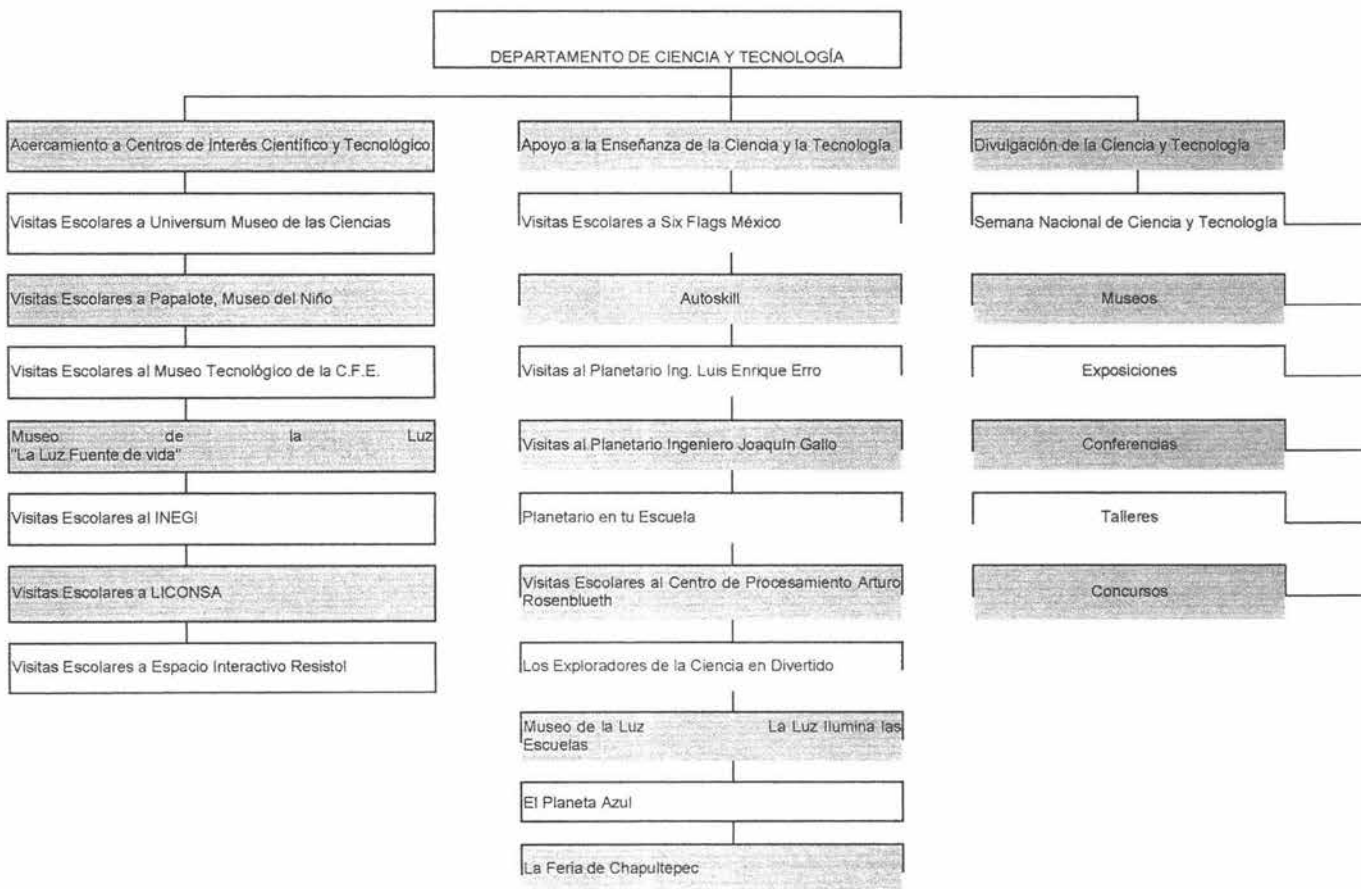
- **Teatro Escolar:** Conocer los aspectos del arte teatral. Cuenta con tres programas que a su vez se dividen en varios subprogramas. Dicho departamento tiene relación con instituciones como el INBA, Casa del Poeta, Feria del Libro y Cines.

- **Apreciación Artística:** Introducir a los niños al gusto por las artes. Cuenta con dos programas, los cuales operan en algunas aulas de escuelas participantes: Aprendiendo a través del arte y Desarrollo de la inteligencia a través del arte.

- **Departamento de Ciencia y Tecnología:** El Departamento de Ciencia y Tecnología pone al alcance de los alumnos, los diferentes avances científicos y tecnológicos que ofrecen diversas instituciones tanto públicas como privadas. Y al igual que los demás departamentos también cuenta con el apoyo de diversas instituciones públicas y privadas para desarrollar las actividades de operación. Siendo 17 programas los que lo conformaban

1.3 DEPARTAMENTO DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

El departamento de Ciencia y Tecnología estaba compuesto de la siguiente manera:



Cada uno de los departamentos tiene objetivos y actividades diferentes que cumplir, los cuales a mi consideración no cumplen al 100 %, por dos razones. La primera es porque se han realizado muchos cambios internos, los cuales provocan desorganización en ellos dando como resultado descontrol de las actividades que cada uno realiza. La segunda es que durante el transcurso de cada ciclo escolar, surgen imprevistos los cuales provocan que no se lleve a cabo el cumplimiento de todas las metas fijadas; uno de estos imprevistos (y el más común dentro de la DEEx) es la mala comunicación que existe entre nuestras áreas de trabajo; ya que al circular a través de ellas se le aumenta o se le quita información, provocando confusión a los usuarios (en este caso maestros y alumnos); ya que de ello depende la calendarización de las actividades extraescolares que un plantel educativo tendrá en el transcurso del ciclo escolar.

En una escala de 1 al 100 en cumplimiento de objetivos y actividades por cumplir, le otorgaría un 85 %; en algunos más en algunos menos. ¿Por qué? Es verdad que en su mayoría el propósito de cada departamento es cumplir con la oferta de necesidades que demandan las escuelas, pero no todo depende solamente de nuestra área, en la mayoría de los casos, trabajamos conjuntamente distintas instituciones que se rigen también bajo sus propios lineamientos, que tienen objetivos y políticas propias ocasionando algunas veces (y no sucede siempre) conflictos que llegan a alterar el desarrollo de las actividades.

Como ya mencioné, la mala comunicación entre nuestras áreas y los repentinos cambios de intereses que suelen tener las instituciones son los contratiempos que se suscitan en la DEEx., los cuales impiden que un departamento cumpla al 100 % con el desarrollo amplio de sus funciones.

Capítulo 2

Funciones de la Actividad Laboral

2. FUNCIONES DE LA ACTIVIDAD LABORAL

Desde mayo de 1998 hasta agosto de 2001, desempeñe mis labores en el Departamento de Ciencia y Tecnología como responsable del Programa "*Visitas Escolares a Reino Aventura*" (posteriormente Six Flags), mis actividades principales:

- Determinar los estudios que deberán llevarse a cabo para que el programa sea acorde con los programas educativos,
- Establecer comunicación con las unidades responsables de operación (como lo son las jefaturas de operación) pertenecientes a las Coordinaciones Sectoriales de Educación Básica, con la finalidad de conocer sus necesidades técnico-pedagógicas y operar conjuntamente mecanismos de evaluación de las acciones implementadas.
- Establecer que las políticas y procedimientos para llevar a cabo la supervisión de operación y seguimiento del programa en los planteles educativos, permitan verificar que las acciones cumplan con los fines para las que fueron establecidas. (esto es que todos aquellos acuerdos a los que lleguen ambas instituciones no obstruyan el desarrollo de las actividades del programa)
- Definir las características de los contenidos del material que se elabore para la difusión del programa, así como los mecanismos de comunicación con el área administrativa para su reproducción.
- Planear y organizar actividades relacionadas con las "*Cortesías SEP*",

“Convivencia Cultural”, “Curso de Verano” así como visitas improvisadas de algunos planteles educativos. Todas ellas actividades del programa

- Organizar las campañas de difusión para dar a conocer las acciones del programa.
- Informar a las autoridades competentes el desarrollo operativo del programa; así como mantener comunicación con el área administrativa para atender los aspectos relativos a los recursos materiales y financieros necesarios. Esto a través del informe mensual que es entregado a la Subdirección de Arte, Ciencia y Cultura.
- Supervisar y validar información relativa a los avances o cambios en el programa.
- Actualizar todos los sustentos técnico-pedagógicos existentes para mantener un nivel de calidad del Programa como son: Ficha Técnica y Catálogo de Proyectos y de Servicios (ver anexo 1).

2.1 Programa Visitas Escolares a Reino Aventura

Uno de los programas más controlados (esto se debe a la modalidad de cortesías² que maneja) dentro del Departamento de Ciencia y Tecnología era el de las “Visitas Escolares a Reino Aventura”; que entró en vigor en mayo de 1997, cuando se firmó el convenio entre la Secretaría de Educación Pública y el parque Reino Aventura (actualmente Six Flags México).

Este proyecto surge con el propósito de organizar un programa de vistas con un enfoque didáctico y recreativo; para los alumnos de Educación Básica. Además de apoyar el desarrollo de los contenidos programáticos relacionados con algunas

² Reino Aventura otorgaba a la Dirección de Educación Extraescolar la cantidad de 2500 pasaportes mágicos al mes, a excepción de abril y diciembre que sólo eran la mitad por ser meses de periodo vacacional. Dichos pasaportes eran distribuidos a los diferentes niveles educativos a consideración de la DEEX.

asignaturas y temas vistos en clase, para así estimular a los alumnos a través de lo No formal, a aprender y poder crear un nuevo conocimiento en un espacio y ambiente divertido.

El programa permitía establecer un vínculo entre la teoría vista en clase y la práctica adquirida en la visita a las diversas áreas con las que cuenta el parque, cada una de ellas enfocada a temas de interés e importancia en la formación de los niños. Cabe mencionar que dicho programa apoyaba a los alumnos de escasos recursos para que tuvieran la oportunidad de visitar espacios como Reino Aventura; esto era posible ya que el programa contaba con dos formas de operación (Autofinanciada y Cortesías SEP), las cuales sólo los programas de Papalote³, Museo del Niño y Reino Aventura trabajaban.

2.1.1 Modalidades de Operación

La manera de operar del programa consistía en dos modalidades: Autofinanciada y Cortesías SEP.

a) Autofinanciada

En esta forma, la escuela se comunica directamente vía telefónica con el Departamento de Promoción Educativa del parque, aquí se reservará el día de visita, el número de alumnos y profesores que asistirán, así como el monto total a pagar. Dicho programa no cuenta con fechas específicas de visitas como otros programas (ya que su capacidad de atención es muy amplia y no tienen problemas

³ Papalote mensualmente ofrece cierta cantidad de entradas gratuitas (la cantidad varía de acuerdo a la empresa que este participando en el patrocinio mensual).

para atender a cierta cantidad de escuelas), pero se desarrolla bajo el régimen del calendario escolar. En cambio los demás programas (Universum, INEGI, Liconsa, Resistol, los Planetarios entre otros) tienen que realizar un calendario de visitas (el cual tiene que ser avalado por su coordinación sectorial) para obtener la autorización de visita a cualquier espacio.

El control de visitas de los planteles educativos, lo lleva a cabo el Departamento de Promoción de Six Flags, cuenta con una base de datos en donde tiene el número de escuelas y de alumnos que los visitan de martes a viernes durante el ciclo escolar. Por parte de la Dirección de Educación Extraescolar también realizaba un registro diario de las escuelas tanto de los alumnos como de profesores, el turno, delegación y nivel educativo al cual corresponde. Esto con el fin de realizar al final del ciclo escolar un reporte.

cualitativo y cuantitativo de las actividades del periodo escolar que terminó, dentro del programa además de informar a cada nivel sobre la población que asistió.

Dentro de esta forma autofinanciada participan todos los niveles (preescolar, primaria y secundaria), así como las modalidades⁴ (inicial y educación especial).

b) Cortesías SEP

Al igual que la autofinanciada participan todos los niveles y modalidades, la diferencia es que los planteles que toman parte en esta forma asisten sin costo alguno. Para poder participar en el marco de esta categoría, las escuelas deben ser de escasos recursos, incorporarse a actividades y/o concursos a nivel zona o sector y que resultaban ganadoras. La manera de gestionar dicha forma era la siguiente: Una vez que se ha seleccionado o ha sido asignada la escuela o escuelas a

⁴ Les denominan modalidades porque estas dos áreas, no están establecidas como obligatorias dentro de la Educación Básica, pero si se

participar, el departamento de Ciencia y Tecnología elaboraba un oficio de petición donde se solicita el número de participantes y era enviado a la Gerencia de Promoción Educativa del parque, esta área confirmaba el día, así como el número de cortesías que se recibirían; una vez confirmados estos datos se comunican al nivel educativo correspondiente indicando sobre la participación de los planteles en dicho programa. A través de vía telefónica se informa al plantel de los lineamientos que debe cumplir, todo esto con el fin de apoyar con su organización (como lo son designar a profesores que estén al pendiente de la conducta de los alumnos dentro de las instalaciones del parque, designar la hora para tomar sus alimentos, la hora y lugar donde se reunirán para el regreso al plantel, etc.).

En “*Cortesías SEP*” el área encargada de realizar todas las gestiones correspondientes es el Departamento de Ciencia y Tecnología (actividades llevadas a cabo por el responsable de programa), quien acuerda con el nivel educativo (Coordinaciones Sectoriales) y la escuela las características que se deberá cubrir para su participación en el programa (como permisos de los padres de familia y el aval de autoridades superiores). En la modalidad autofinanciada el trámite lo realiza la misma escuela a través de su autoridad superior que en este caso será el supervisor de zona, quien a su vez lo entregará a la inspección, hasta llegar a la coordinación sectorial donde se revisa la solicitud de visita y en su momento validará la salida del plantel educativo.

Para que dicho programa marche en forma debida y sin ningún contratiempo se tiene que cumplir con las cláusulas que están expuestas en el convenio de

concertación entre ambas instituciones SEP-Reino Aventura, dentro de los puntos más importantes podemos destacar:

“El programa será operado por Six Flags y SEP y se llevará a cabo dentro del parque, con el fin de permitir a los educandos fortalecer sus esferas de desarrollo cognoscitivo, psicomotoras y emocional-social, por medio de la observación y de la práctica al interactuar con los objetos de conocimiento con los que se tendrá contacto en cada una de las locaciones; por ejemplo en la Biogranja con los animales que la constituyen, en el Mundo Marino con los delfines, abarcando las materias de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales Biología, Física, Educación Ambiental, Historia, Civismo y Geografía.

SEP, a través de la Dirección General de Extensión Educativa y la Dirección de Educación Extraescolar, continuará con el equipo de apoyo Técnico-pedagógico con representantes de Educación Inicial, Preescolar, Primaria, Secundaria y Especial, los cuales trabajarán en conjunto para enriquecer las actividades y vincularlas con los contenidos educativos de los Planes y Programas de estudio vigentes, a fin de coadyuvar al desarrollo integral de los alumnos.

- *Six Flags pondrá a disposición de SEP un paquete económico que permitirá a todos los grupos escolares visitar el parque, en los siguientes términos:*
 - a) *Un paquete económico para apoyar las necesidades básicas de todas las clases sociales por medio de un precio especial, equivalente al 47% del precio vigente en taquillas del boleto de Admisión General.*
 - b) *El precio antes descrito aplica únicamente de martes a viernes y durante el ciclo escolar vigente.*

c) *Un pase de cortesía por cada 20 alumnos en educación inicial, preescolar, primaria y secundaria que paguen su admisión general, que será válida únicamente el día de la visita del grupo, con el fin de apoyar al ingreso gratuito de los profesores que acompañan al grupo.*

Por su parte SEP podrá:

- a) *Autorizar y evaluar el programa*
- b) *Aprobar y participar activamente en el envío de materiales de difusión del programa a través de la Dirección de Educación Extraescolar.*
- c) *Autorizar a Six Flags la difusión del programa en los Diversos medios de comunicación, en dicha difusión SEP solo autoriza hacer mención del apoyo técnico recibido y queda prohibido hacer uso del logotipo institucional*
- d) *Recibir por parte de Six Flags un reporte mensual de las escuelas participantes, así como información relativa de los avances del programa*
- e) *Realizar supervisiones trimestrales a Six Flags con el fin de actualizar los contenidos y actividades del programa.*

SEP y Six Flags podrán realizar actividades de promoción, concertación y difusión tendientes al cumplimiento del convenio y establecer mecanismos de cooperación y apoyo para su óptimo cumplimiento, así como de otras metas de interés común.

Queda expresamente prohibido a las partes utilizar las marcas, diseños o personajes propiedad de la otra parte sin autorización por escrito de esta, bajo pena de incurrir en las sanciones civiles o penales que determinan para estos efectos las leyes mexicanas.⁵

⁵ Cláusulas del convenio celebrado entre la Secretaría de Educación Pública y el Parque Reino Aventura en 1997.

2.2 Funciones adicionales en la DEEX.

Además de ser la responsable de programa de Six Flags, también he participado en la supervisión del pilotaje y evaluación de los programas que se desarrollaron en los espacios como Planeta Azul, La Feria de Chapultepec y también como responsable de programa de visitas escolares a Papalote, Museo del niño, realizando acciones similares a las desarrolladas en el Programa Visitas Escolares a Six Flags México.

Dentro de la Dirección de Educación Extraescolar todo el personal adscrito a ella se involucra en las diversas actividades que se realizan dentro de esta; en mi caso particular participé en las reuniones previas de la "*Semana Nacional de Ciencia y Tecnología*" (realizada anualmente) y como guía de las exposiciones presentadas en dicho evento llevado a cabo en el mes de octubre de cada año.

También coordiné actividades de la "*Convivencia Cultural*", última etapa del programa "*Olimpiada del Conocimiento*", y a la que solo asisten los alumnos ganadores. Este es un programa que se lleva a año con año a nivel nacional durante el ciclo escolar, en donde sólo participan los estudiantes de 6° de primaria.

La Convivencia Cultural se realiza en su etapa final en el Distrito Federal y es en esta última es donde los alumnos ganadores reciben el reconocimiento al mérito estudiantil y participan en una salutación al C. Presidente de la República y en actividades cívicas, culturales y recreativas. Es aquí donde personal de la D.E.Ex. interviene como organizadora de algunas actividades (como por ejemplo la

planeación de las visitas de los recintos a los que los alumnos asisten).

Mi función dentro de la DEEx. de 1998 a 2001 fue como responsable del programa antes mencionado. Actualmente (2004) y desde agosto del 2001 mis actividades en la Dirección han variado por diversos cambios con respecto a la estructura de la institución, y el personal está siendo reubicado para desarrollar en algunos caso las mismas actividades, iniciar nuevos proyectos ó en otros casos cambiar de área operativa.

El Programa de Visitas Escolares a Six Flags dejó de operar en junio de 2001 en su la forma de cortesías SEP; sin embargo la modalidad autofinanciada sí ha tenido el desarrollo normal ya que el trámite se realiza directamente entre el parque y los planteles. A partir de agosto de 2001⁶ mis actividades dentro de la Dirección han sido:

- ♣ Responsable de Visitas a Papalote, Museo de Niño, realizando la supervisión y seguimiento de la oferta mensual y actividades similares a las que desempeñaba en el programa de Six Flags,
- ♣ Apoyo del “Programa de Animación Cultural” (PROANIC), supervisando que se llevaran a cabo los talleres y pláticas educativas con relación a temas de Ciencia y Educación Ambiental en escuelas oficiales de tiempo completo y en las bibliotecas públicas participantes.
- ♣ En diciembre de 2002 dejé de pertenecer al Departamento de Ciencia y Tecnología para formar parte de la Subdirección de Educación

⁶ Y es cuando me asignan como responsable de programa de Visitas Escolares a Papalote, Museo del Niño hasta diciembre del mismo año.

Ambiental, Ciencia y Tecnología, donde se me asignó el seguimiento del Programa de Separación Integral de Residuos Sólidos en las escuelas de la delegación Iztapalapa. En esta actividad, realizando el monitoreo diario de la entrega de contenedores que la empresa Otto México⁷ llevaba a cabo.

⁷ Otto México es una empresa dedicada a la elaboración de contenedores de plástico y metal, además de prestar servicios de recolección y encargados de dar seguimiento a procesos de tratamiento de Residuos Sólidos. En el 2002 realizó un convenio con la Secretaría de Educación Pública para poner en marcha el Programa de Escuela Limpia, en donde se le entregaron 4 contenedores fabricados por Otto México a las escuelas participantes.

Capítulo 3
Diagnóstico del Programa Visitas
Escolares a Reino Aventura

3. DIAGNÓSTICO DEL PROGRAMA VISITAS ESCOLARES A REINO AVENTURA

En mayo de 1998 me integré al Departamento de Ciencia y Tecnología donde me dieron la oportunidad de hacerme cargo del programa de “*Visitas Escolares a Reino Aventura*” (llamado así por la Secretaría de Educación Pública), del cual describiré a grandes rasgos su operatividad: El Programa de “*Visitas Escolares a Reino Aventura*” nació en mayo de 1997 teniendo como objetivo, que los niños descubran diversas culturas, tradiciones y conceptos a través de aprendizajes significativos, creativos, formativos e interactivos que a su vez permitan desarrollar actitudes positivas hacia un concepto de sana diversión.

“*Educaventura*”⁸, llamado así por el parque, era un programa de tipo educativo orientado a las escuelas oficiales y privadas de educación básica, en el cual a través de actividades dirigidas, talleres y recorridos se reforzaban algunos conocimientos y habilidades difíciles de representar en el aula. Este programa permitía establecer un vínculo entre la teoría estudiada en clase y la práctica adquirida en el recorrido de las áreas del parque. “*Educaventura*” era una opción para apoyar la labor del profesor y con ello consolidar algunos conceptos de una manera divertida, acercando a los educandos a la construcción de su propio aprendizaje.

⁸ Llamado “*Educaventura*” de 1997 hasta 2001, cuando el parque conservaba el nombre de Reino Aventura; posteriormente cuando cambia de nombre a Six Figas México el nuevo proyecto de programa se denominó “*Seis Formas de Aprender*”.

3.1. ETAPAS DE OPERACIÓN

El programa Vistas Escolares a Reino Aventura llamado así por la DEEX o Educaventura llamado por el parque, tuvo dos etapas de operación; la razón de esto se debió al cambio de razón social que sufrió la estructura interna del parque.

3.1.1 Primera Etapa

La primera etapa del programa se apoyaba en el recorrido libre de 11 áreas, cada una enfocada a diversos temas de gran interés e importancia en la formación cultural de los niños:

3.1.2 Áreas y Actividades Impartidas

Serpentarium*

Objetivo: El alumno conocerá las características esenciales que identifiquen tanto a los reptiles como los ecosistemas en los que habitan, sistema de locomoción, alimentación, pigmentación y protección.

Actividades realizadas: Durante el recorrido se proporcionaba información sobre cada una de las especies en exhibición, además de identificar los habitat en los que se encuentran.

:

Cabaña Del Tío Chueco*

Objetivo: El alumno reforzará los conocimientos aprendidos sobre la ley de gravedad a través de un escenario con trucos previamente establecidos.

Actividades realizadas: En esta área, al finalizar el recorrido, se les explicaba a los alumnos la definición de la fuerza de gravedad, la relación del equilibrio con el sentido del oído y la causa de los fenómenos ópticos de la cabaña.

Reino Marino*

Objetivo: El alumno conocerá las características esenciales de los mamíferos marinos en cautiverio, a fin de desarrollar una actividad de colaboración en la protección de la fauna marina.

Actividades realizadas: Después del espectáculo, se llevaban a los niños a un recorrido por la parte posterior del delfinario, para informarles sobre los delfines y lobos marinos de acuerdo al nivel educativo: taxonomía, longevidad, reproducción, alimentación, peso y tamaño promedio; características de los animales que observaron durante el espectáculo, así como cosas que suceden con ellos en su vida de cautiverio.

Casa de Mario Bross

Objetivo: El alumno reconocerá el beneficio que aportan los avances tecnológicos aplicados en lo particular, hacia el entretenimiento y diversión.

Actividades realizadas: En esta área se explicaba la importancia de los avances tecnológicos en la vida moderna, así como resaltar la importancia de las

* Son atracciones del parque que siguen recibiendo al público, pero sin dar la explicación educativa.

computadoras en el ámbito educativo y el avance de las animaciones por computadora que dieron origen a los juegos de video.

Biogranja

Objetivo: El alumno identificará las características de los animales domésticos más comunes.

Actividades realizadas: Se guiaba a los alumnos por los cobertizos y se les explicaban las características de los animales que habitan dentro de la granja y qué beneficios le aportan al hombre.

Estación de Primeros Auxilios

Objetivo: Conocerá la prevención de accidentes en el hogar y la escuela, así como la formación del comité de seguridad y emergencia escolar.

Actividades realizadas: se daba una breve explicación de la importancia de la salud para una persona, de los cuidados que debían tener en la escuela, casa y calle; esto para la prevención de accidentes; además de indicar cuales son los elementos que integran el Botiquín medico.

Jardín Jurásico

Objetivo: El alumno reconocerá las eras geológicas por las que evolucionó el planeta tierra.

Actividades realizadas: Recorrido por el jardín haciendo la descripción de las eras geológicas.

Cuenta-Cuentos

Objetivo: El alumno participará en la realización de una obra de teatro.

Actividades realizadas: Talleres de teatro y lectura

Space Shot y Escorpión

Objetivo: El alumno aprenderá a aplicar los fenómenos vistos en las leyes físicas.

Actividades realizadas: Se daba una breve explicación sobre conceptos de Física: velocidad, fuerza, inercia, los cuales estaban relacionados con la mayoría de los juegos mecánicos.

Pabellón Barrilito.

Objetivo: Ayuda a desarrollar la creatividad, la psicomotricidad fina y gruesa mediante actividades de papiroflexia.

Actividades realizadas: dibujos, recortes y pegar figuras, este pabellón estaba más enfocado a los alumnos del nivel preescolar, así como para los 3 primeros grados de primaria.

Pabellón Compaq

Objetivo: Es un acercamiento a los beneficios que proporciona los aspectos tecnológicos de la computación.

Actividades realizadas: se les daba una explicación de lo que son las computadoras y los componentes que la conforman.

Cada una de estas áreas contaba con personal denominado “Aventurero”⁹ quienes eran los encargados de mostrar el aspecto educativo de esta; el rol que desempeñaba dicho personal era de dinamizador, asistente técnico y transmisor, además su actividad principal era de estimular a todas las personas que visitan la locación con actividades en función de su desarrollo individual y colectivo. Los “Aventureros” por lo general involucrados en el área educativa (estudiantes de Pedagogía o Psicología) debían cubrir con este perfil para poder desempeñar bien las actividades ya que su función era ser entusiasta, contar una serie de aptitudes (como ser trabajador, interactuar con niños, jóvenes y adultos, saber manejar un grupo) y habilidades (facilidad de palabra, dinámico, saber improvisar, paciente) las cuales les permitían desenvolverse dentro del medio escolar.

Solo al principio del programa se cumplió con este requisito, al paso del tiempo el personal que se contrataba ya no tenía que cubrir las características que se manejaron en un inicio, ocasionando que las actividades fueran decayendo, provocando la pérdida de interés por parte de la población a quien estaban dirigidas las actividades; ya que la explicación proporcionada durante el recorrido era de poca atracción para las personas que asistían. Esto provocado porque las personas que no cubrían con el perfil, no contaban con nociones de control de grupos, manejo de lenguaje, los conocimientos básicos de las actividades impartidas, además de falta de interés por parte de ellas.

Por solo un mes, se contó con una emisión de radio que era escuchada en todas las instalaciones del parque, en la que se exponían diversos temas, que tenían relación

⁹ Personal contratado por Reino Aventura, para realizar las actividades del programa; con el cual sólo se tenía contacto para la supervisión de las mismas.

con el material de las diferentes áreas de Reino Aventura, entre otros. También se contaba con un tríptico que era proporcionado por el personal aventurero, el cual contenía información acerca del parque, y un cuestionario para ser respondido por los alumnos visitantes. Este se entregaba al final de la visita y era intercambiado por un pasaporte que daba derecho a regresar gratis el día que el visitante lo deseara.

Por parte de la Dirección de Educación Extraescolar, existía personal llamado “Apoyo Operativo” quienes realizaban una estadística mensual sobre los planteles que asistían al parque. Este personal se encontraba a mi cargo, ellos al igual que yo, teníamos la encomienda de realizar un recorrido por las instalaciones de Reino Aventura y reportar cualquier anomalía en la realización de las actividades educativas; así como también estar al pendiente de cualquier incidente que los alumnos llegasen a tener. La ubicación física de dicho personal de apoyo operativo fue en el parque a excepción de los días lunes que era cuando se reportaban en la DEEX, en cuanto a mi ubicación en era según las necesidades del programa, en ocasiones en la Dirección y en algunas otras en el parque.

Todas las actividades realizadas dentro del programa eran supervisadas tanto por una servidora, como por el área de recursos humanos de Reino Aventura (esto en un principio ya que posteriormente el área encargada fue Promoción Educativa) quienes eran los encargados del desarrollo de todas las actividades que integraban el programa, y en algunas ocasiones la gerencia de ventas; ya que eran los que participaban conjuntamente con el área de recursos humanos, puesto que colaboraban con las capacitaciones del personal que era reclutado para este programa, esto realizándose cada dos meses.

Durante los siguientes dos ciclos escolares (98-99 y 99-00) no hubo mayor problema con el seguimiento del proyecto ya que tanto las autoridades del parque como los de la S.E.P. se encontraban en común acuerdo de trabajo.

3.2 Segunda Etapa

Posteriormente se realizó el cambio de dueños mexicanos a extranjeros lo que provocó un cambio administrativo dentro del parque, razón por la que el programa pasó a ser parte formal del área de ventas, ya que esta era la encargada de realizar directamente todas las gestiones con la Dirección de Educación Extraescolar. Lo que provocó que cambiara su nombre por el de Promoción Educativa. Este departamento hasta la fecha sigue siendo el encargado de atender y dar solución a las situaciones que se llegan a presentar con los grupos escolares visitantes.

Durante el transcurso del ciclo escolar 2000-2001 las actividades que se realizaban en las áreas del parque fueron decayendo, ya que no contaban con el personal necesario además de ya no contar con el mismo entusiasmo que se tenía como cuando inició el programa. El área de Promoción Educativa empezó a descuidar las actividades perdiendo interés en actualizar o renovar los contenidos, además de no capacitar al personal y descuidar las instalaciones donde se llevaban a cabo, situación que se agravó cuando se realizó el cambio de razón social de Reino Aventura a Six Flags México a finales de noviembre de 2000, por lo que se da una pérdida parcial del aspecto educativo que tenía el programa en su inicio.

Reino Aventura se convertía en el primer parque temático¹⁰ Six Flags, a nivel internacional y el más grande en América Latina, pero estaba perdiendo el beneficio social que tenía al iniciar el proyecto educativo.

Las nuevas autoridades del parque, en un principio ratificaron el apoyo que brindarían a la población educativa, implementando nuevos espacios dentro del parque y adecuando los anteriores (lo cual no fue realizado por falta de interés). Puesto que en el año 2000 se realizó el cambio de sexenio, la SEP tuvo cambios en su estructura ocasionando que los programas que se desarrollaban dentro de la DEEX se vieran afectados por la presentación oficial que la SEP les proporcionaba. Dando como resultado que las nuevas autoridades no aceptaran continuar con el seguimiento de algunos programas.

El hecho de que se realizaran todo estos cambios no significó que cada responsable de programa y su equipo operativo abandonara sus actividades; por lo que respecta a las gestiones operativas del programa Visitas Escolares Six Flags seguían teniendo el mismo ritmo (se seguían recibiendo las escuelas en el parque en las dos formas: autofinanciadas y cortesías SEP); el equipo de apoyo operativo y yo seguíamos realizando la supervisión de las escuelas que asistían diariamente, así como el servicio que se les brindaba y en caso de presentarse alguna incidencia apoyarlos. Solo algunas de las actividades se llevaban a cabo; como el recorrido de la cabaña del tío chueco, de la biogranja, el espectáculo de los delfines, el recorrido al serpentarium, el show de ciencia loca (el cual se integro en noviembre de 2002 y que tenía por objetivo que a través de algunos juegos se les mostraran varios

¹⁰ El parque esta dividido en siete pueblos, cada uno de ellos presenta características diferentes razón por la cual cada uno se escenifica de manera diferente, por eso ellos lo llaman parque temático; ya que cada pueblo tiene un tema diferente que ofrecer.

conceptos de física; como por ejemplo el desplazamiento de los cuerpos o los estados de la materia).

3.3 Cancelación del Programa.

Fue a finales del ciclo escolar 2000-2001 cuando la forma cortesías SEP fue suspendida por ambas partes (SEP y Reino Aventura), quedando solo la forma autofinanciada; además de haber sido desincorporado del Catálogo de Proyecto. Desde ese entonces el parque solo opera la forma autofinanciada teniendo como actividades educativas el serpentarium, el espectáculo de los delfines, la cabaña del tío chueco y el show de ciencia loca. Para que nuevamente el programa de Visitas Escolares a Six Flags se integre al Catálogo debe cumplir (y no solo a Six Flags, sino toda institución pública o privada que desee integrarse al Catálogo de Proyectos y de Servicios) con los lineamientos designados para poder ser considerados de manera formal en el Catálogo son:

Lineamientos para las propuestas de espacio y para la Evaluación de los ya existentes.

- Introducción (presentación, antecedentes)
- Propósito
- Justificación
- Descripción del programa
- Cobertura
- Sustento pedagógico
- Vinculación con la currícula de acuerdo al nivel de atención
- Capacidad de atención por turno/ con guías especializados

- Servicios médicos
- Costo de entrada y qué incluye:
Talleres (actividades diferentes a las que el profesor realiza en el aula y definir las actividades de cada taller), proyecciones, actividades (descripción) etc.
- Atención para educación especial y condiciones de acceso
- ¿Si existe lugar de esparcimiento?
- ¿Si puede introducir alimento?
- ¿Cuenta con patrocinio?
- Plano de localización
- Nombres de los responsables y teléfonos
- Horarios y fechas de atención
- Cobertura de seguros
- Medidas de seguridad y señalamientos
- Estacionamiento
- Si se encuentra dentro del D.F.

Después de entregar el informe sobre todos estos puntos, los representantes de los diferentes niveles educativos se reúnen y hacen una visita de inspección a la institución solicitante, y son ellos los que otorgan el visto bueno para la integración del Catálogo. Una vez acordado el veredicto; en el caso de no ser aceptado se les notifica a través de un oficio explicándoles los porqués de no aceptación; en caso de ser aprobado, el programa se pilotea durante 4 meses aproximadamente, para ver el impacto educativo que tiene con los alumnos y profesores, posteriormente y dependiendo de la aceptación se incluye formalmente al catálogo. Un ejemplo de

este proceso es el programa de Ciber-ciencia, el cual es un proyecto basado en un Software educativo para la enseñanza de las ciencias naturales y las matemáticas. Los objetivos de este programa consisten, en que el alumno obtenga experiencias significativas a través de una interacción con el responsable de la sesión en un salón de computo. Este programa tiene una duración de 1 hora y 30 minutos por sesión, el trámite para su incorporación al catálogo fue en enero del 2002, a partir de esta fecha se piloteo en el Centro de Desarrollo Informático Arturo Rosenblueth, durante el resto del ciclo escolar 2002-2003 se conformó con otro programa de Catálogo, el programa ha crecido extendiéndose en dos espacios más: El museo de la Ciencias Universum y Museo Tecnológico.

Aunque no he asistido personalmente a una sección de Ciber-ciencia, lo puse como ejemplo ya que es el programa de más demanda dentro del Departamento de Ciencia, por ser una herramienta para los profesores.

Por otra parte Six Flags ya en varias ocasiones ha entregado los lineamientos de evaluación a la Dirección General de Extensión Educativa (siendo la última el 29 de enero de 2002) esto para su evaluación. El resultado no ha sido favorable ya que no han obtenido respuesta aprobatoria por parte de la Dirección.

Capítulo 4
Acciones realizadas por ambas
instituciones

4. ACCIONES REALIZADAS POR PARTE DE AMBAS INSTITUCIONES

4.1 Dirección de Educación Extraescolar

Durante el primer año del programa en 1997 (cuando todavía no era responsable del programa), su desarrollo no tuvo ningún problema, por el contrario fue pauta para que al siguiente ciclo escolar tuviese una gran afluencia de alumnos, con lo que no existió problema alguno para su integración al Catálogo de Proyectos y de Servicios de la Secretaría de Educación Pública; documento que concentra una diversidad de programas que se ofrecen como apoyo curricular a los diferentes niveles educativos. Dicho documento se comienza a elaborar en el mes de mayo para que al inicio de cada ciclo escolar esté listo, para que los profesores puedan recurrir a él y realizar su Proyecto Escolar¹¹.

A lo largo del desarrollo del programa “*Visitas escolares a Reino Aventura*” han surgido proyectos para que este no pierda su valor como herramienta educativa, sin embargo no todos se han podido llevar a cabo. El último de estos proyectos fue la inauguración del Pabellón Virtual Sauza (en 1999), el cual tenía como objetivo el que los visitantes pudiesen darse cuenta del deterioro ecológico que el planeta ha venido presentando en los últimos años, esto a causa de la desconsideración humana que hay hacia el ambiente.

¹¹ “Es un instrumento que expresa la forma particular en que cada escuela se propone lograr que todos los niños y las niñas que atiende adquieran los conocimientos y desarrollen las habilidades intelectuales y actitudes que construyen los propósitos educativos para la primaria.” S/A.1999 “¿Cómo Conocer mejor nuestra escuela? Elementos para el diagnóstico”, en cuadernos para transformar Nuestra Escuela, elaborado por la Dirección General de Investigación Educativa de la Subsecretaría de Educación Básica y Normal, Secretaría de Educación Pública. Fondo Mixto de Cooperación Técnica y Científica México-España, pág. 17

Dicho pabellón no pudo ser presentado a las autoridades educativas para su evaluación, sin embargo sí estuvo en funcionamiento para las escuelas que visitaban las instalaciones del parque. Actualmente este pabellón ya no está en servicio ya que la empresa que lo patrocinaba canceló convenio con el parque a consecuencia del cambio de dueños mexicanos a extranjeros.

La Dirección de Educación Extraescolar no hizo alguna propuesta, ya que las actividades que se realizaban dentro de las instalaciones, eran elaboradas por parte en un principio por el área de recursos humanos y posteriormente por la gerencia de promoción educativa del parque, y era personal de este mismo, quienes se encargaban de llevarlas a cabo. Nuestra labor era de asesoramiento para que las actividades estuvieran acorde y así pudieran ser entendidas por los alumnos de nivel básico.

4.2 Six Flags¹²

En Noviembre de 2001, la Gerencia General de Ventas de Six Flags México me invitó a colaborar con ellos, para asesorarlos en aspectos que hicieran falta dentro del proyecto¹³ que estaba en marcha. Esto de forma independiente, para no afectar mi situación laboral dentro de la SEP. Otra de mis funciones dentro de Six Flgas era desarrollar propuestas de talleres educativos (ver anexo 2), con los objetivos: que los alumnos de los diferentes niveles educativos así como los visitantes de cualquier edad, obtengan en su visita al parque, aparte de diversión, conocimientos en diversas áreas como lo son la física, educación ambiental y protección civil;

¹² Esta etapa corresponde al lapso de tiempo que estuve trabajando de manera independiente de la DEEX es cuando me hacen la invitación a colaborar con la Gerencia de Promoción Educativa para elaborar actividades para el nuevo Proyecto "Seis Formas de Aprender".

¹³ Proyecto, porque no contó con las características que tenía el programa de "Educaventura".

logrando así que compañeros y profesores convivan, lo cual dé como resultado una apertura de confianza para el desenvolvimiento dentro del salón de clases.

En el parque presenté diversas propuestas de actividades mismas que serían evaluadas por el personal de la SEP; adscrito en las diferentes direcciones de los niveles educativos, estas fueron:

- Propuestas para actividades en pabellones.- Actividades enfocadas para apoyar algunos temas en asignaturas como matemáticas, español, y ciencias naturales, las cuales se realizarían en algunos puntos del parque.
- Fichas informativas.- Contenían información general sobre los animales que integrarían la biogranja.
- Propuesta de una emisión cero.- Consistía en el guión de un programa de radio con duración de 1 hora aproximadamente.
- Propuesta de Tríptico informativo.- Dicho tríptico contenía algunos ejercicios de física
- Material de difusión.- Durante mi estancia participe en la elaboración de comunicados, los cuales se hacían llegar vía mensajería a las escuelas, estos comunicados daban a conocer sobre promociones y/o novedades que el parque ofrecía a la comunidad educativa. (todas estas propuestas están integradas en el anexo 2).
- Además de realizar un registro diario de las escuelas que visitaban el parque

Cada una de estas propuestas fue recibida por la Gerencia General de parque y por el área de Promoción Educativa, de todas ellas solo una fue realizada, esta fue la de textos para comunicados. Desgraciadamente las demás no se realizaron ya que

ninguna de las autoridades del parque tuvo el suficiente el interés para llevarlas a cabo.

La propuesta que me gusto realizar, aunque era la primera vez que hacia algo así fue la emisión cero¹⁴ de radio, la cual sería matutina con una duración de una hora con treinta minutos. El objetivo de esta era que sirviera como una herramienta de reforzamiento de la información y conocimientos expuestos en cada una de las áreas del parque, y otra información relevante y del interés para la comunidad escolar que los visitaba.

De entre los temas que se pretendía desarrollar para las emisiones de radio se encontraban:

A Nivel Primaria

Ciencias Naturales

- Los seres vivos: características generales
- El cuerpo humano: anatomía
- El ambiente y su protección: situación actual

Historia

- México, nuestro país: su historia
- Símbolos patrios: definición y cuales son
- Costumbres y tradiciones: definición y ejemplos

¹⁴ Es la primera prueba de la emisión un programa de radio.

A Nivel Secundaria

Biología

- Los seres vivos: características generales
- Salud: importancia en el desarrollo humano
- Ecología: importancia para el hombre

Geografía

- Los océanos: características generales
- Los continentes: características generales

Civismo

- Formación de valores: importancia para el individuo
- Derechos y deberes: ¿Qué son? y como se llevan a cabo

Estos eran los primeros temas que pretendía desarrollar y más adelante, y de ser aceptada la emisión, se integraría más temas de interés para los niños, jóvenes y de los mismos profesores. El proyecto de radio sería reforzado con una exposición en donde se ampliara la información que se estaba tratando en las emisiones de radio.

Dichas propuestas fueron entregadas por una servidora a la Dirección General de Ventas del parque para su aprobación, ya que de ser aceptadas se hubiesen llevado a la práctica en el curso del ciclo escolar 2003-2004.

Un registro diario de las escuelas que visitaban el parque, también estaba dentro de mis actividades, este registro tenía el fin de hacer una base de datos que nos permita un acercamiento más amplio con los planteles educativos, además de saber el número de alumnos y profesores que visitaban el parque.


Colaboré en la modificación de la carpeta informativa del proyecto “*Seis Formas de Aprender*” elaborada por el Gerente de Promoción Educativa (la cual fue entregada a la Dirección de Educación Extraescolar), haciéndole modificaciones tanto de lenguaje como del contenido.

Durante los meses de enero a marzo del 2003, se abrió nuevamente la biogranja, en este tiempo no se realizaron actividades educativas, lo único que hacían los niños era observar los animales que se exhibían en este espacio. Posteriormente se me solicitó realizar fichas informativas que mencionaran las características generales de los animales que conforman la granja. La biogranja estuvo cerrada por casi dos años, ya que nadie se hacía cargo de los animales después que el programa de Educaventura desapareció.

Mi aportación en este espacio fue la elaboración de las fichas informativas de cada uno de los animales que se encontraban en ese momento (ya que se contemplaba la posibilidad de poder adquirir más ejemplares). Las fichas informativas que elaboré para la biogranja, contenían las características generales de los animales, su longevidad, modo de reproducción, alimentación, etc. La redacción era concreta y con un lenguaje práctico para que el alumno de cualquier nivel pudiese entenderla sin ningún problema.

A pesar de que las propuestas que realice en Six Flags no fueron llevadas a cabo, no me sentí mal, por el contrario solo confirme la falta de interés que Six flags tenía sobre el proyecto.

Capítulo 5
Avance del Programa en el
Departamento de Ciencia y
Tecnología



5. AVANCE DEL PROGRAMA EN EL DEPARTAMENTO DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA.

Durante la operatividad del programa "*Visitas Escolares a Reino Aventura*" en el ciclo escolar 2000-2001, cambiaron muchos aspectos que daban soporte al enfoque educativo, los cuales dieron pauta a que actualmente el programa esté en revaloración.

El programa "*Visitas Escolares a Six Flags*" no se ha podido integrar formalmente al Catálogo de Proyectos y Servicios de la Secretaría de Educación Pública, pero no significa que los planteles educativos no puedan asistir a sus instalaciones, de hecho el parque sigue teniendo afluencia de alumnos de los diferentes niveles educativos, tanto del D.F. como de varios estados de la República.

Dentro del Departamento de Ciencia y Tecnología, los programas que tuvieron un alto en el desarrollo de su operación para poder ser nuevamente revalorados por lo niveles educativos, fueron:

ESPACIO	NOMBRE DEL PROGRAMA	PROPÓSITO
Museo de la Luz	La Luz fuente de vida	Favorece la adquisición y reforzamiento de temas tratados con los alumnos en el aula, haciéndolos más atractivos y traduciéndolos en aprendizajes significativos
Museo de la Luz	La Luz ilumina la Escuelas	Favorece la adquisición y reforzamiento de temas tratados con los alumnos en el aula, haciéndolos más atractivos y traduciéndolos en aprendizajes significativos. Con la diferencia que esta modalidad se presenta directamente en la escuela
Liconsa (planta Tlahuac)	Visitas Escolares a Liconsa	Mostrar a los alumnos la transformación y producción de la leche, así como su importancia en el desarrollo humano y la función que tiene LICONSA
Resistol (planta Vallejo)	Visitas Escolares a Espacio Interactivo Resistol	Herramienta didáctica que hace un acercamiento a la ciencia y su importancia en la vida cotidiana como factor de proceso
Escuela Secundaria # 4 y # 121	Autoskill	El desarrollo de las aptitudes de exactitud y rapidez en la lectura oral, mediante la asignación de 1 o 3 programas que respondan a una exploración de los puntos fuertes y débiles del alumnos con dificultades en la lectura.
El Planeta Azul	El Planeta Azul	Enfatizar la importancia de los órganos del cuerpo humano.
La Feria de Chapultepec	La Feria	Destacar la importancia de los mamíferos marinos dentro del pabellón marino
Divertido	Los Exploradores de la Ciencia	Complementar el proceso de aprendizaje.

Informe de Actividad Profesional**Beto Santander Jazmín**

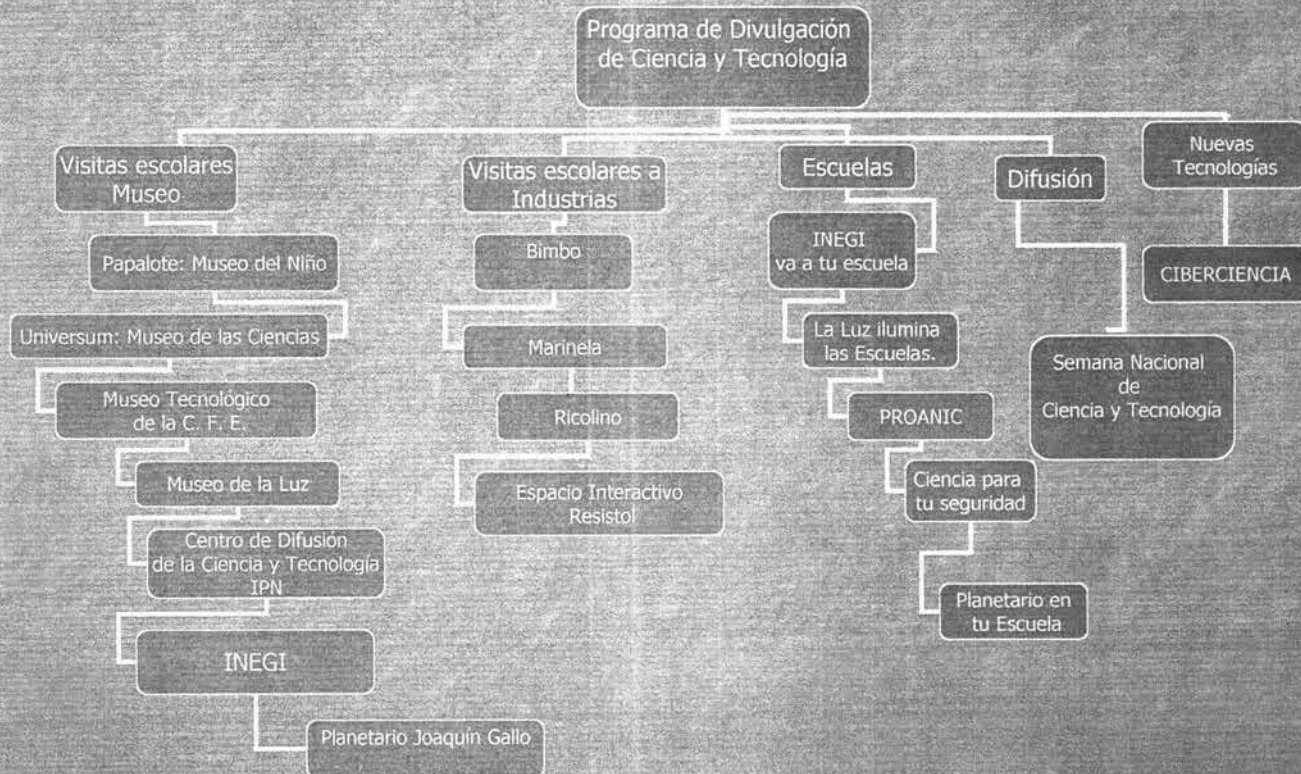
		partiendo de una actividad que está ligada con el juego.
CEPAR	Visitas Escolares al Centro de Procesamiento "Arturo Rosenbluth"	Despertar el interés en los alumnos encaminados a los avances tecnológicos y de investigación, mediante el uso de computadora

Durante el ciclo escolar 2001-2002 llegaron a la Dirección nuevos proyectos que durante este ciclo escolar fueron evaluados para que fueran parte de la gama que el Catálogo de Proyecto ofrece, y que en el ciclo escolar 2002-2003 fueron aceptados en el Departamento de Ciencia y Tecnología:

- ✓ Museo tecnológico
- ✓ Centreo de Difusión y Tecnología (IPN)
- ✓ Bimbo
- ✓ Marinela
- ✓ Ricolino
- ✓ PROANIC
- ✓ Ciencia para tu Seguridad
- ✓ Ciber-ciencia

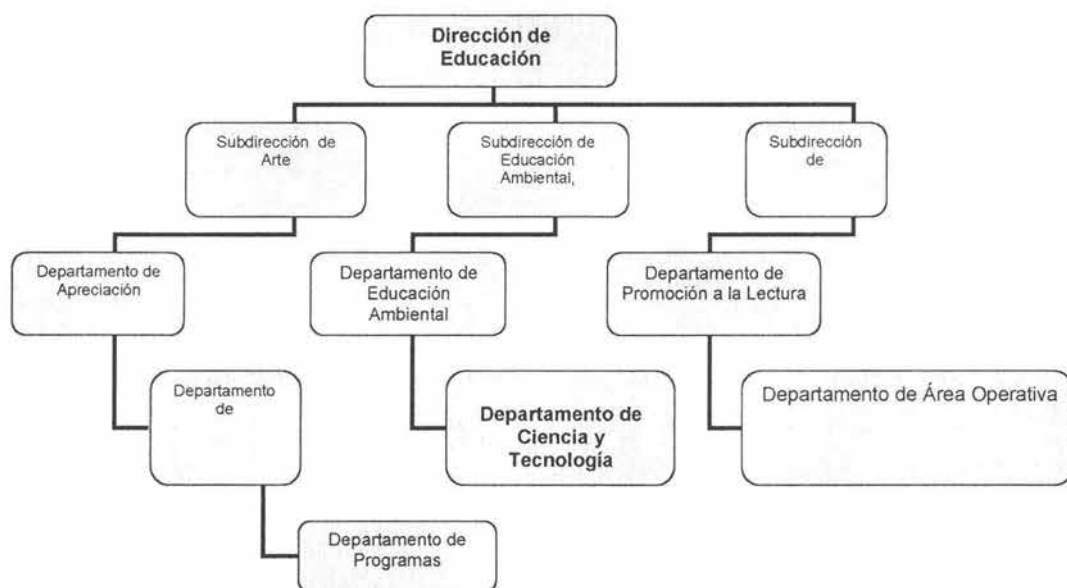
Quedando el departamento de la siguiente manera:

DEPARTAMENTO DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA



La Dirección de Educación Extraescolar ha continuado con cambios en su estructura administrativa. En 2001 se creó una nueva área dentro de la Dirección, la Subdirección de Educación Ambiental, Ciencia y Tecnología, con lo que se efectuaron algunos reacomodos en la distribución de varios departamentos.

La DEEx. Se estructura de la siguiente forma a partir de 2001:



A partir de abril de 2003, la Dirección General de Extensión como la Dirección de Educación Extraescolar, cambiaron nuevamente de autoridades, quienes propusieron darle una nueva imagen a la Dirección de Educación Extraescolar, cambiando desde el nombre hasta las acciones que se desarrollarán en ella en el transcurso del ciclo escolar 2003-2004. Esto es la DEEx. cambiará su nombre por

el de Dirección de Innovación y Seguimiento de Programas, quien se encargara de llevar a cabo diversas actividades como son talleres, cursos y diplomados para el apoyo a la enseñanza de las matemáticas y las ciencias; así como el reforzamiento de valores, la enseñanza de idiomas a nivel básico; esto por el momento, más adelante y dependiendo de los resultados de estas, se implementaran más actividades.

5.1 Población Atendida

Durante el lapso como responsable del programa, tuve la oportunidad de atender gran cantidad de alumnos, maestros y padres de familia. Y a continuación muestro el total que atendimos durante tres años consecutivos:

Ciclo escolar 1998-1999:

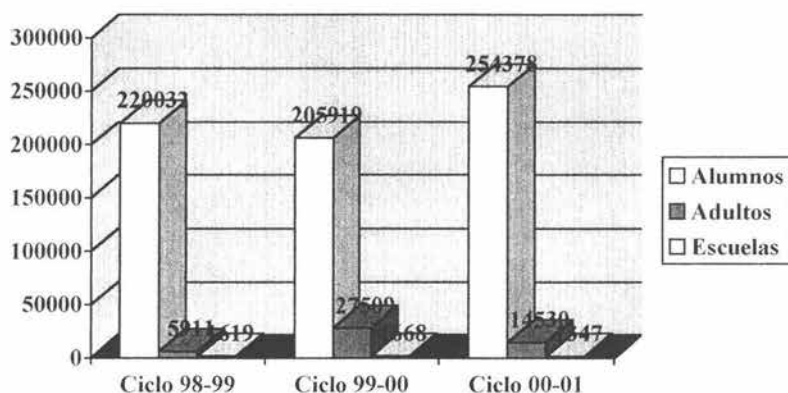
ESCUELAS	ALUMNOS	ADULTOS
1619	220032	5941

Ciclo Escolar 1999-2000:

ESCUELAS	ALUMNOS	ADULTOS
1668	205919	27509

Ciclo escolar 2000-2001:

ESCUELAS	ALUMNOS	ADULTOS
1347	254378	14530



Como se puede notar en la gráfica hay una variación en las cifras esto se debe a la demanda que tuvo el programa durante estos ciclos escolares, en los cuales no siempre se presentaron las mismas promociones para los alumnos. Esto es, en algunos meses la gerencia de promoción educativa realizaba la promoción llamada “2 x 1”, en donde se les otorgaba un descuento del 50% sobre precio de taquilla.

Durante algunos meses funcionó, pero en otros no tuvo el mismo resultado, es por ese motivo la variación en las cantidades de la población atendida a lo largo de los tres ciclos escolares que se presentan en la gráfica anterior.

5.2 Avance del programa en Six Flgas

Durante el tiempo que trabajé en el parque desde noviembre de 2001 a abril de 2003 como Apoyo Técnico del programa, diseñé 3 propuesta de talleres educativos

sobre los temas de Ciencia, Tecnología y Matemáticas, Español y Primeros Auxilios para con ellos reforzar el aprendizaje no formal. Este trabajo era complemento del proyecto "*Seis Formas de Aprender*", dirigido por el Gerente de Promoción Educativa del parque, con quien colaboré directamente, en la elaboración y revisión de material de difusión, mismo que era distribuido a los planteles durante el ciclo escolar. También realizaba el registro diario del número de alumnos que visitaban el parque, así como el asesoramiento de las propuestas que alguna empresas proponían al parque, esto con la finalidad de llegar a realizar algún tipo de actividades en común y ser presentadas a la comunidad educativa.

El proyecto llamado "*Seis Formas de Aprender*" no se concluyó, además hacía falta la validación del corporativo de la empresa Theme Parks Inc. (ya que es la autoridad máxima de quien depende directamente Six Flags y quien da las aprobaciones para cualquier tipo(s) de proyecto(s) que se desee(n) realizar en cualquier parque de esta empresa). Actualmente se tiene un convenio firmado con la Secretaría de Educación Integral del Estado de México (SEIEM) y con Secretaría de Educación Cultural y de Bienestar Social (SECYBS) también del Estado de México y un acuerdo con el Estado de Puebla, en donde se señalan los mismos lineamientos que los que se otorgan a los alumnos de Educación Básica en el D.F.

Durante estos últimos meses en Six Flags (de enero a marzo del 2003) revisé los Planes y Programas de Estudio de Primaria y Secundaria, para tener presentes los temas que más se trabajan en el salón de clase, y poder realizar actividades en el parque que de alguna forma tuvieran una vinculación directa con lo que se encontraba en las instalaciones.

Uno de los logros, fue la recuperación de la concesión de los animales de la Biogranja; los que estaban a cargo de una persona externa al parque. Actualmente el encargado de esta área es el Gerente de Atracciones, con quien se empezaba a trabajar para la reapertura de dicho espacio.

Six Flags es un parque de diversiones, es un espacio de recreación y esparcimiento, un lugar donde se genera la convivencia y para lograr que fuera considerado como un espacio lúdico (refiriéndome a lúdico como un lugar donde se aprende jugando) tenía que contar con áreas específicas y actividades que apoyaran y/o reforzaran conocimientos vistos en clase que llamaran la atención de profesores (objetivo que se había logrado con anterioridad con el programa de Educaventura). La idea de volver a darle un aspecto educativo al parque no era tan difícil ya que una vez se había llevado a cabo, solo se necesitaba el interés por parte de las autoridades del parque (interés que no se logró). En el año 2001 cuando las nuevas autoridades llegaron, contemplaron la idea de aportar todavía más espacios y actividades con un aspecto educativo, ya que durante la semana contaban con una población estudiantil considerable.

La impresión que obtuve de esta situación fue que las nuevas autoridades de Six Flags cambiaron los intereses de un principio, puesto que ya no siguieron poniendo atención al tipo de población que siguen atendiendo de martes a viernes (que en su mayoría son planteles educativos).

Toda actividad que tuviese relación con el ámbito educativo se suspendió en su totalidad a finales de marzo de 2003, situación por la que solo trabajé en el parque hasta principios de mayo. La suspensión de dichas actividades según las

autoridades se debió a la falta de presupuesto, motivo por el cual no se podían realizar espacios lúdicos dentro del parque; además de que no han recibido alguna contestación por parte de la Secretaría de Educación Pública.

Toda institución que desea ofrecer alguna actividad extraescolar a los alumnos de educación básica, debe elaborar un proyecto el cuál será autorizado y evaluado por la Secretaría de Educación Pública, ya que no esta autorizado el acceso de actividades que no dependan de la SEP, a los planteles educativos sin antes haber sido evaluadas, autorizadas e incorporadas al Catálogo de Proyectos y Servicios, que es la carpeta que avala el proyecto educativo de las instituciones públicas y/o privadas para presentar sus actividades en las escuelas de los diferentes niveles educativos.

Es precisamente, esta integración lo que Six Flags busca nuevamente. Cuando el programa de Visitas Escolares a Six Flags se suspendió, se les permitió seguir visitando los planteles educativos, pero sin acreditarlos como un espacio educativo. Esto significó para el parque, una baja considerable en la población estudiantil en las instalaciones. Lo que la S.E.P. le pide a todas las instituciones que deseen integrarse al Catálogo, es que cumplan con los lineamientos de evaluación. A la fecha el parque ha entregado en varias ocasiones los lineamientos que la SEP solicita, sin tener respuesta favorable. Esto se debe, en primer lugar, a que la Dirección¹⁵ en estos momentos tiene fijados otros objetivos, en los cuales las actividades que se realizan en espacios recreativos no tienen la importancia suficiente para complementar conocimientos vistos en las aulas, esto ya que creen

¹⁵ Cuestión que se hace notar en las páginas 48 y 49.

que las visitas a estos espacios solo son para que (en palabras textuales) “los niños vayan a brincar o a correr”; y la segunda es que en verdad las pocas actividades que Six Flags ofrece no son con aportaciones educativas. Además Six Flag no ha desarrollado más actividades ya que como no siente el respaldo de la SEP, siente que es un gasto inútil el que realizaría.

Capítulo 6

Resultados Alcanzados



6. RESULTADOS ALCANZADOS

“ Educación Extraescolar es la acción y efecto de estímulos que actúan sobre el sujeto humano que se desenvuelve, en cualquiera y en todas las etapas de la propia vida, fuera de algún modo; de los centros institucionalizados de educación con intencionalidad o sin ella y por variadísimas vías de incidencia”¹⁶

Dentro de la Dirección de Educación Extraescolar he tenido la oportunidad de trabajar y convivir con profesores de los diferentes niveles educativos, y han sido ellos los que me han enseñado que trabajamos para los niños, y que son ellos los que nos obligan de alguna manera a desarrollar y planear diversas estrategias para el mejor apoyo de los planes y programas de estudios de educación básica, además de otras actividades.

El poder desarrollar mi actividad laboral dentro de la S.E.P. y en especial en la D.E.Ex. me ha permitido aprender diversas gestiones administrativas, así como una gran gama de conocimientos que se desarrollan dentro del ambiente escolar, como por ejemplo la educación ambiental, cívica, artística, de ciencia y tecnología, y actividades recreativas que son parte integral del desarrollo de un individuo; todas ellas en la modalidad de Educación no formal, los cuales son conocimientos que tenemos al alcance de la mano y que desaprovechamos habitualmente.

¹⁶ Diccionario de las Ciencias de la Educación Vol. 1 –A-H, Madrid, Ed. Santillana (1983) Pág. 488

A lo largo de estos 5 años y 9 meses que tengo trabajando en la Dirección, me he dado cuenta de la ardua labor que se genera en diversas instituciones que trabajan para los niños, todas las gestiones que se realizan para que un alumno de educación básica pueda asistir a un lugar como lo es el Palacio Nacional, una obra de teatro, un centro de educación ambiental, hacer una visita a cualquier museo que esté en el D.F. y hasta el poder asistir a un parque de diversiones. Lugares donde encontramos conocimientos que podemos emplear de una mejor manera como un apoyo lúdico y significativo.

Todo esto no es tan sencillo como pudiera parecer, hay detrás bastantes trámites de planeación y trabajo operativo que se realiza a lo largo de un ciclo escolar, además de muchas personas que trabajan en conjunto para que los alumnos tengan la oportunidad de conocer más sobre nuestra cultura, de todo lo que pasa a nuestro alrededor, de las innovaciones tecnológicas que nos acercan a un mejor desarrollo tanto de individuos como de la sociedad de la que formamos parte.

6.1 DEEX

La Dirección de Educación Extraescolar me ha dado la oportunidad de vivir más de cerca, el significado de las actividades de educación extraescolar, de su importancia extracurricular en apoyo a los temas incluidos en los Planes y Programas de Estudios. La educación extraescolar está considerada dentro del ramo de la Educación No Formal, y en sus actividades incluye el registro y descripción de los programas realizados durante el ciclo escolar. Esto se presenta en el documento Programa Operativo Anual (POA).

La Educación No Formal es una “modalidad educativa convencional cuyos propósitos son los de promover en la población conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que posibiliten el desarrollo personal o comunitario”¹⁷ y “se refiere a todas aquellas instituciones, actividades, medios, ámbitos de educación que, no siendo escolares, han sido creados expresamente para satisfacer determinados objetivos educativos”¹⁸.

La Educación Extraescolar tiene objetivos y contenidos que no figuran formalmente en los Planes y Programas de Estudio, pero cada vez esta más institucionalizada ya que está vinculada a las escuelas. Asimismo tiende más al fortalecimiento de conocimientos y al desarrollo de aspectos de la personalidad de los escolares. Las actividades extraescolares son necesarias en la escuela ya que permiten interactuar más cercanamente con el entorno de los alumnos, en este se encuentran inmersos una variedad de conceptos que son vistos que contribuyen a reforzar el aprendizaje en el salón de clase. Lo que permite el conocimiento de varios aspectos importantes para su desarrollo como individuo (como lo establece el Artículo Tercero Constitucional y en 2º párrafo de la Ley General de Educación la Ley General de Educación).

Entre las características de la Educación Extraescolar se encuentran la de que es adaptable (porque puede acoplarse en cualquier área educativa), universal (ya que ofrece una gran gama de opciones a participar), dinámica (por las acciones que

¹⁷ Fregozo, E. (2000) “Educación no formal”, México. Ed. Praxis UNAM. Pág. 18

¹⁸ Trilla, J. (1999) “La Educación Fuera de la Escuela”, México, Ed. Ariel. Pág. 11

realiza, trata de no ser rígida); no discrimina sistemáticamente a sus destinatarios ya que no está destinada a un solo nivel o área específica del sistema educativo,

sino que puede verse implícita en cualquier parte de él; es de participación voluntaria; no otorga certificados ni diplomas; comprende cultura, recreación, deporte, etc; lo que da como resultado que se realice en una variedad de espacios y entre otras también es espontánea.

La Educación Extraescolar está presente en una escuela que se preocupa de reafirmar, completar y conocer las realidades del entorno en el que vive el alumno, además de darle sentido a los programas que se desarrollan en las aulas, así también trata de dar una educación integral diferente.

Todas las actividades extraescolares reflejan, dentro de sus posibilidades, todo lo que corresponda a la realidad, de tal manera que la escuela se aproxime a la vida cotidiana de la sociedad.

Sabemos que en la actualidad la educación resulta insuficiente y precaria. Insuficiente, porque no se llevan a cabo las actividades sociales y esenciales que hacen falta para una buena educación. Precaria, ya que al alumno no se le brindan todas las oportunidades de expresión necesarias en la vida del ser humano.

Es por eso que considero que los programas extraescolares que la Dirección de Educación Extraescolar son una gama de grandes oportunidades para los alumnos de Educación Básica, ya que brinda una amplia variedad de opciones que los

profesores pueden tomar para el fortalecimiento de los conocimientos impartidos en clases y que son de importancia dentro del Plan y Programas de Estudio, ya que la Educación Extraescolar anticipa, acompaña y continúa la acción escolar.

La acción educativa no es sólo responsabilidad del maestro, sino también de la comunidad que rodea al alumno, es por eso que la Educación Extraescolar pretende poner al niño en contacto con su entorno social, para estimular y apoyar la labor que el docente realiza en las aulas.

6.2 En Six Flags

En lo correspondiente a mi colaboración trabajando directamente en Six Flags México, puedo comentar que las actividades que realice no fueron nuevas ya que las había trabajado con anterioridad dentro de lo que fue el desarrollo del “Programa Visitas Escolares a Six Flags”, podría decir que fue un breve repaso de lo que realicé como responsable del programa, aunque con la diferencia que dentro del parque realicé propuestas de talleres, situación que dentro del departamento no me permitieron, ya que teníamos que regirnos por lineamientos ya establecidos.

El trabajar en Six Flags me permitió compartir algunos conocimientos de física y ejercicios de matemáticas con las áreas que tenían contacto conmigo (ventas agencias y ventas empresas). Puesto que realicé varias propuestas (las cuales no fueron puestas en marcha), dejé ver el interés de parte mía ante el parque, ya que participaba en cualquier actividad, o tarea que me encomendaba. El motivo que me argumentaban para no poder llevar a cabo las actividades propuestas por una servidora, era el que no contaban con el presupuesto adecuado para poder ponerlas

en práctica. A mi consideración siento que las actividades que proponía no generaban un gran gasto para el parque, por el contrario ya se contaba con algunas cosas solo era cuestión de adecuarlas un poco. Otra de las cosas que me comentaron fue que por políticas del parque no se permitía la realización de ciertas

actividades, como por ejemplo; la emisión del Programas de radio, la excusa fue que no era permitido en ningún parque perteneciente a la cadena de Theme Parks Inc. la utilización del sonido local para la transmisión de un programa de radio. De hecho solo en Six Flags México se desarrollaba una actividad de índole educativa.

7. Conclusiones



7. CONCLUSIONES

Dirección de Educación Extraescolar

El poder trabajar dentro de la Dirección de Educación Extraescolar ha sido una gran experiencia, he aprendido a realizar desde un oficio, una nota informativa, realizar gestiones administrativas, además de saber la importancia de la Educación Extraescolar dentro de la educación básica y el impacto que tienen los programas que están estructurados bajo el ámbito de la educación No Formal, así como también recibir el agradecimiento de alumnos y profesores a los cuales se les pude brindar el apoyo para que pudiesen visitar un espacio en el cual, además de aprender, se divierten y conviven.

La Dirección de Educación Extraescolar me ha permitido involucrarme en varias acciones que le conciernen a la Educación; en primer lugar es la importancia que está adquiriendo, en la Secretaría de Educación Pública, la Educación Extraescolar, que actualmente se ha tomado como una herramienta de apoyo a lo que es Plan de Trabajo de los profesores frente a grupo, otra es la planeación que debe realizar un plantel educativo para lograr la realización de una actividad extraescolar, así como del mismo nivel educativo. Así como también la planeación de todas las gestiones que conllevan los proyectos generados en la DEEX.

Como ya mencione, los programas extraescolares son de gran utilidad para el apoyo de los planes de trabajo de los profesores frente a grupo, pero no deben

improvisarse¹⁹, ni realizarse en forma ocasional, ya que entonces perdería su valor educativo. Con dichos programas, el alumno enfrenta situaciones que llevan a poner en práctica su creatividad y espontaneidad de sus ideas, las cuales por lo menos para ellos resultan novedosas. Es por ello que considero que esta forma de enseñanza enriquece las experiencias de los niños, aportándoles elementos significativos de importancia en su desarrollo, ya que en el proceso de enseñanza-aprendizaje se adquieren conocimientos consiente e inconscientemente que le ayuda a formarse como individuo.

Aun cuando se han intensificado dentro de la S.E.P. los programas de Educación Extraescolar falta reafirmar todavía más los propósitos de una educación integral del individuo y de la sociedad mexicana, ampliar el acceso a los ámbitos culturales, deportivos y recreativos. Es por eso que la Educación Extraescolar se está volviendo una herramienta más sólida que tienen los profesores y alumnos para apoyar a los conocimientos que se desarrollan en clase. Si la educación impartida dentro del sistema escolarizado no intenta apoyarse más en actividades como los generados en la DEEX y renovar poco a poco su método tradicionalista, el apoyo que brindan los programas de educación extraescolar en muy poco tiempo no tendrá validez alguna, ya que estos programas se verán como cualquier intento de apoyo didáctico que pasa de moda.

¹⁹ A lo que me refiero con improvisarse, es que, el realizar todas estas actividades no es tarea fácil, se necesita de un trabajo conjunto entre varias instituciones, dirigido al apoyo de los planes y programas de estudios utilizados en el nivel básico; además la utilización de estas actividades debe verse verdaderamente como una herramienta didáctica (por eso fueron implementadas) y no utilizarse como una forma mercantil de conseguir alguna retribución económica a costa de los alumnos. Detalle que se llegó a detectar con la organización de las visitas fuera del plantel, en donde el factor del dinero era requisito.

Otra de las cosas que puedo mencionar, y del cual me percaté trabajando dentro de esta dirección fue que el trabajar directa e indirectamente para los niños no es tarea fácil, ya que el elaborar proyectos de apoyo didáctico o el darles seguimiento en su desarrollo implica una responsabilidad y compromiso, ya que estamos contribuyendo a la formación de varios individuos; también me percate de la gran labor, entrega y responsabilidad de un profesor frente a grupo, la cual no es tarea fácil, así como también del trabajo llevado a cabo en las oficinas, donde los profesores realizan todas las gestiones administrativas para que toda actividad que se genere se lleve sin problema alguno.

Six Flags

En lo que se refiere al tiempo que estuve trabajando en el parque Six Flags México, puedo comentar que en un principio tuve participación en el proyecto “*Seis Formas de Aprender*”, esto en la asesoría de actividades que se realizarían durante el desarrollo del programa, a la elaboración material informativo para los profesores, realizando fichas informativas para los cobertizos de la biogranja, así como de un tríptico para el nivel de secundaria; posteriormente en la elaboración de propuestas de talleres, así como la elaboración de una emisión cero de radio. Solo fue muy poco el tiempo que pude realizar actividades pedagógicas, al paso del tiempo mi labor como apoyo técnico del programa antes mencionado, fue disminuyendo hasta solo llegar a realizar una lista de escuelas que visitaban las instalaciones. La razón por la cual se suspenden la actividad sobre el proyecto, fue la falta de recursos económicos para llevar a cabo todas las actividades. El hecho de haber trabajado en Six Flags México significó una experiencia sencilla de la cual aprendí que el interés de uno no basta y que influyen muchos factores para lograr que un proyecto educativo se pueda realizar.

Durante mi estancia en la carrera no tuve la oportunidad de cursar una asignatura que me diera bases de lo que era la Educación Extraescolar, solo en Didáctica me impartieron conocimientos sobre Educación No Formal, que es el área en donde podemos colocar a la Educación Extraescolar. Sé que actualmente dentro del Plan de Estudios de la carrera se ha integrado la materia de Educación Extraescolar; esto es muy bueno ya que dentro de la Secretaría de Educación Pública, además de otras instituciones están interesadas en el desarrollo que las actividades extraescolares que se imparten hoy en día (entre ellas además de los museos, también están las fábricas que invitan a la comunidad escolar a conocer los procesos de elaboración de sus productos).

Como pedagoga me he dado cuenta que tenemos un gran trabajo dentro del ámbito educativo, lo que nos permite involucrarnos en cualquiera de sus áreas: investigación educativa, elaboración y evaluación de material didáctico, orientación educativa, capacitación, asesoría, diseño y coordinación de programas de formación docente, así como de educación para la salud, recreativos, entre otros. Todo lo anterior nos da la oportunidad de desenvolvernos en cualquier actividad que tenga relación con la educación de uno o varios individuos.


Es por eso que como tal, debo contribuir a la solución de problemas que afectan al desarrollo educativo de un individuo, teniendo en cuenta que somos promotores del proceso enseñanza-aprendizaje; así como apoyar y fomentar relaciones interdisciplinarias entre los profesionales que colaboran con uno mismo. Desafortunadamente no siempre nos brindan la oportunidad de contribuir en la solución de problemas cuando desempeñamos cierta labor en alguna institución.

BIBLIOGRAFÍA

- ☞ *Diccionario de las Ciencias de la Educación. Vol. 1*, Madrid, Santillana, 1983, 488 pp.
- ☞ Fregoso, E., *La Educación No Formal*, México, Praxis UNAM, 2000, 95 pp.
- ☞ Hewitte, Paul G. *Física Conceptual*, México, Addison Wesley Longman, 1999, 708 pp.
- ☞ Leal, M., et. al., *Temas Ambientales, Zona Metropolitana de la Ciudad de México*. México, UNAM-Programa Universitario del Distrito Federal, 1996, 123 pp.
- ☞ México, Secretaría de Educación Pública. *Atlas de México, Educación Primaria*, 3a. Ed. México, Comisión Nacional de los Libros de Texto Gratuitos, 1999, 127 pp.
- ☞ México, Secretaría de Educación Pública, *¿Cómo Conocer mejor nuestra escuela? Elementos para el diagnóstico*, 2ª Ed. México. Impresiones de la SEP, 2000, 97 pp.
- ☞ México, Secretaría de Educación Pública, *Distrito Federal, Historia y geografía, Tercer Grado*, México, Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, 1997, 157 pp.
- ☞ México, Secretaría de Educación Pública. *Plan y Programas de Estudio, Primaria*, 1ª Ed. México, Fernández Editores, 1997, 62 pp.
- ☞ S/A, *Documento Referencial de la Dirección de Educación Extraescolar*, 1999.

- ☞ Olea, F., et. al., *Manual de Técnicas de Investigación Documental para la Enseñanza Media*, México, Esfinge, 1978, 231 pp.
- ☞ Secretaría de Educación Pública-Reino Aventura “Convenio de Colaboración”, México, mayo 1997- junio 1999.
- ☞ Trilla, J., *La Educación Fuera de la Escuela*,. México, Ariel, 1996, 203 pp.
- ☞ Kaplún, M., *Producción de Programas de Radio, El Guión-la realización*, México, Cromocolor, 1994, 407 pp.

Anexo 1
Documentación Generada en el
Departamento de Ciencia y
Tecnología



A continuación se anexan y describen brevemente varios de los documentos que se realizan en el Departamento de Ciencia y Tecnología con respecto al Programa Visitas Escolares a Six Flags.

- ✓ **INFORME FINAL** *.- Dicho documento es elaborado al finalizar el ciclo escolar y las actividades en los espacios, la información contenida en el informe es recabada a través del informe mensual.

- ✓ **INFORME MENSUAL** *.-Se realiza al termino de cada mes, la información que está recabada en este documento es la que se obtiene de los reportes diarios que los apoyos operativos realizan en el espacio al cual están asignados. Este documento es entregado al Departamento de Ciencia y Tecnología.

- ✓ **FICHA DE CATÁLOGO DE PROYECTOS Y DE SERVICIOS** *.- Es información general sobre el programa ofrecido a los diversos niveles educativos, se debe realizar una ficha por nivel, ya que las asignaturas a las que apoya varían en cada nivel.

- ✓ **OFERTA***.- Es formato que se envía a los niveles educativos para que tengan en consideración las fechas en las que pueden visitar un espacio, los requisitos que el plantel educativo debe cumplir y con quién deberán comunicarse en caso de cualquier incidente. Dentro de este documento podemos observar la capacidad de atención que tiene el espacio (en el caso de Six Flags dichos datos están en blanco ya que el

parque tiene la capacidad de recibir a 17,000 mil niños cualquier día de la semana).

- ✓ **FICHA TÉCNICA.**- La ficha técnica es la descripción detallada de un programa, dentro de este documento se encuentran todos los lineamientos con los que debe contar un programa educativo (introducción, propósito, descripción del programa, vinculación con la curricula, capacidad de atención, cuales son los servicios con los que cuenta en caso de cualquier imprevisto, el costo de, la introducción de alimentos, si cuenta con patrocinio, el plano de localización y nombre de los responsables por ambas instituciones).

* Todos son documentos que se realizan dentro del Departamento de Ciencia y Tecnología y a continuación se ejemplifican.

VISITAS ESCOLARES A SIX FLAGS
EVALUACIÓN CUANTITATIVA
CICLO ESCOLAR 1999-2000**Logros y retos**

Durante este ciclo escolar 1999-2000 dentro del programa Visitas Escolares a Six Flags se atendieron un total de

ALUMNOS

ESCUELAS	ALUMNOS	ADULTOS
1668	205919	27509

Prospectiva

Para el siguiente ciclo escolar esperamos contar con un número mayor de visitantes para el programa; ya que además de hacer modificaciones a las locaciones educativas, el solo hecho de haber cambiado de nombre y tener en cuenta todas las adecuaciones al parque, atraerá muchas escuela y visitantes en general ya que tendrán la curiosidad de asistir al nuevo parque de diversiones "**Six Flags de México**".

INFORME ANUAL DE CORTESÍAS SEP-SIX FLAGS 1999-2000

Durante este ciclo escolar en la modalidad de cortesías que se desarrolla dentro del programa "Visitas Escolares a Six Flags", contó con un gran apoyo por parte de las autoridades del parque, ya que se atendieron a los alumnos con mucha más eficiencia y rapidez que la que se tuvo en ciclo escolar anterior.

En este ciclo escolar se modificó el acceso para los alumnos que visitaron el parque en esta modalidad, ya que dichos planteles contaban con un torniquete de acceso especial para su mejor atención.

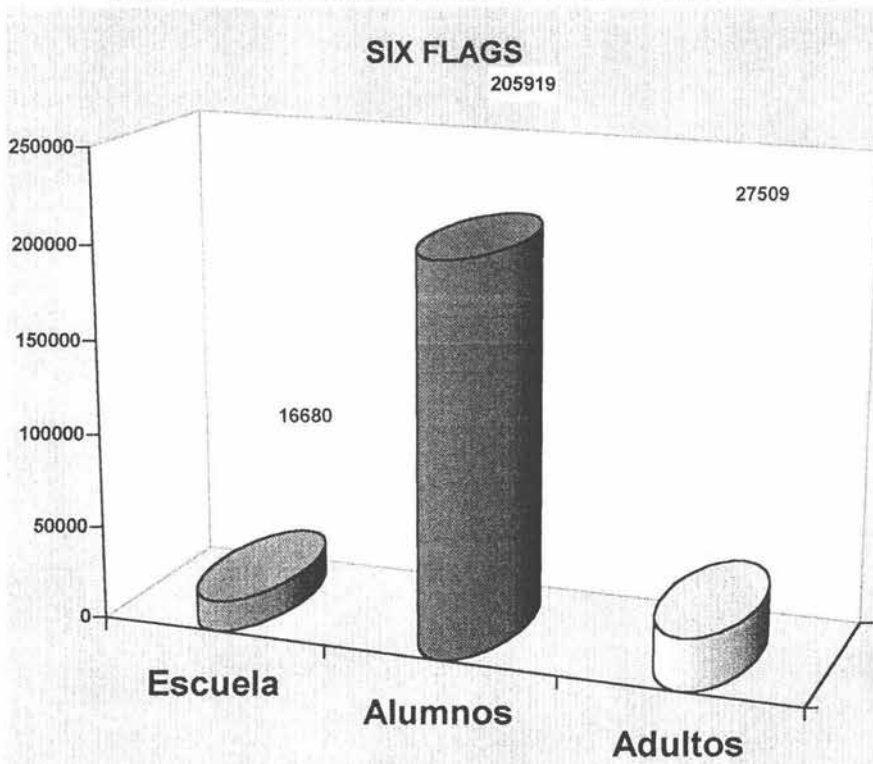
En el transcurso de este ciclo escolar contamos con un número mucho mayor de alumnos y maestros, que los tuvimos el ciclo anterior teniendo como resultado las siguientes cifras:

ESCUELAS	ALUMNOS	ADULTOS
56	18676	3898

CICLO ESCOLAR 1999-2000

ALUMNOS

ESCUELAS	ALUMNOS	ADULTOS
16680	205919	27509



Escuela	Alumnos	Adultos
16680	205919	27509

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN EXTRAESCOLAR

MES DE JUNIO DE 2000

PROGRAMA: VISITAS ESCOLARES A SIX FLAGS MÉXICO

Nivel	Oferta	Escuelas		Alumnos			Adultos				
		P	A	D	P	A	D	P	A	D	
Preescolar			2			287					28
Primaria			71			9848					1082
Secundaria			50			11290					432
DGSEI Preescolar			3			240					46
DGSEI Primaria			10			2405					196
DGSEI Secundaria			9			1610					79
Edo. de Méx. Primaria			65			7322					1004
Edo. de Méx. Secundaria			68			8594					574
TOTAL			278			41596					3441

Observaciones y consideraciones:

Durante este mes visitaron en modalidad de Cortesías SEP. Las siguientes escuelas:

Jardín de Niños Yoyotli 173 alumnos 33 adultos 01-06-00

Taller del CONAFE 18 alumnos 7 adultos 07-06-00

República Española Turno vespertino 500 alumnos 20 adultos 08-06-00

Mariano Abasolo turno matutino 102 alumnos 15 adultos 14-06-00

Mariano Abasolo turno vespertino 58 alumnos 10 adultos 14-06-00

Salvador Allende turno vespertino 39 alumnos 10 adultos 14-06-00

Secundaria Luis Donald Colosio turno matutino 683 alumnos 33 adultos 15-06-00

Secundaria Luis Donald Colosio turno vespertino 617 alumnos 32 adultos 15-06-00

PROGRAMA: VISITAS ESCOLARES A SIX FLAGS MÉXICO

Observaciones y consideraciones:

Secundaria No. 61 Olga Esquivel turno matutino 300 alumnos 100 adultos 21-06-00
Abraham Lincoln turno vespertino 230 alumnos 40 adultos 21-06-00
Procesos de la Independencia 69 alumnos 5 adultos 21-06-00
Procesos de la Reforma 47 alumnos 5 adultos 21-06-00
Procesos de la Revolución turno matutino 161 alumnos 5 adultos 21-06-00
Procesos de la Revolución turno vespertino 28 alumnos 3 adultos 21-06-00
Josefa Ortiz de Domínguez 66 alumnos 5 adultos 21-06-00
Francisco Nicodemo turno matutino 99 alumnos 12 adultos 22-06-00
Francisco Nicodemo turno vespertino 20 alumnos 4 adultos 22-06-00
Maestros Mexicanos turno matutino 161 alumnos 20 adultos 22-06-00
Maestros Mexicanos turno vespertino 56 alumnos 6 adultos 22-06-00
Secundaria Anexa a la Normal turno matutino 625 alumnos 50 adultos 28-06-00
Secundaria Anexa a la Normal turno vespertino 525 alumnos 50 adultos 28-06-00
Grupo del Taller del CONAFE 18 alumnos 7 adultos 28-06-00
Escuela Primaria Orferinato Magdalena Contreras 80 alumnos 20 adultos 4 de julio

Lic. Jazmín Beto Santander
Responsable del Programa

Profra. Laura Suberza Blanco
Apoyo Técnico del Depto.

Lic. Bárbara Salazar Martínez
Jefe del Departamento

Departamento de Ciencia y Tecnología
Ficha de Catálogo

Visitas Escolares a Reino Aventura

<i>Asistir a lugares como este se favorece la adquisición de aprendizajes significativos en los alumnos a través de actividades recreativas encaminadas a conocimientos de la ciencia y la tecnología.</i>	Proporciona al maestro un recurso didáctico para vincular los contenidos educativos a través de experiencias significativas a partir de un espacio lúdico.
--	--

Este programa es optativo

Permite establecer un vínculo entre la teoría vista en clase y la práctica adquirida en la visita de las diferentes locaciones del parque, es una opción educativa para apoyar la labor que realiza el profesor y consolidar algunos conceptos de manera divertida.

La conformación del programa se apoya en la visita de 12 diferentes locaciones cada una enfocada a diversos temas de interés e importancia en la formación del niño. Además de la oferta de los juegos del parque.

ASIGNATURAS QUE APOYA	
CIENCIAS NATURALES	ESPAÑOL
EDUCACIÓN ARTÍSTICA	GEOGRAFÍA

ACCESO

La participación puede realizarse en cualquier momento del ciclo escolar.

En caso de que la escuela considere en su Plan de Trabajo Anual este programa, cumpliendo con los requisitos para salir del plantel, puede solicitar información a la empresa Reino Aventura al teléfono 57287242, 5728-7200 con Exts. 1224, 1233, 1217, 1210, 1232, 1231. Previa notificación a la Dirección Operativa de la Coordinación Sectorial de Educación Primaria y en el caso de DGSEI a la Subdirección Técnico Académica.

NOTA: PARA ESTE PROGRAMA ES NECESARIO CONTRATAR Y CUBRIR EL COSTO DEL TRANSPORTE, ASÍ COMO EL IMPORTE DE LA ADMISIÓN.

VISITAS ESCOLARES A REINO AVENTURA

ANTECEDENTES

En el mes de mayo de 1997 se firmó el convenio entre las autoridades de la Secretaría de Educación Pública (SEP) y el Parque Reino Aventura S.A. de C.V. con el propósito de organizar un Programa de Visitas con un enfoque didáctico y recreativo, para los educandos de diversos niveles de Educación Básica.

PROPÓSITO

Proporcionar al maestro un recurso didáctico para vincular los contenidos educativos a través de aprendizajes significativos, a partir de un espacio lúdico.

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Este programa permite establecer un vínculo entre la teoría (clase) y la práctica (locaciones del parque), es una opción educativa para apoyar la labor que realiza el profesor y permite consolidar algunos conceptos de manera divertida.

La conformación del programa se apoyo en la visita de once diferentes locaciones cada una enfocada a diversos temas de interés e importancia en la formación del niño:

LOCACIONES

EN QUE CONSISTE

Reino Marino

Mediante ejemplos vivos en cautiverio, los alumnos conocen especies del reino

marino.

- Cabaña del Tío Chueco
- Estación de Primeros Auxilios

A través de ejemplos expuestos se observan conocimientos de física

Conocen la prevención de accidentes en el Hogar y la escuela, así como la formación Del comité de seguridad y emergencia escolar.

- Biogranja los

El alumno identificara las características de Animales domésticos.

- Jardín Jurásico representado

Es un espacio donde se encuentra

Una de las eras geológicas por la que aC traveso La tierra.

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">▪ Cuenta-Cuentos▪ Serpentario▪ Space Shot y Escorpión▪ Pabellón Barrilito
▪ Pabellón Fernández Editores | <p>Se realiza una representación de un cuento en Donde participan los alumnos.</p> <p>En esta sala se observan diversas especies de Reptiles, así como las distintas características De los ecosistemas.</p> <p>Se aplican los fenómenos y leyes de Física Ayuda a desarrollar la creatividad, La psicomotricidad fina y gruesa mediante Actividades de papiroflexia.</p> <p>Espacio donde se organiza círculos de lectura Infantil.</p> |
|---|--|

COBERTURA

Participan los niveles de Educación Preescolar, Primaria, Secundaria y DGSEI, la temporalidad del programa está determinado por la duración del ciclo escolar y su operatividad está sustentado en un calendario de visitas previamente establecido con el Parque.

VINCULACIÓN DE LA CURRÍCULA CON EL ESPACIO

NIVEL PRIMARIA

Ciencias Naturales

1º Grado

Los Seres Vivos:

- Plantas y Animales
- Diferencias y semejanzas entre plantas y animales

Cuerpo Humano y la Salud:

- Riesgo
- Zona de Riesgos en la escuela y el hogar

2º Grado

Los Seres Vivos

- Diferencias y Semejanzas entre plantas y animales
- Cuidados y protección de los seres vivos y del medio ambiente
- Plantas, animales y el ser humano
- Ambiente acuático
- Ambiente Terrestre
- Características generales de los animales terrestres
- Animales ovíparos y vivíparos
- Identificación de algunos ejemplares

3º Grado

Los Seres Vivos

- Cadenas alimenticias

Cuerpo Humano

- Detección de Zonas de riesgo y Objetos que pueden causar daño en el hogar, escuela y comunidad, medidas preventivas elementales.

- Técnicas sencillas para atención de lesiones, golpes y quemaduras leves. Organización del botiquín escolar.

Materia, Energía y Cambio

- Desplazamiento de objetos
- Trayectoria que siguen los cuerpos al desplazarse

4º Grado

Los Seres Vivos

- Noción de Ecosistema, Factores bióticos y abióticos
- Tipos de organismos que habitan en un ecosistema
- Ejemplos de ecosistemas

Animales Ovíparos.

Características Generales

5º Grado

Materia, Energía y Cambio

- Noción de trabajo en física
- Noción de Energía
- Efectos de una fuerza sobre diferentes cuerpos
- Noción de Movimientos

6º Grado

Los Seres Vivos

- Características Generales de las eras geológicas y la vida en ellas
- Los grandes ecosistemas

Cuerpo Humano y la Salud

- Los primeros auxilios
- Las medidas de preventivas

Ciencia, Tecnología y Sociedad

- Maquinas simples como auxiliares en actividades humanas
- Palanca, polea y plano inclinado.

Español

1º Grado

Lengua Hablada

- Conocimientos, habilidades y actitudes
- Desarrollo de la capacidad para expresar ideas y características propias
- Situaciones comunicativas, conversación sobre temas y lecturas.

Recreación Literaria

- Conocimiento habilidades y actitudes
- Atención y seguimiento en la audición de textos

2º Grado**1º Grado****Lengua Hablada**

- Conocimientos, habilidades y actitudes
- Audición de textos
- Participación de lecturas realizadas por el maestro
- Cuidado en el manejo de los libros
- Situaciones comunicativas. Audición
- Audición del cuento leído por el maestro
- Lectura del cuento de un niño a otro
- Lectura de poemas leídos por los niños.

3º Grado**Lengua Hablada**

- Conocimientos, habilidades y actitudes
- Fluidez en el desarrollo de los diálogos, narraciones y descripciones sobre un tema.

4º grado**Lengua Escrita****Situaciones comunicativas**

- lecturas de índices, introducciones y contraportada.

5º Grado**Lengua Escrita**

- lectura de textos donde sean muy visibles la lectura: título, subtítulo, introducción., ideas centrales y de poyo.

Recreación Literaria**Situaciones comunicativas**

- Lectura oral frente a grupo, para expresar características emocionales correspondientes al texto.
- Lectura compara y elegida de los texto por los alumnos

6º Grado**Lectura Escrita****Situaciones Comunicativas**

- Lectura de libros

Recreación Literaria

Situaciones Comunicativas

- Lectura frente a grupo de textos elegidos por los alumnos utilizando la entonación adecuada.

Educación Artística

1º Grado

Apreciación y Expresión Plástica

- Utilización de diferentes técnicas en la elaboración de actividades plásticas

3º grado

Apreciación y Expresión Plástica

- Manejo de la simetría (forma, espacio, color) en composiciones plásticas

6º Grado

Apreciación y Expresión Plástica

- Utilización de diferentes técnicas en la elaboración de actividades plásticas

Nivel Secundaria

1º Grado

Español

Lengua y Comunicación

- Identificación de los elementos que componen el circuito del habla.

2º grado

Español

Lengua y Comunicación

- Lectura correcta de mitos, fábulas y leyendas de la tradición mexicana e internacional

Biología

Los Seres Vivos en el Planeta

- Las eras geológicas

- Biodiversidad

Ecología: los seres vivos y su ambiente

- Los sistemas ecológicos

- Los ecosistemas

Física

1º grado

La física, la química,

Dos ciencias de nuestro entorno

- Actividades de observación y de formulación de preguntas respecto a fenómenos físicos y químicos que acontecen en el entorno natural
 - * Selección de casos de observación, con la intervención del maestro y el grupo.
 - * Formulación de preguntas sobre los fenómenos observados y comparación de esas elaboraciones en clase
 - * Formulación de explicaciones tentativas sobre el fenómeno observado y discusión de las propuestas en clase.
 - * Búsqueda de elementos informativos a cerca del fenómeno observado, en libros de texto, enciclopedias, etcétera y preparación de reportes de la información obtenida.
- Actividades de observación y de formulación de preguntas sobre el funcionamiento de artefactos y máquinas simples que se utilizan comúnmente en la vida diaria.
 - * Selección de casos de baja complejidad, que nos proporcionen comodidad o ahorro de esfuerzo al realizar esta actividad
 - * Elaboración y discusión de posibles explicaciones del porqué de su utilidad
 - * Trabajo de consulta para encontrar explicaciones acerca del porqué de las ventajas que proporciona el utilizar los utensilios o máquinas observadas
 - * Dibujos de esquemas con los que se trate de explicar las ventajas que proporciona la utilización de lo observado

Algunas particularidades de la investigación científica.

- Las preguntas y las hipótesis
 - * Descripción, mediante relato o lectura, de algunos casos clásicos de investigación científica
 - * Análisis de algún caso que muestre la evolución histórica de alguna explicación científica. Por ejemplo el caso de la redondez de la tierra
 - * Revisión del proceso seguido en algunos descubrimientos e inventos, Por ejemplo el foco, los rayos X o la fuerza de gravedad
 - * Intercambio de impresiones en el grupo sobre las consecuencias de esos descubrimientos o inventos en la vida cotidiana de la época en que se dieron
 - * Elaboración de un reporte sobre cómo llega el hombre a descubrir o inventar y del impacto del resultado de su trabajo en la vida cotidiana
- La importancia de la medición y la experimentación
 - * Intercambio de opiniones sobre los ejemplos seleccionados por el maestro y propuestos por los alumnos, en los que se aprecie cómo nos damos cuenta de la transformación de un objeto o una sustancia
 - * Comentarios acerca de lo que es necesario medir para apreciar un cambio o fenómeno
 - * Discusión acerca de la necesidad de controlar y repetir un fenómeno, para apreciarlo mejor
 - * Elaboración de un reporte en el que se explique la necesidad de la medición y la experimentación para acceder al conocimiento científico

Nociones básicas de la energía

- Apreciación de algunas manifestaciones y transformaciones de energía

- * Observación y discusión sobre el porqué del funcionamiento de algunos artefactos caseros y del tipo de energía que se emplea en cada caso
- * Investigación sobre algún ciclo de energía en el que se aprecie su transformación desde que es producida hasta que es utilizada por el hombre
- * Análisis de la importancia de la energía, de sus usos, de sus consecuencias
- * Reporte del trabajo realizado

Interacción entre materia y energía

- Nociones básicas de movimiento
 - * Observación de fenómenos en los que se aprecie el efecto de las fuerzas. Deformación, presión, choque

2º grado (Física I)

Introducción a las propiedades físicas y su medición

- La visión física del mundo
 - Utilización de las magnitudes fundamentales de la física
 - * Masa
 - * Longitud
 - * Área y volumen
 - * Tiempo
 - * Densidad
 - La medida.
 - * ¿Para que medimos?
 - * La medición como resultado de una comparación
 - * Concepto de medición
 - * Concepto de patrón de medida
 - Sistema Internacional de Unidades
 - * El patrón de medidas que utilizamos, como resultado de una conversión internacional
 - * Unidades fundamentales (longitud, masa y tiempo)
 - * Prefijos del Sistema Internacional de Medidas
 - * Transformación de unidades
 - * Unidades derivadas (densidad)
 - Instrumentos de medida y medición
 - * Uso práctico de la medición de objetos y hechos cotidianos
 - * La precisión y la exactitud en la medición como elementos para el estudio de una ciencia
 - * Expresión y lectura de mediciones utilizando los patrones del Sistema Internacional de Medidas
 - * Notación científica
 - * Análisis de errores e incertidumbres
 - * Introducción a la graficación de resultados
 - * Interpolación y extrapolación
-

Movimiento de los Cuerpos

- El movimiento como cambio de lugar en función del tiempo
- Movimiento rectilíneo
 - * Descripción de este movimiento
 - * Caracterización e identificación de este movimiento a través de la representación gráfica del cambio de posición en el tiempo. Asociación de una velocidad con la inclinación de la recta resultante, visto como una proporción directa
 - * Velocidad como consecuencia de la relación espacio-tiempo. Utilización de unidades
 - * Representación de la velocidad mediante vectores
- Otros movimientos
 - * El movimiento con aceleración uniforme y su representación gráfica de las variables de este movimiento
 - * Representación gráfica e identificación de la caída libre. Análisis de este caso como un movimiento del tipo de aceleración constante. Factores que lo influyen
 - * Análisis de los experimentos de Galileo Galilei y su relevancia en el trabajo científico
- Fricciones, explicación de sus consecuencias
- Leyes de Newton:
 - * Concepto de fuerza y conocimiento de sus efectos
 - * Fuerzas que actúan sobre los cuerpos
 - * Unidades de fuerza
 - * Las tres leyes de Newton

Energía

- Energía potencial y energía cinética
 - * Utilización de las unidades de energía.
 - * Análisis de la transformación y la conservación de energía
 - Concepto de trabajo en física
 - * Origen y uso de las unidades de trabajo
 - * Conocimiento de la potencia mediante ejemplos cotidianos
 - * Utilización de las unidades de potencia
 - Estudio de las máquinas simples en relación con el ahorro de energía al realizar alguna actividad y solución de problemas al respecto
 - * Plano inclinado
 - * Palancas
 - * Ruedas y ejes
 - * Tornillo
 - * Combinaciones comunes de estas máquinas
 - Ley de gravitación universal
 - * Las ideas de Copérnico, Galileo, Kepler, Newton, Einstein.
-

2º Grado
Biología

- Funciones de los seres vivos
 - * Percepción y Coordinación
 - * Los órganos de los sentidos
 - * El sistema nervioso central
 - * El sistema nervioso autónomo

LINEAMIENTOS

Al llegar al recinto por lo menos con 10 minutos como mínimo de anticipación.

Verificar y anotar el número de alumnos y maestros acompañantes

El maestro responsable es el encargado de mantener la disciplina del grupo durante la visita.

En caso de presentarse algún incidente, reportarlo de inmediato al departamento responsable del programa.

Los profesores que realicen la visita no podrán ir acompañados por niños ni adultos ajenos a la escuela.

Deben asistir:

1 adulto por cada 10 alumnos de educación preescolar, inicial o especial.

1 adulto por cada 10 alumnos de Educación de Primaria.

1 Adulto por cada 15 alumnos de Educación Secundaria.

Cada adulto responsable de sus 10 alumnos presentará su carta responsiva antes de entrar al parque.



Visitas Escolares a Reino Aventura

En el mes de mayo de 1997 surge el convenio entre las autoridades de la SEP a través de la Subsecretaría de Servicios Educativos para el D. F. y el Parque de Reino Aventura, con el propósito de organizar un programa de visitas con un enfoque didáctico, educativo y recreativo.

PROPOSITO : Este programa permite apoyar el desarrollo de los contenidos programáticos relacionados con el campo de estudio de la biología, geografía, física, historia y educación ambiental; a través del programa Educativa, con el fin de estimular en los alumnos su conocimientos y habilidades de una manera sana y divertida.

Esta convivencia presenta la opción de coadyuvar en el aprendizaje del alumno además de ser un apoyo didáctico y práctico para el docente.

COBERTURA: Participan los niveles de Educación Inicial, Preescolar, Primaria, Especial, Secundaria en sus diferentes modalidades. La temporalidad del programa está determinado por la duración del ciclo escolar y su operatividad está sustentada en un calendario de visitas previamente establecido con el parque.

Los alumnos deberán ser acompañados por sus maestros, en el caso de preescolar por cada 10 alumnos ira un responsable, en primarias por igual por 10 niños un maestro o un padre de familia, y en el caso de secundarias asistirán profesores relacionados con las materias de Física, Biología, Geografía y Civismo.

los días de visita serán:

- Vida Vegetal y Animal
- Delfinario
- Biogranja
- Serpentario

Martes Preescolar
Miércoles y Jueves Primaria
Viernes Secundaria

La transportación correrá a cargo de la escuela visitante y en caso de ser cortésia, el patrocinador será el encargado de realizar la contratación.

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA. Al llegar al parque se les alumnos recibirán una guía didáctica la cual contiene recomendaciones, un mapa de los pueblos y sugerencias de tipo didáctico con información del parque.
Son recibidos por el personal del parque (aventureros) los cuales se encuentran en cada locación.
Los recorridos propuestos son 7:

- ◆ Pueblo Mexicano
- ◆ Pueblo Vaquero
- ◆ Pueblo Suizo
- ◆ Pueblo Infantil
- ◆ Pueblo Polinesio
- ◆ Pueblo Marroquí
- ◆ Pueblo Francés

De esta manera se podrán tener grupos en todo el parque sin que las actividades se saturen

A este programa se suman temas adicionales como:

- Física y Química
- Leyes
- pesos
- Velocidades
- Geografía e Historia
- Historia de los pueblos
- Ubicación Geográfica
- Tradiciones y Artesanías
- Salud y Seguridad
- Protección civil
- Familia

Anexo 2
Documentación Generada en Six
Flags México



En este anexo se ejemplifican los trabajos entregados a la Gerencia de Promoción educativa de Six Flags México:

- ✓ **FICHAS INFORMATIVAS.**- Estas fichas se realizaron para colocarlas en la parte frontal de los corrales de los animales que conformarían la biogranja. No se elaboro por falta de recursos económico

- ✓ **TEXTOS INFORMATIVOS.**- No todos tuvieron éxito y solo uno se diseño.

- ✓ **GUIÓN DE RADIO.**- Propuesta que se realizaría de martes a vienes con duración de una hora y media. Causa por la que no se realizo: No estaba permitido en el parque.

- ✓ **PROPUESTA DE PABELLORES.**- Propuestas para realizar actividades en diferentes parte del parque, no se llevaron a cabo por falta de recurso económico

- ✓ **TRIPTICO INFORMATIVO DE NIVEL SECUNDARIA.**- Este tríptico se obsequiaría a los alumnos de dicho nivel educativo a la hora de ingresar al parque. No se elaboro por falta de recursos económico

En México hay muchos animales tantos, que en este momento podrías mencionar con facilidad cinco o diez de los que habitan cerca de tu comunidad.

Si conoces bien la región donde vives, debes saber que cada sitio tiene sus plantas, su clima y sus animales. Estas tres cosas juntas forman un ambiente.

La Granja es precisamente un ambiente dedicado a la crianza, alimentación y cuidado de los animales para la producción de alimentos, lana o pieles, para ayudar en trabajos o para actividades recreativas o como animales de compañía.

En una granja podemos encontrar una gran variedad de especies animales como lo son: las aves de corral (gallinas, patos, guajolotes, pavo reales), cerdos, conejos, vacas, cabras, caballos y hasta llamas, estos dos últimos utilizados como animales de carga.

A continuación te encontrarás con varios de ellos además de una breve descripción general.

¡ Bienvenido, diviértete y aprende !

CONEJOS *ORYCTOLAGUS CUNICULOS*

Los conejos son mamíferos que se caracterizan por presentar cuerpo cubierto de un pelaje abundante y suave, por orejas largas y cola corta.

Son de colores variados como castaño, gris o blanco.

Ellos cuentan con un oído y olfato bien desarrollado que les permiten protegerse de los depredadores.

Son grandes corredores y en espacios abiertos pueden alcanzar los 70 Km/h de velocidad.

Se reproducen en gran cantidad y su camada puede ser de 3 a 8 crías y se aparean entre 4 y 8 veces al año. El periodo de gestación dura cerca de un mes y llegan a vivir 10 años.

Los conejos llegan a pesar entre 1 y 5 kg y a medir entre 30 y 60 cm de longitud.

Se alimentan de materia vegetal, incluyendo la corteza de los árboles.

Su hábitat preferido son las zonas de suelo suelto y seco, se adapta a cualquier ambiente y además es un animal sociable.

GALLINAS
GALLUS GALLUS DOMESTICUS

La gallina fue uno de los primeros animales que se domesticaron, el tiempo estimado es de unos 8.000 años

Su plumaje depende de la raza y pueden ser de color blanco, gris, amarillo,, rojo, castaño y negro.

Son aves que están adaptadas para vivir en el suelo, además de ser animales diurnos y que siempre andan en grupos

Se alimenta de semillas, gusanos, insectos y materia vegetal

El periodo de incubación dura aproximadamente 21 días y pueden ser apareadas por varios machos.

Su crianza se debe a la gran producción de su carne y de sus huevos

PATOS

ANAS PLATYRHYNCHES

El pato es una ave muy adaptable y se encuentra en todas partes en donde se pueda hallar agua.

Come cualquier cosa comestible ya sea animal o vegetal, además de poder aprovechar cualquier cultivo agrícola del hombre.

Su cuerpo esta cubierto de plumas de color grisáceo y tonos pálidos, las patas y el pico son de color naranja

La forma que tienen sus patas es adecuada para nadar rápidamente. Las fibras de sus plumas están unidas y tienen una capa de lanolina que las protege del agua para que siempre estén en condiciones de emprender el vuelo

Los patos mudan su plumaje por 2 meses después de la estación de apareamiento.

Llegan a poner entre 10 y 12 huevos y la incubación es similar a la de otras aves, 28 días

Se alimentan de granos, semillas, pastos e insectos.

CERDOS SUS

Mamífero de cuerpo pesado y redondeado, patas cortas con pezuñas y cola corta, su piel es gruesa pero sensible

Su periodo de gestación es de aproximadamente de 114 días, puede tener camadas muy numerosas y puede aparearse entre los 8 y 10 meses de edad

Su crianza es por su carne, su piel; además de su grasa.

Los cerdos están adaptados a climas templados y semitropicales

Es un animal que llega a pesar 300 kg en su etapa adulta

Come todo tipo de materia orgánica, por ese motivo le es llamado omnívoro

Fue domesticado en China e introducido a América por los conquistadores españoles en el siglo XVI

CABRAS CAPRA HIRCUS

Mamífero rumiante de cuerpo esbelto, cuernos arqueados hacia atrás y cola corta.

Son originarias del norte de Europa, norte de África, centro y sur de Asia.

Esta emparentada con las ovejas, pero se distingue por la diferente forma de los cuernos.

El apareamiento tiene lugar en las 2 últimas semanas de noviembre; el parto es generalmente de 3 crías y el periodo de gestación es de 5 meses.

Esta bien adaptada a regiones semiáridas y se alimenta de pastos y hojas

Su crianza se debe a la producción de su leche ya que es muy nutritiva; además de otros derivados como queso, cajeta, dulces y más.

Su carne es comestible y sus huesos se utilizan en la industria del fosfato

Su piel es utilizada para elaboración de ropa y calzado

CABALLOS EQUUS CABALLUS

La domesticación de estos animales es para el apoyo en el trabajo pesado y como transporte.

El caballo camina sobre la punta del tercer dedo, cuya uña esta transformada en un robusto casco.

En libertad se alimenta de hiervas y en cautiverio el hombre es el en cargado de la alimentación a base de hiervas y semillas

Llegan a vivir de 25 a 30 años

Tienen una cría después de 11 meses de gestación.

El color de su pelaje varia dependiendo a la raza.

VACA

Dependiendo de la raza son sus características físicas, generalmente es un animal grande, criada por la producción de su leche, carne y su piel.

Una de sus principales características es que es un rumiante ya que su estómago esta dividido en 4 partes: la primera llamada rumen o panza, en donde se introduce por primer vez el alimento; la segunda parte o cavidad es la redecilla, aquí la comida es reducida a pequeñas bolitas, las cuales regresan a la boca para ser masticadas nuevamente; una vez que han sido masticado vuelve a tragar el bocado y remolido una vez más en la tercera parte de su estómago llamado el libro u omaso, y digeridos en la ultima parte llamada el cuajar

Su periodo de gestación es de 9 meses y de una sola cría

Las vacas pueden a llegar a vivir de 20 a 25 años, pero en la actualidad se sacrifican mucho antes.

La producción de leche de una vaca llega a hacer entre los 40 a 47 litros al día, esto si la especie es la adecuada para la producción de la leche.

Se alimentan generalmente por hiervas

Se cree que las vacas fueron domesticadas hace unos 8,500 años

GUAJOLOTE MELEGRIS GALLOPAVO

Se encuentra en una amplia variedad de lugares que van desde bosques templados y tropicales a estepas arbustivas

Su plumaje es principalmente verde metálico, bronce o cobre con blanco o claro en las alas y las plumas superiores de la cola

Vive en lugares abiertos, recorren el terreno en pequeños grupos durante el día, y por la noche reposan en los árboles.

Pueden volar con fuerza, pero rara vez permanecen en el aire a lo largo de 400 a 500 m.

Consumen gran variedad de alimentos vegetales y animales. Siendo los insectos la parte principal, semillas y bayas

El periodo de incubación es similar a la de otras aves de corral y es de 30 días; los guajolotes llegan a poner aproximadamente 350 huevos en el año

El pavo o guajolote fue domesticado en América por los aztecas mucho antes de que Colón cruzara el Atlántico

LLAMA
LAMA GLAMA

El Color de su pelo suele ser blanco con manchas de color negro o castaño; algunos de ellos pueden ser completamente blancos o negros

Se defienden escupiendo alimento predigerido y apestoso a la cara de sus enemigos

Se alimentan de zacate, granos y arbustos

Son animales ordenas que depositan su excremento en un solo lugar.

Al igual que sus parientes la vicuña, el guanaco y la alpaca, las llamas son animales sociales

Llegan a vivir 30 años

Los macho adultos son utilizados como bestias de carga en los Andes Peruanos. Estos animales pueden soportar pesos de 90 kg durante 12 horas seguidas

ARDILLA SCIURUS VULGARIS

Roedor de cola larga y pequeños penachos en las orejas; dependiendo de la especie es su color y varía entre rojizos a grises.

Dentro de la población de ardillas existen 230 especies terrestres y arborícolas; y 43 especies de ardillas voladoras

El tamaño de estos roedores varía según la especie, la más pequeña mide 13 cm. Y la más grande llega a medir 90 cm. de largo.

Suelen vivir en bosques, aunque hay especies que están adaptadas en el desierto, son animales que han sufrido diversos cambios para poder vivir en cualquier hábitat

La mayoría de las ardillas son arborícolas y su alimentación consiste en materia vegetal (sobre todo, nueces, semillas y brotes), además de comer insectos.

Su hábito de almacenar comida para el invierno ayuda a la propagación de plantas.

Son muy sensibles a los cambios de temperatura, ellas permanecen inactivas a temperaturas superiores a 25°C, y las que viven en climas fríos hibernan



SixFlags

MEXICO

¡DIVERSIÓN para pasarla en GRANDE!

DIRECTORES Y MAESTROS:

Cada año que comienza es un nuevo reto que afrontar: es el inicio de una nueva etapa en la que formulamos las metas a alcanzar, en Six Flags México la meta es lograr la calidad del servicio que se ofrece a toda la comunidad educativa y nuestro esfuerzo está dirigido a operar de manera segura el aprendizaje de los niños.

Uno de los objetivos que Six Flags tiene, es poder enfrentar a los alumnos a situaciones que les permitan de una manera práctica y divertida experimentar e involucrarse en ellas ya sea física o emocional, como ocurre cuando visitamos un museo o una biblioteca.

Por ejemplo, en las actividades que se realizan en la Bicicleta, entendemos el propósito de que el niño identifique la importancia en la vida del mundo de las ciencias y los fenómenos que lo rodean.

En el Mundo Marino enseñamos en los recorridos a los niños a comprender el mar y la importancia de convivir sanamente con él de manera responsable.

Además de conocer la información sobre el funcionamiento que tiene el juego "Coaster" como la velocidad del "Shovel", la velocidad que alcanza el "Loop" del "Boomerang" y mucho más.

Si desea asistencia llámenos a los números telefónicos
y con gusto le atenderemos. Tel: 55 72 42 y 57 29 72 83
1280 1281 1282 1283 1284

ATENCIÓN



Gilda Fuentes y Itza
Sorens
Promoción educativa
Six Flags México



© 2006 Six Flags México. Todos los derechos reservados. Se permite la reproducción de esta información para fines educativos.
Se prohíbe la venta o el uso de esta información para fines comerciales.

PROPUESTA PARA GUIÓN DE RADIO

OBJETIVO DEL PROGRAMA:

Un programa de radio puede hacer mucho y constituirse como elemento útil y muy valioso de comunicación popular.

Es por este motivo que el programa tiene como objetivo la transmisión de diversos conocimientos así como valores que contribuyen al desarrollo integral de niños y jóvenes.

A QUIEN VA DIRIGIDO:

Un factor importante y básico en un programa de radio y más con un enfoque educativo, es el de determinar el tipo de público a quien nos vamos dirigir, ya que de ello se determinara el contenido del programa, así como sus características y el lenguaje que emplearemos.

Ya que nuestro programa será proyectado a los alumnos de educación básica(preescolares, primaria y secundaria), los contenidos serán variados según el nivel a que nos queramos dirigir o adecuarlo para que pueda ser entendido por los tres.

DETERMINAR LOS CONTENIDOS:

Una vez que ya determinemos nuestro objetivo y sabemos a quien va ir proyectado, los contenidos deberán ser desarrollados con características formales, además contar con una forma atractiva.

Dentro de los temas que se pueden desarrollar y que además serán complemento de los temas que ven en clase, podemos mencionar los siguientes:

Nivel Primaria:

Ciencias Naturales

- Cuerpo Humano
- Los seres vivos
- El ambiente y su protección

Historia

- México, nuestro país
- Símbolos patrios
- Costumbres y tradiciones

Nivel Secundaria:

Biología

- Los seres vivos
- Saludos cordiales
- Ecología

Geografía

- Los Océanos
- Los continentes

Civismo

- Formación de valores
- Derechos y deberes

Todos estos temas podían ser reforzados por una exposición itinerante ubicada en uno o dos lugares del parque, donde se tendría una explicación más amplia.

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA

La duración

La duración de la emisión debe estar relacionada con la idiosincrasia del público a quien va estar destinado y sería de una hora u hora y treinta minutos.

Horario

Considerando el lapso de ingreso de las escuelas el horario del programa puede desarrollarse entre las 11:00 y 12:30 hrs.

Frecuencia

El programa puede ser transmitido de Martes a Viernes, ya que son los días que se encuentra la población a quien nos vamos a dirigir.

PROPUESTA DEL GUIÓN PARA UNA EMISIÓN DE RADIO EN SIX FLAGS MÉXICO

LOCUTOR.- Hola a todas las personas que nos hacen el honor de visitarnos el día de hoy, mi nombre es _____ y les doy la más cordial de las bienvenidas aquí a Six flags México, en donde encontrarán grandes emociones; el día de hoy le tenemos preparadas muchas sorpresas para que se diviertan, y para que aprendan un poquito hemos preparado una investigación sobre la Basura, en donde conocemos muchas cosas muy interesante sobre este tema, durante la siguiente hora haremos enlaces con nuestro enviado especial que se encargará de recopilar la opinión de varios de nuestros visitantes, ¡ah! pero eso no es todo, todos los amigos que pongan mucha atención a nuestros enlaces, se llevaran obsequios, y no solo a los enlaces sino al programa, ya que haremos varias preguntas a lo largo del programa. Así que a ponerse listos, ya que todos aquellos que nos respondan correctamente recibirán un presente especial. También los invitamos a que disfruten de las emocionantes sensaciones que los harán vibrar en nuestra Montaña Rusa llamada Medusa, en ella sentirán la adrenalina a su máximo poder, tampoco olvides estar

presente en los shows que se realizan en los diferentes escenarios del parque; esperamos que el día de hoy este lleno de mucha magia y diversión aquí en Six Flags México.

LOCUTOR.- Muy bien amigos que les parece si a partir de este momento ponemos atención a lo que escucharán sobre el tema que trataremos LA BASURA. Díganme ¿ Qué imaginas cuando te dicen basura?. Seguramente se te viene a la mente imágenes desagradables, cosas feas de algo que nos molesta, que nos estorba o de algo que ya huele muy mal ¿verdad?. ¿ Ustedes saben cual es la cantidad de basura que generamos diariamente en la ciudad?. Son montañas y montañas de basura que salen de nuestras casas, escuelas, fábricas y de nuestros trabajos, esto ya que todos los días realizamos diferentes actividades y utilizamos muchas cosas. Pero ¿Sabes el significado de *basura*?. Pues bueno nosotros te lo vamos a decir. Pero antes vamos con _____ nuestro enviado y el esta en cierta parte del parque, quien ya tiene a unos amiguitos quienes nos ayudaran con el concepto de *basura*.

ENTREVISTADR.- Hola (nombre del locutor) me encuentro aquí en(menciona el lugar del parque donde se encuentra), como bien lo mencionaste me encuentro con unos amiguitos y ellos nos van ayudar a decir ¿Qué es la basura?, y nos van a decir sus nombres ¿ Cómo te llamas?

VISITANTE # 1.- (menciona su nombre)

ENTREVISTADOR.- (dirigiéndose a otro niño) ¿Y tú?

VISITANTE # 2.- (menciona su nombre)

ENTREVISTADOR.- ¿Y de que escuela nos visitan?

VISITANTE # 2.- (menciona el nombre de la escuela)

ENTREVISTADOR.- Muy bien oigan ¿Y ustedes saben que es la basura?

VISITANTE # 1.- (Da su respuesta) **En esta parte has que considerar que solo nos proporcionaran ideas y no un concepto bien definido y que en algún momento se tendrá que aportar ayuda, y recordar que la improvisación en la parte de la entrevista será muy valiosa.**

ENTREVISTADOR.- Pues bien agradecemos a (menciona a los niños) que nos visitan el día de hoy, por compartir con nosotros su concepto de basura y solo por eso les daremos un pequeño obsequio, que esperamos que les guste y les sea de utilidad, Y regresamos contigo..... (nombre del Locutor),(se les darán las gracias por su participación).

LOCUTOR.- Mucha gracias a nuestros amigos y a ti ... (nombre del entrevistador) y más adelante volveremos contigo para conocer las opiniones de nuestros demás visitantes. Bien pues fíjense que instituciones dedicadas al bienestar de nuestra salud, ellas dicen que la *basura* "Son todos los sólidos mezclados que se producen como consecuencia de las actividades humanas, fíjense bien jehi, ya sean domésticas, industriales y comerciales" ¿Qué les parece, entonces la basura, es todo aquello que ya no nos sirve, aquello que ya utilizamos. ¿Y saben cuanta basura produce nuestra ciudad?. Pongan atención, en la Ciudad de México y sus alrededores se producen más de 19,000 (diecinueve mil) toneladas de

basura al día, chequen nada más, se imaginan cuantas montañas de basura son, a mí me parece que demasiada, toda esa basura viene de diversos lugares como lo son los mercados públicos, comercios, parques y jardines, hospitales, casas, escuelas y fábricas. Ahora bien no es todo ¿Saben cuanta basura produce cada uno de nosotros?. Bueno cada uno de nosotros produce un kilo de basura o hasta un poco más dependiendo de nuestras actividades diarias, como ven amigos, y se dice que de seguir así, ya no serán 19,000 sino que aumentará a 25,000 toneladas.

Oigan ¿Y saben quien genera mucha de la basura? Son las industrias y se calcula que son ellas quienes producen alrededor de 20,000 mil toneladas diarias en todo el país y mucha de esta basura es peligrosa, ya que los desechos que producen llevan productos químicos, también las industrias que se dedican a trabajar metales, además de las industrias del petróleo y la petroquímica. Todos estos residuos industriales son una poderosa fuente de contaminación tanto del suelo como del aire. Todos estos residuos no se pueden depositar en tiraderos de basura, como nosotros lo hacemos, ellos los llevan y los queman a plantas especiales de incineración.

Algunos de los residuos que las industrias generan diariamente se pueden reutilizar o reciclar. Los desechos que no pueden quemarse, se almacenan y son procesados en lugares especiales. En nuestra casa se generan grandes cantidades de desperdicios, estos se tiran o se quedan en la calle o en algún terreno baldío, cosa que está mal. Es importante mencionar que la mitad de los desperdicios de nuestra casa, son de origen orgánico y provienen de la cocina. Pero hay basura que se puede ser reciclada, como

el papel o el cartón ¿Sabes que es reciclar?, ¿Qué les parece si antes de decirles que es reciclar? volvemos con (nombre del entrevistador) que se encuentra en algún lugar del parque, para saber si nuestros visitantes saben ¿Qué es reciclar? . Adelante (Entrevistador).

ENTREVISTADOR.- Hola nuevamente (nombre del locutor) déjame decirte que ahora me encuentro en(menciona su ubicación) acompañado de más amigos que te voy a presentar:

VISITANTE # 1.- (menciona su nombre)

ENTREVISTADOR.- ¿y tu?

VISITANTE # 2.- (menciona su nombre)

ENTREVISTADOR.- ¿y como se llama tu escuela?

VISITANTE # 2.- (da la respuesta)

ENTREVISTADOR.- ¿Les puedo hacer una pregunta? ¡Si! ¿Ustedes saben que es reciclar? (depende de la respuesta será el dialogo que se entable con ello, por eso es importante que el entrevistador tenga conocimiento previo sobre el tema que se esta tratando, además de tratar de involucrar de una manera práctica a los entrevistados, por lo cual es bueno saber improvisar)

En caso de ser positiva la respuesta será escuchada por el entrevistador y complementarla un poco más; en caso contrario el entrevistador será quien proporcione de manera sencilla el concepto de reciclaje, para después ser reforzada por el locutor) .(En esta pregunta, se podría invitar a los maestros a participar

en la interacción, en caso de realizar esta parte se le preguntaría, al igual que los alumnos su nombre y el de la escuela con la cual nos visita y por supuesto la pregunta en cuestión).

ENTREVISTADOR.- Pues muchas gracias a ustedes y volvemos contigo.....(locutor)

LOCUTOR.- Bueno yo le comentaré que es reciclar.- es un proceso mediante el cual los desechos y desperdicios que generamos, vuelven a integrarse a un ciclo, ya sea natural, industrial o comercial. Ejemplos de naturales son las cáscaras de todas las frutas que comemos, los sobrantes de nuestra comida, estos se convierten en abono que se utilizado para fortalecer la tierra donde se sembraran más alimentos. Otros ejemplo pero de comerciales son las latas, cartón o papel periódico, este se procesa y vuelve a tener un uso similar al que tenía anteriormente. Pero bueno ¿saben como sale de nuestra casa esa basura y adonde va?. Que les parece si vamos otra vez con..... (entrevistador) que está con más de nuestros visitantes.

ENTREVISTADOR.- Pues bien estamos en (menciona su ubicación) con mis amigos y ellos nos van a comentar si saben qué es lo que pasa con la basura que se acumula en su casa y en la escuela.

VISITANTE # 1.- (menciona su nombre y el de su escuela)

ENTREVISTADOR.- ¿y tu?

VISITANTE # 1.- (menciona su nombre y el de su escuela)

ENTREVISTADOR.- bueno ¿y ustedes saben que pasa con la basura que se acumula en su casa? (Y el entrevistador elige a uno de ellos para que responda la pregunta) **(Después que los niños contestaron las preguntas, quien agradecerá su participación será el locutor).**

LOCUTOR.- ¡Gracias! (nombre del entrevistador), y yo les voy a contar ¿cómo es que se colecta la basura? y que pasa con ella. Cuando algo ya no nos sirve o nos estorba, lo desechamos ¡cierto! lo tiramos a la basura; es decir lo metemos en un bote de basura o en una bolsa de plástico donde se encuentra todo lo que nosotros ya no utilizamos. Generalmente creemos que estos desperdicios llegan a su destino final cuando los entregamos al barrendero, al camión de la basura, o los tiramos a un terreno baldío o en la calle (cosa que está muy mal y no debemos hacer). Pero no es así a partir de aquí, la basura recorre un largo camino que nosotros ni siquiera imaginamos. ¿Qué le parece si seguimos el camino de una de estas bolsas de basura?. Bueno cuando entregamos esa bolsa al barrendero; él la almacena en su carrito durante el día, después la deposita en el camión. En el camión trabajan varias personas como los choferes, los macheteros y los voluntarios; estos últimos, déjenme contarles que no les pagan, estas personas sólo viven de las propinas que les damos y de los desechos que llegan a vender, pues entre los macheteros y los voluntarios rompen las bolsas y comienzan a separar nuestros desperdicios, una vez separada toda la chatarra la venden en centros de recolección. Después el camión traslada los desechos a la estación de transferencia (que actualmente existen 13 estaciones en diferentes delegaciones), en donde se acumula la basura en un trailer. Ahí se repasa, esto es, se vuelve a separar en sus diferentes componentes como papel, vidrio, plástico, metal, etc. Un trailer ya que esta lleno

puede tener 2 destinos diferentes: uno es el relleno sanitario, en donde se entierra la basura, en este lugar podemos encontrar personas llamadas pepenadoras, las cuales viven de la basura. Ellos separan una vez más el papel y el cartón, laminas, vidrio, plástico, las cosas rotas y los desperdicios de comida. Posteriormente llevan la basura que ha sido seleccionada a los pesadores, estos pesan el material de los pepenados y se las compran. Los pesadores venden los materiales directamente a empresas con diferentes fines, uno de ellos es el reciclaje.

El relleno sanitario es un método muy utilizado, consiste en depositar la basura en un área donde se excava para formar una fosa la cual deberá ser impermeabilizada para evitar escurrimientos; además de instalar sistemas de captación de lixiviados, que es el líquido que se produce cuando se descompone la basura (AQUÍ EL LOCUTOR HACE REFERENCIA SOBRE EL LIQUIDO QUE SALE DE LAS BOLSAS DE BASURA, EL CUAL ADEMÁS TIENE UN DESAGRADABLE OLOR). Y biogás (que es el gas que resulta de la degradación de la basura), esto para evitar posibles incendios.

No en cualquier lugar se puede hacer una fosa para relleno sanitario, ya que se necesita de un estudio geológico para evitar la contaminación de los mantos acuíferos. También es muy importante que estos rellenos cuenten con vigilancia continua para prevenir incendios y para prohibir la pepena.

Dos ejemplos de rellenos sanitarios son el Bordo Xochiaca en la Ciudad Nezahualcoyotl, y el Bordo Poniente en el noroeste de la ciudad.

Otras formas de deshacerse de la basura, es la quema de esta misma en terrenos baldíos, pero esto además de estar muy mal hecho, perjudica en gran cantidad el aire que respiramos, por eso no es nada recomendable realizar este procedimiento. Precisamente hay hornos especiales que se dedican a incinerar los desechos, disminuyendo el volumen hasta en un 90 %.

LOCUTOR.- ¿Cómo afecta en este mundo la basura? Pues bien la basura no solo afecta al paisaje, sino también nos provoca alteraciones de la salud. Esto porque es un foco de infecciones, es el centro de salida para muchas enfermedades. Gran parte de la basura que producimos en nuestros hogares es orgánica y frecuentemente depositada en sitios inadecuados, como tiraderos al aire libre, en calles y plazas públicas, lo que provoca una casa para miles y miles de bacterias, hongos, piojos, moscas, cucarachas y muchos insectos más, ah pero no hay que olvidar que dentro de estas cantidades de basura también existen los roedores como lo son las ratas y ratones; ¡pero qué creen! También podemos encontrar perros y gatos, los cuales al igual que los anteriores, son portadores de enfermedades como lo son la rabia y ambiosis (definición). Todos estos animales que se alimentan de la basura, son llamados fauna nociva, ya que como ya se los comente son conductores de enfermedades.

Otra de las formas en que las bacterias llegan a nuestra casa, es a través del aire ya que sus diferentes destinos, las bacterias viajan con el por todos lados.

LOCUTOR.- ¿Cuáles serían tus recomendaciones para el mejor manejo de la basura?.

Que les parece si vamos al parque y escuchamos las recomendaciones de algunos de ustedes, así que enlacémonos nuevamente con (NOMBRE DEL ENTREVISTADOR).

ENTREVISTADOR.- Muy bien, pues estamos ahora en (ubicación) y tenemos con nosotros a:

VISITANTE # 1.- (menciona su nombre)

VISITANTE # 2.- (menciona su nombre)

ENTREVISTADOR.- Y ellos nos visitan de la escuela

VISITANTE # 1.- (menciona el nombre de su escuela)

ENTREVISTADOR.- Bueno amigos ¿Ustedes saben clasificar la basura?

VISITANTE # 2.- _____

ENTREVISTADOR.- ¿Y tú?

VISITANTE # 1.- _____

ENTREVISTADOR.- ¿Y en tu escuela hacen lo mismo? SE HACE LA PREGUNTA PARA AMBOS Y SI QUIREN COMENTAR ALGO MÁS SE LES PERMITIRA. POSTERIORMENTE EL ENTREVISTADOR SE ACERCARA CON ALGUN MAESTRO QUE ESTE ALREDEDOR DE ÉL Y RECOPILEARÁ SU OPINIÓN, AL IGUAL QUE A LOS NIÑOS.

ENTREVISTADOR.- ¿ Y usted maestro (a)?, ¿Separa la basura de su casa?

VISITANTE # 3 .- _____

ENTREVISTADOR.- Pues bueno la basura que producimos, suele parecernos algo estorboso y molesto; por ese motivo en muchas ocasiones sin consideración alguna tiramos la basura en cualquier lugar, y eso no se debe hacer pero, ¿por qué? no nos explicas qué es lo que debemos hacer para su separación? **(Nombre del locutor).**

LOCUTOR.- AGRADECE LOS COMENTARIOS REALIZADOS POR LOS VISITANTES, AL IGUAL QUE AL ENTREVISTADOR Y CONTINUA CON LA INFORMACIÓN DEL PROGRAMA.

LOCUTOR.- ¿Ustedes saben cuales son los residuos más comunes ó para que me entiendan, la basura más común? Pues bien es el papel, el vidrio, plástico y la materia orgánica (o sea las cáscaras de las frutas o verduras o sobrantes de la comida). La mayoría de nuestros desperdicios se pueden reutilizar o reciclar, pero para ello debemos saber distinguirlos y separarlos. En la separación de desperdicios se requiere de cajas, contenedores o botes para el papel, otro para el cartón, uno más para plástico, otro para vidrio, otro para la materia orgánica y este será el primer paso. En segundo lugar hay que saber cuales son los materiales que son reciclaje, estos son: El papel, el cual es uno de los materiales más utilizados en cualquier ámbito de que puede ser reciclable hasta 6 veces. Para reusarse o reciclarlo de forma correcta se debe separar por: papel blanco, papel de color, papel comercial (revistas o propagandas), papel periódico y cartón esto facilita mucho más el proceso de reciclado. Claro que toda esta separación sería un poco difícil en nuestras casas, pero es suficiente con hacer la separación de basura orgánica é inorgánica, del resto de la separación, como ya mencionamos, será tarea de los señores del camión de la basura.

¿Sabían que en nuestro país se desperdician alrededor de 22 toneladas de papel al año? Y fíjense para poder producir una tonelada de papel, se necesitan 2,400 kilos de madera o sea como entre 3 a 15 árboles, dependiendo de su tamaño, además de 450,000 litros de agua potable y 7600 KWI de energía. Se imaginan todo lo que se tiene que hacer para que podamos utilizar un cuaderno.

Otro material que encontramos muy seguido en la basura, es el vidrio y para producir una tonelada de vidrio se necesitan:

&0 Kg. de arena

190 Kg. de cloruro de potasio

190 Kg. de feldespato

4450 KWI de energía.

Reutilizar recipientes de vidrio reduce los desechos en un 40 ó 50% menos. Además el consumo de energía crece en un 40%. El vidrio es un material 100% reciclable. Para poder reciclarlo se separan según el color: transparente, azul, ámbar y verde. Los frascos de mermelada y mayonesa, así como los botes de café y algunos otros alimentos; los podemos utilizar para guardar cosas de las despensa en vez de tirarlos.

Han visto el cristal de parabrisas, ventanas y espejos de un carro; bueno, esos están mezclados con plástico y metal, por lo que no se pueden reciclar y deben ponerse en un contenedor aparte.

El plástico es uno de los materiales que más daño causa al ambiente, ya que es muy difícil de degradar (deshacer). Existen 50 tipos de plásticos, que se dividen en 2 rubros: los termoplásticos y los termofijos. Se preguntarán ¿Qué son verdad?, no se preocupen en un momento les digo.

- a) Los termoplásticos son materiales que se funden y pueden moldearse muchas veces. Este tipo de plásticos pueden ser reconocerse por el logotipo de reciclaje. Yo se que muchos de ustedes lo han visto en algunas botellas, es un triángulo que esta formado por 3 flechas y si no lo has visto a partir de hoy puedes poner más atención en las botellas que llegues a comprar.
- b) Los plásticos termofijos son materiales que una vez moldeados ya no se pueden fundir o volver a utilizar. Algunos ejemplos de ellos son: apagadores de luz, las vajillas de plástico, los pegamentos, los colchones de hule espuma y los rellenos de los muebles.

¿Cómo ven amigos? Es interesante saber todo lo que pasa a nuestro alrededor ¿no creen? Espero que todo esto que les conté les haya gustado y nos sirva para tener conciencia de las cosas que utilizamos y como las utilizamos, para después contemplemos la manera de reutilizarlas y ahorrar energía, esfuerzo y dinero.

Muy bien y como sé que estuvieron al pendiente de todo lo que se comentó en el programa, que les parece si los tres primeros amigos que lleguen a la cabina de Radio Banderas y me respondan las

siguientes cinco preguntas les regalo un pase anual, para que disfruten de Six Flags durante un año. Así que mucha atención, la primera pregunta es:

- 1.- ¿De que otra forma se le puede llamar a la Basura?
- 2.- ¿Que es reciclar?
- 3.- ¿Cuántos kilos de basura genera aproximadamente una persona diariamente?
- 4.- ¿Cuáles son los tiraderos de basura que existen en las afueras de la Ciudad de México?
- 5.- ¿Cuál es la basura que encontramos más frecuentemente en un bote?

Recuerden que serán los tres primeros amigos que tengan bien la respuestas y que lleguen aquí, quienes se llevarán su pase anual.

DESPEDIDA

Bueno quiero agradecer su atención y espero que este programa les haya gustado, no se olviden que si tienen alguna duda sobre el tema o quieren saber un poco más sobre este tema, pueden pasar a la

exposición que esta en (se menciona el lugar) en donde también encontrarán datos sobre empresas o libros que les proporcionan más información al respecto.

Fue un placer haber estado con ustedes, y no recuerden de divertirse al máximo aquí en Six Flags México, se despide (menciona su nombre)

Hasta luego.

Propuesta

Pabellón Mexicano

OBJETIVO GENERAL:

Mostrar a los visitantes las características generales de la cultura de nuestro país.

OBJETIVO ESPECÍFICO:

Reforzar los conocimientos adquiridos sobre las características más esenciales de la cultura Mexicana

A QUIEN VA DIRIGIDO:

Al Público en general, pero enfocado a reforzar conocimiento para los alumnos de Educación Básica.

LUGAR DONDE SE DESARROLLA:

Espacio asignado para el pabellón (dentro del pueblo mexicano)

CARACTERÍSTICAS:

Dentro del espacio se puede contar con varios mapas con la división política así como las fronteras, la hidrografía, las zonas mineras, los trajes típicos; además de información sobre las tradiciones, mostrar los diferentes tipos de vegetación, los climas, etc.

Se pueden desarrollar diversas actividades como por ejemplo una lotería de los trajes típicos, adivinanzas, refranes.

Emplear 2 lugares en donde se realicen exposiciones; 1 en la cual se refuerce información sobre el tema que se emite en el programa de radio; y 2 en la que se den detalles sobre algún evento importante que se conmemora en el mes que realizan su vista.

El pabellón puede estar distribuido en varias áreas en donde se encontrara una persona que dará una explicación sobre el tema (Hidrografía, Exposiciones, División Política, etc.)

SUSTENTO TEORICO

Nuestro país oficialmente se llama Estados Unidos Mexicanos, pero también lo conocemos como Republica Mexicana ó México. México limita al norte con Estados Unidos de América, al sureste con Guatemala y Belice; al Oeste y Sur con el Océano Pacífico y al Este con el Golfo de México.

El Territorio mexicano tiene una superficie de casi 2 millones de Km2. y en él vivimos más de 90 millones de habitantes.

Tiene una superficie aproximada de mil quinientos Km² y más de ocho millones de habitantes. Es la Ciudad más poblada del país, aunque su territorio es el más poblado del país, aunque su territorio es el más pequeño de la Rep. Mexicana.

DIVISIÓN POLÍTICA

La Republica Mexicana es el nombre oficial de nuestro país que se componen de 32 entidades federativas: 31 estados y 1 Distrito Federal.

Cada estado tiene su propia capital, mientras que el D.F. alberga a la capital de la nación. Allí residen todas las autoridades nacionales.

El D.F. ocupa una parte del territorio nacional y es la capital de nuestro país porque aquí residen los poderes de federación.

Al D.F. también se le llama la Cuidad de México; se localiza en el centro de la Republica Mexicana y limita al norte, este y oeste con el Estado de México y al sur con e estado de Morelos.

Además son parte importante de México los mares y océanos que rodean su territorio, a esta zona marina se le llama Zona Económica Exclusiva y es la más extensa que el propio territorio continental.

También forma parte del territorio nacional muchas islas e islotes, localizados en el océano pacífico, en el Golfo de México, el Mar Caribe y el Golfo de California.

Todas las entidades federativas tienen una capital, que es la ciudad en donde reside el gobierno estatal. Muchas de estas ciudades fueron fundadas durante la época prehispánica y colonial y en muchos casos, se encuentran las principales actividades económicas y culturales del estado.

Algunas ciudades capitales han cambiado su nombre original, por ejemplo Morelia antes recibía el nombre de Valladolid y la propia Ciudad de México se llamaba Tenochtitlan.

ESTADO

Aguascalientes
Baja California
Baja California Sur
Campeche
Coahuila
Colima
Chiapas
Chihuahua
Durango
Guanajuato

CAPITAL

Aguascalientes
Mexicali
La paz
Campeche
Saltillo
Colima
Tuxtla Gutiérrez
Chihuahua
Durango
Guanajuato

Guerrero
Hidalgo
México
Michoacán
Morelos
Nayarit
Monterrey
Oaxaca
Puebla
Querétaro
Quintana Roo
San Luis Potosí
Sinaloa
Sonora
Tabasco
Tamaulipas
Tlaxcala
Veracruz
Yucatán
Zacatecas

Chilpancingo
Jalisco
Toluca
Morelia
Cuernavaca
Tepic
Nuevo León
Oaxaca
Puebla
Querétaro
Chetumal
San Luis Potosí
Culiacán
Hermosillo
Villa Hermosa
Cuidad Victoria
Tlaxcala
Jalapa
Mérida
Zacatecas

ASIGNATURAS A LAS QUE APOYA:

Historia y Geografía

3er. Grado

Ciencias Naturales

1er. Grado

México, nuestro país

Historia

1er. Grado

México, nuestro país

Los símbolos patrios: Escudo, Bandera e Himno Nacional

Fiestas y costumbres de los mexicanos

2do. Grado

Costumbres y tradiciones de los mexicanos

3er. Grado

El paso de la entidad en distintas épocas

4to. Grado

México prehispánico

6to Grado

El mundo a partir de 1940

Los cambios científicos y técnicos y su impacto en la vida cotidiana

Geografía

1er. Grado

México, nuestro país

2do. Grado

México, nuestro país

3er Grado

La entidad forma parte de México

Recursos y población de la entidad

Actividades económicas de la entidad

4to. Grado

Características y recursos naturales de México

La población de México

México: principales actividades económicas

5to . Grado

México en el contexto económico en América

6to. Grado

México en el contexto mundial

vida en cautiverio, su alimentación y su cuidado para que su desarrollo sea el más adecuado, y aspectos sobre la comunicación entre ellos mismos y con el hombre.

¿Sabes que son las serpientes? Son animales que pertenecen al grupo de vertebrados y junto con las tortugas, cocodrilos y lagartijas forman la Clase de reptiles. Las serpientes ocupan el 2º lugar en abundancia de reptiles con aproximadamente 2700 especies, de las cuales 583 especies se encuentran en la República Mexicana, de éstas el 79 % son inofensivas y el 21 % restantes son venenosas; la víboras de cascabel representan el 80% de ellas. En México viven casi 10% de los reptiles del mundo, por lo que México es el país que ocupa el 1er. Lugar con reptiles.

Las serpientes no tienen patas, todo su cuerpo esta cubierto de escamas que son derivados de la piel. Bajo estas escamas tienen huesos, músculos, corazón y pulmones como el resto de los vertebrados. La mayoría de ellas pueden nadar, reptar y trepar, pero existen especificaciones de acuerdo al hábitat donde se encuentran y sus actividades. De esta manera tenemos serpientes de hábitos excavadores que poseen cuerpos cilíndricos cubierto de pequeñas escamas y su rostro puede ser puntiagudo. Muchas poseen ojos pocos desarrollados o cubiertos por escamas, ya que se alimentan de invertebrados, ya que se alimentan de invertebrados de cuerpo

blando como lombrices. Así que si quieres conocer algunas de estas especies te invitamos a recorrer el Serpentarium.

Recuerda que aprender también es emocionante y que mejor manera que viviendo las experiencias, en un lugar donde tienes la oportunidad de experimentar estas sensaciones.

¡Ven y checalo tu mismo!

SIX FLAGS MÉXICO

TRIPTICO DE SECUNDARIA

BIENVENIDA

¡Hola! Bienvenidos a Six Flags México, aquí encontraras muchas cosas interesantes que te serán familiares, porque y alas has visto en clase, y también podrás disfrutar de nuestras atracciones.

En este tríptico te podrás enterar de varios secretos de nuestros juegos mecánicos: como por ejemplo que la mayoría de ellos funcionan a través de 4 sistemas: mecánico (que son todas las acciones manuales de cada juego), eléctrico (son todas las luces que están instaladas en las estructuras), hidráulico (son todos los líquidos que se utilizan como el agua y el aceite) y neumático (que es la presión de aire que se utiliza para realizar varias acciones en el juego).

Para comenzar te vamos a platicar sobre el Kilahuea ¿Sabes que es el Kilahuea? Es uno de los volcanes más altos que existen en el mundo y se encuentra en Hawaii, E.U. Pero que crees aquí en Six Flags también tenemos uno del parque y cuenta con 70 mts de altura, alcanza una velocidad de 80 km/h y el ciclo de lanzamiento y caída libre es de 35 seg. ¡Interesante no crees!. Además tiene una capacidad de 12 personas por torres. Ahora con estos datos ¿Podrías calcular la caída libre de este juego? Puedes apoyarte con la siguiente formula:

$$V = gt$$

En este juego podemos sentir las fuerzas moderadas a extremas de la acción de la caída libre.

Otra de nuestras atracciones es la Medusa, en donde quedarás paralizado por la alta velocidad que alcanza el tren; el recorrido que realiza es de 946 mts en un tiempo de 1.07 min. ¿Puedes calcular la velocidad que alcanza el vehiculo en este lapso de tiempo?

El Boomeran es un juego mecánico que funciona con un sistema oleohidraulico (esto significa que trabaja bajo la presión de un aceite especial de tracción). Cuenta con 1 tren de 7 vagones y en cada lanzamiento tiene una capacidad de 28 personas, la longitud que recorre es de 242 mts a una velocidad de 75 Km/h ¿Cuál es la duración de cada uno de los ciclos? Y a cuantas personas puede atenderá en el lapso de 1 hora?.

¿Sabes que es un péndulo? El péndulo es todo cuerpo suspendido en un punto fijo que oscila por acción a su peso. Dentro del parque se encuentra un péndulo gigante de color amarillo: a continuación te daremos los datos más generales sobre este juego. Alcanza una altura de 12 mts, la velocidad de la columna que mueve la plataforma es de 15m/s y la longitud de su recorrido es de 180 grados. ¡Encuétralo y vive la sensación de un cuerpo

que se desplaza de un sentido a otro, además de girar sobre su mismo eje).

La hidrodinámica es la rama de la física que rige el movimiento de los líquidos y la resistencia que oponen los cuerpos que se mueven en ellos, un juego donde podemos apreciar este fenómeno es el Río Salvaje, el cual tiene una longitud de 465 mts y una profundidad de 3.30 mts 3.50 mts, y cuenta con 15 balsa con una capacidad de 9 personas ¿Cuántas personas puede atender este juego en el primer turno, si tiene la duración de un ciclo de 8 min., y el turno es de 5 horas?

Para resolver todas estas situaciones puedes solicitar apoyo de tu maestro de Física.

Bueno otras de las atracciones que te ofrecemos es el espectáculo de los de mamíferos marinos (delfines y lobos marinos), los cuales podemos admirar dentro de las

instalaciones del Mundo Marino: durante esta presentación se hace mención de las características generales de dichos animales; como lo sería que estas especies son de sangre caliente, que respirar a través de pulmones y no de branquias como los peces, son ovíparos, sus nombres científicos los podemos encontrar con frecuencia; así como también sobre su