

Cinema Park



Justificación Educativa de Cinema Park

INDICE

	PRESENTACIÓN	3
I.	CARACTERISTICAS DE CINEMA PARK	4
II.	TOURS TEMATICOS DE CINEMA PARK	6
III.	CINEMA PARK ¿PARA QUIÉN?	11
IV.	EDUCACION PREESCOLAR	11
V.	EDUCACION PRIMARIA	12
VI.	EDUCACION SECUNDARIA	13

PRESENTACION

El siguiente documento presenta un panorama general de la propuesta educativa de CINEMA PARK.

Con el propósito de que los docentes conozcan cuales son las actividades que se realizan dentro de Cinema Park.

Nuestro deseo es que al conocer en qué consisten los Recorridos Temáticos (Tours temáticos) estos sean considerados en la planeación de actividades extra curriculares, como un apoyo para enriquecer las materias que se imparten en sus Instituciones.

En Cinema Park, contamos con salas acondicionadas con lo último en tecnología dirigida al entretenimiento educativo, lo que permite una experiencia única y diferente en cada una de ellas.

I. CARACTERISTICAS DE CINEMA PARK

Parque temático desarrollado en un complejo de cine, que cuenta con diferentes experiencias que conforman un Tour Temático a desarrollar durante un periodo de dos a tres horas.

Las experiencias que lo conforman son:

A) EXPERIENCIA DE LA INSPIRACION.

En la experiencia de la Inspiración, se proyectan contenidos de reflexión y trascendentales, para sacar lo mejor de cada uno de los participantes e invitarlos a pensar más allá de lo cotidiano.

Esta sala cuenta con una proyección que documenta testimonios de un tema en específico.

- Permite que los espectadores se identifiquen como un grupo social.
- Fomenta el uso de la razón para evaluar los testimonios con los que se identifica.
- Promueve la reflexión

B) EXPERIENCIA DE LA IMAGINACION

Los visitantes emprenderán un viaje imaginario utilizando el sentido del oído, donde escucharán narraciones y sonidos realistas, dándoles la capacidad de imaginar gráficamente lo que están escuchando. Los visitantes descubrirán que sus mentes son más poderosas que la vista, llevándolos a lugares inimaginables.

Sala donde hay una narración sin proyección. (Sala oscura)

- Esta característica permite que los espectadores, sean más conscientes de la historia con un final abierto, que brinda la posibilidad de una atención más específica en los detalles narrados.
- La decisión del final de la historia la toma el espectador.
- Permite la introspección, el pensamiento analítico y la formulación de soluciones.

C) EXPERIENCIA MUSICAL

Esta experiencia muestra un programa interactivo de alto nivel energético que tiene la intención de mostrar el contenido apoyado por música y luces especiales. Esta sala está equipada con el más moderno y avanzado sistema de audio, y con un excitante y avanzado sistema de iluminación con luces de colores, rayos láser y proyecciones, creando una atmósfera sin igual.

Sala que cuenta con proyección, a veces apoyada con efectos de luz y sonido.

- Esta característica permite que la apreciación de la experiencia sea más lúdica, la convierte en una experiencia más recreativa.
- Fomenta la participación activa de los espectadores de manera grupal.
- Contribuye a una convivencia respetuosa de diversidad social.

D) EXPERIENCIA DE 3D

En la experiencia 3D, por medio de una película estereoscópica 3D, donde los visitantes con anteojos especiales, apreciarán emocionantes contenidos que sentirán que casi pueden tocar.

Sala que cuenta con proyección en tercera dimensión por medio de lentes especiales para apreciar esta característica.

- Esta sala permite que las imágenes reafirmen un conocimiento adquirido previamente en las aulas, facilitando su comprensión.
- Apoya las prácticas pedagógicas de gran alcance.
- Estimula las capacidades neuronales de los espectadores, al mostrar como la tecnología crea un efecto visual que el cerebro traduce en imagen tridimensional.

E) EXPERIENCIA DE TRAVESIA

- Esta experiencia permite que la proyección sea más real al colocar al espectador en un primer plano en la posición de un espectador pro activo.
- Coloca al espectador como un testigo sensorial.

F) EXPERIENCIA INTERACTIVA

En esta experiencia, todos los visitantes participan en un juego de preguntas y respuestas con controles inalámbricos individuales, poniendo a prueba sus conocimientos. Este sistema permite a los participantes interactuar con el contenido audiovisual, y competir con otros participantes ya sea de forma individual o en equipo. El marcador de cada visitante aparece en su dispositivo inalámbrico y el del equipo aparece en la pantalla.

- Esta sala permite reafirmar los conocimientos adquiridos durante el recorrido
- Reafirma los conocimientos adquiridos en otras experiencias
- Presenta información de una manera divertida
- Permite evaluar las experiencias vividas en Cinema Park
- Permite conocer las opiniones de los espectadores con respecto a lo visto durante el Tour Temático.
- Fomenta la convivencia grupal.
- El esfuerzo individual y grupal.
- Promueve la aceptación de responsabilidad ante sus razonamientos

- Permite la evaluación estadística de algunos de los recorridos temáticos como Adicto a la Vida, Camino a la Seguridad y Convivir+ por medio de un cuestionario de entrada antes del recorrido temático, cuestionario de salida al finalizar el recorrido y preguntas en el juego de trivia
- Aprecio por las ideas y sentimientos de otros.
- Fomenta el deseo de interactuar en contextos de competencia saludable.

II. TOURS TEMATICOS DE CINEMA PARK

1.- ADICTO A LA VIDA

Propósito: Adicto a la Vida es un innovador programa de prevención de adicciones, informa a los jóvenes sobre el tema de las drogas de manera creativa, en su propio idioma, con el uso de tecnología, presentando escenarios y hechos reales que ayuda a los jóvenes a tomar sus propias decisiones correctas con respecto a la cada vez mayor oferta y accesibilidad a las drogas.

El problema de las adicciones cada vez representa un riesgo mayor, debido a las circunstancias sociales que vive la sociedad mexicana, es por esto que, Cinema Park promueve la cultura de la prevención.

Sala en Travesía: “Reacción en Cadena”

Se lleva a los visitantes en un viaje por el proceso de elaboración de las drogas en el mundo. Aquí se pueden ver la cruda realidad de cómo este proceso afecta no solo a la persona que consume drogas, sino como el mismo proceso crea una red de crimen enorme que afecta a millones de personas en el mundo.

Justificación Educativa: Para comprender cómo somos afectados “*REACCIÓN EN CADENA*” muestra al espectador como se distribuye y se crea una red criminal a través del tráfico de drogas.

Sala Interactiva: “Elección Personal”

Los visitantes compiten en un juego de preguntas y respuestas con dispositivos inalámbricos individuales, poniendo a prueba sus conocimientos. Además podrán expresar sus opiniones, puntos de vista y experiencias personales, de forma completamente anónima.

Esta herramienta es una forma excelente de analizar la postura y posición del grupo con respecto a las drogas.

Justificación Educativa: Confronta las opiniones de los espectadores respecto a las adicciones y promueve la reflexión en la toma de decisiones.

Sala de la Imaginación- Sala Musical: “El gran golpe-Knock-Out”

En este Tour temático, se combina la experiencia de la sala de la imaginación en la sala de música. Se lleva a los visitantes a una fiesta acompañando a 3 jóvenes, experimentando el carnaval de música, luces y láser... pero de repente la fiesta da una vuelta dramática.

Aquí, los visitantes, aprenden como la presión social puede cambiar dramáticamente el futuro y como tienen un poderoso efecto, positivo o negativo, en el proceso de decisión de cada persona.

Justificación Educativa: Relata como de una manera inocente se puede caer en este mundo y como los jóvenes son el grupo más vulnerable.

Sala 3D: “Sintiendo la Química”

La tecnología en 3D nos permite ver desde muy cerca lo que pasa dentro del cuerpo humano. Los efectos físicos que causan las drogas en el cuerpo humano nunca se han visto y experimentado de una forma tan gráfica y viva.

Justificación Educativa: Ejemplifica las sensaciones de las personas que consumen drogas y cual es su repercusión en un cuerpo que es sometido a estimulantes químicos y qué ocurre con el cerebro.

Sala de la Inspiración: “Enfrentando la Realidad”

En esta sala se presentan las historias de jóvenes comunes, respetuosos de las normas, que han tenido que enfrentar las devastadoras consecuencias del consumo irresponsable del **alcohol**, aunque esto sucediera una sola vez. Se presentan testimoniales de accidentes de tránsito relacionados con el alcohol.

Justificación Educativa: Plantea las consecuencias del uso indiscriminado del alcohol y su relación con los accidentes viales.

2.- CONVIVIR+

Propósito. Reflexionarás sobre como a todos nos conviene CONVIVIR en armonía, hacer equipo y desarrollarnos en ambientes amigables y armónicos. Recibirás herramientas para la resolución pacífica de conflictos y caerás en cuenta de que el poder de cada uno de nosotros es enorme para promover espacios de solidaridad.

Ante las alarmantes cifras sobre el acoso escolar también conocido como bullying que actualmente vive nuestro país, Convivir + promueve una convivencia escolar armónica, de prevención y acción propositiva para la resolución de esta problemática.

Sala Interactiva: “Elección Personal”

Esta experiencia se divide en dos partes: una evaluación y un juego interactivo. La sección de evaluación se lleva a cabo a través de controles que permiten a los usuarios responder preguntas en una dinámica grupal. El tema que se aborda durante esta dinámica son las actitudes, comportamientos y desarrollo de conductas positivas.

El juego permite a los usuarios resolver conflictos de manera pacífica en diversos escenarios. Se otorgan puntajes de manera individual y grupal.

Sala de la Imaginación- Sala Musical:

En este Tour temático, se combina la experiencia de la sala de la imaginación. En completa oscuridad y a través de un sistema de sonido surround, se desarrollará el tema del ciberacoso, así como consejos útiles para detenerlo o prevenirlo.

Sala 3D: Los lentes de la empatía

Experiencia en 3D que sigue la historia de unos jóvenes que inventan unos lentes de realidad aumentada que permite ver los sentimientos de los demás. En esta experiencia todos podemos “ver” con empatía los sentimientos de los demás, lo que pone en evidencia el poder que está en nuestras manos para mejorar la convivencia en casa o en la escuela.

Sala de la Inspiración: “Un grito silencioso”

A través de un video, seguiremos la historia de un caso real de “ciberacoso”. La experiencia permite conocer el potencial que tiene el internet para cosas positivas y negativas. Seremos testigos, además, de diversos testimonios positivos de personas mexicanas que han prevenido casos de acoso escolar, se comparte cuáles son las conductas y actitudes que ayudan a llevar relaciones positivas con los demás.

3.- CAMINO A LA SEGURIDAD

Propósito. El Tour Temático se enfoca en la seguridad vial como medio para la prevención de accidentes viales y prevención de uso nocivo del alcohol. Con la actuación del productor y actor Eduardo Verástegui y los pilotos por la seguridad vial Benito Guerra y Luis "Chapulín" Díaz. Aprenderás consejos prácticos para manejar de una manera más segura e ir por el camino de la vida con seguridad para poder conseguir nuestros sueños.

Sala en Travesía: "Pilotos por la Seguridad Vial"

Pilotos mexicanos profesionales de carreras de autos ofrecen consejos útiles para ser un buen conductor, en la calle y en el camino de la vida.

Sala Interactiva:

Los visitantes compiten en un juego de preguntas y respuestas con dispositivos

Sala de la Imaginación- Sala Musical:

En este Tour temático, se combina la experiencia de la sala de la imaginación. En completa oscuridad y a través de un sistema de sonido surround, seremos testigos de una peligrosa carrera de "arrancones".

Sala 3D:

La tecnología en 3D nos permite realizar viaje al interior del cuerpo humano en donde aprenderemos la manera en que el abuso del alcohol afecta al cuerpo y cerebro humanos.

Sala de la Inspiración:

El Tour nos conduce por una vívida investigación policiaca que nos permite conocer lo que hay detrás de los accidentes viales; las familias afectadas y las conductas de riesgo que los propician.

4.- PLANETA HOGAR

Propósito. El Tour temático, cuyo tema central es la Ecología, conecta a los participantes con los problemas globales del planeta desde un enfoque positivo. Al finalizar la experiencia, se encontrarán las respuestas a preguntas como ¿Qué tiene que ver la capa de ozono conmigo? ¿Por qué mis hábitos de reciclaje y transporte harán la diferencia? ¿De qué manera podemos aprender a producir energía de manera más eficiente?

El actual cambio climático que sufre el mundo pone en manifiesto la necesidad de fomentar prácticas positivas del cuidado del ambiente y las áreas verdes, así como el conocimiento de los hábitos que pueden modificarse para aportar a la conservación de nuestro planeta.

Sala en Travesía: “Venciendo el calentamiento”

Este Tour nos permitirá apreciar cómo se ha provocado el cambio climático y cómo se seguirá calentando nuestro planeta, el efecto invernadero y los hoyos en la capa de ozono.

Sala Interactiva: “Verde Experiencia”

Los visitantes compiten en un juego de preguntas y respuestas sobre cómo podemos participar en los esfuerzos globales y planes para un futuro sustentable, a través de dispositivos.

Sala de la Imaginación: “Atrapados en la oscuridad”

Viajaremos al año 2035 y conoceremos el caos que viviremos en las calles.

Sala Musical: “¡Que siga la música!”

Veremos diferentes ecosistemas y nos mostrarán como dependemos unos de otros.

Sala 3D: “Conociendo nuestro planeta”

A través de imágenes interactivas aprenderemos de dónde viene nuestra comida.

Sala de la Inspiración: “Ideas brillantes”

Conoceremos lo que hacen algunas personas para mejorar la vida en el futuro y en el presente.

III. CINEMA PARK ¿PARA QUIEN?

La diversidad de temas que maneja Cinema Park permite que la mayoría de nuestros recorridos temáticos sean para todo tipo de público, incluyendo adultos, padres de familia y maestros. Esto permite que los temas sean atractivos tanto para los que son expertos en las materias como los que están en el proceso de aprendizaje.

Sin embargo, recomendamos nuestros programas según el grado escolar de la siguiente manera:



	PREESCOLAR	PRIMARIA	SECUNDARIA	PREPARATORIA
TOUR CONVIVIR+		4° 5° 6°	1° 2° 3°	4° 5° 6°
TOUR ADICTO A LA VIDA		4° 5° 6°	1° 2° 3°	4° 5° 6°
TOUR CAMINO A LA SEGURIDAD			1° 2° 3°	4° 5° 6°
TOUR PLANETA HOGAR	K1 K2 PP	1° 2° 3° 4° 5° 6°		

IV. EDUCACION PRE ESCOLAR

Conforme a lo planteado por el modelo de la SEP a lo largo de la educación preescolar esta área de desarrollo se implementa transversalmente. En esta etapa, los niños tienen un amplio e intenso espectro emocional que les permite identificar en los demás y en ellos mismos diferentes estados emocionales como la ira, vergüenza, tristeza, felicidad, miedo, sorpresa; también desarrollan paulatinamente la capacidad emocional para funcionar de manera más autónoma en la integración de su pensamiento, sus reacciones y sus sentimientos, y para relacionarse con actitudes pro sociales. Las emociones, la conducta y el aprendizaje están influidos por los contextos familiar, escolar y social en que se desenvuelven, por lo que aprender a regularlos representa retos distintos. En cada contexto los niños aprenden también formas diferentes de relacionarse, desarrollan nociones sobre lo que implica ser parte de un grupo y aprenden formas de participación y colaboración al compartir experiencias.

Es por esto que deseamos que Cinema Park, sea un lugar donde la experiencia sea agradable, accesible y sobre todo cercana a ellos, en donde puedan compartir experiencias de aprendizaje colaborativo y donde se fomenten emociones positivas y comportamiento pro social.

IV. EDUCACION PRIMARIA

Los fines de la Educación Primaria se refieren a la formación integral del individuo como un mejoramiento continuo de la persona, mediante el desarrollo de su potencial intelectual y de los recursos culturales, personales y sociales que le permitan participar como ciudadano activo, contribuir al desarrollo económico y prosperar como individuo en una sociedad diversa y cambiante.

En ese sentido, la formación integral reclama contenidos de naturaleza diversa. Requiere preparar tanto la mente como el cuerpo. De ahí que el ejercicio físico, el desarrollo emocional, el sentido estético y la creatividad deban atenderse con contenidos y espacios curriculares específicos. Asimismo, la construcción de la identidad, de la formación en valores y del sentido ético para vivir en sociedad reclama el desarrollo de prácticas que favorezcan el conocimiento inter e intrapersonal. En esta etapa los alumnos desarrollan su desenvolvimiento social, y por esto, es indispensable fomentar el aprendizaje de manera interdisciplinaria.

Es por esta razón que Cinema Park propone la utilización actividades lúdicas que permitan la personalización del conocimiento, volviendo su comprensión más accesible.

Así los alumnos pueden reinterpretar lo visto en Cinema Park y volverlo propio.

TOURS TEMATICOS SU RELACION CON LA EDUCACION PRIMARIA

Planeta Hogar

Convivir+ : 3ero de primaria en adelante

Adicto a la Vida: 5to de primaria en adelante

A) ADICTO A LA VIDA

A partir de que se da a conocer que la edad de inicio en adicciones se ha reducido en los últimos años es de vital importancia promover la información como método preventivo, fomentando la toma de decisiones reflexionadas. Se orienta hacia la formación científica básica que exige recuperar y aprovechar las experiencias de los estudiantes para fortalecer sus capacidades intelectuales y afectivas.

- Valorar e identificar las virtudes personales para el fortalecimiento de su personalidad.
- Fomentar la construcción relaciones personales positivas.
- Desarrollar argumentos para evitar las prácticas nocivas.
- Promover el relacionarse de manera equitativa y armónica con sus semejantes, sin influencias negativas a su persona.
- Proponer distintas rutas de atención a situaciones problemáticas asociadas a las adicciones en la adolescencia.
- Promover la salud.

B) CONVIVIR+

- Concientización del problema que representa el bullying y sus cifras en México.
- Integración y participación grupal (aprendizaje colaborativo) a través de comportamientos prosociales.
- Formación cívica.
- Uso de la reflexión y la solución de conflictos (Aprendizaje clave).
- Desarrollo de solidaridad y su importancia en las relaciones sociales.
- Uso apropiado de los recursos tecnológicos y de comunicación.

C) PLANETA HOGAR

- Conocimiento de los problemas globales del planeta desde un enfoque positivo.
- Razonamiento y solución de problemas, aplicado a prevenir desastres ambientales y el cambio climático.
- Integración y participación grupal (aprendizaje colaborativo) a través de comportamientos prosociales.
- Trabajo grupal para generar soluciones (mundo social)

Tour temático de Ecología. Es nuestro planeta, es nuestro hogar.
Conecta con los problemas globales del planeta desde un enfoque positivo.

V. EDUCACION SECUNDARIA

En este punto de la educación básica, se cuenta con alumnos en etapa de decisiones, tanto a nivel personal como social, ya sea para continuar con su educación y cómo hacerlo o por cuestiones sociales a punto de interrumpirla, es por ello que es de vital importancia, tratar de proporcionarles las herramientas adecuadas antes de que esto ocurra.

Durante la educación secundaria es fundamental desarrollar en los estudiantes habilidades emocionales que les permitan desempeñarse con éxito en todos los ámbitos de su formación/trayectoria educativa. Dos de los cinco ámbitos, gestión de relaciones interpersonales y habilidades para el bienestar, son de carácter interpersonal, por tanto, se inicia también el desarrollo socioemocional, el cual se fortalecerá con el desarrollo de las habilidades socioemocionales a lo largo de la Educación Media Superior.

Las habilidades vocacionales, aptitudes y actitudes, pueden variar dependiendo de las posibilidades que se les presenten durante su etapa escolar, tomando en cuenta esto es que en Cinema Park ha desarrollado temas específicos para esta etapa en donde se buscan respuestas ante las incertidumbres de su futuro educativo y social.

El interés ante este sector escolar es vital para Cinema Park porque son adultos en formación y en proceso de integrarse activamente a la sociedad.

TOURS TEMATICOS SU RELACION CON LA EDUCACION SECUNDARIA

Convivir+

Adicto a la Vida

Camino a la Seguridad

A) ADICTO A LA VIDA.

Desarrollar su autoconocimiento y capacidad de elegir y decidir para asumir compromisos que contribuyan al logro de su proyecto de vida.

- Promueve el aprecio por si mismo y por el semejante
- El respeto a la libertad de elección con la responsabilidad que implica.
- Promueve el derecho a la dignidad personal de todo ser humano no importando su género, nacionalidad u otro rasgo social.
- Apoya la convivencia sana libre de adicciones que permitan un ambiente de respeto, seguridad y confianza.
- Fomentar el juicio critico de cada individuo de para manejar de manera responsable sus relaciones personales sin afectar su desarrollo personal y social.
- Prevención de riesgos, accidentes, enfermedades y adicciones
- Proponer distintas rutas de atención a situaciones problemáticas asociadas a las adicciones en la adolescencia.
- Promover la salud.
- Cultura de la prevención

B) CONVIVIR+

- Concientización del problema que representa el bullying y sus cifras en México.
- Desarrollo de solidaridad y su importancia en las relaciones sociales.
- Formación Cívica
- Uso de la reflexión y la solución de conflictos (Aprendizaje clave)
- Uso apropiado de los recursos tecnológicos y de comunicación.
- Integración y participación grupal (aprendizaje colaborativo) a través de comportamientos prosociales.
- Regular emociones y sentimientos con base en el respeto a las personas

C) CAMINO A LA SEGURIDAD

- Conocimiento de seguridad vial como medida de prevención de accidentes viales.
- Promoción de la salud y cultura preventiva (Alcohol)
- Educación Cívica y Ética