



Opción 1
11.2 + 5.2

Opción 2
20.1 + 3.2

Opción 3 CDMX
10.2

Preescolar

8:00 a 8:30

15:00 a 15:30

17:30 a 18:00

Aprendizajes Esperados **Semana 14**

NIVEL Y GRADO		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Preescolar	Asignatura	Educación Socioemocional	Exploración y comprensión del mundo natural y social	Lenguaje y Comunicación	Pensamiento matemático	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social
	Aprendizaje esperado	Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, tristeza, miedo, enojo y expresa lo que siente.	Explica algunos cambios en costumbres y formas de vida en su entorno inmediato, usando diversas fuentes de información.	Comenta, a partir de la lectura que escucha de cuentos literarios, ideas que relaciona de experiencias propias o algo que no conocía.	Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.	Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza.
	Énfasis	Reconoce distintas situaciones que lo hacen sentir bien (y qué hace para sentirse bien).	Cambios en las actividades productivas.	Relaciona textos que escucha leer con experiencias propias.	Figuras geométricas y configuraciones con formas.	Plantas.
	Nombre del programa	Para sentirme mejor	Cambios en las actividades productivas	De cuentos, narraciones y verduras	Construyo con formas y figuras	¿Cómo es una planta?



Opción 1
11.2 + 5.2

Opción 2
20.1 + 3.2

Opción 3 CDMX
10.2

Preescolar

8:30 a 9:00

15:30 a 16:00

18:00 a 18:30

Aprendizajes Esperados **Semana 14**

NIVEL Y GRADO		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Preescolar	Asignatura	Artes	Pensamiento matemático	Educación Física	Lenguaje y Comunicación	Inglés (Ciclo I)
	Aprendizaje esperado	Observa obras del patrimonio artístico de su localidad, su país o de otro lugar (fotografías, pinturas, esculturas y representaciones escénicas de danza y teatro) y describe lo que le hacen sentir e imaginar.	Identifica la longitud de varios objetos a través de la comparación directa o mediante el uso de un intermediario.	Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.	Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos.	Escucha y participa en la lectura de nombres.
	Énfasis	Títeres.	Estimación y comparación de longitudes.	Identifica diversas soluciones para un problema motriz favoreciendo sus patrones básicos de movimiento relacionado a su potencial expresivo y competencia motriz.	Instrucciones para jugar.	Participa en la lectura de nombres de objetos del hogar.
	Nombre del programa	Juguemos con títeres	Largos y cortos	Creamos con nuestro cuerpo	¿Cómo lo jugamos?	Pedro y su casa