



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 2**

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	Realiza por sí mismo acciones de cuidado personal, se hace cargo de sus pertenencias y respeta las de los demás.	Comunica sus hallazgos al observar seres vivos, fenómenos y elementos naturales, utilizando registros propios y recursos impresos.	Escribe su nombre con diversos propósitos e identifica el de algunos compañeros.	Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.	Identifica zonas y situaciones de riesgo a los que puede estar expuesto en la escuela, la calle y el hogar.
	Énfasis	Realiza por sí mismo acciones de cuidado personal.	Observa cambios en algunos seres vivos y los comunica.	Escritura del nombre	Identificar formas geométricas en objetos	Situaciones de riesgo en el hogar
	Nombre del programa	¿Cómo me cuido?	¿Cómo cambian los seres vivos?	Mi nombre se escribe así	Veo círculos, ¿y qué más?	¿Cómo evitar riesgos en el hogar?



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 2**

NIVEL Y GRADO		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Preescolar	Asignatura	Artes	Pensamiento matemático	Educación Física	Lenguaje y Comunicación	Artes
	Aprendizaje esperado	Observa obras del patrimonio artístico de su localidad y de su país, y describe lo que le hacen sentir e imaginar.	Contesta preguntas en las que necesita recabar datos, los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.	Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.	Narra historias que le son familiares, habla acerca de los personajes y sus características, de las acciones y los lugares donde se desarrollan.	Representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas, en el juego simbólico, en dramatizaciones y con recursos de las artes visuales.
	Énfasis	Observa obras de arte y comenta lo que le hacen sentir.	Recopila datos por observación y los organiza en una tabla para comunicar información.	Realiza movimientos de manipulación de diversos objetos con precisión (lanzar, atrapar algún objeto; patear, golpear).	Narrar con secuencia	Representa personajes imaginarios con mímica.
	Nombre del programa	¿El arte me hace sentir?	Lo que observé es...	Soy activo	Te cuento	¡Soy mimo!