



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 12**

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	Habla sobre sus conductas y de las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.	Explica las transformaciones en los espacios de su localidad con el paso del tiempo a partir de imágenes y testimonios.	Explica cómo es, cómo ocurrió, cómo funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan.	Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan.	Atiende reglas de seguridad y evita ponerse en peligro al jugar y realizar actividades en la escuela.
	Énfasis	Buscar soluciones en situaciones de desacuerdo.	Transformaciones a través del tiempo.	Explica cómo funciona algo.	Diversos usos del número.	Reglas de seguridad al jugar.
	Nombre del programa	Y tú, ¿cómo ves?	Antes y ahora	¿Cómo funcionan algunos objetos?	¿Qué nos dicen los números?	Juego y me cuido



	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 12**

NIVEL Y GRADO		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Preescolar	Asignatura	Artes	Pensamiento matemático	Educación Física	Lenguaje y Comunicación	Inglés (Ciclo I)
	Aprendizaje esperado	Representa la imagen que tiene de sí mismo y expresa ideas mediante modelado, dibujo y pintura.	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.	Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.	Describe personajes y lugares que imagina al escuchar cuentos, fábulas, leyendas y otros relatos literarios.	Explora información en materiales ilustrados.
	Énfasis	Representación de imagen de sí mismo.	Ubica lugares a través de relaciones espaciales y puntos de referencia.	Reconoce aspectos espacio temporal.	Describe personajes de relatos literarios.	Explora información en materiales ilustrados sobre objetos del hogar.
	Nombre del programa	Autorretrato	¿Cómo llego?	¡A tiempo!	Describo a mi monstruo	Reconoce información sobre objetos del hogar