



	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 36**

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 de sus conductas y de las de otros, y explica las consecuencias de algunas de ellas para relacionarse con otros.	Practica hábitos de higiene personal para mantenerse saludable.	Escribe su nombre con diversos propósitos e identifica el de algunos compañeros.	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.	Participa en la conservación del medioambiente y propone medidas para su preservación, a partir del reconocimiento de algunas fuentes de contaminación del agua, aire y suelo.
	Énfasis	Se interesa por otras personas, situaciones o problemas que requieren de la atención de todos los individuos.	Conoce medidas para conservar la salud bucal.	Escribe su nombre.	Describe desplazamientos y trayectorias de personas, utilizando referencias personales.	Propone acciones y participa para cuidar y mejorar los espacios donde habita.
	Nombre del programa	¡Juntos sí podemos!	Se me ha caído un diente	Juego con mi nombre	En todos lados	Cuidamos el planeta



	Opción 1 11.2 + 5.2	Opción 2 20.1 + 3.2	Opción 3 CDMX 10.2
<b>Preescolar</b>	<b>8:30 a 9:00</b>	<b>15:30 a 16:00</b>	<b>18:00 a 18:30</b>

## Aprendizajes Esperados **Semana 36**

NIVEL Y GRADO		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Preescolar	Asignatura	<b>Artes</b>	<b>Pensamiento matemático</b>	<b>Educación Física</b>	<b>Lenguaje y Comunicación</b>	<b>Inglés (Ciclo I)</b>
	Aprendizaje esperado	Relaciona los sonidos que escucha con las fuentes sonoras que los emiten.	Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.	Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.	Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.	Explora y escucha preguntas.
	Énfasis	Escucha y crea cuentos con efectos de sonidos.	Usa monedas de \$1 y \$2 en situaciones ficticias de compra y venta.	Selecciona acciones motrices basadas en el reconocimiento de sí mismo.	Menciona características de lugares, objetos y personas que observa.	Explora y escucha preguntas sobre objetos del aula.
	Nombre del programa	<b>Cuentos sonoros</b>	<b>De compras...</b>	<b>Los retos y yo</b>	<b>Describe y adivina</b>	<b>La mochila de Teddy Bear</b>