



	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 39**

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	Sesión Ordinaria del Consejo Técnico Escolar Programación especial Pensamiento matemático
	Aprendizaje esperado	Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.	Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos.	Interpreta instructivos, cartas, recados y señalamientos.	Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.	Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.
	Énfasis	Reconoce y nombra situaciones que le generan seguridad y miedo.	Explica qué cree que va a pasar en una situación observable, con base en ideas propias y en información que haya recopilado.	Identifica algunos portadores de textos.	Usa monedas de \$1, \$2 y \$5 en situaciones ficticias de compra y venta.	Identifica los datos de un problema de cantidad.
	Nombre del programa	¿Qué te da miedo?	¿Qué sucederá?	Michoacán a través de los textos	De compras en la librería	Cuento y resuelvo



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 39**

NIVEL Y GRADO		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Preescolar	Asignatura	Artes	Pensamiento matemático	Educación Física	Lenguaje y Comunicación	Sesión Ordinaria del Consejo Técnico Escolar Programación especial Pensamiento matemático
	Aprendizaje esperado	Construye y representa gráficamente y con recursos propios secuencias de sonidos y las interpreta.	Contesta preguntas en las que necesite recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.	Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.	Conoce palabras y expresiones que se utilizan en su medio familiar y localidad, y reconoce su significado.	Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.
	Énfasis	Interpreta secuencias de sonidos.	Recaba información y la organiza en tablas.	Realiza actividad física a partir del juego motor reconociendo la importancia que tiene para su salud.	Conoce expresiones familiares y de su localidad.	Identifica el valor de las monedas de \$1.
	Nombre del programa	Jugamos con sonidos	Inventario de Zohar	Jugamos para cuidarnos	Palabras en náhuatl	¿Para qué me alcanza?