



Preescolar

8:00-8:30

11.2

Aprendizajes esperados **Semana 13**

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	Lenguaje y Comunicación
	Nombre del programa	Y tú, ¿cómo ves?	¡Peligro en casa!	Describo a mi monstruo	¿Qué nos dicen los números?	Imagina cuentos
	Aprendizaje esperado	Habla sobre sus conductas y de las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.	Identifica zonas y situaciones de riesgo a los que puede estar expuesto en la escuela, la calle y el hogar.	Describe personajes y lugares que imagina al escuchar cuentos, fábulas, leyendas y otros relatos literarios.	Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan.	Expresa gráficamente narraciones con recursos personales.
	Énfasis	Buscar soluciones en situaciones de desacuerdo.	Zonas y situaciones de riesgo en el hogar.	Describe personajes de relatos literarios.	Diversos usos del número.	Expresión gráfica de cuentos.



Preescolar

8:30-9:00

11.2

Aprendizajes esperados **Semana 13**

NIVEL
Y
GRADO

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

Preescolar	Asignatura	Artes	Pensamiento matemático	Educación Física	Lenguaje y Comunicación	Lenguaje y Comunicación
	Nombre del programa	Autorretrato	¿Cómo llego?	Modificamos juegos	El personaje y sus diferentes historias	¿Cómo se juega?
	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.	Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.	Narra historias que le son familiares, habla acerca de los personajes y sus características, de las acciones y los lugares donde se desarrollan.	Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos.
	Énfasis	Representación de imagen de sí mismo.	Ubica lugares a través de relaciones espaciales y puntos de referencia.	Identifica diversas soluciones para un problema motriz favoreciendo sus patrones básicos de movimiento relacionado a su potencial expresivo y competencia motriz.	Habla acerca de personajes comunes en historias que escucha leer en un cuento, una leyenda y una fábula (características, qué hacen).	Instrucciones para juegos.