

Escuela Normal de Educación Preescolar



Jardín de Niños "Ninfa Dávila Flores" T.M.

Clave: 05EJN0088V. Zona Escolar: 108

Educadora Titular: Alma Delia Ortiz

Grado en el que realiza las prácticas:

1° y 2° (multigrado)

Total de niños: 30 Niños; 12 Niñas y 18 Niños

Alumna Practicante:

Gabriela Guadalupe Rodríguez Díaz

Grado: 3°. Sección: "A". Número de lista: 16

Jornada de Práctica:

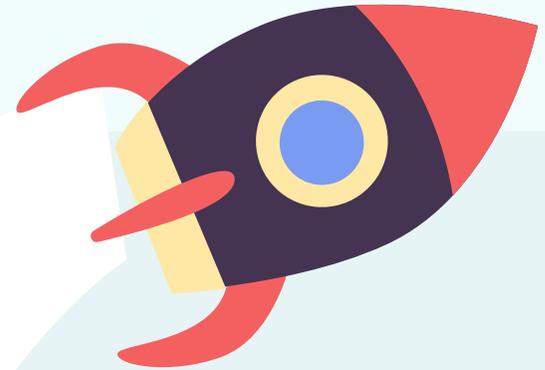
del 25 de mayo al 05 de junio

**¿Cómo es lo que
nos rodea?**



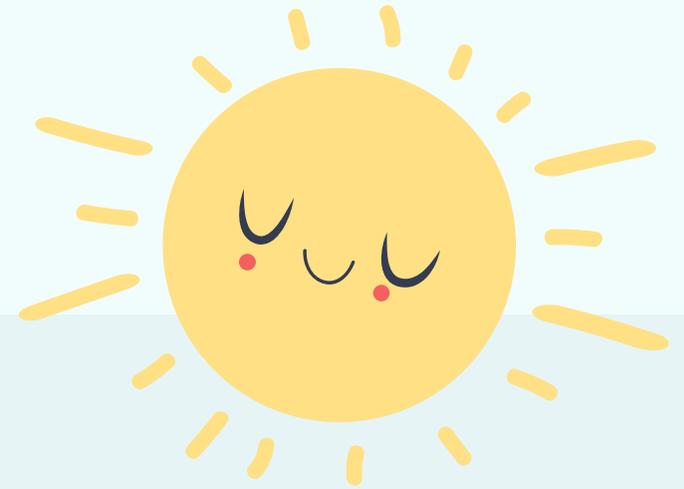
Propósito de la jornada de práctica

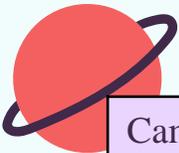
Implementar estrategias como solución a una problemática socioeducativa, a través del desarrollo de competencias profesionales.



Propósito de la situación didáctica

Enriquece su vocabulario mientras desarrolla habilidades para iniciarse en el conteo, a través de la manipulación, observación y exploración.





Campo de Formación Académica	Organizador curricular 1	Aprendizaje esperado
Lenguaje y Comunicación	Oralidad	• Menciona características de objetos y personas que conoce y observa
	Organizador curricular 2	
	• Descripción	

Campo de Formación Académica	Organizador curricular 1	Aprendizaje esperado
Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Mundo natural	• Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza.
	Organizador curricular 2	
	Exploración de la naturaleza	

Campo de Formación Académica	Organizador curricular 1	Aprendizaje esperado
Pensamiento Matemático	Número, álgebra y variación	Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos
	Organizador curricular 2	
	Número	





Áreas de Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 1	Aprendizaje esperado
Artes	Expresión artística	<ul style="list-style-type: none">• Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros.
	Organizador curricular 2	
	Familiarización con los elementos básicos de las artes	

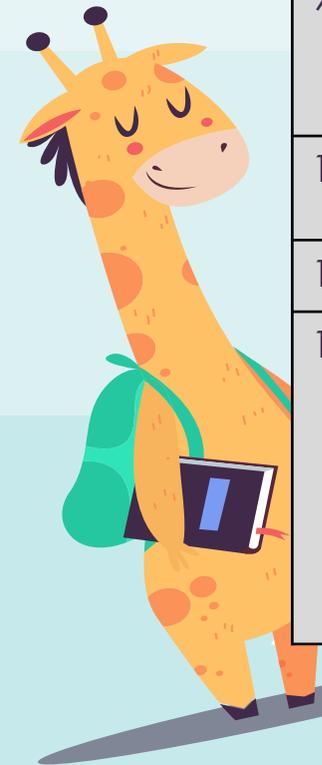
Áreas de Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 1	Aprendizaje esperado
Educación socioemocional	Colaboración	<ul style="list-style-type: none">• Convive, juega y trabaja con distintos compañeros
	Organizador curricular 2	
	Inclusión	

Áreas de Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 1	Aprendizaje esperado
Educación Física	Competencia motriz	<ul style="list-style-type: none">• Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.
	Organizador curricular 2	
	Desarrollo de la motricidad	



Cronograma de actividades

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00 a 9:30	Honores a la bandera ¿Qué animales conozco?	T A L L E R E S R O	¿En dónde viven los animales?	• Canto y baile con los animales • Juego educativo: lo que aprendí.	R A L L Y A C U Á T
9:30 a 10:00	Contando con mis amigos los animales		La alimentación de los animales	Pasarela de animales (visita de padres)	
10:00 a 10:30	Salvajes y domésticos		Adivina quien con animales	E. Física	
10:30 a 11:00	R E C R E O				
11:00 a 11:45	• El espejo • Cuento: "El tigre y el pájaro carpintero (apoyo de una madre de familia)"	T A T I V O S	Taller: Máscaras de animales (apoyo de algunos padres de familia)	Obra de teatro "Trabajando en equipo" (Proyecto)	I C O





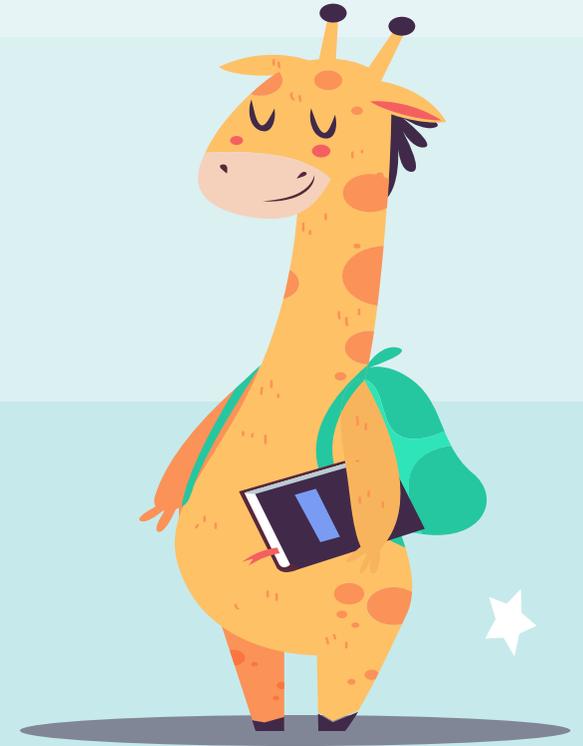
Actividades, Organización y Consignas	Recursos	Día	Aprendizaje Esperado
<p>¿Qué animales conozco?</p> <p>I: Responde a cuestionamientos (¿qué animales conoce?, ¿cómo son?, ¿en dónde los ha visto? ¿qué comen?)</p> <p>D: Escucha y observa cuento digital sobre los animales.</p> <p>C: Responde preguntas (¿qué animales observa en el cuento?, ¿qué ruidos hacen?, ¿cuántos animales hay?, ¿qué hacen?)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Cuento digital• Bocinas• Cañón• Laptop	Lunes	<ul style="list-style-type: none">• Menciona características de objetos y personas que conoce y observa
<p>Contado con mis amigos los animales</p> <p>I: Responden los cuestionamientos (¿qué animales ven aquí?, ¿cómo son?, ¿en dónde viven?, ¿cuántos son?). Escucha indicaciones (en el cuerpo del gusano hay números, pone la cantidad de pelotas que se le pide en cada parte de su cuerpo; coloca la cantidad de manchas que se le pide sobre la vaca; ensambla la cantidad de aros que se le pide en la trompa del elefante; le da la cantidad de plátanos que se le dice al chango)</p> <p>D: Cuenta la cantidad de objetos que se le dice y los coloca en los animales.</p> <p>C: Responde a cuestionamientos (¿cuántos aros hay en la trompa del elefante?, ¿cuántas manchas tiene la vaca?, ¿cuántos plátanos tiene el chango?)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Gusano• pelotas de colores• Vaca• Manchas• Elefante• Aros• Changos• Plátanos	Lunes	<ul style="list-style-type: none">• Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos
<p>¿salvajes o domésticos?</p> <p>I: Expresa sus ideas sobre (¿sabe cómo es un animal salvaje? ¿y cómo es uno doméstico?)</p> <p>D: Escucha la explicación (los domésticos son nuestras mascotas, con los que convivimos. Los salvajes son los que viven completamente libres lejos de los humano porque so peligrosos) Pasa al frente, selecciona un animal y lo pone en donde corresponde (salvaje o doméstico)</p> <p>C: (¿cuántos animales domésticos hay?, ¿cuántos animales salvaje hay?) Pasa al frente y cuenta los animales.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Imágenes de animales.• Dos carteles para separarlos salvajes/domésticos	Lunes	<ul style="list-style-type: none">• Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza.



I
N
I
C
I
O

<p style="text-align: center;">El espejo</p> <p>I: Responde (¿qué es un espejo?, ¿se han visto en uno?) Escucha instrucciones (en parejas van a jugar al espejo, uno hace movimientos y el otro tiene que imitar, cambio de turnos) D: Imita los movimientos y gestos de diversos animales que hace su compañero. C: Responde: ¿qué movimientos realizó tu compañero?, ¿cuál fue el más difícil? ¿cuáles animales imitaron?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un espejo como muestra 	<p>Lunes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros. • Convive, juega y trabaja con distintos compañeros
<p style="text-align: center;">Cuento: “El tigre y el pájaro carpintero”</p> <p>I: Sentado en el suelo expone sus ideas ante los cuestionamientos (¿le gustan los cuentos?, ¿cuáles conoce?, ¿cuál es su favorito?) ve la portada del libro y responde (¿de qué cree que trata la historia?). D: Escucha la narración del cuento por una madre de familia. Voluntariamente interpreta el cuento anterior, cambia y agrega sucesos. C: Levanta la mano y responde (¿de qué trata?, ¿cuál es su parte favorita del cuento?, ¿qué animales hay en el cuento?).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento • Títeres 	<p>Lunes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona características de objetos y personas que conoce y observa
<p style="text-align: center;">La alimentación de los animales</p> <p>I: Responde las preguntas (¿Qué comen los animales?, ¿cómo se alimenta el tigre?, ¿y el conejo?, etc.) D: Escucha las indicaciones (cada tubo de cartón corresponde a un animal, en la caja hay palos de madera con dibujos de diferentes alimentos, clasifica la comida, pone en cada tubo correspondientes a los animales) Recibe material por mesa de trabajo. Clasifica los alimentos. C: Expone sus respuestas ante las interrogantes (¿qué come el tigre?, ¿Cuántos alimentos tiene el conejo?)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tubos decorados con diferentes animales • Palos de madera con el dibujo de los alimentos 	<p>Miércoles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos

Talleres rotativos: ciencia y tecnología (actividad de proyecto)



Descripción de la actividad (inicio, desarrollo y cierre).	Aprendizaje esperado	Recursos	Día y duración
<p>Nombre de la actividad: Taller rotativo: ciencia y tecnología.</p> <p>Pintura de sal y harina</p> <p>Inicio: ¿Cómo es la pintura?, ¿Puedes hacer pintura?, ¿Como la puedes hacer?. Escucha indicaciones para elaborar el taller)</p> <p>Desarrollo: Recibe material y realiza el procedimiento.(en el recipiente mezcla la harina con la sal hasta que estén bien incorporadas, agrega el agua y mezcla, agrega 2 gotas de colorante, se vacía en la bolsa y se cierra.)</p> <p>Cierre: ¿Qué fue lo que paso?, ¿Con que otros materiales se podrá hacer pintura?. Socializa sus respuestas con sus compañeros</p>	<p>Exploración y comprensión del mundo natural y social</p> <p><input type="checkbox"/> Organizador curricular 1: Mundo natural</p> <p><input type="checkbox"/> Organizador curricular 2: Exploración de la naturaleza.</p> <p><input type="checkbox"/> Aprendizaje Esperado: Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos.</p>	<p><input type="checkbox"/> Harina</p> <p><input type="checkbox"/> Sal</p> <p><input type="checkbox"/> Agua</p> <p><input type="checkbox"/> Colorantes</p> <p><input type="checkbox"/> Bolsas de plástico</p> <p><input type="checkbox"/> Recipientes y cuchara</p> <div data-bbox="1198 780 1441 1212" style="border: 1px solid black; background-color: #e0f2f1; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Materiales por niño:</p> <p>½ taza de harina</p> <p>½ taza de sal</p> <p>½ taza de agua</p> <p>Colorantes</p> <p>Bolsas de plástico</p> <p>Recipiente y cuchara</p> </div>	<p><input type="checkbox"/> Martes</p> <p><input type="checkbox"/> Duración: 17 minutos</p> <p><input type="checkbox"/> Lugar: en el salón de 3 B</p>



Descripción de la actividad (inicio, desarrollo y cierre).	Aprendizaje esperado	Recursos	Día y duración
<p align="center">“Cuido a mi planeta”</p> <p>I: Escucha el cuento “Gloria cuida el medio ambiente”.</p> <p>D: Contesta: ¿Cómo podemos ayudar al planeta?, ¿Han realizado alguna actividad como las que dice el cuento? Escucha diferentes recomendaciones para ayudar a la conservación del planeta. Colorea en una hoja de máquina los dibujos de las personas que están ayudando al planeta.</p> <p>C: Responde: ¿Quién empezará a cuidar al planeta?, ¿Cómo podemos hacerlo?, ¿Qué valores podemos poner en práctica para el cuidado del planeta?</p>	<p align="center">Exploración y comprensión del mundo natural y social</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Organizador curricular 1: Mundo Natural <input type="checkbox"/> Organizador curricular 2: Exploración de la Naturelaza. <input type="checkbox"/> Aprendizaje Esperado: Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales. 	<ul style="list-style-type: none"> o Pizarrón o Marcador o Cuento “Gloria cuida el medio ambiente”. (Audiocuento) o Hoja de máquina con dibujos de diversas acciones para el cuidado del planeta. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Martes <input type="checkbox"/> Duración: 15 minutos <input type="checkbox"/> Lugar: Salón de 2° y 3° C.

Descripción de la actividad (inicio, desarrollo y cierre).	Aprendizaje esperado	Recursos	Día y duración
<p>Nombre de la actividad: “Mezcla mágica”</p> <p>Inicio: Recibe material y comenta que puede hacer con los mismos. Escucha indicaciones para elaborar el taller).</p> <p>Desarrollo: Realiza el experimento según los pasos tales como, agregar maicena al bowl, asimismo ir incorporando agua hasta que la mezcla tenga la textura deseada. Para saber que la mezcla tiene la textura desea deberás de tomar la mezcla en la manos y sentirse como algo sólido y al momento de soltar se mantiene líquido.</p> <p>Cierre: Responde cuestionamientos tales como? ¿Qué fue lo que paso?, ¿Por qué crees que paso eso?</p>	<p>Exploración y comprensión del mundo natural y social</p> <p><input type="checkbox"/> Organizador curricular 1: Mundo natural</p> <p><input type="checkbox"/> Organizador curricular 2: Exploración de la naturaleza.</p> <p><input type="checkbox"/> Aprendizaje Esperado: Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos.</p>	<p><input type="checkbox"/> Maicena</p> <p><input type="checkbox"/> Agua</p> <p><input type="checkbox"/> Bowl</p>	<p><input type="checkbox"/> Martes</p> <p><input type="checkbox"/> Duración: 15 minutos</p> <p><input type="checkbox"/> Lugar: en el salón de 2 “B”</p>



Descripción de la actividad (inicio, desarrollo y cierre).	Aprendizaje esperado	Recursos	Día y duración
<p>Nombre de la actividad: “HAGAMOS NIEVE”</p> <p>Inicio: Recibe material y comenta que puede hacer con los mismos. Escucha indicaciones para elaborar el taller).</p> <p>Desarrollo: Sigue la primera indicación “Sacar el relleno ,al pañal y verterlo en el plato”. Vierte el agua en el plato encima del relleno de pañal. Observa lo que sucede para poner a prueba ideas. Experimenta con el resultado y recrea diferentes objetos, como muñecos de nieve.</p> <p>Cierre: Responde cuestionamientos tales como? ¿Qué fue lo que paso?, ¿Por qué crees que paso eso? Escucha las ideas de sus compañeros.</p>	<p>Exploración y comprensión del mundo natural y social</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Organizador curricular 1: Mundo natural <input type="checkbox"/> Organizador curricular 2: Exploración de la naturaleza. <input type="checkbox"/> Aprendizaje Esperado: Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Vasos desechables <input type="checkbox"/> Agua <input type="checkbox"/> Platos desechables <input type="checkbox"/> Pañal 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Martes <input type="checkbox"/> Duración: 15 minutos <input type="checkbox"/> Lugar: en el salón de 3 “A”



Descripción de la actividad (inicio, desarrollo y cierre).	Aprendizaje esperado	Recursos	Día y duración
<p>Nombre de la actividad: “Haciendo slime”</p> <p>Inicio: Responde: ¿conocen el slime?, ¿qué consistencia tiene?, ¿saben cómo se hace? recibe material y comenta que puede hacer con los mismos. Escucha indicaciones: 1. agrega dos tapas de pegamento blanco en el vaso, 2. elige un color y coloca una gota de colorante en el pegamento, 3. agrega una tapa de jabón líquido, 4. mezcla hasta que tome la consistencia requerida.</p> <p>Desarrollo: Realiza el experimento paso a paso. Cierre: Responde: ¿qué pasó cuando se agregó el jabón al pegamento? ¿cuál era la consistencia? Juega con su slime.</p>	<p>Exploración y comprensión del mundo natural y social</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Organizador curricular 1: Mundo natural <input type="checkbox"/> Organizador curricular 2: Exploración de la naturaleza. <input type="checkbox"/> Aprendizaje Esperado: Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Pegamento blanco <input type="checkbox"/> Jabon líquido <input type="checkbox"/> Colorantes <input type="checkbox"/> Vaso <input type="checkbox"/> Cuchara 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Martes <input type="checkbox"/> Duración: 15 minutos <input type="checkbox"/> Lugar: en el salón de 1° y 2° “A”

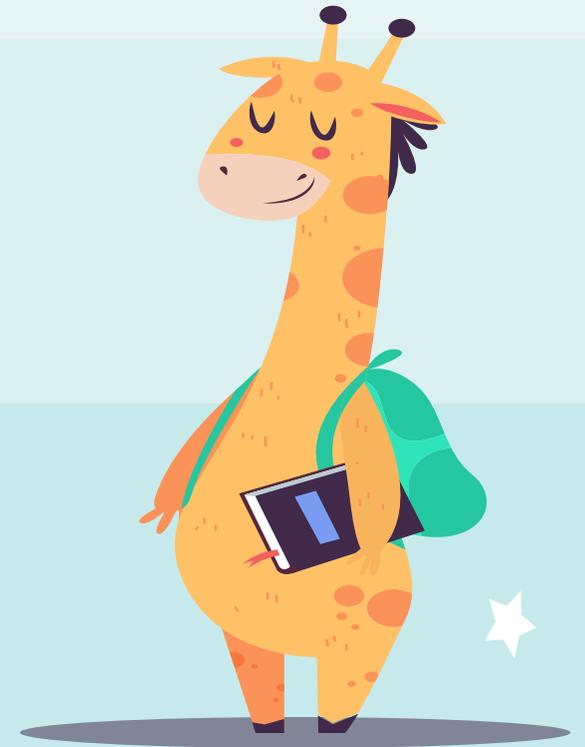
Descripción de la actividad (inicio, desarrollo y cierre).	Aprendizaje esperado	Recursos	Día y duración
<p>Nombre de la actividad: “LAMPARA DE LAVA”</p> <p>Inicio: Responde ¿que pasa si mezclas aceite y agua? ¿por que? ¿que ocurre cuando mezclas una pastilla efervescente con agua?</p> <p>Desarrollo: Recibe materiales para realizar la actividad, llena dos tercios de la botella con aceite, lo que sobra de la botella lo llena con agua. Coloca 10 gotas de colorante, lo hace de una en una para observar como el color se hunde lentamente hasta el fondo y se extiende. Agrega la pastilla efervescente dentro de la botella, al final tapa la botella.</p> <p>Cierre: Mueve su botella hacia diferentes direcciones para observar el efecto que hace, responde nuevamente ¿que pasa si mezclas aceite y agua? ¿por que? ¿que ocurre cuando mezclas una pastilla efervescente con agua?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Organizador curricular 1: Mundo natural <input type="checkbox"/> Organizador curricular 2: Exploración de la naturaleza. <input type="checkbox"/> Aprendizaje Esperado: Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> bote de plástico con tapa. <input type="checkbox"/> Agua <input type="checkbox"/> Aceite vegetal <input type="checkbox"/> Colorante vegetal <input type="checkbox"/> pastilla efervescente 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Martes <input type="checkbox"/> Duración: 20 minutos <input type="checkbox"/> Lugar: en el salón de 2 “D”



Descripción de la actividad (inicio, desarrollo y cierre).	Aprendizaje esperado	Recursos	Día y duración
<p>Nombre de la actividad: "Arcoíris de caramelo"</p> <p>Inicio: escucha indicaciones, recibe el material</p> <p>Desarrollo: acomoda los dulces en la orilla del plato, en el orden que prefiera, coloca agua en el centro del plato hasta cubrir los caramelos, espera unos segundos.</p> <p>cierre: responde a los siguientes cuestionamientos ¿Que paso con los caramelos? ¿por que crees que sucede eso?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Organizador curricular 1: Mundo natural <input type="checkbox"/> Organizador curricular 2: Exploración de la naturaleza. <input type="checkbox"/> Aprendizaje Esperado: Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Plato color blanco <input type="checkbox"/> agua <input type="checkbox"/> caramelos 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Martes <input type="checkbox"/> Duración: 15 minutos <input type="checkbox"/> Lugar: en el salón de 2 "B"

D E S A R R O L L O	<p align="center">Adivina quien con animales</p> <p>I: Escucha indicaciones (vamos a jugar a las adivinanzas de los animales, pasa al frente y elige una tarjeta secreta, sin verla la pega en su frente y los demás dan pistas sin decir el animal que es -si es grande o pequeño, terrestre o acuático, qué sonido emite, etc.- , hasta que el participante adivine) D: Participa, pasa al frente y elige una tarjeta. Pega la tarjeta en su frente, sus compañeros le dan pistas, adivina qué animal es. C: Socializa con sus compañeros (¿cuál fue el personaje más difícil de adivinar?, ¿cuál el más fácil?, ¿cuál fue su favorito?)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de distintos animales • Preguntas como guía • Banda para colocar la imagen en la frente. 	<p>Miércoles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona características de objetos y personas que conoce y observa • Convive, juega y trabaja con distintos compañeros
	<p align="center">Máscaras de animales</p> <p>I: Escucha las consignas (hoy va a realizar una mascara de un animal de su preferencia: mono, panda, oso, conejo, pavorreal, tigre y elefante. Necesita acuarelas del color del animal y un pincel, la mitad de un plato desechable con orificios simulando los ojos para que pueda ver a través de la mascara, nariz, orejas y manchas, según el animal y por último un popote). D: Escucha atentamente las instrucciones: Elige un animal, paso 1: pinta el plato con ayuda del pincel y deja secar. Paso2: pega la nariz. Paso3: pega las orejas. Paso 4: la educadora le pega con silicón el popote en un costado. Lleva a cabo los pasos uno por uno y no recibe el material del siguiente paso hasta que haya finalizado el anterior. C: Describe su animal y guarda su máscara (posteriormente se utilizará)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La mitad de un plato con orificio simulando que son los ojos. • Pintura • pincel • Orejas • Nariz • Popote 	<p>Miércoles .</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza.
	<p align="center">Canto y bailo con los animales</p> <p>I: Responde: ¿quién se sabe la canción de los animales?, ¿cómo se baila? D: Escucha la canción, observa la imagen del animal en el pizarrón según se vayan mencionando en la canción. Canta y baila la canción. C: Expresa sus saberes: ¿qué animales menciona la canción?, ¿cómo son?, ¿en dónde viven?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Canción de los animales • imágenes de los animales que menciona la canción. 	<p>Jueves</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros.

Obra de teatro: "Trabajo en equipo"



Descripción de la actividad (inicio, desarrollo y cierre).	Aprendizaje esperado	Recursos	Día y duración
<p>Nombre de la actividad: Obra teatral “Trabajando en equipo” Previamente se le pide a un padre de cada grupo participar en la obra, se asigna el personaje y guión. Se invita al resto de la comunidad escolar a presenciar la obra de teatro.</p> <p>Inicio: Escucha la bienvenida, el nombre de la obra y la presentación de los personajes. Desarrollo: Observa y escucha atentamente la obra. Cierre: Escucha el agradecimiento por la asistencia, atiende cuestionamientos sobre la obra (evaluación de la actividad), expone sus dudas u opiniones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Organizador curricular 1: Colaboración. <input type="checkbox"/> Organizador curricular 2: Inclusión. <input type="checkbox"/> Aprendizaje Esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Guión de teatro <input type="checkbox"/> Escenografía (sillas y mesas) <input type="checkbox"/> Vestuario de maripos <input type="checkbox"/> Vestuario de abeja 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Jueves <input type="checkbox"/> Duración: 30 minutos <input type="checkbox"/> Lugar: Patio cívico

C I E R R E	<p align="center">Juego educativo: lo que aprendí.</p> <p>I: Expone sus ideas ante las preguntas que se le hacen (¿ha utilizado juegos educativos?, ¿cuáles ha jugado?, ¿cómo se juegan?)</p> <p>D: Respeta su turno, pasa al frente a responder una pregunta, selecciona la opción que considera correcta (¿qué animal vive en el mar?, ¿qué animal puede volar?, ¿qué animal hace «muuu»?)</p> <p>C: Responde a los cuestionamientos (cuántos animales vio en el juego? ¿cuáles son? ¿cómo son?)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juego educativo • Bocinas • Proyector • Laptop 	Jueves	<ul style="list-style-type: none"> • Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza.
	<p align="center">Pasarela de animales</p> <p>I: Expresa sus experiencias al investigar sobre el animal que representa (¿quién hizo la tarea?, ¿en dónde lo consultaron?)</p> <p>D: Representa el animal a sus compañeros y expone (sus características, qué come, en dónde vive y qué sonido hace)</p> <p>C: Responde a cuestionamientos (¿cuál animal fue su favorito?, ¿qué come?, ¿cómo es?)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Máscaras de animales • Investigación (tarea) 	Jueves	<ul style="list-style-type: none"> • Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza.
	<p align="center">¿En dónde viven los animales?</p> <p>I: Expresa conocimientos previos (¿qué animales recuerdan?, ¿en dónde viven?, ¿cuáles son los acuáticos?, ¿y los marinos?). Escucha indicaciones (vamos a ayudar a nuestros amigos los animales a regresar a su hogar, en el plato hay dos dibujos; el mar y la tierra, coloca los animales en donde viven)</p> <p>D: Recibe material, clasifica los animales de las horquillas en acuáticos y terrestres.</p> <p>C: Responde: ¿qué animales puso en el mar?, ¿cuáles en la tierra? ¿por qué?, ¿cómo son?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plato dividido con las dos imágenes de los hábitats. • Horquillas con diferentes animales. 	Jueves	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos



Rally acuático

(actividad de proyecto)



<p style="text-align: center;">Descripción de la actividad (inicio, desarrollo y cierre).</p>	<p style="text-align: center;">Aprendizaje esperado</p>	<p style="text-align: center;">Recursos</p>	<p style="text-align: center;">Día y duración</p>
<p>Nombre de la actividad: Rally acuático Primera estación: "cuidado" Inicio: ¿Has jugado con agua y un sartén? ¿Cómo se puede jugar?. Escucha indicaciones (se forma en una fila para recibir el material) Desarrollo: Recibe material (un bote con agua al principio de la fila y cada niño un sartén). El primer niño y padre de familia de cada fila llena el sartén de agua y se lo bacía el agua a su compañero de atrás, por encima de ellos hasta que llegue al final y lo vacía en un bote vacío. Cierre: ¿en que se te dificulto? ¿Qué fue lo que mas te gusto y porqué?.</p>	<p style="text-align: center;">Educación Física</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Organizador curricular 1: Competencia motriz <input type="checkbox"/> Organizador curricular 2: Desarrollo de la motricidad <input type="checkbox"/> Aprendizaje Esperado: Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 4 botes <input type="checkbox"/> 60 sartenes/ recipientes <input type="checkbox"/> Agua 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Viernes <input type="checkbox"/> Duración: 17 minutos <input type="checkbox"/> Lugar: en el patio.



Descripción de la actividad (inicio, desarrollo y cierre).	Aprendizaje esperado	Recursos	Día y duración
<p>Nombre de la actividad: Rally acuático Segunda estación “Pompones húmedos” Inicio: Escucha indicaciones: En un extremo de la fila se encuentra colocado un bote con agua y pompones, en el otro, únicamente un bote vacío, deben tomar un pompón, pasarlo por encima de ustedes y exprimirlo en el bote. La fila que junte mayor cantidad de agua, será la ganadora. Desarrollo: Juega “pompones húmedos”. Cierre: Responde: ¿Qué movimiento fue tu favorito? ¿Fue necesario el diálogo?, ¿Qué experiencia tienen al trabajar en equipo?</p>	<p>Educación Física</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Organizador curricular 1: Competencia motriz <input type="checkbox"/> Organizador curricular 2: Desarrollo de la motricidad <input type="checkbox"/> Aprendizaje Esperado: Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Pompones <input type="checkbox"/> 2 botes <input type="checkbox"/> Agua 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Viernes <input type="checkbox"/> Duración: 20 minutos <input type="checkbox"/> Lugar: Patio trasero.

Descripción de la actividad (inicio, desarrollo y cierre).	Aprendizaje esperado	Recursos	Día y duración
<p>Nombre de la actividad: Rally acuático Tercera estación “Carreras Deslizantes” Inicio: Escucha indicaciones: formándose en varios equipos, asimismo en fila se deslizaran por la lona las veces posibles, tomando en cuenta que el equipo que haya pasado mas veces, gana. Desarrollo: Juega “Carreras Deslizantes”. Cierre: Responde cuestionamientos tales como ¿Qué movimiento hacia que fueras mas rápido? ¿Fue necesario ponerse de acuerdo con el equipo?, ¿Qué estrategias tenían para ganar?</p>	<p>Educación Física <input type="checkbox"/> Organizador curricular 1: Competencia motriz <input type="checkbox"/> Organizador curricular 2: Desarrollo de la motricidad <input type="checkbox"/> Aprendizaje Esperado: Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 7 Lonas <input type="checkbox"/> Jabón líquido <input type="checkbox"/> Agua 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Viernes <input type="checkbox"/> Duración: 20 minutos <input type="checkbox"/> Lugar: Patio trasero.

Descripción de la actividad (inicio, desarrollo y cierre).	Aprendizaje esperado	Recursos	Día y duración
<p>Nombre de la actividad: Rally acuático Cuarta estación “Transportando Globos”</p> <p>Inicio: Escucha indicaciones: Forma parejas junto a su papá o mamá, en un extremo del patio se encuentra un bote con globos llenos de agua, en el otro, únicamente un bote vacío, deben tomar un globo y transportarlo sin utilizar sus manos (sujetándolo con la barriga, espalda o frente), hasta el otro extremo del patio. La pareja que consiga llevar mas globos a la meta será la ganadora.</p> <p>Desarrollo: Juega “transportando globos”.</p> <p>Cierre: Responde: ¿Qué posición de transporte funciono más? ¿Fue necesario el diálogo?.</p>	<p>Educación Física</p> <p><input type="checkbox"/> Organizador curricular 1: Competencia motriz</p> <p><input type="checkbox"/> Organizador curricular 2: Desarrollo de la motricidad</p> <p><input type="checkbox"/> Aprendizaje Esperado: Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.</p>	<p><input type="checkbox"/> Globos llenos de agua</p> <p><input type="checkbox"/> 2 botes</p>	<p><input type="checkbox"/> Viernes</p> <p><input type="checkbox"/> Duración: 15 minutos</p> <p><input type="checkbox"/> Lugar: Patio trasero.</p>

Descripción de la actividad (inicio, desarrollo y cierre).	Aprendizaje esperado	Recursos	Día y duración
<p>Nombre de la actividad: Rally acuático Quinta estación “Lanzamiento de globos” Inicio: Escucha indicaciones: formándose en varios equipos, en compañía de su papá/mamá (sostiene una toalla, en un extremo el niño y en el otro el padre, lanzan y atrapan el globo con la toalla, a quien se le caiga primero pierde, cambia de lugar con otros jugadores). Desarrollo: Juega “Lanzamiento de globos”. Cierre: Responde cuestionamientos tales como ¿la comunicación fue importante?, ¿qué estrategia utilizaron?</p>	<p>Educación Física <input type="checkbox"/> Organizador curricular 1: Competencia motriz <input type="checkbox"/> Organizador curricular 2: Desarrollo de la motricidad <input type="checkbox"/> Aprendizaje Esperado: Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.</p>	<p><input type="checkbox"/> Globos con agua <input type="checkbox"/> Dos toallas.</p>	<p><input type="checkbox"/> Viernes <input type="checkbox"/> Duración: 20 minutos <input type="checkbox"/> Lugar: Patio trasero.</p>

Descripción de la actividad (inicio, desarrollo y cierre).	Aprendizaje esperado	Recursos	Día y duración
<p>Nombre de la actividad: “Rally Acuático”</p> <p>Sexta estación “Quitale el globito “</p> <p>Inicio: Escucha indicaciones: se dividen en 2 equipos y cada jugador se amarra un globo con agua en el tobillo.</p> <p>Desarrollo: Todos los participantes corren para evitar que el equipo contrario reviente el globo, gana el equipo que haya conservado mas globos.</p> <p>Cierre: Responde cuestionamientos tales como ¿como evitaron que se rompiera su globo?, ¿como ayudaron al resto de su equipo?</p>	<p>Educación Física</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Organizador curricular 1: Competencia motriz <input type="checkbox"/> Organizador curricular 2: Desarrollo de la motricidad <input type="checkbox"/> Aprendizaje Esperado: Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Globos con agua 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Viernes <input type="checkbox"/> Duración: 20 minutos <input type="checkbox"/> Lugar: Patio trasero.

Descripción de la actividad (inicio, desarrollo y cierre).	Aprendizaje esperado	Recursos	Día y duración
<p>Nombre de la actividad: “Rally Acuático”</p> <p>Séptima estación : Logra llenar la tina</p> <p>Inicio: Escucha indicaciones y forman dos equipos, cada equipo tendrá dos tinas llenas de agua.</p> <p>Desarrollo: un integrante del equipo se coloca en el otro extremo del patio con una tina vacía. con bote toma el agua de la tina se lo coloca encima de la cabeza y corre hacia el otro extremo y vacía el agua en la tina tratando de atinarle.</p> <p>Cierre: repite la acción hasta que el equipo llene la tina, el que logre tener mas agua en la tina es el ganador</p> <p>responde a los siguientes cuestionamientos</p> <p>¿que cambios arias para no tirar agua en el trascurso? ¿como ayudaron los otros integrantes?</p>	<p>Educación Física</p> <p><input type="checkbox"/> Organizador curricular 1: Competencia motriz</p> <p><input type="checkbox"/> Organizador curricular 2: Desarrollo de la motricidad</p> <p><input type="checkbox"/> Aprendizaje Esperado: Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.</p>	<p><input type="checkbox"/> tinas</p>	<p><input type="checkbox"/> Viernes</p> <p><input type="checkbox"/> Duración: 20 minutos</p> <p><input type="checkbox"/> Lugar: Patio trasero.</p>



Adecuaciones Curriculares:



Observaciones:



Firma del alumno(a)

Firma del educador (a)

Firma de asesor de
Práctica profesional



ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

LISTA DE COTEJO PARA REVISIÓN DE LA PLANEACIÓN DE TERCER Y CUARTO AÑO 2019 -2020

Nombre del estudiante normalista: _____

Semestre: _____

Fecha de revisión: _____

Indicaciones: señalar con un ángulo los elementos que contenga el plan de trabajo

Elementos de la portada

INDICADOR	SI	NO	OBSERVACIONES
Escuela Normal de Educación Preescolar			
Escudo de la institución			
Nombre del alumno practicante			
Grado, sección y número de lista del alumno			
Institución de práctica			
Clave del jardín de niños			
Zona escolar			
Grado en el que realiza la práctica			
Nombre del educador(a) titular			
Total de niños			
Número de niños y niñas			
Período de práctica			

Propósitos

INDICADOR	SI	NO	OBSERVACIONES
Menciona el propósito de la jornada			
El propósito incluye un ¿qué?, ¿cómo? y ¿para qué?			
El propósito va de acuerdo con los indicadores y actividades que solicitan los diferentes cursos			
Menciona el propósito de la situación didáctica			
Considera los aprendizajes esperados			
Considera el papel de la educadora			
Considera la temática a trabajar			

Plan de trabajo
Cronograma semanal

INDICADOR	SI	NO	OBSERVACIONES
Incluye los 5 días de la semana			
Especifica la hora			
Distribuye todas las actividades cumpliendo con el horario establecido			
Incluye los Honores a la Bandera			
Incluye las clases de música			
Incluye las clases de educación física			
Incluye los clubs			
Incluye las clases de inglés o computación			

INDICADOR	SI	NO	OBSERVACIONES
Menciona el nombre de la situación didáctica			
Incluye la fecha			
Menciona el(los) Campo de Formación Académica o las Áreas de Desarrollo Personal y Social			
Incluye el organizador curricular 1			
Incluye el organizador curricular 2			

Secuencia de la Situación didáctica

INDICADOR	SI	NO	OBSERVACIONES
Se mencionan los 3 momentos: el inicio, desarrollo y cierre			
Describe las actividades			
Incluye la organización			
Especifica las consignas			
La redacción esta en presente			
La redacción inicia con un verbo			
En el momento del cierre incluye los instrumentos de evaluación que utilizará			
Especifica los recursos a utilizar			
Especifica el día que se realizará la actividad			
Menciona el aprendizaje esperado			
Tiene relación la actividad con el aprendizaje esperado			

INDICADOR	SI	NO	OBSERVACIONES
Incluye un apartado de adecuaciones curriculares			
Incluye un apartado de observaciones			
Incluye la firma del alumno (se ubica del lado izquierdo)			
Incluye la firma del asesor de práctica profesional (se ubica al centro)			
Incluye la firma del educador (se ubica del lado derecho)			