



Ciclo Escolar 2021 - 2022

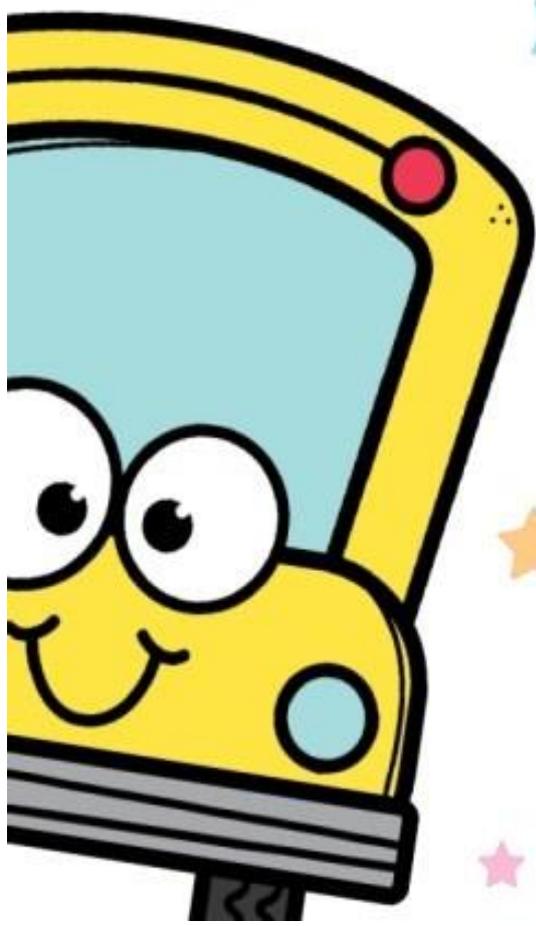
Jardin de Niños Heroico Colegio
Militar

Alondra Rodriguez Martinez



PLANEAACIÓN

Semana del 15 al 19 de noviembre de 2021



Nombre de la Situación Didáctica: Festejamos la Revolución.

Propósito de la Jornada de Práctica: Profundizar en la relación que guardan los enfoques teórico-metodológicos y didácticos de los campos de formación académica y las áreas de desarrollo personal y social, con la enseñanza, el aprendizaje y los contextos socioculturales y lingüísticos donde se desarrolla la práctica, a través de la aplicación de secuencias didácticas, para posteriormente hacer un análisis de dicha jornada.

Propósito de la Situación Didáctica: Que los alumnos de tercer grado de preescolar logren alcanzar los aprendizajes esperados de los campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social, de la mano de los conocimientos previos con el propósito de que alcance los aprendizajes que esta práctica le propicie mediante una secuencia didáctica llamativa implementando el juego.

Campo de Formación Académica ○ Lenguaje y Comunicación	Organizador Curricular 1	Aprendizaje esperado • Describe personajes y lugares que imagina al escuchar cuentos, fábulas, leyendas y otros relatos literarios.
	• Literatura.	
	Organizador Curricular 2	
	• Producción, interpretación e intercambio de narraciones.	
Campo de Formación Académica ○ Pensamiento matemático	Organizador Curricular 1	Aprendizaje esperado • Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos. • Compara distancias mediante el uso de un intermediario.
	• Forma, espacio y medida.	
	Organizador Curricular 2	
	• Figuras y cuerpos geométricos. • Magnitudes y medidas.	
Campo de Formación Académica ○ Exploración del Mundo Natural y Social.	Organizador Curricular 1	Aprendizaje esperado • Reconoce y valora costumbres tradiciones que se manifiestan en los grupos sociales a los que pertenece.
	• Interacciones con el entorno social. • Mundo Natural	
	Organizador Curricular 2	
	• Interacciones con el entorno social.	

	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración de la naturaleza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos.
--	---	---

Áreas de Desarrollo Personal y Social ○ Artes	Organizador Curricular 1	Aprendizaje esperado <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.
	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarización con los elementos básicos de las artes. 	
	Organizador Curricular 2	
	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión artística. 	

Día.	Actividad, organización y consignas.	Recursos.	Aprendizaje esperado.	Aspectos a evaluar.
Martes.	Cuento de Revolución mexicana Inicio. Observa la imagen que se muestra al frente en el pizarrón, la cual contiene elementos de la Revolución mexicana, así como diversos personajes. Responde lo siguiente ¿Qué logras observar en la imagen? ¿Conoces a estos personajes? ¿Cómo son? ¿Has escuchado acerca de la revolución mexicana? Desarrollo. Observa los títeres que se presentan al frente del salón, mencionando su nombre y su papel en la revolución mexicana, posteriormente escucha y observa el cuento de la Revolución	<ul style="list-style-type: none"> • Imagen revolución mexicana. • Cuento de la revolución mexicana. • Títeres. • Imágenes de trenes, carrilleras, entre otros. • Listones. 	Describe personajes y lugares que imagina al escuchar cuentos, fábulas, leyendas y otros relatos literarios. Compara distancias mediante el uso de un intermediario. Reconoce y valora costumbres tradiciones que se manifiestan en los grupos sociales a los que pertenece.	Describe personajes. Compara distancias. Identifica lo que puede usar para medir. Reconoce sus costumbres.

mexicana con ayuda de los títeres y un teatrino.
Cierre.

Pensamiento Matemático
Medir distancia
Inicio.
Reconoce partes de su cuerpo con las cuales puede realizar mediciones con ayuda de imágenes y una breve explicación.
Sale en orden con dirección hasta el patio, observa a los personajes que están en forma de imagen en distintos puntos y recuerda sus nombres o bien los puede describir.
Desarrollo.
Sigue indicaciones para medir la distancia entre diversos personajes del cuento de la revolución mexicana y algunos objetos de este, como trenes, carrilleras, entre otros.
con ayuda de pasos largos y cortos, listones o sus manos medirá la distancia que existe entre ellos, al realizarlo mencionar el número correspondiente.
Cierre.
Recuerda con qué partes de su cuerpo logró realizar una medición y a que personaje fue capaz de llegar con ayuda de pasos, manos, listones entre otros.

	<p>Exploración y comprensión del mundo natural y social</p> <p>Experimento de masa de colores</p> <p>Inicio.</p> <p>Escucha con atención las indicaciones, pues tendrá una misión por realizar por esta gran fecha revolucionaria, explica si conoce lo que es un experimento o si ha realizado uno.</p> <p>Desarrollo.</p> <p>Recibe los materiales necesarios para crear un experimento con harina y sal, colorantes comestibles y algunos elementos muy fáciles de trabajar. seguir las indicaciones al pie de la letra y recrear algún personaje, un sombrero revolucionario, unas carrilleras, lo que desee.</p> <p>Cierre.</p> <p>Comentar qué fue lo que realizó con ayuda de su masa y explica por qué decidió realizar ese objeto.</p> <p>Retomamos ideas y lo aprendido durante el cuento.</p>			
<p>Adecuaciones:</p>				

<p>Miércoles.</p>	<p>Pensamiento matemático. Inicio. Comenta con su educadora y el grupo si sabe qué son las figuras geométricas, cuáles son y cuáles conoce. Posteriormente, escucha una breve explicación acerca de ellas mientras observa las figuras que se muestran al frente y comenta cómo son, cuántos lados tienen, qué parecen, en dónde las ha visto. Desarrollo. Observa los recipientes que se muestran al frente y las figuras que se encuentran dispersas, deberá pasar al frente y depositar cada figura en donde corresponde. Recibe un sobre con distintas figuras geométricas con las cuales tendrá que formar primero alguno de los personajes de la revolución mexicana, posteriormente se dará la libertad de crear diferentes personajes. Cierre. Juega a las adivinanzas de las figuras geométricas en forma de retroalimentación. Comenta cuáles figuras logró identificar y repasa sus nombres.</p> <p>Pensamiento matemático. Inicio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Figuras geométricas. • Recipientes para las figuras geométricas. • Adivinanzas de las figuras. • Pelota. 	<p>Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.</p> <p>Compara distancias mediante el uso de un intermediario.</p>	<p>Compara distancias. Identifica lo que puede usar para medir. Reproduce modelos con formas.</p>
-------------------	---	---	--	--

Retroalimenta el tema de las medidas, comenta la actividad anterior acerca de los personajes y cómo midieron las distancias para llegar a los personajes.

Desarrollo.

Escucha atentamente las indicaciones para el juego “Stop Revolucionario”, el cual consiste en salir al patio y reunirse alrededor de un compañero que tendrá una pelota, el compañero con la pelota tendrá que decir la frase “Declaro la.... a....” en ese momento los alumnos corren y el compañero mencionado tendrá que correr por la pelota y decir “Stop Revolucionarios”, en ese momento todos deben quedarse quietos y el compañero que atrapó la pelota elegirá a un compañero con el cual deberá llegar diciendo cuántos pasos dará y si serán largos o cortos, al llegar con el compañero le dará la pelota y ahora él/ella deberá volver a comenzar el juego.

Cierre.

Comenta con sus compañeros lo que realizó y cómo se sintió al llevar a cabo la actividad. Responde a cuestionamientos como ¿Qué tuvieron que hacer para llegar con sus compañeros? ¿Podemos usar nuestros pasos para medir? ¿Qué más se puede medir de esta manera?

Lenguaje y comunicación.

Inicio.

Retoma el cuento de la revolución mexicana y comenta si recuerda lo que pasó y lo que realizó cada personaje.

Desarrollo.

Imagina y describe los personajes de la historia, así como algunos de los objetos o características, posteriormente lo plasmará en el instrumento donde primero deberá realizar un dibujo del personaje que se menciona, después remarcará el nombre del personaje u objeto y en los recuadros de la parte inferior copiará el nombre de este.

Cierre.

Comenta cómo imaginó a dichos personajes u objetos y si se le dificulta realizar la actividad.

Observa las imágenes de dichos personajes y compara si se parecen a los que imaginó.

Adecuaciones:

<p>Jueves.</p>	<p>Artes Al ritmo de la raspa Inicio: Responde a las preguntas ¿Te gusta bailar? ¿qué canciones te gustan? Escucha con atención la canción de “La Raspa” y menciona si le gusta la canción Desarrollo: Se pone de pie para seguir la secuencia de pasos propuestos por la educadora, utilizando un palo de escoba y uno palo más pequeño para golpear el más grande, primero ensaya los pasos sin música y luego con música haciendo las pausas necesarias para aprender la secuencia de ritmo, Cierre: Reproduce los pasos ensayados esta vez con música y sin pausas, menciona si le gusto y qué tan fácil o difícil fue</p> <p>Lenguaje y comunicación Viajando en el tiempo Inicio: Responde a las preguntas ¿Recuerdas la historia sobre la revolución mexicana? ¿qué es lo que recuerdas? Imagina que viajas al pasado justo en el momento de la revolución mexicana y tienes que pasar por distintos obstáculos de la historia para poder volver al presente. Desarrollo: Escucha las indicaciones atentamente para salir al patio y representar la historia de la revolución mexicana narrada por la educadora.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Palillos. • Pequeña caja cuadrada (puede ser de medicamento). • Un tubo de papel de baño. • 4 fichas. • Pintura. 	<p>Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros.</p>	<p>Reproduce secuencias de movimientos.</p>
----------------	---	--	--	---

	<p>Cierre: Describe cómo se imaginó los personajes y lugares de la historia, menciona qué le gusto más de esta</p> <p>Exploración y comprensión del mundo natural. El ferrocarril</p> <p>Inicio: Responde a las preguntas, ¿conoces los medios de transporte? ¿sabes cómo le hacían las personas antes para moverse de un lugar a otro? Escucha atentamente como durante la época de la revolución acostumbraba a viajar en ferrocarril.</p> <p>Desarrollo: Sigue las indicaciones para crear un pequeño ferrocarril utilizando una pequeña caja cuadrada (puede ser de medicamento), un tubo de papel de baño, 4 fichas y pintura.</p> <p>Cierre: Mencionan si conocían el ferrocarril y cómo se imagina qué era viajar en el</p>			
Adecuaciones:				
Viernes. (virtual)	Cuento de Revolución mexicana Inicio.	<ul style="list-style-type: none"> Imagen revolución mexicana. 	Describe personajes y lugares que imagina al escuchar cuentos,	Logra describir personajes.

	<p>Observa la imagen que se muestra al frente en el pizarrón, la cual contiene elementos de la Revolución mexicana, así como diversos personajes. Responde lo siguiente ¿Qué logras observar en la imagen? ¿Conoces a estos personajes? ¿Cómo son? ¿Has escuchado acerca de la revolución mexicana? Desarrollo. Observa los títeres que se presentan al frente del salón, mencionando su nombre y su papel en la revolución mexicana, posteriormente escucha y observa el cuento de la Revolución mexicana con ayuda de los títeres y un teatrino. Cierre. Pensamiento matemático. Inicio. Comenta con su educadora y el grupo si sabe qué son las figuras geométricas, cuáles son y cuáles conoce. Posteriormente, escucha una breve explicación acerca de ellas mientras observa las figuras que se muestran al frente y comenta cómo son, cuántos lados tienen, qué parecen, en dónde las ha visto. Desarrollo. Observa los recipientes que se muestran al frente y las figuras que se encuentran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento de la revolución mexicana. • Figuras geométricas. 	<p>fábulas, leyendas y otros relatos literarios. Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.</p>	<p>Reproduce modelos.</p>
--	--	---	---	---------------------------

	<p>dispersas, deberá pasar al frente y depositar cada figura en donde corresponde. Recibe un sobre con distintas figuras geométricas con las cuales tendrá que formar primero alguno de los personajes de la revolución mexicana, posteriormente se dará la libertad de crear diferentes personajes. Cierre. Juega a las adivinanzas de las figuras geométricas en forma de retroalimentación. Comenta cuáles figuras logró identificar y repasa sus nombres.</p>			
--	---	--	--	--

Adecuaciones:

