

ESCUELA NORMAL DE EDUCACION PREESCOLAR DEL ESTADO DE COAHUILA
LICENCIATURA EN EDUCACION PREESCOLAR
CICLO ESCOLAR 2021-2022



Séptimo semestre sección: "B"

Curso: Aprendizaje en el servicio

Titular: Sonia Yvonne Garza Flores

Alumna: Daniela Jaquelin Ramírez Orejón

PLAN DE TRABAJO SEMANA DEL 16 AL 19 DE NOVIEMBRE DEL 2021

Saltillo Coahuila

Octubre del 2021

ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DEL ESTADO DE COAHUILA



Nombre del estudiante normalista: Daniela Jaquelin Ramírez Orejón.

Grado: 4 **Sección:** B **Número de Lista:** #14

Institución de Práctica: Jardín de Niños Tomas Sánchez Hernández.

Clave: 05DJN0054F **Zona Escolar:** 111 **Grado en el que realiza su práctica:** 3° año

Nombre del Profesor(a) Titular: Nora Graciela Chavarria Salazar.

Total de alumnos: Niños: Niñas:

Periodo de Práctica: 15 al 19 de noviembre del 2021.

Cronograma de actividades

Martes 16 de noviembre	Miércoles 17 de noviembre	Jueves 18 de noviembre	Viernes 19 de noviembre
Educación socioemocional Educación física	Pensamiento Matemático	Lenguaje y comunicación	Lenguaje y comunicación





JARDIN DE NIÑOS
GRAL. TOMAS SANCHEZ HERNANDEZ
CCT. 05DJN0054F
GRADO: 3 "B"
EDUCADORA TITULAR: NORA GRACIELA CHAVARRIA SALAZAR.
PRACTICANTE: DANIELA JAQUELIN RAMIREZ OREJON

Título: La oruga y las hormigas		Tiempo: 35 minutos	
Campo/área	Organizador curricular		Instrumento de evaluación
	1	2	
Educación socioemocional	Autorregulación	Expresión de las emociones	Elementos de rúbrica <ul style="list-style-type: none"> ○ Identifica cuando una acción es buena y cuando es mala. ○ Reconoce sus emociones en diferentes situaciones. ○ Distingue las consecuencias de sus acciones, sean buenas o malas. ○ Conoce el impacto que pueden tener sus acciones en las emociones de los demás. ○ Muestra empatía con las emociones de los demás.

Aprendizaje esperado

Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.
--

Actividad permanente: Pausa activa.
--

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">○ Saludo○ Uso del cubrebocas○ Reglas de trabajo: (uso de micrófono, cámara encendida participación) |
|---|

Secuencia de actividades		
---------------------------------	--	--

Inicio	Desarrollo	Cierre
---------------	-------------------	---------------

<p>Bienvenida a los alumnos</p> <p>Escucha con atención la historia de “La oruga y las hormigas”.</p> <p>Levanta la mano para participar y respeta los turnos.</p> <p>Escucha con atención las opiniones de sus compañeros.</p> <p>Responde cuestionamientos como:</p> <p>¿Te gustan los cuentos?</p> <p>¿Qué cuentos has escuchado?</p> <p>¿De qué tratan?</p> <p>¿Cómo se llevan los personajes?</p> <p>¿Hay un villano?</p> <p>¿Cómo trata el villano al resto de los personajes?</p> <p>¿Cómo crees que se sienten los personajes buenos al ser tratados de esa forma?</p>	<p>Escucha las indicaciones que le da la educadora, sobre cómo tirar el dado con los animales que salen en la historia y de acuerdo a lo que se le asigne al azar (hormiga u oruga), responde los cuestionamientos.</p> <p>Por participaciones, responde los cuestionamientos;</p> <p>¿Qué personajes aparecen en el cuento?</p> <p>¿Cómo era la oruga?</p> <p>¿Cómo eran las hormigas?</p> <p>¿Cómo tratan las hormigas a la oruga?</p> <p>¿Estaba bien?</p> <p>¿Cómo creen que se sentía la oruga?</p> <p>¿Por qué se sentía triste?</p> <p>¿Por qué crees que las actitudes de las hormigas no eran buenas?</p> <p>¿Cómo te sentirías tú si estuvieras en el lugar de la oruga? ¿Y en el de la hormiga?</p> <p>¿En qué se convirtió la oruga, al final del cuento?</p> <p>¿A qué personaje crees que te pareces, a la hormiga o a la oruga?</p> <p>¿Por qué?</p>	<p>Elige el personaje con el que más se identifica de la historia.</p> <p>Elabora un títere de este y comparte la razón por la que eligió a ese personaje, reconociendo las emociones que generaba en los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expone por qué eligió ese personaje. <p>¿Por qué elegiste a ese personaje?</p>
--	---	---

Recursos materiales	Evidencia o instrumento a recuperar
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuento “La oruga y las hormigas” ✓ Imágenes del cuento. ✓ Dado con 3 hormigas y 3 orugas. ✓ Plantilla para títeres de hormiga y de oruga. ✓ Pompones verdes, Papel crepe rojo. 	Listado de rúbrica.

Rúbrica para evaluar				
ORGANIZADOR CURRICULAR 1	NIVEL IV DOMINIO SOBRESALIENTE	NIVEL III DOMINIO SATISFACTORIO	NIVEL II DOMINIO BÁSICO	NIVEL I DOMINIO INSUFICIENTE
Autorregulación	Reconoce y nombra situaciones que le generan diversas emociones y expresa lo que siente.	Reconoce y nombra situaciones que le generan emociones de alegría, tristeza, seguridad, miedo o enojo en diversas situaciones e identifica con ayuda de un adulto lo que siente.	Expresa emociones que le generan diversas emociones sin identificar y expresar aun lo que siente con cada una de ellas.	Expresa emociones de alegría, tristeza, seguridad, miedo o enojo en diversas situaciones sin identificar cada una de ellas.



JARDIN DE NIÑOS
GRAL. TOMAS SANCHEZ HERNANDEZ
CCT. 05DJN0054F
GRADO: 3 "B"
EDUCADORA TITULAR: NORA GRACIELA CHAVARRIA SALAZAR.
PRACTICANTE: DANIELA JAQUELIN RAMIREZ OREJON

Título: Rally "Los piratas de nunca jamás"		Tiempo: 60 minutos	
Campo/área	Organizador curricular		Instrumento de evaluación
Educación física	1	2	
	Competencia motriz	Desarrollo de la motricidad	Elementos de rúbrica
Aprendizaje esperado			
Realiza movimientos de locomoción manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.			

Actividad permanente:	<ul style="list-style-type: none"> ○ Saludo ○ Uso del cubrebocas ○ Reglas de trabajo: (uso de micrófono, cámara encendida participación)
------------------------------	---

Secuencia de actividades

Inicio	Desarrollo				Cierre
Bienvenida a los alumnos Respuesta de las preguntas ¿Conoces a los piratas? ¿Cómo son? ¿Qué es lo que hacen?	Estación	Nombre	Materiales	Descripción de la actividad	Comenta ¿Qué estación fue la que más te gustó? ¿Por qué?
	1	Encuentra la pista	Mapa con indicaciones	Reunidos en el patio escuchan las indicaciones de la maestra, busca por todo el patio el mapa para seguir las instrucciones y encontrar al final el tesoro.	
	2	Descifrando el mapa del tesoro...	<ul style="list-style-type: none"> • X de color rojo • X de color blanco • X de color negro 	Ahora, vas a saltar las X del mismo color que están en el suelo. Primero saltaremos las rojas, luego las blancas, después puedes pisar todas, pero... ¡Cuidado! No vayas a pisar las de color negro, porque si las pisas, pierdes y tienes que volver a empezar...	
3	Sálvanos de las bombas	-Globos con agua y/o harina -Palita de plástico -Tina de plástico -Palos de madera -Listón -Cajas de cartón	Los piratas se encuentran con bombas que deberán sacar cuidadosamente del área en la que se encuentran, en un tiempo determinado para evitar que exploten. Pasan por los distintos obstáculos que se encuentran por el camino y sosteniendo la bomba con una pala sin poder tocarla. Primero pasan por una línea recta manteniendo el equilibrio, posteriormente saltan unas rocas que se encuentran en el camino, luego con un solo pie deberán cruzar un tramo, finalmente rodea el cofre de madera.		

4	Mantén el equilibrio	-Líneas de camino de diferentes formas Rectas, zigzag y curva. -Imágenes de peces y animales marinos. -Colchones.	Para cruzar del barco a la tierra se encuentran unos caminos muy angostos que los piratas deberán cruzar, siguen las líneas manteniendo el equilibrio para no caer a los peces y tiburones que se encuentran por debajo de los caminos y así pasar a los colchones rodando, victoriosos de llegar a tierra y así lograr llegar a la siguiente estación.	
5	¡Remando hacia el tesoro!	-Bastón -dos cajas	Para esta actividad, tendrás que sentarte en el piso sosteniendo un bastón con las manos de manera horizontal y pondrás dos cajas por lado, tendrás que llegar a la meta remando. Este ejercicio nos ayudará a Identificar izquierda y derecha. Así que... ¡Ah remar!	
Recursos materiales			Evidencia o instrumento a recuperar	
Mapa con indicaciones <ul style="list-style-type: none"> • X de color rojo • X de color blanco • X de color negro -Globos con agua y/o harina -Palita de plástico -Tina de plástico -Palos de madera -Listón				

-Cajas de cartón

-Líneas de camino de diferentes formas

-Rectas, zigzag y curva.

-Imágenes de peces y animales marinos.

-Colchones.

-Bastón

-dos cajas

Rúbrica para evaluar				
ORGANIZADOR CURRICULAR 1	NIVEL IV DOMINIO SOBRESALIENTE	NIVEL III DOMINIO SATISFACTORIO	NIVEL II DOMINIO BÁSICO	NIVEL I DOMINIO INSUFICIENTE
Competencia motriz	Realiza movimientos de locomoción manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.	Realiza movimientos de locomoción manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos e identifica con ayuda de un adulto los movimientos.	Realiza movimientos de locomoción manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales sin identificar juegos colectivos.	Realiza movimientos de locomoción manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos sin identificar con ayuda de un adulto los movimientos.



JARDIN DE NIÑOS
GRAL. TOMAS SANCHEZ HERNANDEZ
CCT. 05DJN0054F
GRADO: 3 "B"
EDUCADORA TITULAR: NORA GRACIELA CHAVARRIA SALAZAR.
PRACTICANTE: DANIELA JAQUELIN RAMIREZ OREJON

Título: La revolución mexicana		Tiempo: 30 minutos	
Campo/área	Organizador curricular		Instrumento de evaluación
	1	2	
Lenguaje y comunicación	Literatura	Producción, interpretación e intercambio de narraciones	Elementos de rúbrica
Aprendizaje esperado			
Describe personajes y lugares que imagina al escuchar cuentos, fabulas, leyendas y otros relatos literarios.			

Actividad permanente:	<ul style="list-style-type: none"> ○ Saludo ○ Uso del cubrebocas ○ Reglas de trabajo: (uso de micrófono, cámara encendida participación)
------------------------------	---

Secuencia de actividades		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Escucha con atención el cuento La revolución mexicana.</p> <p>Levanta la mano para participar y respeta los turnos.</p> <p>Escucha con atención las opiniones de sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Cuáles son los personajes del cuento? ➤ ¿Cómo se le llamo a la lucha armada? ➤ ¿Qué le paso a Francisco I Madero? ➤ ¿Qué fue lo que más te gusto del cuento? 	<p>Escucha las indicaciones que le da la educadora, sobre cómo girara la ruleta con los personajes del cuento de la revolución mexicana y de acuerdo a lo que se le asigne al azar responde los cuestionamientos y mencionando características del personaje.</p> <p>Según el personaje que seleccione la ruleta muestra una historia referente al personaje.</p>	<p>Arma el rompecabezas de acuerdo al personaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Francisco I Madero ➤ Francisco Villa ➤ Porfirio Diaz ➤ Campesinas y campesinos ➤ Venustiano Carranza <p>-Recibe un tablero y fichas</p> <p>-Juega a la lotería mexicana; consiste en que de la baraja hay que sacar una carta, decirla en voz alta y mostrarla a los niños. Cada niño del grupo buscara la figura en el tablero y en caso de tenerla coloca una ficha sobre ella. Así sucesivamente, gana quien forme una línea vertical.</p>
Recursos materiales		Evidencia o instrumento a recuperar
<p>Cuento de la revolución mexicana.</p> <p>Ruleta</p> <p>Rompecabezas</p> <p>Lotería</p> <p>Fichas</p>		<p>Listado de rúbrica.</p>



JARDIN DE NIÑOS
GRAL. TOMAS SANCHEZ HERNANDEZ
CCT. 05DJN0054F
GRADO: 3 "B"
EDUCADORA TITULAR: NORA GRACIELA CHAVARRIA SALAZAR.
PRACTICANTE: DANIELA JAQUELIN RAMIREZ OREJON

Título: <u>“¿Conocen el valor de las monedas?”</u>		Tiempo: 35 minutos	
Campo/área	Organizador curricular		Instrumento de evaluación
Pensamiento Matemático	1	2	Elementos de rúbrica
	Número, algebra y variación	Número	
Aprendizaje esperado			
Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5, \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.			

Actividad permanente:	<ul style="list-style-type: none"> ○ Saludo ○ Uso del cubrebocas ○ Reglas de trabajo: (uso de micrófono, cámara encendida participación)
------------------------------	---

Secuencia de actividades		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Bienvenida a los alumnos</p> <p><u>“¿Conocen el valor de las monedas?”</u></p> <p>Observa las representaciones de las monedas de \$1, \$2, \$5, \$10, que estarán colocadas en el pizarrón. En seguida responden de manera grupal a los siguientes cuestionamientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En dónde las podemos utilizar? • ¿Cuál moneda tiene más valor? <p>¿Cuál moneda valdrá menos?</p>	<p>Reciben por equipos un conjunto de monedas de papel y una cartulina para clasificarlas en las columnas según el valor, finalmente relaciona el valor de la moneda con su nombre.</p> <p>Clasifica las monedas (\$1, \$2, \$5, \$10) según su denominación de manera que todos los integrantes del equipo participen.</p> <p>Después de la clasificación pega las monedas en la tabla hecha de cartulina de acuerdo a la columna que corresponda, comenzando por la que vale menos.</p>	<p>Hagamos equivalencias</p> <p>Dibujan cuántas monedas de \$1 forman \$2, cuántas \$5, cuantas \$10 y cuántas monedas de \$5 hacen una de \$10.</p>

	<p>Pasa al frente a relacionar el valor de la moneda con el nombre correspondiente.</p>	
Recursos materiales		Evidencia o instrumento a recuperar
<p>Imágenes de las monedas de \$1, \$2, \$5, \$10</p> <ul style="list-style-type: none"> - Monedas de papel de \$1, \$2, \$5, \$10 -Cartulina <p>Imágenes de monedas y su nombre</p> <p>Hojas de actividad</p> <p>Colores y/o crayolas</p>	<p>Listado de rúbrica.</p>	



**JARDIN DE NIÑOS
GRAL. TOMAS SANCHEZ HERNANDEZ**

CCT. 05DJN0054F

GRADO: 3 "B"

EDUCADORA TITULAR: NORA GRACIELA CHAVARRIA SALAZAR.

PRACTICANTE: DANIELA JAQUELIN RAMIREZ OREJON

Título: ¿Qué podemos comprar?		Tiempo: 35 minutos	
Campo/área	Organizador curricular		Instrumento de evaluación
Pensamiento Matemático	1	2	Elementos de rúbrica
	Número, algebra y variación	Número	
Aprendizaje esperado			
Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5, \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.			

Actividad permanente: Pausa activa	<ul style="list-style-type: none"> ○ Saludo ○ Uso del cubrebocas ○ Reglas de trabajo: (uso de micrófono, cámara encendida participación)
--	---

Secuencia de actividades		
Inicio	Desarrollo	Cierre

<p>Bienvenida a los alumnos</p> <p><u>Memorama de las monedas</u></p> <p>Juega al memorama. Cada equipo tiene un memorama, por turnos voltean dos tarjetas, en una debe contener un número y en la otra las monedas que lo conforman, así podrán obtener el par de tarjetas, de lo contrario devolverán las tarjetas.</p> <p>Gana el que obtenga más pares de tarjetas</p>	<p>Observa cinco imágenes que se encuentran en el pizarrón y el precio correspondiente. Posteriormente responden los cuestionamientos y colorean el artículo que completan.</p> <p>Contesta las siguientes preguntas: Si tengo \$5, ¿cuál o cuáles objetos puedo comprar?</p> <p>Juan compro una paleta y pago con una moneda de 10, ¿le sobra o le falta dinero? ¿Cuánto?</p> <p>Toma una hoja de máquina que contienen los diferentes objetos con el precio y colorea el artículo que completa con el dinero.</p>	<p>Recibe un folleto y recorta un producto, asigna un precio y se lo intercambia al compañero, para poner la cantidad de monedas para comprar el producto.</p>
<p>Recursos materiales</p>	<p>Evidencia o instrumento a recuperar</p>	
<p>Memorama de monedas</p> <p>Imágenes de productos, una pelota, una muñeca, una paleta, un carro, una mochila.</p> <p>Hojas de máquina</p> <p>Folleto</p> <p>Colores</p> <p>Pegamento</p>	<p>Listado de rúbrica.</p>	



JARDIN DE NIÑOS
GRAL. TOMAS SANCHEZ HERNANDEZ
CCT. 05DJN0054F
GRADO: 3 "B"
EDUCADORA TITULAR: NORA GRACIELA CHAVARRIA SALAZAR.
PRACTICANTE: DANIELA JAQUELIN RAMIREZ OREJON

Título: ¿Qué podemos comprar?		Tiempo: 40 minutos	
Campo/área	Organizador curricular		Instrumento de evaluación
Pensamiento Matemático	1	2	Elementos de rúbrica
	Número, algebra y variación	Número	
Aprendizaje esperado			
Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5, \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.			

Actividad permanente:	<ul style="list-style-type: none"> ○ Saludo ○ Uso del cubrebocas ○ Reglas de trabajo: (uso de micrófono, cámara encendida participación)
------------------------------	---

Secuencia de actividades		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Bienvenida a los alumnos</p> <p>Responde: ¿A qué va su mamá o papá a la tienda? ¿Han ido con ellos alguna vez? ¿Para qué le den los productos que eligen se necesita dinero? ¿Se acuerdan de las monedas que vimos la clase pasada? ¿Qué valor tienen?</p>	<p>Organiza una tiendita dentro del salón de clases, en la cual venden productos con el precio asignado. Deben estar atentos para el correcto intercambio de mercancía. Pueden intercambiar roles.</p> <p>Responde a las propuestas: ¿Les parece si armamos una tiendita dentro del salón? ¿Qué necesitamos para armarla? ¿Cómo la nombramos?</p> <p>Asigna a 5 niños, los cuales serán los vendedores, y el resto obtiene monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 para comprar los productos.</p>	<p>Recibe una hoja, con diversas imágenes de productos, en donde debe pintar con cuáles monedas puede pagar el precio establecido.</p>
Recursos materiales		Evidencia o instrumento a recuperar
<p>Objetos como frutas, cajas pequeñas de cereal, aguas pequeñas, paletas, palomitas.</p> <p>Imágenes de las monedas.</p>		<p>Listado de rúbrica.</p>

Rúbrica para evaluar

ORGANIZADOR CURRICULAR 1	NIVEL IV DOMINIO SOBRESALIENTE	NIVEL III DOMINIO SATISFACTORIO	NIVEL II DOMINIO BÁSICO	NIVEL I DOMINIO INSUFICIENTE
Número, algebra y variación	Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5, \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta.	Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5, \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta en diversas situaciones e identifica con ayuda de un adulto los valores de las monedas.	Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5, \$10 sin identificar en situaciones reales o ficticias de compra y venta en diversas situaciones e identifica con ayuda de un adulto los valores de las monedas.	Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, sin identificar monedas \$5, \$10 en situaciones reales o ficticias de compra y venta en diversas situaciones e identifica con ayuda de un adulto los valores de las monedas.