

# ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DEL ESTADO DE COAHUILA



Licenciatura en educación preescolar

**Materia:** Aprendizaje en el Servicio

**Profra.:** Elizabeth Guadalupe Ramos Suarez

**Competencias:**

- Detecta los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional.
- Aplica el plan y programa de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos.
- Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio.
- Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación.
- Actúa de manera ética ante la diversidad de situaciones que se presentan en la práctica profesional.
- Colabora con la comunidad escolar, padres de familia, autoridades y docentes, en la toma de decisiones y en el desarrollo de alternativas de solución problemáticas socioeducativas

## PLANEACIÓN PRIMER SEMANA

**Alumna:** Yazmin Tellez Fuentes. **N. L.:** 19

**Grado:** 4 **sección:** "A"

# ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DEL ESTADO DE COAHUILA



Nombre del estudiante normalista: Yazmin Tellez Fuentes

Grado: 4°      Sección: "A"      Número de Lista: 19

Institución de Práctica: Jardín de Niños Alma Garza

Clave: 05EJN0043Z      Zona Escolar: 105      Grado en el que realiza su práctica: 3° "A"

Nombre del Profesor(a) Titular: Nancy Elizabet Granados Gaona

Total de alumnos: 27      Niños: 11      Niñas: 16

Periodo de Práctica: 15 de noviembre al 10 de diciembre de 2021



**Jardín de Niños "Alma Garza" T.M.** Clave. 05EJN0043Z

**PLANEACIÓN**

Maestra: Nancy Elizabet Granados Gaona – ALUMNA PRACTICANTE: YaZmin TelleZ Fuentes

**GRUPO:**  
**3° "A"**

**NOMBRE SITUACIÓN DIDÁCTICA:** Jugando con números **FECHA:** 16 de noviembre de 2021

### 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 educación socioemocional, 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 poder posteriormente hacer un análisis de dicha jornada.

### Propósito de la Situación Didáctica:

Identificar, contar y trazar números del 1 al 10.

<p>Campo de Formación Académica</p> <p>Pensamiento Matemático</p>	Organizador Curricular 1	<p>Aprendizaje esperado</p> <p>Comunica de manera oral y escrita números del 1 al 10 en diversas situaciones.</p>
	Número, algebra y variación	
	Organizador Curricular 2	
	Número	

**Articulación de los Campos**

Lenguaje y Comunicación	Pensamiento Matemático	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Artes	Educación Socioemocional	Educación Física
•	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comunica de manera oral y escrita números del 1 al 10 en diversas situaciones.</li> </ul>	•	<ul style="list-style-type: none"> <li>Baila y se mueve con música variada, coordinando secuencias de movimientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Convive, juega y trabaja con distintos compañeros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.</li> </ul>

<p><b>Actividades permanentes:</b> activación física, clase de educación física, clase de cantos, saludo, pase de lista, calendario.</p>	<p><b>Actividades para empezar bien el día:</b> Adivinanzas, trabalenguas, gimnasia cerebral</p>
--	--

# SECUENCIA DE ACTIVIDADES

## Actividad

## Consigna

## Organización/Espacios

## Recursos



Observando los números



Pegar en un lugar visible y de buen tamaño los números del 1 al 10. Volver a poner el canto, y cada vez que se mencionen los números hay que irlos señalando



Grupal/Individual - Salón de clases, patio de juegos



Números grandes del 1 al 10, canción [Kitzia y Gabriela - La canción de los números.](#)



Coloca la cantidad correcta



Colocar en cada mesita una cesta. Después se les va a pedir que coloquen la cantidad de material que corresponda en cada número (ej. Patricio, coloca 3 bloques/fichas debajo del número 3). Una vez que terminemos con todos los números, ahora la maestra pide ir guardando el material por turnos (ej. Vanya, guarda los bloques/fichas que pertenecen al número 8).



Individual - Salón de clases



Cestos, fichas o bloques



Una carrera divertida



Llevar a los niños al patio y se acomodan en una fila recta, después se acomodan los 2 aros frente a ellos. Se les explicará que tendrán que llevar la cantidad exacta que pida la maestra al aro y después regresar a su lugar, pero será a partir de competencia. El primero en poner la cantidad correcta será el ganador.



Individual - Patio de juegos



2 aros, pelotas, números grandes.

# SECUENCIA DE ACTIVIDADES

## Actividad



Recolectando piedras



El dado dice



Number Match

## Consigna



Una vez terminada la actividad anterior, se le da a cada niño una bolsita o si se tiene alguna cesta, y después se irán a recolectar 10 piedras o 10 hojas que estén en el suelo. Una vez que las tengan regresamos al salón, tomamos asiento, y los niños van sacando sus piedras u hojas y las van formando. Se va a pasar a verificar que sean 10 y va contando junto con el niño.



A cada niño se le entrega un dado y lo van a ir lanzando, después en una hoja van a ir dibujando el número arábigo que salió en el dado. Para reforzar los números del 7 al 10, en la hoja se marcarán los puntitos correspondientes para dibujarlos.



Entregar a cada niño un "Number Match", en donde los niños tienen que colocar la pinza en el espacio que corresponda según el número de puntos.

## Organización/Espacios



Individual- Patio de juegos/Salón de clases



Individual - Salón de clases



Individual - Salón de clases

## Recursos



Cestas o bolsitas



Dados, hojas, lápiz o color.



Number match, pinzas con números.

# SECUENCIA DE ACTIVIDADES

## Actividad

## Consigna

## Organización/Espacios

## Recursos



Contando y pintando



Se les entrega a los alumnos una hoja de trabajo en la cual cuentan cuántos dibujos hay en cada colección y escriben el número correspondiente. Luego colorean los dibujos.



Individual-Salón de clases



Hoja de conteo, colores



Serie numérica



Se les entrega a cada uno un número de la serie numérica. Luego se les dice a los niños que ahora tendremos que colocarlos en orden ascendente (de menor a mayor). El niño que tenga el número 1 pasa a pegarlo, luego el 2 y así consecutivamente. Al terminar, si hay tiempo se pegarán en orden descendente (de mayor a menor), pasa primero el 10, luego el 9 etc...



Individual/Grupal - Salón de clases



Hojas del 1 al 10, cinta

# SECUENCIA DE ACTIVIDADES

## Actividad

## Consigna

## Organización/Espacios

## Recursos



Moldeando con plastilina



Una vez que terminaron de colocar las tarjetas en el pizarrón (1 al 10), se le da a cada niño plastilina para que moldeen los números del 1 al 10.



Individual-Salón de clases



Plastilina, tarjetas del 1 al 10.



El avioncito



Salimos a jugar al avión, se explica cómo se juega y dibujarlo en el piso. .



Grupal - Patio de juegos



Gises



Refuerzo de aprendizajes



Cuestionar a los alumnos: ¿qué aprendimos hoy? ¿Qué números vimos? ¿Quién se acuerda qué número sigue del 5? Etc.



Grupal - Salón de clases





Adecuaciones Curriculares:

Observaciones:

---

Firma del estudiante normalista

---

Firma del profesor titular

---

Firma del docente de la normal

Trayecto formativo de Práctica profesional

PLAN ALIMENTACIÓN SALUDABLE

Nº	Criterios de evaluación	Desarrolla habilidades motrices a partir del movimiento	Manipula objetos	Identifica del 1 al 10	Cuenta del 1 al 10	Traza los números	Comunica de manera oral los números.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

Escribir en cada alumno las iniciales de los dominios de acuerdo con lo evaluado y la razón:

DOMINIO SOBRESALIENTE (DS)

DOMINIO BÁSICO (DB)

DOMINIO INSATISFACTORIO (DI)



**Jardín de Niños "Alma Garza" T.M.** Clave. 05EJN0043Z

**PLANEACIÓN**

Maestra: Nancy Elizabet Granados Gaona – ALUMNA PRACTICANTE: YaZmin TelleZ Fuentes

**GRUPO:**  
**3° "A"**

**NOMBRE SITUACIÓN DIDÁCTICA:** Rally: Juegos Revolucionarios Tradicionales **FECHA:** Del 17 al 19 de nov. de 2021

### 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 educación socioemocional, 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 poder posteriormente hacer un análisis de dicha jornada.

### Propósito de la Situación Didáctica:

Desarrollar las habilidades motrices a través de movimientos de locomoción, manipulación y equilibrio para el desarrollo de capacidades físicas, perceptivas y socio motrices.

# REVOLUCIÓN MEXICANA

Unidad didáctica



Área de Desarrollo Personal y Social Educación Física	Organizador Curricular 1	Aprendizaje esperado  Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.
	Competencia Motriz	
	Organizador Curricular 2	
	Desarrollo de la Motricidad	


### Articulación de los Campos


Lenguaje y Comunicación	Pensamiento Matemático	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Artes	Educación Socioemocional	Educación Física
•	•	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce y valora costumbres y tradiciones que se manifiestan en los grupos sociales a los que pertenece</li> </ul>	•	<ul style="list-style-type: none"> <li>Convive, juega y trabaja con distintos compañeros</li> <li>Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.</li> <li>•</li> </ul>

<b>Actividades permanentes:</b> activación física, clase de educación física, clase de cantos, saludo, pase de lista, calendario.	<b>Actividades para empezar bien el día:</b> Adivinanzas, trabalenguas, gimnasia cerebral
---	---


# SECUENCIA DE ACTIVIDADES


## Actividad

 **ESTACIÓN 1:** El Memorama Revolucionario (Practicante Yazmin)


 **ESTACIÓN 2:** El balero mexicano (Practicante Edna)

## Consigna

 Se inicia el día dándoles a conocer a los alumnos el título de la situación y explicándoles que se hará un rally en donde se hará uso de juegos tradicionales, se les cuestiona si saben de alguno de ellos. Después se les muestra a los alumnos las imágenes de personajes que salieron en la revolución mexicana y se les cuestiona: ¿saben qué fue la revolución mexicana? ¿conocen algunos personajes? Después de la lluvia de ideas se les dice que se jugará al avioncito, deberán de saltar los aros con un pie o con dos (dependiendo de los aros) y una vez que lo terminen deberán de voltear dos hojas. Si llegan a ser iguales las imágenes se queda con el par, si no las vuelve a voltear y sigue el siguiente compañero.


 Contesta las siguientes preguntas: ¿Qué juegos juegas en casa? ¿A qué te gusta jugar? ¿Con quién juegas? ¿Qué piensas de cómo se jugaba antes? Aprende lo que es un juego tradicional y lo que es un balero. Después elabora su balero siguiendo las indicaciones: 1) Toma su vaso. 2) Decora a su gusto. 3) Con ayuda de la educadora pega un estambre y un abate lenguas. Por último aprende cómo se usa el balero y juega con él. Comenta qué fue lo que más le gustó.


## Organización/Espacios

 Grupal/Individual - Salón de clases, patio de juegos

 Individual - Salón de clases

## Recursos

 Imágenes para memorama de personajes de la Revolución Mexicana, aros.

 Vasos desechables, abate lenguas, cinta, estambre, pintura, pinceles, pegamento, diamantina, papeles para decorar.

# SECUENCIA DE ACTIVIDADES

## Actividad

## Consigna

## Organización/Espacios

## Recursos



**ESTACIÓN 3:** Corre y se va corriendo (Practicante Mariana)



Responde a las preguntas: ¿alguna vez has jugado lotería? ¿Cómo se juega? ¿Hay alguna regla que se deba seguir para jugarla? Recibe una carta de lotería y escucha con atención las indicaciones, marca con una ficha la figura que salga en la baraja de la lotería con el objetivo de formar una línea en diferente posición puede ser parada, acostada o en diagonal. Gana el alumno que logre formar la figura indicada en la tabla, para ello debe gritar la palabra: ¡Buenas!



Individual- Salón de clases



Tablas de lotería, fichas, baraja de la lotería



**ESTACIÓN 4:** La cuerda dictadora (Practicante Dulce)



Responde a las preguntas: ¿Cómo crees que jugaban los niños en la época de la revolución mexicana? ¿Crees que existía internet? ¿Cuál es tu juguete favorito? Escucha la explicación breve de los juegos tradicionales. Sale al patio en orden y realiza ejercicios de calentamiento, escucha que hoy vamos a estar jugando con la cuerda, por medio de una ruleta se decidirá los saltos, en un pido, dos pies, como conejo. Realizan estiramiento y comenta cuál salto se le hizo más fácil, cuál más complicado, si le gustó el juego.



Grupal/Individual - Salón de clases/Patio de juegos



Cuerda

# SECUENCIA DE ACTIVIDADES

## Actividad



**ESTACIÓN 5:** Inserta y gana (Practicante Natalia)

## Consigna



Responde si alguna vez a jugado "inserta el aro en la botella" Conoce las reglas del juego, forma equipo con sus compañeros. Sale al patio y se coloca con sus compañeros de equipo. Inicia el juego respetando las reglas y señalamientos que se encuentran. Realiza el conteo de aros con sus compañeros y gana el equipo que logre obtener la mayor cantidad de aros.

## Organización/Espacios



Individual/Grupal- Salón de clases

## Recursos



Botella de plástico, platos de plástico o de papel, arroz o agua para llenar las botellas.



### Reglas básicas:

- Se coloca el bote con la varia en el suelo.
- A cada lado se pone una persona con 4 aros a una distancia de 1 o 1.5 metros.
- El que meta más aros es el ganador.



# SECUENCIA DE ACTIVIDADES - CLASE VIRTUAL


## Actividad

 Cuento de la Revolución Mexicana


 Lotería revolucionaria


 Bailable mexicano

 El balero mexicano


 Refuerzo de aprendizajes


## Consigna

 Se les da los buenos días a los alumnos y se pregunta ¿por qué creen que se les pidió estar vestidos de esa manera? Después escucha el cuento de la revolución mexicana y cuestionar a los alumnos sobre qué trato.

 Responde a las preguntas: ¿alguna vez has jugado lotería? ¿Cómo se juega? ¿Hay alguna regla que se deba seguir para jugarla? Recibe una carta de lotería y escucha con atención las indicaciones, marca con una ficha la figura que salga en la baraja de la lotería con el objetivo de formar una línea en diferente posición puede ser parada, acostada o en diagonal. Gana el alumno que logre formar la figura indicada en la tabla, para ello debe gritar la palabra: ¡Buenas!


 Escucha con atención la música y después sigue los pasos marcados por la maestra practicante.


 Contesta las siguientes preguntas: ¿Qué juegos juegas en casa? ¿A qué te gusta jugar? ¿Con quién juegas? ¿Qué piensas de cómo se jugaba antes? Aprende lo que es un juego tradicional y lo que es un balero. Después elabora su balero siguiendo las indicaciones: 1) Toma su vaso. 2) Decora a su gusto. 3) Con ayuda de la educadora pega un estambre y un abate lenguas. Por último aprende cómo se usa el balero y juega con él. Comenta qué fue lo que más le gustó.


 Cuestionar a los alumnos: ¿qué aprendimos hoy? ¿Qué sucedió en la revolución mexicana? ¿Cuándo se celebra la revolución mexicana? ¿Qué personajes participaron en ella?

## Recursos

 Cuento de la Revolución Mexicana

 Tablas de lotería, baraja de la lotería, fichas

 Música mexicana

 Vasos desechables, abate lenguas, cinta, estambre, pintura, pinceles, pegamento, diamantina, papeles para decorar

Adecuaciones Curriculares:

Observaciones:

Las maestras practicantes se van rotando de salón en salón para prevención de COVID-19.

En la clase virtual se hará una sesión para reunir a todos los alumnos, de los tres grados, y realizar las actividades alusivas al rally y a la Revolución Mexicana.

---

Firma del estudiante normalista

---

Firma del profesor titular

---

Firma del docente de la normal

Trayecto formativo de Práctica profesional

PLAN ALIMENTACIÓN SALUDABLE

Nº	Criterios de evaluación	Desarrolla habilidades motrices a partir del movimiento	Manipula objetos	Mantuvo el equilibrio	Convive, juega y trabaja con distintos compañeros	Reconoce y valora costumbres y tradiciones	Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

Escribir en cada alumno las iniciales de los dominios de acuerdo con lo evaluado y la razón:

DOMINIO SOBRESALIENTE (DS)

DOMINIO BÁSICO (DB)

DOMINIO INSATISFACTORIO (DI)