



FICHERO DE ACTIVIDADES  
**AULA DE  
MEDIOS**  
2° DE PREESCOLAR

**Lic. Patricia G. Vázquez del Mercado Herrera**

Secretaría de Educación Pública

**Mtra. Lucero Nava Bolaños**

Subsecretaría de Educación Obligatoria

**Lic. Marco Antonio del Castillo Hernández**

Director General de Educación Básica

**Mtra. María Antonieta Reyes Castelán**

Directora de Inicial y Preescolar

**Departamento de Apoyo Técnico  
Pedagógico**

Dirección de Inicial y Preescolar

# Presentación

La necesidad de que la tecnología forme parte de la educación de los niños y niñas es crucial pues el mundo es cada vez más demandante, por lo tanto, es necesario que la escuela les brinde las herramientas necesarias para que se enfrenten a los retos que la propia vida les impone.

Hacer uso de las Tecnologías para la Información y la Comunicación (TIC) como una herramienta diaria para la intervención docente puede fortalecer en los alumnos, habilidades cognitivas, comunicativas y sociales, gracias a su gran capacidad de aprendizaje. Además, representa un reto para los docentes, pues adopta nuevas herramientas para el diseño de estrategias y proyectos que incorporen las TIC para dar paso a las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).

Es por ello que la Secretaría de Educación Pública a través de la Dirección de Inicial y Preescolar pone a su disposición un fichero de actividades con la intención de que las educadoras cuenten con un referente para la realización de su planeación didáctica y puedan poner en práctica actividades con sus alumnos haciendo uso del Software Educativo Eduspark y los contenidos precargados en todas las computadoras y tabletas para el uso de alumnos y docentes.

Se espera que el fichero sea un instrumento de utilidad diaria para los maestros de Educación Preescolar.

# Índice

- » ¿Para qué sirven las reglas en casa y en la escuela?
- » La hora del baño
- » La fiesta de las frutas
- » Jugando con el ritmo y las palabras
- » Jugando al supermercado
- » El zoológico
- » Mi familia
- » ¿En qué nos movemos?
- » Conociendo a los animales
- » Organizar nuestro día
- » El mundo de los insectos
- » Alimentos sanos
- » Mezclas divertidas
- » Respetando reglas
- » Mariposas de colores
- » ¿Qué pasó ayer?
- » Mi nombre y muchas palabras más
- » Ordenando información
- » Coleccionando hojas e insectos
- » Vida sana
- » Mi familia
- » Voy llegando
- » Generosidad
- » Canto y juego con los números
- » Los seres vivos y no vivos
- » Me cuido para no enfermarme
- » Conozco mi cuerpo
- » Los miembros de mi familia
- » Haciendo figuras
- » ¿Por qué llueve?
- » Los seres vivos
- » Mi alimentación
- » Juguemos a contar
- » Los oficios de mi comunidad
- » Cuando sea grande quiero ser
- » Formas y figuras
- » ¿Cómo cuido mi cuerpo?
- » Los instrumentos musicales
- » Medición
- » Mi calendario
- » Cuido mi alimentación

# Actividad 1

Situación de aprendizaje:

¿Para qué sirven las reglas en casa y en la escuela?

**CAMPO FORMATIVO:**

Exploración y Conocimiento del mundo.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Conversa sobre las tareas-responsabilidades que le toca cumplir en casa y en la escuela, y por qué es importante su participación en ellas.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Cuestionar al alumnado ¿saben qué son las reglas? ¿para qué sirven? ¿En que podrán ayudarnos si las aplicamos en casa y escuela?
- » Observar, analizar y cantar la canción de las reglas, ocupando el cañón y la Programa de Eduspark.

### Desarrollo:

- » Observar la imagen y la escritura de cada una de las reglas en el Programa de Eduspark.
- » Repetir las reglas de acuerdo al Programa de Eduspark.
- » Observar las imágenes de las reglas y remarcar la escritura de cada una en el Programa de Eduspark.
- » Relacionar las imágenes de las reglas con la escritura correspondiente en la plataforma de Eduspark.

### Cierre:

- » Elaborar en conjunto el reglamento del salón de clases.
- » Dibujar y expresar las reglas que más les llamo la atención.

## Previsión de Recursos:

Papel bond, cañón, computadora, programa Eduspark, colores y plumones.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Se recomienda trabajar con niños y niñas de segundo grado.

# Actividad 2

Situación de aprendizaje:

La hora del baño

**CAMPO FORMATIVO:**

Desarrollo físico y salud.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Aplica medidas de higiene personal, como lavarse las manos y los dientes, que le ayudan a evitar enfermedades.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Observar dos imágenes diferentes de un niño limpio y otro sucio.
- » Cuestionar y describir: ¿cómo tiene el cabello? ¿sus dientes están limpios? ¿qué le está escurriendo de la nariz? ¿qué pasaría si come la niña con las manos sucias? ¿y si no se lava los dientes?

### Desarrollo:

- » Identificar el contenido “La hora del baño” en el programa de EDUSPARK, observar y escuchar con atención el video.
  - » Comentar en grupo: ¿Cuál es la rutina que ellos siguen para su aseo personal? ¿Qué puede suceder si no cuidamos nuestra higiene?
- Realizar en colectivo las actividades 29K con ayuda del proyector.

### Cierre:

- » Con ayuda del juego de memorama, identificar las partes del cuerpo y realizar movimientos simulando la hora del baño.

## Previsión de Recursos:

Imágenes de unos niños limpios y unos niños sucios, proyector, bocinas, dispositivo electrónico, programa educativo Eduspark. Cuidado de la salud. La hora del baño.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Importante tomar en cuenta que los alumnos de primer grado denotan una atención de no más de 15 a 20 minutos y es pertinente que no se amplíe la información porque se pierde el interés.



# Actividad 3

Situación de aprendizaje:

## La fiesta de las frutas

**CAMPO FORMATIVO:**

Desarrollo Físico y Salud.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Identifica, entre los productos que existen en su entorno, aquellos que puede consumir como parte de una alimentación correcta.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Cuestionar al alumnado ¿qué frutos conocen?, ¿Cuáles les gustan?, ¿Cuáles han probado?
- » Invitar al grupo a participar en la “fiesta de las frutas” observando y aprendiendo la canción la fiesta de las frutas utilizando el cañón y plataforma Eduspark.

### Desarrollo:

- » Recordar el nombre de las frutas (vocabulario Eduspark)
- » Analizar y nombrar las frutas que se visualizan en la plataforma de Eduspark.
- » Remarcar el nombre de las frutas en la plataforma de Eduspark.
- » Utilizar abecedario móvil y formar por equipos los nombres de las frutas con base en el vocabulario trabajado.

### Cierre:

- » Observar y relacionar las cartas de las frutas con las cartas de sus respectivos nombres, en la plataforma de Eduspark.
- » Proporcionar al alumnado recortes de frutas y pegar en la canasta solo las frutas que participaron en “la fiesta de las frutas”.
- » Probar las frutas con las que trabajaron y expresar cual les gusto más.

## Previsión de Recursos:

Papel bond, cañón, computadora, programa Eduspark, recorte de frutas, canasta de cartulina y frutas para comer.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

- Llevar la fruta entera para que el alumnado la toque y después prueben su sabor.
- Se recomienda trabajar con niños y niñas de segundo grado.

# Actividad 4

Situación de aprendizaje:

Jugando con el ritmo y las palabras

**CAMPO FORMATIVO:**

Expresión y Apreciación Artísticas.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Sigue el ritmo de canciones utilizando las palmas, los pies o instrumentos musicales.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Cuestionar al alumnado ¿saben que es el ritmo?
- » Registrar sus inferencias con ayuda de la educadora.
- » Investigar en casa que es el ritmo y exponerlo en clase.
- » Organizar por ternas al grupo y proporcionar un instrumento musical y seguir el ritmo que se les marque.
- » Observar las imágenes proyectadas de algunos objetos a través de la plataforma de Eduspark y seguir el ritmo que se marque al pronunciarlo, ya sea con palmadas o chasquidos. Por ejemplo, plá- ta-no, ca-rro.

### Desarrollo:

- » Organizar al grupo en binas en el aula de medios
- » Conocer y aprender el nombre de los objetos, siguiendo el ritmo que marca en la plataforma de Eduspark.
- » Seguir el ritmo lento y rápido nombrando el nombre del objeto que se muestre en la plataforma de Eduspark.
- » Observar y analizar los instrumentos de viento, en la plataforma de Eduspark.

### Cierre:

- » Jugar con el ritmo en el salón mostrando imágenes de diferentes objetos y siguiendo el ritmo que marque la maestra, por ejemplo: con las manos “plá-ta-no”, con los pies man-za-na y con chasquidos ca-ña.
- » Reflexionar del por qué es importante el ritmo comparando sus inferencias y sus investigaciones de la actividad.

### Previsión de Recursos:

Salón de música, cañón, investigaciones, programa Eduspark, instrumentos musicales, imágenes y aula de medios.

### Sugerencias y/o Recomendaciones:

Se recomienda trabajar con niños y niñas de segundo grado.

# Actividad 5

Situación de aprendizaje:

## Jugando al supermercado

**CAMPO FORMATIVO:**

Pensamiento Matemático.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Agrupa objetos según sus atributos cualitativos y cuantitativos.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Indagar con el alumnado ¿han visitado un supermercado? ¿Qué hay en un supermercado? ¿recuerdas cómo estaba organizado?
- » Observar la proyección de una imagen de un supermercado y describirla.
- » Observar, conocer y aprender la canción del supermercado, ocupando el cañón y la plataforma de Eduspark.

### Desarrollo:

- » Organizar al grupo en binas en el aula de medios y jugar a colocar alimentos y productos en el anaquel que corresponde, en la plataforma de Eduspark.
- » Formar conjuntos según sus características en la plataforma de Eduspark.
- » Analizar e identificar las semejanzas y diferencias de los productos del supermercado en la plataforma de Eduspark.

### Cierre:

- » Organizar al grupo en equipos de 4, para clasificar productos, organizando los pasillos del supermercado, elegir quien compra y quien vende, jugar al supermercado.
- » Expresar que es lo que más les gusta de la actividad.

## Previsión de Recursos:

Lámina de supermercado, cañón, programa Eduspark y productos de supermercado.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Se recomienda trabajar con niños y niñas de segundo grado.

# Actividad 6

Situación de aprendizaje:

El zoológico

**CAMPO FORMATIVO:**

Lenguaje y comunicación.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Identifica palabras que se reiteran en textos rimados como poemas y canciones; descubre que se escriben siempre de la misma manera.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Escuchar la canción de “canta y aprende”, en un ambiente atractivo y dinámico, interactuando con preguntas y respuestas.

### Desarrollo:

- » Observar las imágenes y escuchar los nombres de los animales del zoológico a través del programa Eduspark
- » Reafirmar las imágenes y vocabulario apoyándose de movimientos corporales.
- » Identificar y comparar la letra inicial y la relacionan con otras palabras que inician con la misma letra.
- » Describir las imágenes de los animales del zoológico.
- » Realizar juegos de palabras que rimen con las sugerencias de la plataforma.
- » Realizar lectura musical con palmadas.
- » Unir con líneas las palabras que son iguales.
- » Practicar la asociación de la imagen con la palabra.
- » Encerrar las palabras iguales partiendo del ejemplo.

### Cierre:

- » Jugar de manera grupal con el memorama.

## Previsión de Recursos:

Aula de medios, programa Eduspark “el zoológico” 2ºk.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Entrar al programa con conocimiento para aprovechar todas las oportunidades que brindan los recursos digitales de manera atractiva y dinámica.



# Actividad ?

Situación de aprendizaje:

Mi familia

**CAMPO FORMATIVO:**

Exploración y Conocimiento del Mundo.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Identifica semejanzas y diferencias entre su cultura familiar y la de sus compañeros. (roles familiares, formas de vida, expresiones lingüísticas, festejos, conmemoraciones).

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Pedir a los niños que lleven a clase una foto de su familia. Permitir que cada uno la exponga ante los demás.
- » Identificar semejanzas y diferencias entre familias.

### Desarrollo:

- » En el programa de Eduspark, ver y escuchar por medio del proyector el tema “La fiesta de la familia” del Campo formativo Cultura y vida Social en el ícono “Canta y aprende”.
- » Establecer semejanzas y diferencias entre los miembros de sus familias y los que aparecen en el video.
- » Utilizar el proyector con el programa de Eduspark para ver, repetir el vocabulario y hacer algunas preguntas del tema “La fiesta de la familia”, en el ícono “vocabulario”.

### Cierre:

- » Jugar el memorama asociado, cuando salga la imagen de un miembro de la familia, explicar: “Mi mamá se llama...”, “Mi papá trabaja en...”, “Mi hermano tiene ... años”.

## Previsión de Recursos:

Fotografías de su familia, dispositivo electrónico o equipo de cómputo, proyector, software educativo Eduspark.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Tiempo estimado para su desarrollo 30 minutos.

# Actividad 8

Situación de aprendizaje:

¿En qué nos movemos?

**CAMPO FORMATIVO:**

Exploración y conocimiento del mundo.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Reconoce objetos cotidianos como utensilios transportes y vestimenta que se utiliza en distintas comunidades para satisfacer necesidades semejantes.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Iniciar la actividad cuestionando a los alumnos: ¿Qué medios de transporte conocen?, ¿y cuáles ha observado en su colonia?, ¿Qué medio de transporte tenemos que utilizar para ir a un lugar más lejano?, ¿Cuáles podemos encontrar el mar?, ¿Cuáles podemos ver en el aire? Registrar de manera individual los transportes que los niños mencionen.

### Desarrollo:

- » Observar los transportes registrados y pedir a los niños que mencionen cuáles creen que son lentos y cuáles creen que avanzan más rápido.
- » Asistir al aula de medios y con ayuda del programa EDUSPARK (KINDER) y de manera grupal, realizar la actividad en icono de vocabulario de transporte.
- » Observar y nombrar con ayuda del proyector, las imágenes de los medios de transporte.
- » Utilizar el juego memorama de medios de transporte de la plataforma de Eduspark.

### Cierre:

- » En un papel bond realizar a manera de mural un cielo, el mar y una carretera, dar a los niños algunas imágenes de los diferentes medios de transporte y los niños pasaran a pegarlos a dónde creen que va el medio de transporte que le tocó, marítimo, terrestre o aéreo.

## Previsión de Recursos:

Plumones, hojas de papel bond, imágenes de medios de diferentes medios de transporte, computadoras, cañón, Software de Eduspark.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Se pueden hacer varios murales tal vez uno por equipo y dar una imagen de algún medio de transporte a cada niño y pegarla donde creé que va ese medio de transporte . Cada alumno realizará un dibujo de los medios de transporte que conoce, identificando si es terrestre, aéreo o marítimo.

# Actividad 9

Situación de aprendizaje:

## Conociendo a los animales

**CAMPO FORMATIVO:**  
Lenguaje y Comunicación.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**  
Intercambia ideas acerca de la escritura de una palabra.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Conversar acerca de los animales que conocen y en dónde pueden encontrarlos: ¿Han visto a alguno de los animales que mencionaron? ¿En dónde? ¿Cómo se llama el lugar donde podemos visitar a los animales?
- » Observar en la sección Canta y aprende el contenido “El zoológico”, identificar quiénes trabajan ahí, qué animales podemos encontrar, cómo viven y qué es lo que más les llama la atención.

### Desarrollo:

- » Con ayuda de Mi álbum preescolar, observar la lámina “Los sonidos del zoológico” y compartir lo que identifican en ella: ¿En qué se parece al contenido de Eduspark?
- » Imaginar los sonidos que podrían escuchar en el zoológico, elegir qué animal o personaje les gustaría representar.
- » Crear una historia en grupo, siguiendo la narración con su dedo; por ejemplo: “los niños entraron al zoológico por primera vez, cuando de repente vieron unos leones (los niños que eligieron ser leones harán el sonido) ...”.
- » Rescatar las palabras clave del vocabulario y dictar la historia a la docente para que la escriba en la computadora. De ser posible, compartir la historia con las familias para que los niños se las puedan narrar con ayuda de su libro.
- » Realizar las actividades propuestas en la sección 29K del contenido para fortalecer el campo formativo Lenguaje y comunicación.

### Cierre:

- » Jugar con el memorama del programa Eduspark, cada vez que giren una tarjeta pueden reproducir el sonido de los animales.

### Previsión de Recursos:

Mi álbum preescolar. Segundo grado, Programa educativo Eduspark. Lenguaje y comunicación. El zoológico, proyector, equipos de cómputo.

### Sugerencias y/o Recomendaciones:

Si es posible, proyectar la lámina con ayuda del equipo y buscar previamente los sonidos de los animales para mantener la atención y el interés de los niños.

# Actividad 10

Situación de aprendizaje:

## Organizar nuestro día

**CAMPO FORMATIVO:**

Lenguaje y Comunicación.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Intercambia ideas acerca de la escritura de una palabra.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Mostrar a los niños imágenes que se relacionen con la organización del día de trabajo (activación física, cantos y juegos, educación física, etc.) de la misma manera mostrar los letreros que se relacionen con la imagen.
- » Pedir a los niños que observen los letreros e identifiquen algunas letras y sonido, y realicen inferencias acerca de lo que dice el texto. Leer con ellos los letreros para verificar sus inferencias y relacionar con la imagen.
- » Ir ordenando la secuencia de las actividades que se realizarán durante el día.
- » Esta primera parte se realizará cada día, en cada actividad, es decir, organizarán su día y posteriormente irán combinando con cada actividad sugerida en el siguiente apartado.

### Desarrollo:

- » Dirigirnos al aula de medios y observar de manera grupal, por medio del cañón en la plataforma de la comunidad UNETE, las actividades:
- » En el campo de Lenguaje y Comunicación, seleccionar en el ícono de Canta y aprende del contenido “Día de clases”: pedir a los niños que observen las palabras que se resaltan en rojo, mientras escuchamos la canción. Posteriormente, pausar la actividad y repasar la canción. Pedir que mencionen qué palabras resaltadas en rojo pudieron identificar; al mismo tiempo, mostrarles carteles en los que estén escritos las palabras que observaron en la actividad (sonreír, llorar, escribir, enseñar, etc.) e ir reconociendo éstas. Por último, volver a escuchar la canción.
- » Act. 2. Ícono “Actividades 2 K”. Regresar al menú principal de la actividad y pedirles que observen, utilizando el cañón, donde daré clic para que posteriormente ellos lo realicen en su computadora. Realizar cada actividad de manera grupal y; posteriormente en binas colocarse en una computadora en la que ambos compañeros irán alternando en cada actividad. Consigna: unir o encerrar, según sea el caso, las palabras que son iguales. El profesor tendrá que ir monitoreando dicha actividad para apoyar en qué actividad deben unir o encerrar palabras.
- » Act.3. Seleccionar el ícono de “Juego de memorama”. De igual manera primero se realiza la actividad, con apoyo del cañón, de forma grupal y posteriormente, en binas. Consigna: recordar las palabras aprendidas en esta actividad y mostrar la imagen que corresponde. Jugar a encontrar las imágenes que son iguales.
- » Act. 4. Seleccionar el ícono de “Juego de asociar” con el cañón realizar la actividad de manera grupal y posteriormente en parejas en cada computadora. Consigna: recordar qué significa

parejas en cada computadora. Consigna: recordar qué significa cada imagen y después intentar descifrar las palabras escritas en el juego. Consecutivamente, ir asociando imagen con palabra, los participantes tendrán una oportunidad para resolver el juego, pero si la asociación la hacen de manera incorrecta, pierden su turno y continúa el otro compañero.

### Cierre:

- » Realizar asamblea y recordar con los niños acerca de los contenidos que vimos ese día: qué palabras nuevas conocieron, qué letras recuerdan, cuál es su sonido, cómo podían descifrar lo que decía el texto.
- » Comentar que les gustó de la actividad y que no les gustó y por qué.

### Previsión de Recursos:

Imágenes, cañón, computadoras, letreros, papel bond y plumones.

### Sugerencias y/o Recomendaciones:

Son 4 actividades por lo que, el tiempo máximo esperado en cada actividad es de 20 a 25 min. Las actividades que van realizando van a depender del avance de los alumnos y del objetivo que se busque.



# Actividad 11

Situación de aprendizaje:

## El mundo de los insectos

**CAMPO FORMATIVO:**

Exploración y conocimiento del mundo.

**COMPETENCIA:**

Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar y comunicar información.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Crear una lista con los nombres de los insectos que conocen.
- » Dibujar el insecto que le gustaría investigar.
- » Crear un mural con los dibujos elaborados.

### Desarrollo:

- » Observar que insectos podemos encontrar en la escuela y si están relacionados con la lista inicial.
- » Traer insectos de casa para observar sus características y similitudes.
- » Por medio de la Plataforma en EDUSPARK , se realizarán las actividades “Seres vivos”
- » Actividad 1 Animales invertebrados
- » Actividad 2 Animales invertebrados y vertebrados  
[www.eduspark.com.mx](http://www.eduspark.com.mx)

### Cierre:

- » Comentar que información nos proporcionaron las actividades que realizamos en el aula de medios y si descubrimos algo nuevo.
- » Crear una galería de colección de insectos de papel clasificados por sus características y que sea visitada por la comunidad escolar.

### Previsión de Recursos:

Hojas bond, lápices de colores, láminas de insectos, tijeras, cañón, equipos.

### Sugerencias y/o Recomendaciones:

Esta actividad se puede realizar durante una semana tomando en cuenta el horario donde puedes implementar las actividades dentro del aula de medios dándole un seguimiento adecuado. Tomar medidas preventivas para mantener a los alumnos seguros por ciertas características que puedan tener algunos insectos (venenosos).

# Actividad 12

Situación de aprendizaje:

## Alimentos sanos

**CAMPO FORMATIVO:**

Desarrollo físico y salud.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Aplica las medidas de higiene que están a su alcance en relación con el consumo de alimentos.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » ¿Qué puede pasar si no desinfectamos los alimentos nutritivos?
- » ¿Cómo podemos desinfectar los alimentos?
- » Registrar las participaciones de los niños.

### Desarrollo:

- » Conocer algunas técnicas para desinfectar alimentos.  
Video: [www.dieta-inteligente.blogspot.com](http://www.dieta-inteligente.blogspot.com)
- » Traer alimentos nutritivos para preparar recetas
- » Por medio de la Plataforma en EDUSPARK, se realizarán las actividades “Promoción de la salud”

Los vegetales:

- Actividad 1 Canta y aprende
- Actividad 2 Juego de memoria

La fiesta de las frutas: Actividad 1 Canta y aprende

- Actividad 2 Vocabulario
- Actividad 3 Pre-k
- Actividad 4 K

### Cierre:

- » Comentar cuales son los alimentos que nos nutren más en la vida diaria.
- » Crear carteles de alimentos nutritivos y realizar una campaña de consumo dentro de la escuela tomando medidas preventivas de higiene.

### Previsión de Recursos:

Cañón, laptop, equipos, recetas nutritivas, desinfectantes, cartulinas, plumones, imágenes de alimentos nutritivos.

### Sugerencias y/o Recomendaciones:

Tomar medidas preventivas antes de consumir alimentos que los requieran durante la elaboración de las recetas.

# Actividad 13

Situación de aprendizaje:

Mezclas divertidas

**CAMPO FORMATIVO:**

Exploración y Conocimiento del Mundo.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Reconoce que hay transformaciones reversibles, cómo mezclas y separación de agua y arena, cambios de agua líquida a sólida y de nuevo a líquida e irreversibles como cocinar.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Investigar qué es una mezcla
- » Compartir la información de la investigación en grupo
- » Por medio de la Plataforma en EDUSPARK , sé realizarán las actividades “Mundo Natural”  
Actividad 2 Cambios en la materia

### Desarrollo:

- » Conocer los colores primarios para mezclarlos y a sí después conocer los secundarios
- » Crear un dibujo con el programa Paint en el aula de medios donde utilicen los colores primarios y secundarios.
- » Utilizar técnica para teñir ropa blanca, con anilinas, mezclando colores
- » Realizar una receta de cocina donde observen que reacción hay al hacer las mezclas.

### Cierre:

- » Crear un círculo cromático de manera individual.
- » Argumentar que reacción tuvieron al conocer el proceso de las mezclas.

### Previsión de Recursos:

Investigaciones acerca de lo que es una mezcla, equipo, colores primarios, agua vasos, palitos de madera, anilinas, recetas de cocina, hojas bond, crayones.

### Sugerencias y/o Recomendaciones:

Imprimir las producciones que se realizaron con el programa Paint y colocarlas dentro del aula de medios para que otros alumnos observen que podemos hacer en este tipo de programa.

# Actividad 14

Situación de aprendizaje:

## Respetando reglas

**CAMPO FORMATIVO:**

Desarrollo personal y social.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia.

Controla gradualmente su conducta impulsiva que afectan a los demás y evita agredir verbal o físicamente a sus compañeros y a otras personas.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Definir entre todos en un cartel el significado de una regla y que este a la vista de todos.
- » En lluvia de ideas crear las reglas del salón.

### Desarrollo:

- » Crear e ilustrar las reglas con el programa de Paint en el aula de medios colocándolas a la vista de todos en nuestro salón.
- » Seleccionar dos listas de juegos que podemos realizar dentro y fuera del salón, de acuerdo como se vayan realizando se irán dando las indicaciones y las reglas de estos.
- » Al final de cada juego ellos se evaluarán con el semáforo de comportamiento.

### Cierre:

- » Por medio de la Plataforma en EDUSPARK , sé realizarán las actividades “Cultura y vida social”.  
Actividad 1 Soy mejor cuando obedezco.
- » Hacer de manera grupal una gráfica de como se comportaron en los juegos tomando en cuenta el registro de la educadora.

## Previsión de Recursos:

Papel bond, plumones, equipos, impresora, semáforo de comportamiento, registro de la educadora.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Crear el semáforo de comportamiento de manera vistosa y explicarles a los alumnos cuál es su intención y la información que se arroja a través de este. Pueden ocupar sus nombres, fichas con las iniciales de su nombre, etc. para colocarlos en el lugar que corresponde según su comportamiento. Podrán hacer variaciones en los juegos según el espacio físico que tengan en la escuela. Pueden grabar la canción de “Soy mejor cuando obedezco” en Audacity y llevarla al salón y escucharla de manera cotidiana hasta aprenderla. Podrán hacer variaciones involucrando a los padres de familia trabajando con reglas de casa. Cuentos: <http://www.menudospeques.net/recursos-educativos/cuentos-infantiles/paz/magia-solidaridad>



# Actividad 15

Situación de aprendizaje:

## Mariposas de colores

**CAMPO FORMATIVO:**

Lenguaje y Comunicación.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Describe personas, personajes, objetos, lugares y fenómenos de su entorno, de manera cada vez más precisa.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Cuestionar a los alumnos qué saben de las mariposas, como nacen, de que se alimentan, de dónde provienen, de qué color son, cómo sobreviven.
- » Organizar a los niños en equipos para que al final de la situación puedan exponer carteles con recortes y dibujos hechos por ellos.

### Desarrollo:

- » Mostrar diferentes imágenes de las mariposas
- » Realizar investigaciones en casa acerca de las mariposas
- » Compartir la información que han investigado en casa
- » Observar videos de las mariposas  
<http://www.youtube.com/watch?v=GuHYB6O2b24>
- » Realizar dibujos con diferentes materiales de las mariposas
- » Observar con apoyo del cañón el video que se encuentra en Eduspark en el campo formativo de lenguaje y comunicación "Mariposa Monarca", canta y aprende, vocabulario y actividades K 1
- » Realizar el proceso de la mariposa con plastilina o masa

### Cierre:

- » Comentar que les gusto de la actividad y que propondrían para conocer otros seres vivos.
- » Describir lo que han aprendido a través de sus carteles, imágenes y apoyo del cañón con sus compañeros y padres de familia.

### Previsión de Recursos:

Imágenes, cañón, dispositivo electrónico, colores, hojas, plastilina, acuarelas, crayolas, etc.

### Sugerencias y/o Recomendaciones:

Para reforzar el vocabulario y palabras nuevas, se recomiendan trabalenguas, cantos, cuentos y memoramas como actividad para empezar bien el día.  
Tiempo estimado para su desarrollo 30 minutos. (2 semanas para que sea un aproximado de 2 o 3 hrs.)

# Actividad 16

Situación de aprendizaje:

¿Qué pasó ayer?

**CAMPO FORMATIVO:**

Pensamiento Matemático.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Establece relaciones temporales al explicar secuencias de actividades de su vida cotidiana y al reconstruir procesos en los que participó y utiliza términos como: antes, después, al final, ayer, hoy, mañana.

Distingue, reproduce patrones en forma concreta y gráfica.

**ASPECTO:**

Forma, espacio y medida.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Recabar información por medio de preguntas guiadas sobre lo que pasó ayer, que pasara mañana y hoy.
- » Escribir lo que los niños respondan en el pizarrón.  
Se les da a conocer el propósito de la situación de aprendizaje.

### Desarrollo:

- » Se presentan diversas imágenes sobre sucesos que los niños van contando donde platican que hicieron ayer, y que harán mañana. Con apoyo de la computadora y el cañón se les presenta a los alumnos sucesos donde tienen que responder a los siguientes cuestionamientos. ¿Qué pasa en las imágenes? Que hacen los personajes del cuento entre otros cuestionamientos relacionados con los sucesos.  
Se les proporciona hojas donde se encuentran las imágenes de sucesos y los alumnos tienen que ordenar las secuencias.  
Recortar las imágenes ordenarlas y pegarlas.

### Cierre:

- » Por medio de preguntas se hace reflexionar a los alumnos sobre la situación de aprendizaje trabajada durante la semana.
- » Con apoyo del software de EDUSPARK trabajaremos en el aula de medios con el contenido de “Ordena la secuencia de película”
- » Se realizan preguntas como ¿Que hicimos? ¿Qué sucesos vivimos durante la semana? ¿Cómo logramos nuestro propósito? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Qué les costó trabajo?

## Previsión de Recursos:

Cañón, computadora, Eduspark, hojas con imágenes, tijeras y colores.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

# Actividad 12

Situación de aprendizaje:

Mi nombre y muchas  
palabras más

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Se reparten tarjetas en equipos pequeños.
- » Observar con atención las tarjetas que se les han entregado para responder: ¿te gusta tu nombre? ¿Sabes con qué letra inicia? ¿Qué otras palabras comienzan como su nombre?

### Desarrollo:

- » Buscar la tarjeta con su nombre en las mesas del salón para que identifiquen con qué letra inicia su nombre y lo peguen debajo de dicha letra y logre comparar su nombre con el de sus compañeros.
- » Jugar canasta revuelta respetando las reglas de la actividad para que se cambien de lugar los niños que inician con la misma letra de su nombre.
- » Buscarán las tarjetas con sus nombres las cuales se encuentran alrededor del salón para jugar lotería respetando las reglas las cuales serán establecidas antes de iniciar la actividad; al escuchar y ver la tarjeta de una letra la buscarán entre su nombre y colocarán una ficha sobre ella si la tienen, al finalizar mencionarán qué letras conforman su nombre y qué otros niños cuentan con ellas.
- » Formar equipos de acuerdo a la inicial de su nombre respetando las reglas de trabajo para que comenten entre ellos que otras letras tienen sus nombres y las escriban en una hoja.

### Cierre:

- » En el aula de medios por medio de Eduspark se trabajará el contenido “abecedario” se escucha la canción y por medio del cañón se proyectan las actividades para resolverla en equipo y verificar quienes identifican la primera letra de su nombre.

## Previsión de Recursos:

Tarjetas con nombres de cada niño, hojas y recortes con palabras diversas, letreros con palabras letras e imágenes, palabras diversas para comparar características gráficas.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Hacer énfasis en el sonido de las letras, exagerar la pronunciación de palabras.

### CAMPO FORMATIVO:

Lenguaje y comunicación.

### APRENDIZAJES ESPERADOS:

Compara las características gráficas de su nombre con los nombres de sus compañeros y otras palabras escritas.

### ASPECTO:

Lenguaje escrito.

# Actividad 18

Situación de aprendizaje:

Ordenando  
información

**CAMPO FORMATIVO:**

Pensamiento Matemático.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Recopila datos e información cualitativa y cuantitativa por medio de la información o datos, y explica lo que significa.

Organiza y registra información en cuadros y gráficas de barra usando material concreto o ilustraciones.

Interpreta la información registrada en cuadros y gráficas de barras.

**ASPECTO:**

Número

**COMPETENCIA:**

Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Preguntar a los niños: ¿para qué sirven las gráficas? ¿Alguien sabe que son las gráficas? ¿Las conocen?

### Desarrollo:

- » Realizarán una lista donde ellos escribirán los juguetes que tienen en su casa.
- » Tacharan los juguetes que son sus favoritos.
- » Realizar una tabla en que se organicen los datos obtenidos al aplicar las encuestas.
- » Tabular los datos de cada pregunta o aspecto observado.
- » En base a la información que recabaron realizaremos en él una gráfica en general en base a los juguetes que ellos marcaron como preferidos.

### Cierre:

- » En el aula de medios realizaremos en colectivo una gráfica con la información recabada y verán los resultados de la misma.
- » En el aula de medios y con apoyo de las computadoras por medio del programa EDUSPARK se trabajará con el contenido de: "Ensalada de ritmos"
- » Comentar que les gustó de la actividad
- » Comentar que para que les pueden servir las gráficas.

## Previsión de Recursos:

Juguetes, Eduspark, computadoras, hojas blancas y colores.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Evaluación Organizaron y registraron la información, respondieron a las preguntas antes mencionadas y como interpretaron la información al momento de realizar la gráfica grupal.



# Actividad 19

Situación de aprendizaje:

Coleccionando hojas e  
insectos

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Preguntar a los niños: ¿Se han fijado en las hojas que hay en la escuela? ¿Todas son iguales? ¿De qué tamaño son? ¿Tienen olor? ¿A qué?
- » Pensar en torno a una serie de preguntas con los insectos que hay en la escuela. ¿Todos los insectos son iguales? ¿Tienen patas? ¿Cuántas? ¿De qué tamaño son? ¿Comen lo mismo? Etc.

### Desarrollo:

- » Explicar que en el mundo donde vivimos hay infinidad de tipos de plantas y animales de diferentes.
- » Saldremos a buscar cinco plantas de diferentes características y con una lupa iremos observando que tan diferentes son.
- » De igual manera realizaremos lo mismo con los insectos.
- » Pegaremos las hojas en una libreta y los niños escribirán sus características.
- » Dibujaran lo que recolectaron, lo que les llamo más la atención.
- » Con ayuda de papás encontraran las diferencias de algunas plantas.
- » Se trabajará con los contenidos de EDUSPARK “características de las plantas” donde harán diferencias entre plantas e insectos.

### Cierre:

- » Se realiza una serie de preguntas como: ¿Qué diferencia tienen las hojas que encontraste? ¿Todos los insectos fueron iguales? ¿Qué les gusto más de la actividad?.

## Previsión de Recursos:

Aula de medios, cañón, diversas hojas de las plantas, pegamento, lupas y software Eduspark.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Pueden elaborar un álbum de insectos con registros propios.

### CAMPO FORMATIVO:

Exploración y Conocimiento del Mundo.

### APRENDIZAJES ESPERADOS:

Describe características de los seres vivos (partes que conforman una planta o un animal) y el color, tamaño, textura y consistencia de elementos no vivos.

Clasifica elementos y seres de la naturaleza según sus características, como animales, según el número de patas, seres vivos que habitan en el mar, o en la tierra, animales que se arrastran, vegetales comestibles y plantas de ornato entre otros.

### ASPECTO:

Mundo Natural.

# Actividad 20

Situación de aprendizaje:

Vida sana

**CAMPO FORMATIVO:**

Desarrollo físico y salud.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Aplica medidas de higiene que están a su alcance en relación con el consumo de alimentos.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Se preguntarán que frutas o alimentos les gustan y que comen en casa.
- » Moldearán con plastilina el alimento que más les gusta.

### Desarrollo:

- » Proyectar con ayuda del cañón para realizar la actividad en forma grupal canta y aprende palabras relacionadas con el tema de VIDA SANA. EDUSPARK KÍNDER.
- » Realizar por pares la actividad 2ºk. en equipo de tres respetando turnos, unen con una línea o encierran la imagen de las palabras iguales. EDUSPARK (KÍNDER).

### Cierre:

- » Buscaren en revistas diferentes alimentos sanos y los recortaran.
- » Realizaran un collage y se los mostraran a los padres de familia.

## Previsión de Recursos:

Imágenes, cañón, computadora fija, crayolas, hojas blancas, papel bond, pegamento, revistas.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Te puedes apoyar con EL PLATO DEL BUEN COMER. Se les puede pedir un alimento sano a cada uno de los niños y niñas para compartir, platicar quién lo hizo y por qué creen que nutritivo.

# Actividad 21

Situación de aprendizaje:

Mi familia

**CAMPO FORMATIVO:**  
Cultura y Vida Social.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**  
Comparte anécdotas de su historia personal a partir de lo que cuenta sus familiares y de ser posible con el apoyo de fotografías.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Platica y se cuestiona con quien vive.
- » Muestra, comparte fotografías de su familia y menciona quienes son.

### Desarrollo:

- » Comentaran sobre la fiesta de Uriel y quien asistió
- » Se realiza la proyección grupal del programa EDUSPARK (KÍNDER) La fiesta de la familia, al proyectar cada imagen, comentar quiénes son y por qué son parte de la familia.
- » jugar por pares el juego de memoraba y se irán turnando, como vaya perdiendo o ganando.

### Cierre:

- » Dibujaran a su familia y comentaran quienes son
- » Reflexionaran sobre la importancia de la familia y que valores encontramos en esta.

## Previsión de Recursos:

Imágenes, cañón, computadora fija, crayolas, hojas blancas, papel bond, Resistol, cajitas pintura vinílica diferente papel de colores .

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Darle la importancia a toda la familia ya la mayoría de los niños y niñas, cuentan con su abuelo o tío.

# Actividad 22

Situación de aprendizaje:

## Voy llegando

**CAMPO FORMATIVO:**  
Cultura y Vida Social.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**  
Identifica y explica los cambios en las formas de vida de sus padres y abuelos partiendo utensilio, medios de transporte.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

» Se cuestiona al grupo, como llegas a la escuela y que es lo que vez durante el camino a la escuela. Identifican por medio de sonidos diferente medios de transporte

### Desarrollo:

- » Proyectaran con ayuda del cañón para realizar la actividad en forma grupal canta y aprende palabras relacionadas con el tema de MEDIOS DE TRANSPORTE EDUSPARK (KÍNDER)
- » Realizaran por pares la actividad del juego de asociar en equipo de tres respetando turnos, unen con una línea o encierran la imagen de las palabras iguales. EDUSPARK (KÍNDER).

### Cierre:

- » Reflexionan y comenta que medios de transporte les gusta más
- » Utilizan material variado para hacer el transporte que elijan, utilizando su creatividad e ingenio.

## Previsión de Recursos:

Imágenes, cañón, dispositivo electrónico, colores, hojas, globos, cajas dados gigantes, grañas de números, grañas de letras, dulces, vasos y tableros numéricos.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Los niños y niñas podrán llevar su triciclo etc. y se puede invitar a los agentes de Tránsito.



# Actividad 23

Situación de aprendizaje:

## Generosidad

**CAMPO FORMATIVO:**  
Cultura y Vida Social.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**  
Actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y generosidad.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Salir al patio a observar la lona de generosidad, cuestionarse y platicar sobre este valor y lo importante que es.
- » Compartirán experiencias sobre el valor de la generosidad y otros valores.

### Desarrollo:

- » Realizar la proyección grupal del programa EDUSPARK (KÍNDER) vocabulario de la generosidad, cantaran y comentaran cada imagen.
- » Jugar por pares el juego de memoraba y se irán turnando, como vaya perdiendo o ganando.

### Cierre:

- » Buscar en revistas imágenes que representen el valor y realizar un collage, para tenerlo en el salón como recordatorio.
- » Realizar una obra que represente la generosidad en casa o en el salón y comentar al grupo qué hicieron y cómo se sintieron.

## Previsión de Recursos:

Imágenes, cañón, computadora fija, lona, papel bond, recortes, apoyo de los padres de familia.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Es importante platicar con los padres de familia de los valores que se están viendo en el salón o en la comunidad escolar, para que reafirmen y apoyen en casa. Los padres de familia, el fin de semana les pueden poner en la computadora o ir al internet con sus hijos caricaturas que hablen de diferentes valores y así también hay tiempo de calidad con sus hijos.

# Actividad 24

Situación de aprendizaje:

Canto y juego con los  
números

**CAMPO FORMATIVO:**

Pensamiento Matemático..

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Usa y nombra los números que sabe en orden ascendente empezando por el uno los elementos por contar y sobre conteo.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Los alumnos observan en el aula y reconocen donde encuentran números.
- » Se realizan cuestionamientos a los niños sobre ¿Qué números conoces? ¿Dónde los has visto?
- » Escribir en el pizarrón cuáles son las letras conocidas por los niños.

### Desarrollo:

- » Se realiza un juego organizado donde se muestran a los niños tarjetas de los números, escondemos tarjetas en el salón y los niños tienen que buscarlas
- » Los niños reconocen los números y mencionan los números encontrados.
- » Posteriormente los niños se acomodan según el orden de los números ejemplo: 1, 2, 3, 4, contando de manera ascendente, después cuentan de manera descendente.
- » Trasládase a la sala de computación y se ordenan los niños en binas, entrando al programa EDUSPARK, donde los niños trabajan en el aspecto de número en el cual desarrollan la actividad contando del uno al 10, donde van cantando y contando los objetos mencionando los números.

### Cierre:

- » Mediante una lluvia de ideas los niños participan y comentan si les agrado la actividad y porque.

## Previsión de Recursos:

Imágenes, cañón, dispositivo electrónico o laptop y plumones.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Esta situación didáctica se puede utilizar también como una actividad permanente o parte empezar bien el día. Tiempo estimado para su desarrollo 30 minutos.

# Actividad 25

Situación de aprendizaje:

Los seres vivos y no  
vivos

**CAMPO FORMATIVO:**

Exploración y Conocimiento del Mundo.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Describe características de los seres vivos (partes que conforman una planta o un animal) y el color, tamaño, textura y consistencia de elementos no vivos.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Los alumnos saldrán a los espacios de la institución de manera grupal donde observaran, tocaran y describirán elementos de la naturaleza, así como establecerán similitudes y diferencias entre elementos de la naturaleza que se encuentren.
- » Dentro el salón de manera grupal y por lluvias de ideas, comentan acerca de las similitudes y diferencias de lo recolectado rescatando el conocimiento si tiene vida todo lo que recolecto.

### Desarrollo:

- » Dentro el aula los alumnos comentan lo que observaron en una Laptop sobre los videos de situaciones donde se estén presentando lluvias, ventarrones incendios, así como desplazamientos de algunos animales, comentando que observan, y si de lo observado son seres vivos o no vivos y por qué?
- » Los alumnos de manera grupal se trasladan al aula de medios, observan por medio de cañón en la plataforma de comunidad UNETE en el campo formativo exploración y conocimiento, en el aspecto seres vivos observan escuchan y reflexionan e identifica algunos rasgos de los seres vivos.
- » Dentro los salones de manera grupal observan un video de cómo nace una planta, un pollo y describen que necesita un ser vivo para crecer ¿cuáles son sus necesidades básicas?
- » Los alumnos describen dentro el salón por equipos respetando turnos para participar, algunas características de seres vivos y no vivos, cuestionando como nacen por ejemplo las plantas.

### Cierre:

- » Por equipos dentro el salón, clasifican tarjetas de diferentes seres vivos de acuerdo a sus características, (animales de mar, selva semidesierto granja) ...

### Previsión de Recursos:

Imágenes, cañón, dispositivo electrónico o laptop y plumones.

### Sugerencias y/o Recomendaciones:

Esta situación didáctica se puede utilizar también como una actividad permanente o parte empezar bien el día. Tiempo estimado para su desarrollo 30 minutos.

# Actividad 26

Situación de aprendizaje:

Me cuido para no  
enfermarme

**CAMPO FORMATIVO:**

Desarrollo físico y salud.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Practica y promueve medidas para evitar el contagio de las enfermedades infecciosas más comunes.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Escuchar la narración, dentro del salón de clases, del cuento “Pilocho”, para despertar el interés de los niños (actividad para empezar bien el día).
- » Solicitar a los niños que en lluvia de ideas comenten sobre el contenido del cuento.
- » Dialogar con los niños sobre ¿Qué es la salud?, ¿Quién se ha enfermado?, ¿A dónde acuden cuando se enferman?, ¿Qué síntomas tienen?, ¿Qué medidas preventivas necesitamos tomar para cuidar nuestra salud? Etc.

### Desarrollo:

- » Los niños sentados en un círculo observan y comentan diversas situaciones en las cuales se observa un niño enfermo de gripe y tos.
- » Respetando turnos los pequeños comentan las situaciones que causan un resfriado.
- » Trasládase al aula de medios para trabajar con el programa Eduspark en el campo de lenguaje y comunicación el juego del memorama de ropa de invierno para identificar las prendas de vestir que debemos utilizar en época de frío y evitar enfermedades.
- » Realizar actividades en hojas prediseñadas sobre las medidas preventivas para el cuidado de la salud.

### Cierre:

- » Jugar a la caja de las preguntas y responder a diferentes cuestionamientos sobre qué medidas evitan el contagio de enfermedades y cuales practican con frecuencia para el cuidado de su salud.

## Previsión de Recursos:

Imágenes, cañón, hojas prediseñadas, dispositivo electrónico o laptop y plumones.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Esta situación didáctica se puede utilizar también como una actividad permanente o parte empezar bien el día. Tiempo estimado para su desarrollo 30 minutos.



# Actividad 22

Situación de aprendizaje:

## Conozco mi cuerpo

**CAMPO FORMATIVO:**

Desarrollo físico y salud.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Percibe ciertos cambios que presenta su cuerpo, mediante las sensaciones que experimenta después de estar en actividad física constante.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Se realizan cuestionamientos a los niños como son: ¿Por qué es importante realizar ejercicio? ¿Qué sucede si no realizamos ejercicio?

### Desarrollo:

- » Armar las siluetas del cuerpo humano colocando en su lugar cada una de sus partes observando como quedaron los esquemas corporales de sus compañeros y el suyo.
- » En una hoja dibujarse con todas las partes de su cuerpo.
- » Salir al patio y participar en un juego de competencias de relevos para que perciba los cambios que presenta su cuerpo después estar en actividad física constante, agrupando a los niños según el grado de agitación de su cuerpo, para que identifiquen por percepción y mediante el conteo la cantidad de niños en cada grupo.
- » Trasladar a los alumnos organizados en equipos de 3 integrantes al aula de medios en el día que me toca según el cronograma, para lograr que hagan uso de la nueva tecnología y por medio del programa Eduspark, trabajar en el campo de desarrollo físico y salud las actividades como canta y aprende palabras relacionadas al tema, el memora relacionado a la salud, por mencionar algunos.

### Cierre:

- » Mediante una lluvia de ideas los niños comentan lo que sintieron al realizar actividad física y se registran sus opiniones.

## Previsión de Recursos:

Imágenes, cañón, dispositivo electrónico o laptop y plumones, aros, cuerdas.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Esta situación didáctica se puede utilizar también como una actividad permanente o parte empezar bien el día. Tiempo estimado para su desarrollo 30 minutos.

# Actividad 28

Situación de aprendizaje:

Los miembros de mi  
familia

**CAMPO FORMATIVO:**

Exploración y Conocimiento del mundo.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Representa mediante el juego, la dramatización o el dibujo, diferentes hechos de su historia personal, familiar y comunitaria.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Cuestionar y platicar sobre su familia ¿Quiénes integran su familia?, ¿Quiénes viven en tu casa?, ¿Qué hace cada uno de ellos? ¿Quién juega contigo?, ¿Quién hace de comer?.

### Desarrollo:

- » En el aula de medios Apoyarse del programa EDUSPARK en el campo Cultura y vida social, ¿cuál es el tema? en el icono de vocabulario se presentan tarjetas imagen-palabras y ellos van relacionando con los integrantes de su familia.
- » En el icono juego de asociación el niño arrastra la imagen de un integrante de la familia y lo arrastra hacia la palabra donde creó que dice “mamá”.

### Cierre:

- » Elaborar títeres de los miembros de la familia y pasar al frente para realizar algunos diálogos. Ejemplo: (La niña que tiene el títere de la mamá) .
- » Hola yo soy la mamá y me llamo Juanita tengo dos hijos uno se llama Pedro y el otro Tomás, ...
- » Invitar a los niños a inventar los diálogos.

## Previsión de Recursos:

Papel bond, plumones, títeres, equipos de cómputo, cañón, software Eduspark.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

En el juego de asociación, la educadora puede escribir las palabras de cada integrante de la familia para ayudar a identificar las palabras a los niños.

# Actividad 29

Situación de aprendizaje:

## Haciendo figuras

**CAMPO FORMATIVO:**

Pensamiento matemático.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Reconoce, dibuja -con uso de retículas y modela formas geométricas (planas y con volumen) en diversas posiciones describe semejanzas de figuras geométricas.

Describe semejanzas y diferencias que observa al comparar objetos de su entorno, así como figuras geométricas entre sí.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » En el aula de medios y apoyándose del programa Eduspark en el ícono geometría, utilizar el contenido “Encontrar figuras”.
- » Ampliar la imagen por medio del cañón, pedir a los alumnos que observen y mencionen todas las figuras que encuentren.

### Desarrollo:

- » Prestar atención a la sección Canta y aprende, recordar los nombres de las figuras y comentar acerca de sus características.
- » Organizar por binas a los alumnos para trabajar el juego de encajar figuras, en donde los niños tienen que arrastrar el mouse de las figuras de abajo y llevarlas a donde está la figura arriba.

### Cierre:

- » En el salón de clases, identificar figuras geométricas a su alrededor y reproducirlas utilizando retículas.

## Previsión de Recursos:

Cartulinas blancas con las imágenes prediseñadas de las figuras geométricas, plastilina de colores, computadoras, cañón, software de Eduspark.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Es posible utilizar otros materiales para la reproducción de figuras, de acuerdo con las características del grupo.

# Actividad 30

Situación de aprendizaje:

¿Por qué llueve?

**CAMPO FORMATIVO:**

Exploración y conocimiento del mundo.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Explica los cambios que ocurren durante/después de procesos de indagación: cómo cambia un animal desde que nace, como el agua se hace vapor o hielo, como se transforman alimentos por la cocción o al ser mezclados y como se tiñen o destinan la tela y el papel, entre otros, empleando información que ha recopilado de diversas fuentes.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Preguntar a los niños ¿han visto la lluvia? ¿por qué creen que llueva? ¿de dónde creen ustedes que venga la lluvia?, ¿han visto el cielo cuando llueve? ¿cómo se ve? ¿a dónde va el agua cuando llueve? Etc. Registrar todas las respuestas en el pizarrón.
- » Realizar un experimento para que se puedan ver los resultados en la última actividad, por equipos pedir a los niños que viertan agua pintada de azul a la mitad de una bolsa de papel ziploc, luego la tendrán que cerrar muy bien e ir a ponerla al patio para que le de el sol.

### Desarrollo:

- » Con ayuda del programa Eduspark, ingresar al campo el mundo natural, dar clic en el icono de materia y luego icono de propiedades físicas de los objetos en donde los niños escucharán el relato.
- » Reflexionar en torno al contenido del video y compartir sus hipótesis acerca del experimento a realizar.
- » Registrar sus hipótesis antes de salir a verificar qué sucedió con su bolsa con agua.

### Cierre:

- » Al salir del aula de medios la maestra tomará con mucho cuidado la bolsa y la pondrá en el centro de cada equipo y a manera de conclusión los niños la observarán y verificarán sus hipótesis de acuerdo con lo que observaron en el video.

### Previsión de Recursos:

bolsas ziploc, pintura comestible vegetal color azul cielo, agua. Software de Eduspark, computadoras, cañón.

### Sugerencias y/o Recomendaciones:

Pueden pintar la bolsa como se sugiere en la imagen para hacer más explícito el experimento.



# Actividad 31

Situación de aprendizaje:

## Los seres vivos

**CAMPO FORMATIVO:**

Exploración y conocimiento del mundo.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Describe características de los seres vivos (parte que conforma una planta o un animal) y el color, tamaño textura y consistencia de elementos no vivos.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Mostrar a los niños una imagen en donde aparezcan seres vivos y no vivos.
- » Preguntar y registrar lo que observan.

### Desarrollo:

- » Mediante un dibujo pedirles a los niños que dibujen las cosas que crean que son seres vivos.
- » Explicar su dibujo al resto del grupo.
- » Pedirles a los niños cuales son las diferencias entre un ser vivo y no vivo mediante algunas preguntas y hacerlos reflexionar.
- » ¿Quiénes se alimentan?
- » ¿Cómo se desarrollan?
- » ¿Qué hacen?
- » Proyectar el video del programa Eduspark “Los seres vivos” de manera grupal.
- » Comentar acerca del video lo que más les gusto y lo que no.

### Cierre:

- » Salir al patio de la escuela y realizar la clasificación de seres vivos y no vivos con los elementos de los jardines.

## Previsión de Recursos:

Cañón, Hojas, colores, jardines.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Tener presente utilizar un lenguaje apropiado para el grupo, es decir si es un primero, segundo o tercero. Ser explícita en las preguntas.

# Actividad 32

Situación de aprendizaje:

## Mi alimentación

**CAMPO FORMATIVO:**

Desarrollo físico y salud.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Identifica, entre los productos que existen en su entorno, aquellos que puede consumir como parte de una alimentación correcta.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

» Jugar dentro del salón a ensalada de fruta.

### Desarrollo:

- » Preguntar a los niños que desayunaron.
- » Registrar lo que más les gusta comer a los niños, rescatar los comentarios.
- » Observar una imagen del plato de buen comer, mencionar que es lo que comen.
- » Asistir al aula de medios y proyectar Vida sana de programa de Eduspark
- » Rescatar lo que les gustó del video y asociarlo con el video del supermercado: ¿cuándo van con mamá al supermercado que alimentos les compra del plato del buen comer?
- » Modelar con plastilina algunas verduras, frutas, cereales y otros alimentos para elaborar un plato del buen comer.

### Cierre:

- » Elaborar un menú nutritivo para la semana que incluya los diferentes grupos del plato del buen comer.

## Previsión de Recursos:

Lámina del plato del buen comer, hojas impresas del plato del buen comer. Colores, cañón, computadora plastilina, recortes de alimentos (vegetales, frutas, cereales, carnes.)

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Para un grado de tercero se sugiere realizar el menú y las actividades considerando el lenguaje escrito.

# Actividad 33

Situación de aprendizaje:

Juguemos a contar

**CAMPO FORMATIVO:**

Pensamiento Matemático

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Usa y nombra los números que sabe, en orden ascendente, empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango del conteo.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Observar la lámina Fruta fresca del libro Mi álbum, pedirles a los niños que describan lo que hay.
- » Comentar en grupo que podemos realizar con esta imagen, registrar en el pizarrón los comentarios.

### Desarrollo:

- » Pedir a los niños que mencionen los nombres de las frutas y realicen el conteo oral de las mismas
- » Asistir al aula de medios y con ayuda del programa EDUSPARK (KÍNDER) y de manera grupal realizar la actividad de contar hasta 10.
- » Dentro del salón de clase y con ayuda de la lámina fruta fresca, ordenar de manera ascendente las frutas, elaborando un dibujo según el orden.

### Cierre:

- » En asamblea preguntar que les agrado, que no les agrado, rescatando sus comentarios.

## Previsión de Recursos:

Libro mi álbum de segundo año, cañón, hojas, plumones, equipos de cómputo, programa Eduspark.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Es importante que todos los alumnos cuenten con su libro mi álbum, se realicen cantos sobre las frutas y se tengan presente las reglas de las actividades.

# Actividad 34

Situación de aprendizaje:

## Los oficios de mi comunidad

**CAMPO FORMATIVO:**

Lenguaje y comunicación.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Describe personas, personajes, objetos lugares y fenómenos de su entorno de manera cada vez más precisa.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Preguntar a los niños que trabajos observan en su comunidad. Registrar los comentarios de los niños.

### Desarrollo:

- » Con ayuda del libro Mi álbum de segundo grado de la lámina ¿Qué hacen?
- » Pedir a los niños que describan que observan y piensen si han visto a alguien de su comunidad realizar esa actividad.
- » Indagar acerca de lo siguiente: ¿Dónde se realiza el trabajo? ¿Qué objetos usan para hacer su trabajo? ¿Alguien de la comunidad o de sus familias realiza el trabajo de uno de estos personajes? ¿Qué otros trabajos hacen las personas de su comunidad?
- » De manera más precisa y concreta centrarse en un personaje, describir lo más detallado que se pueda.
- » Se le pedirá a algún niño o niña que describa las características de un personaje, no deberá decir su trabajo u oficio y los demás intentarán adivinarlo con las características.
- » Apoyarse de programa EDUSPARK Cultura y vida social, los oficios de manera grupal.

### Cierre:

- » Con ayuda de los padres de familia elaborar una adivinanza sobre los oficios y presentarlas al grupo.

### Previsión de Recursos:

Libro mi álbum de segundo año, cañón, hojas, plumones, cartulina. Colores. Recortes.

### Sugerencias y/o Recomendaciones:

Es importante que todos los alumnos cuenten con su libro mi álbum, pedir con anticipación a los padres de familia las adivinanzas, que las elaboren de manera atractiva. Se puede trabajar con los niños con juego simbólico y realizar diferentes actividades.



# Actividad 35

Situación de aprendizaje:

Cuando sea grande quiero  
ser...

**CAMPO FORMATIVO:**

Exploración y conocimiento del mundo.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Establece relaciones entre el tipo de trabajo que realizan las personas y los beneficios que aporta dicho trabajo a la comunidad.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Pedir a los niños que se sienten formando un círculo para jugar a pasar la pelota, y al que le toque dirá la frase: “Cuando sea grande quiero ser...” y debe completarla con un oficio o profesión que a él le llame más la atención.
- » Preguntar a los niños qué oficios y profesiones conocen. Registrarlos en el pizarrón, comentar algunos de los servicios que éstos ofrecen y cómo es que ayudan a la comunidad.

### Desarrollo:

- » En el programa de Eduspark, ver y escuchar por medio del proyector el tema “Los oficios” del Campo formativo Cultura y vida Social en el ícono “Canta y aprende”.
- » Utilizar el proyector con el programa de Eduspark para ver, repetir el vocabulario y hacer algunas preguntas del tema “Los oficios”, en el ícono “vocabulario”.
- » Imprimir en tamaño carta, las imágenes del vocabulario “Los oficios”. Pedir a los niños que elijan uno y elaboren un rompecabezas, armarlo e intercambiarlo con otro compañero.
- » También en el programa de Eduspark ver y escuchar a través del proyector el tema “Las profesiones” del Campo Formativo Cultura y vida Social en el ícono “Canta y Aprende”.
- » Utilizar el proyector con el programa Eduspark, para ver, repetir el vocabulario y hacer algunas preguntas del tema “Las Profesiones” en el ícono “Vocabulario”.
- » Imprimir y ampliar en tamaño cartulina, las imágenes del vocabulario “Las Profesiones” para elaborar y jugar con rompecabezas en equipos.
- » Investigar con ayuda de papás en medios electrónicos, sobre la profesión u oficio que más les agrada a sus hijos, los alumnos la expondrán en clases comentar en clase.

### Cierre:

- » Pedir a los padres de familia que disfracen a sus hijos del oficio o profesión que a ellos les gustaría ser y exponer en clase con la oración “Cuando sea grande quiero ser...para porque...”.

### Previsión de Recursos:

Pelota, proyector, impresiones, cartulinas, crayolas, tijeras y disfraces. Software Eduspark.

### Sugerencias y/o Recomendaciones:

Invitar a clase a profesionistas y personas que realicen algún oficio para aclarar algunas de las inquietudes de los niños. Y compartirles experiencias de su trabajo.

# Actividad 36

Situación de aprendizaje:

## Formas y figuras

**CAMPO FORMATIVO:**

Pensamiento Matemático.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Hace referencia a diversas formas que observa en su entorno y dice en qué otros objetos se ven esas mismas formas.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » En el programa de Eduspark, ver y escuchar por medio del proyector, el tema “Figuras Geométricas” del Campo formativo Pensamiento Matemático en el ícono “Canta y Aprende “ (aprender las figuras geométricas). Preguntar a los niños qué figuras conocen, cuál es su nombre y en qué objetos o cosas las han observado.
- » Registrar en el pizarrón las figuras que observaron identificando el nombre y la forma del círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo.

### Desarrollo:

- » En el programa de Eduspark realizar las actividades: Triángulos, Cuadrados y Rectángulos del tema Figuras Geométricas, en el Campo Formativo Pensamiento Matemático. Primero utilizando el proyector en forma grupal y después en binas con las computadoras (una actividad por día).
- » Jugar a “Encuentra la Figura” utilizando las consignas “cerca-lejos” (pedir que un niño esconda una figura geométrica y otro la busque, al encontrarla debe decir el nombre de dicha figura sin equivocarse.
- » En equipos, dar figuras geométricas de diversos colores y tamaños, pedir que formen cosas u objetos que se relacionen con las figuras geométricas, al final cada equipo expondrá su creación.
- » De forma individual realizar las figuras geométricas con diversas técnicas gráfico plásticas (modelado, papel doblado, acuarela y dibujo libre con plumones).
- » En binas formar figuras con el “tangram”.

### Cierre:

- » Con ayuda de papás crear un dibujo utilizando las figuras geométricas y exponer en clase (cada niño dirá el nombre de su creación y las figuras que utilizó).

### Previsión de Recursos:

Proyector, figuras geométricas de diversos materiales, papel bond, crayolas, plumones, tijeras, pegamento, acuarelas y tangram. Computadoras, cañón, software de Eduspark.

### Sugerencias y/o Recomendaciones:

Se puede utilizar el patio de la escuela y formar las figuras geométricas con el propio cuerpo de los niños.

# Actividad 3?

Situación de aprendizaje:

¿Cómo cuido mi cuerpo?

**CAMPO FORMATIVO:**

Desarrollo Personal y Social.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Aplica las medidas de higiene que están a su alcance en relación con el consumo de alimentos.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » En el programa de Eduspark, ver y escuchar por medio del proyector, el tema “Vida sana” del Campo formativo “Promoción de la Salud” en el ícono “Canta y Aprende”.
- » Después de escuchar la canción hacer la pregunta: ¿Qué acciones debo hacer para cuidar mi cuerpo?. Escuchar las respuestas de los niños revisando de forma pausada lo que sugiere la canción.
- » En equipos iluminar cinco dibujos que representan las principales acciones que debemos hacer para cuidar nuestro cuerpo (higiene personal, alimentación sana, hacer deporte, asistir al médico regularmente y realizar actividades de esparcimiento).

### Desarrollo:

- » En el programa de Eduspark ver el vocabulario del tema “ Vida sana” del Campo Formativo Promoción de la Salud. Trabajar en parejas USANDO con la computadora indicando que encierren con rojo las letras que conocen y remarcando las que nó. También trabajar con las Actividades de Pre-k, sólo donde indica relacionar imagen y palabra juntas, después realizar de forma individual con material impreso.
- » Imprimir en tamaño carta y a color, el vocabulario del tema “Vida sana” y jugar “Memoria” (primero mostrar tres tarjetas del vocabulario, después voltearlas para que mencionen las imágenes que observaron e ir aumentando el rango de dificultad de memoria con la cantidad de tarjetas.
- » Jugar en el patio de la escuela algunos deportes que ayuden a cuidar la salud de nuestro cuerpo como: futbol, volibol, baile, correr, caminar, etc.

### Cierre:

- » Con ayuda de papás realizar un cartel sobre las principales acciones para preservar la salud, exponer en clase y después colocarlos en lugares visibles de la escuela para informar a los demás. compañeros y padres de familia.

### Previsión de Recursos:

Proyector, computadoras, papel bond, crayolas, hojas impresas. Software Eduspark

### Sugerencias y/o Recomendaciones:

Se puede programar un día de campo con actividades como una actividad de esparcimiento que ayuden a preservar la salud. .

# Actividad 38

Situación de aprendizaje:

## Los instrumentos musicales

**CAMPO FORMATIVO:**

Expresión y apreciación artísticas

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Identifica diferentes fuentes sonoras y reacciona comentando o expresando las sensaciones que le producen.

Inventa e interpreta pequeñas canciones acompañándolas con ritmos.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Cuestionar a los niños acerca de cuáles instrumentos musicales conocen. Mostrar algunos instrumentos musicales y preguntar si saben cómo se llaman y cómo se tocan.
- » Comentar cual es la clasificación de los instrumentos musicales: instrumentos de cuerda, viento y percusión. Apoyarse con el video: [https://www.youtube.com/watch?v=eaEZHv\\_YEzc](https://www.youtube.com/watch?v=eaEZHv_YEzc)

### Desarrollo:

- » Retomar los aprendizajes de la sesión anterior. Dar a cada niño una imagen de un instrumento y pedir que clasifiquen según la familia a la que pertenecen, pegando la imagen en la cartulina que corresponda ubicada en el pizarrón.
- » Proyectar el video: <https://www.youtube.com/watch?v=4ihI-lQJl44> Cuestionar a los niños cuál es su instrumento favorito.
- » Usar el proyector para trabajar con el apartado de Eduspark, Música > Instrumentos musicales. Invitar a los niños para que participen señalando con el mouse la lectura de la actividad.
- » Jugar Lotería con sonidos de instrumentos musicales. Dar a cada niño un tablero con imágenes de diversos instrumentos musicales. Pedir que el alumno escuche atentamente los sonidos.
- » Realizar la actividad “dictado musical”. Se pretende que los niños hagan una representación gráfica del sonido. Se usan las claves, pandero y maracas. Mientras el maestro toca las claves los alumnos representan la intensidad del sonido que escuchan dibujando palitos hacen lo mismo con el pandero dibujando olas y puntos para las maracas ....
- » Hablar acerca de qué son los cotidiáfonos. Elaborar una maraca con instrumentos de uso cotidiano (se puede realizar algún otro cotidiáfono). Algunas ideas para su construcción son: <https://es.pinterest.com/yopauliq/cotidiafonos/>

### Cierre:

- » Comentar con los alumnos que es una orquesta y quienes la integran. Invitarlos a formar una orquesta usando como instrumento sus cotidiáfonos. Organizados por familia de instrumentos, seguir el ritmo de una canción instrumental siguiendo las indicaciones del “director de orquesta”.
- » Comentar si les gusto la actividad. Animar a los niños a ser los directores de la orquesta y recolectar con ayuda de sus padres canciones que podrían interpretar para formar un repertorio musical. Grabar las canciones de los niños usando el programa Audicity (editar audios)

## Previsión de Recursos:

Diversos instrumentos musicales. Equipo de cómputo y proyector. Imágenes de instrumentos musicales. Hojas y crayolas. Internet. Material para elaborar el cotidiáfono que se eligió.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Se puede comenzar con el juego “Lotería” con sonidos de objetos de la vida cotidiana o animales, para favorecer la discriminación auditiva.

Se recomienda que la actividad de la orquesta musical se realice de manera continua al menos una vez a la semana, pues favorece capacidades cognitivas básicas en los alumnos como la atención y memoria.



# Actividad 39

Situación de aprendizaje:

Medición (peso)

**CAMPO FORMATIVO:**

Pensamiento Matemático.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Elige y argumenta qué conviene usar como instrumentos para comparar magnitudes y saber cuál (objeto) mide o pesa más o menos, o a cuál le cabe más o menos.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Mostrar a los niños objetos de su vida cotidiana de diversos tamaños y materiales. Comparar dos objetos y cuestionar a los alumnos acerca de cuál infieren que pesa más y qué podemos hacer para saberlo.
- » Presentar una balanza y colocar los objetos seleccionados. Preguntar a los niños cuál objeto creen que pese más y por qué lo deducen. Comprobar que los objetos más pesados quedan abajo en la balanza.

### Desarrollo:

- » Enseñar a los niños una báscula. Preguntar ¿para qué sirve? ¿Dónde la han visto? ¿Quiénes la usan? Pesar a los niños del salón y con su ayuda registrarlo en una gráfica, indicando que niños tienen el mismo peso.
- » Usar el proyector para trabajar con el apartado de Eduspark, Medidas > Seleccionar el objeto más pesado. Invitar a algunos niños para que participen señalando con el mouse la lectura de la actividad. Que los alumnos resuelvan los ejercicios mediante preguntas guías e incentivarlos eligiendo a quien apoye desde la computadora.

### Cierre:

- » Con ayuda de los padres realizar una balanza usando un gancho, hilos y dos platos. Los niños usan la balanza para medir objetos que encuentren en el salón. Registran sus resultados en una hoja

## Previsión de Recursos:

Objetos de uso cotidiano, balanza, báscula, equipo de cómputo, proyector, balanza hecha en casa. Hojas con formato para registro de peso.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Se puede realizar el experimento ¿Qué se hunde y qué flota? Como una introducción al concepto de peso. Además de lograr la transversalidad con otros campos formativos.

# Actividad 40

Situación de aprendizaje:

Mi calendario

**CAMPO FORMATIVO:**

Lenguaje y Comunicación.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Sabe para qué se usa el calendario, y distingue la escritura convencional de los números y los nombres de los días de la semana al registrar, con ayuda de la maestra, eventos personales y colectivos.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Cuestionar a los niños si saben qué es un calendario y para qué sirve.
- » Presentar al grupo un calendario, solicitar que identifiquen los números y “lean” los portadores de texto con los días de la semana.

### Desarrollo:

- » Utilizar Eduspark para reforzar el conocimiento de los días de la semana. Remitirse a: Lenguaje y comunicación > Los días y los meses del año > Canta y aprende.
- » Formar equipos de máximo 5 integrantes, a cada niño dar un letrero con el nombre de un día de la semana. Por equipo, ordenar los letreros con los días de la semana. Para hacer la actividad más compleja dar fichas con números para que ordenen de manera consecutiva los números y días de la semana.
- » Emplear el proyector para trabajar con el apartado de Los días y los meses del año > Vocabulario. Relacionar las palabras con las letras que tienen en su nombre. Algunos alumnos pueden pasar a encerrar en un círculo las letras que reconozcan usando el mouse.
- » En otra sesión, el Vocabulario, dar a cada niño un “abecedario móvil” para que forme la palabra del mes o día de la semana. Los niños pueden pasar a la computadora y usar el mouse para indicar que letra deben buscar sus compañeros para formar la palabra, favoreciendo la direccionalidad en la escritura.
- » Previamente solicitar que los niños memoricen la fecha de su cumpleaños. En un calendario visible para todo el grupo, cada niño con ayuda de la maestra debe ubicar el día y mes de su cumpleaños, colocando una foto tamaño infantil del alumno o su nombre.

### Cierre:

- » Emplear el libro Mi álbum de Preescolar, remitirse a la página “El calendario”. Con ayuda de la maestra registrar actividades o juegos a realizar durante toda la semana o el mes. Llevarlas a cabo como una actividad permanente.
- » En asamblea, comentar la utilidad del calendario y su importancia. Dar seguimiento al “calendario de cumpleaños” Los niños serán corresponsables del uso y manejo del mismo.

## Previsión de Recursos:

Equipo de cómputo y cañón. Calendario de tamaño grande. Letreros con los días de la semana. Fichas con números. Abecedario móvil o letras del abecedario. Foto infantil de los alumnos. Libro “Mi álbum” de Preescolar.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Se puede realizar una secuencia de aprendizaje y favorecer la transversalidad de contenidos, completando con actividades que se sugieren en el apartado de: Pensamiento matemático > El calendario y el reloj > El calendario. Invitar a los niños y padres de familia a dar continuidad al calendario, registrando por mes actividades que puedan realizar en casa y que el niño pueda ir gestionando.

# Actividad 41

Situación de aprendizaje:

Cuido mi alimentación

**CAMPO FORMATIVO:**

Desarrollo físico y salud.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

Identifica, entre los productos que existen en su entorno, aquellos que puede consumir como parte de una alimentación correcta.

## Desarrollo de la situación de aprendizaje

### Inicio

- » Mostrar a los niños diversos productos alimenticios (frutas, verduras, refrescos, golosinas, carne, etc.) Solicitar que los clasifiquen en dos grupos de alimentos, la comida nutritiva y la comida “chatarra”. Comentar acerca de la diferencia entre la comida sana y poco nutritiva.

### Desarrollo:

- » Explicar el “plato del buen comer” y la “jarra del buen beber”. Por equipos, usar recortes de diversos productos alimenticios y clasificarlos según los tres grupos alimenticios. Exponer su trabajo al grupo.
- » Emplear el proyector para trabajar con el apartado de Eduspark: Promoción de la salud > Vida sana. Comentar en plenaria sobre la importancia de la alimentación, el ejercicio y el aire puro para tener una vida sana.
- » Escuchar la canción “Si tu cuerpo engorda” de Luis Pescetti [https://www.youtube.com/watch?v=-b8zSL\\_gX20](https://www.youtube.com/watch?v=-b8zSL_gX20) Cantar y comentar acerca de lo que dice la canción.
- » Jugar a la tiendita. Previamente con las envolturas, juguetes o envases traídos de casa de productos alimenticios montar la tiendita. La consigna es elegir solo los alimentos necesarios para tener una vida sana. Esta actividad puede complementarse con algún contenido de pensamiento matemático para aprovechar los recursos.

### Cierre:

- » Indicar a los niños que preparan en casa una torta o un platillo que puedan elaborar con la comida que tengan en casa y que sea nutritivo. Traer a la escuela, exponer que fue lo que prepararon y compartir con sus compañeros.

## Previsión de Recursos:

Diversos productos alimenticios. Imágenes del plato del buen comer y jarra del buen beber. Equipo de cómputo y proyector, YouTube. Envolturas, juguetes o envases de productos alimenticios.

## Sugerencias y/o Recomendaciones:

Durante la actividad de cierre los padres deben supervisar esta actividad sin influir en la misma. Solicitar el apoyo de los maestros de educación física para realizar un circuito, enfatizando en la importancia del ejercicio y reposo posterior a ello para tener una vida sana.

# Agradecimientos

- » Ofelia Sánchez Villadoble
- » Irma Gamboa Chávez
- » Carlos Ordóñez Ramirez
- » María Del Socorro Campos Jimenez
- » María del Rocío Yolanda Resendiz Tecuanhuey
- » Nohemi Diaz Juarez
- » Iliana Blanca Galindo
- » Alma Rosa Ortiz Ortega
- » Yessika Sarahy Lopez Ortega
- » Irianelly Rojas Lopez
- » Elisalde Castañeda Juarez
- » Ma. Adalgisa Ortega Rojas
- » Osmara Arteaga Solis
- » Erika Denisse Andrade Estrada
- » Marisol Tellez de la Rosa
- » Estela Rigoberta Hernández Rodríguez
- » Carmen Guzmán Martínez
- » María de Lourdes Jiménez Rodríguez
- » María del Carmen Bello Parra
- » Laura Leonor Varela Olguin
- » Karol Aisha Galindo Vega
- » Paulina Zamora Morales
- » Lizeth Monroy González
- » Laura del Carmen Toral Medina
- » Claudia Melissa Juárez Romero
- » Cristina López Vázquez
- » Mónica López Ovando
- » María del Carmen Méndez Villafaña
- » Marisol Morales Espinoza
- » María del Pilar Juárez Cid
- » María del Carmen Patricia Pérez Martínez
- » Laura Díaz Solís
- » Deyanira Monserrat Domínguez Marcos
- » Estefania Davila Galeazzi
- » Paola Cuevas Olvera
- » Anabell Huerta de Ita





[Puebla.gob.mx](http://Puebla.gob.mx)