**ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**Asignatura: EDUCACIÓN FÍSICA SEGUNDO GRADO SEMESTRE: PAR**

**Profra. Yixie Karelia Laguna Montañez.**

**Lista de Cotejo de Revista académica**

**Competencia Profesional: Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica**

**Clasifica diversos tipos de juegos y los ubica en relación con cada contenido educativo de la educación física**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Elementos** | | | | **Criterio de Evaluación**  **Cuantitativa 5 al 10** | **Observaciones** |
| **Portada**  **EN LA PORTADA DEBERÁ IR EL ENCABEZADO (NOMBRE DE LA ESCUELA NORMAL PREESCOLAR) ESCUDO ,ASIGNATURA  ALUMNO ,TEMA, FECHA formato revista** | | | |  |  |
| **Contraportada con imagen y título** | | | |  |  |
| **Contenido con la paginación** | | | |  |  |
| **Presentación** | | | |  |  |
| **Fundamentación Teórica de las Estrategias Didácticas breve con una imagen y título de: Cuento motor, Juegos sensoriales, Juegos cooperativos, Juegos simbólicos, Juegos de persecución, Juegos Tradicionales, Rally, Plaza de desafíos, Juegos motores** | | | |  |  |
| **3 Ejemplos de cada tipo de Juegos y 1 ejemplo para Cuento Motor,Rally y Plaza de desafíos con los siguientes elementos: Nombre del juego , a qué tipo de clasificación pertenece, aprendizaje esperado educación física, organizador curricular, inicio, desarrollo y cierre, materiales, organización, tiempo del juego, espacio** | | | |  |  |
| **Sugerencias para el lector ,experiencias exitosas** | | | |  |  |
| **Diseño y creatividad de la Revista académica en formato revista por 2 a 3 columnas, pueden agregar un plus a su publicación de fotos de sus alumnos de práctica** | | | |  |  |
| **Ortografía y redacción , agregar su fuentes bibliográficas al final de la revista** | | | |  |  |
| **Criterios de Evaluación** |  |
| **Logrado** | **L** |
| **Medianamente logrado** | **ML** |
| **En proceso** | **EP** |

**ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**Asignatura: Educación Física**

**Prora. Yixie Karelia Laguna Montañez.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rúbrica de Revista académica** | | | | | | | |
| **Competencia:**   * Diseña estrategias didácticas mediante las cuales se estimulan las competencias educativas de los niños en el jardín. | | | **Problema:** En la actualidad los niños juegan menos en el hogar y en los planteles educativos como se hacía anteriormente .El juego ya no es de gran importancia en la vida de los niños, este tipo de actividades permiten a los niños expresarse y desarrollar competencias físicas y sociales. Es de gran relevancia diseñar estrategias didácticas en la planeación de juegos en niños de Preescolar. | | | | |
| **Referentes** | **Pre formal** | **Receptivo** | | **Resolutivo** | **Autónomo** | **Estratégico** | |
| Criterios de evaluación según lista de cotejo de revista académica | 1.-Distingue lo relevante de un texto. | 1.-Distingue lo relevante texto y sintetiza la información | | 1**.-** Distingue lo relevante de un texto; infiere el significado de palabras por el contexto organizando la información. | 1.-Distingue lo relevante de un texto; infiere el significado de palabras por el contexto y recapitula lo leído argumentando la información. | 1.-Distingue lo relevante de un texto; infiere el significado de palabras por el contexto y lo aborda con análisis, creatividad, e innovación | |
| 2**.-** Reduce a términos breves y precisos lo esencial de los capítulos no hay análisis y argumentación , poca estructura de formato de revista | 2.- Redacta un texto breve con los datos importantes de los capítulos como consecuencia de una interpretación personal de los conceptos, ideas o argumentos presentados con muy poca estructura de formato de revista. | | 2.- Organiza los conceptos, ideas o argumentos presentados en orden jerárquico de cada uno de los capítulos empleando columnas en forma de revista no existe creatividad en el diseño | 2.- Organiza los conceptos o argumentos en orden jerárquico de tres o más capítulos empleando columnas en formato de revista con creatividad en el diseño | 2 .-Organiza los conceptos, ideas o argumentos presentados en orden jerárquico de cuatro o más capítulos , argumentando y organizándola en forma de columnas con creatividad e innovación en el diseño | |
| 3.- Registra ideas de manera clara, coherente y sintética en uno o más capítulos para desarrollar argumentos, | 3.- Identifica, ordena e interpreta las ideas y conceptos explícitos e implícitos en uno o más capítulos, considerando el contexto en el que se generaron y en el que se reciben del autor. | | 3.-Sustenta una postura personal sobre la información contenida en cada uno de los capítulos valorando y dando la relevancia , considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva. | 3.-Como resultado de utilizar la información contenida en uno o más capítulos , argumenta la solución de un problema, empleando gráficas y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación | 3.-Sintetiza la información contenida en tres o más capítulos , argumenta la solución de un problema, empleando gráficas y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, con ideas propias , claras y da un panorama general | |
| Evaluación | 6% | 7% | | 8% | 9% | | 10% |