Pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza mediaInterfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamente



Alumno: Vidal Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y respeta las reglas. Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

Atiende las indicaciones que se le dan, realiza los ejercicios y participa en los distintos juegos, en ocasiones le es difícil centrar su atención al participar en responder cuestionamientos. Reconoce cuando algún ejercicio le resulta difícil y persiste hasta lograrlo

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumno: Elizabeth Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y respeta las reglas. Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

En ocasiones se distrae con otros objetos que están a su alcance, pero al solicitarle su participación lo hace, opina sobre los distintos juegos y respeta su turno al utilizar el papel verde

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumno: Gerson Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y respeta las reglas. Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

Gerson comparte ideas con sus compañeros acerca de los juegos y ejercicios, cumple con los materiales que se le solicitan, trabaja de manera armónica al respetar las reglas y seguir las instrucciones. Su participación es activa durante toda la clase.

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumno: Moisés Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y respeta las reglas. Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

Moisés aporta ideas interesantes a la clase, propone nuevos juegos y comparte algunas experiencias entorno a lo que se está trabajando. Sigue las indicaciones y juega respetando las normas de convivencia.

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumno: Dulce Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y respeta las reglas. Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

Dulce se muestra más participativa, respeta su tuno al no encender su micrófono sin que se le solicite. Acude a la clase con los materiales solicitados y lleva a cabo los distintos juegos. Es necesario motivarla para que tenga la iniciativa de intercambiar ideas con sus compañeros

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumno: Naila Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y respeta las reglas. Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

Naila intercambia ideas durante la clase y muestra respeto hacia sus compañeros. Sigue las reglas de cada juego y trabaja de forma armónica.

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumno: Maricarmen Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y respeta las reglas. Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

Maricarmen participa de forma activa durante la clase, respeta su turno al utilizar su papel verde, aporta ideas sobre otros juegos que conoce, explica cómo se llevan a cabo y sigue las normas de convivencia. Se prepara con sus materiales para la clase.

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumno: Ximena Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y respeta las reglas. Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

Participa en los distintos juegos, escucha las ideas de sus compañeros y las normas de convivencia al trabajar.

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumno: Valentina Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y respeta las reglas. Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

Participa en los juegos durante la clase, atende las indicaciones y escucha las ideas de sus compañeros, es necesario promover la autonomía.

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumno: Lía Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y ~~respeta las reglas.~~ Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

Lía convive, participa y escucha a sus compañeros, cumple con el material solicitado, en ocasiones le cuesta trabajo seguir las reglas como no comer durante la clase. En el juego de ponle la cola a la vaca, participó dando pistas pertinentes para lograr el propósito de la actividad

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumno: Sofía Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y respeta las reglas. Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

Sofía participa de forma constante durante la clase, respeta su turno y el de sus compañeros y las normas de convivencia. Intercambia ideas y experiencias acerca del tema de la clase. Comprende el propósito del juego y da instrucciones adecuadas.

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumno: Ana Paula Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y respeta las reglas. Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

Ana Paula juega y trabaja de forma armónica en la clase virtual, escucha a sus compañeros y respeta las reglas de los distintos juegos.

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumno: Carlos Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y respeta las reglas. Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

Comenta sus ideas y escucha a sus compañeros. Juega y trabaja de forma armónica

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumno: Eduardo Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y respeta las reglas. Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

Eduardo escucha a sus compañeros, cuando se le solicita su participación atiende las indicaciones. Respeta su turno y las reglas. Es necesario motivarlo a participar más y opinar durante la clase, tomando iniciativa.

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumno: Ángel Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y respeta las reglas. Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

Muestra respeto hacia sus compañeros y sus participaciones, sigue las normas de la clase y participa de forma constante. Trabaja de forma autónoma y en equipo.

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumno: Renatta Fecha: 25 al 28 de mayo

|  |  |
| --- | --- |
| Campo formativo/área de desarrollo: Educación Socioemocional | |
| Organizador curricular 1: Colaboración | **Organizador curricular 2:** Inclusión |
| Aprendizaje esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel de desempeño** | **Básico** | **Satisfactorio** | **Sobresaliente** |
| Indicador | Juega solo con compañeros con los que se identifica, escucha las ideas de los demás. | Juega con algunos compañeros, sigue las indicaciones del juego y respeta su turno | Convive, juega y trabaja de manera armónica, sigue las indicaciones y respeta las reglas. Toma en cuenta a sus compañeros intercambia ideas y los anima. |

Renatta participa de forma activa en la clase, utiliza su papel verde para respetar los turnos y trabajar de manera armónica. A la hora de jugar “ponle la cola a la vaca” aportó comentarios adecuados para lograr el propósito de la actividad.