Escuela normal de educación preescolar

Lic. Educación preescolar



Educación socioemocional

Evidencia de unidad 3 secuencia didáctica

UNIDAD DE APRENDIZAJE III.

ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN PREESCOLAR.

competencias de unidad:

* Plantea las necesidades formativas de los alumnos de acuerdo con sus procesos de desarrollo y de aprendizaje, con base en los nuevos enfoques pedagógicos.
* Incorpora los recursos y medios didácticos idóneos para favorecer el aprendizaje de acuerdo con el conocimiento de los procesos de desarrollo cognitivo y socioemocional de los alumnos.
* Evalúa el aprendizaje de sus alumnos mediante la aplicación de distintas teorías, métodos e instrumentos considerando las áreas, campos y ámbitos de conocimiento, así como los saberes correspondientes al grado y nivel educativo.

Docente: Laura Cristina Reyes Rincón

Alumna: Tamara Esmeralda Solís Aguilera #20

2c

21 de junio del 2021

Saltillo Coahuila

**Cronograma Semanal:** Escribir el nombre de las actividades

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **HORA** | **LUNES** | **MARTES** | **MIERCOLES** | **JUEVES** | **VIERNES** |
| 12:30 pm |  | ***“Detectives de emociones”*** |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Campo de Formación Académica**   * Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social. | Organizador Curricular 1 | Aprendizaje esperado |
| Mundo natural | Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza |
| Organizador Curricular 2 |
| Exploración de la naturaleza |
|

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Área de Desarrollo**   * Educación Socioemocional | Organizador Curricular 1 | Aprendizaje esperado |
| * Autorregulación | Reconoce y nombra situaciones que le generan felicidad, tristeza, miedo o enojo. |
| Organizador Curricular 2 |
| * Expresión de las emociones. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actividad/consignas** | **Aprendizaje esperado** | **Organización** | **Recursos** | **Día/tiempo** |
| ***“Detectives de emociones”***  **Inicio:**  Escucha y baila la canción: “Si estás feliz”. <https://youtu.be/lU8zZjBV53M>  Responde las siguientes preguntas:  ¿De qué habla la canción?  ¿Qué son las emociones?  ¿Cuáles emociones conoces?  ¿Qué te pone feliz?  ¿Qué te pone triste?  ¿Qué te pone enojado?  **Desarrollo:**  Participa en el juego interactivo “Detectives de emociones” y observa los diferentes escenarios.  Responde qué emociones son las que observa en los personajes de los escenarios del juego y levanta la imagen que traes previamente sobre la emoción que observa del personaje (feliz, triste, enojado, miedo).  Responde a preguntas como:  ¿Qué crees que debe hacer el personaje para que no se sienta triste?  ¿Qué crees que deba hacer el personaje para que ya no se sienta enojado?  ¿Por qué crees que el personaje está feliz?  Al finalizar el juego describe a los sospechosos del juego así como sus características y emoción que se robó.  **Cierre:**  Escucha con atención la siguiente canción: <https://youtu.be/ulAgaqPpCRE>  Responde las siguientes preguntas:  ¿Cuáles son las emociones que menciona la canción?  ¿Qué debes hacer para que se te quite lo triste?  ¿Qué haces para que se te baje el enojo?  ¿Qué haces para ponerte feliz? | * Reconoce y nombra situaciones que le generan felicidad, tristeza, miedo o enojo. * Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza | * Grupal | * Computadora. * Juego interactivo “Detectives de emociones”. * Imagen de la emoción feliz, triste, enojado y miedo. * Palitos de madera. * Canciones de YouTube.   **Interfaz de usuario gráfica  Descripción generada automáticamente con confianza media**  Pantalla de video juego de una persona  Descripción generada automáticamente con confianza mediaImagen que contiene Forma  Descripción generada automáticamente | 10 minutos.  20 minutos.  10 minutos. |

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Sí | Con ayuda | No | Observaciones |
| Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo. |  |  |  |  |
| Utiliza la reflexión y el lenguaje interno como estrategia para la regulación de las emociones. |  |  |  |  |
| Dialoga para solucionar conflictos. |  |  |  |  |
| Controla emociones e impulsos. |  |  |  |  |
| Acepta los cambios. |  |  |  |  |
| Identifica la situación que provocan una emoción aflictiva para prevenirla y conservar un estado de bienestar. |  |  |  |  |
| Identifica sus emociones. |  |  |  |  |
| Necesita apoyo para calmar emociones negativas. |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **Observaciones:**  Yo adecue mi planeación con el campo de exploración y comprensión del mundo natural y social donde los alumnos tenían que observar las características de los personajes y decirlas, lo adecue con las emociones ya que los animales eran de una película y obviamente muestran emociones diferentes , el juego resulto como esperaba los alumnos reconocieron todas las emociones y lograron mencionar las características de cada animal.  Link video:  <https://youtu.be/kBrT1HMTgPc> |

Tamara Esmeralda Solis Aguilera Lourdes Guadalupe Vega

**Firma del estudiante normalista Firma del profesor titular**

Isabel Del Carmen Aguirre Ramos

**Firma del docente de la normal**

**Trayecto formativo de Práctica profesional**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **RÚBRICA PARA EVALUAR SECUENCIA DIDÁCTICA** | | | | | | |
| **Competencias:** *Plantea las necesidades formativas de los alumnos de acuerdo con sus procesos de desarrollo y de aprendizaje, con base en los nuevos enfoques pedagógicos; Incorpora los recursos y medios didácticos idóneos para favorecer el aprendizaje de acuerdo con el conocimiento de los procesos de desarrollo cognitivo y socioemocional de los alumnos; y evalúa el aprendizaje de sus alumnos mediante la aplicación de distintas teorías, métodos e instrumentos considerando las áreas, campos y ámbitos de conocimiento, así como los saberes correspondientes al grado y nivel educativo.* | | | | **Problema:** *la violencia es una condición que perjudica a las personas por el manejo inapropiado de emociones como el enojo, frustración, ira, entre otras. Razón que provoca la necesidad que desde edades tempranas se promueva la convivencia sana, pacífica y democrática como aspectos esenciales del desarrollo integral del niño.* | | |
| **Referente** | **Preformal** | **Receptivo** | **Resolutivo** | **Autónomo** | **Estratégico** | |
| **Evidencia:** | *Falta fundamento con base en las necesidades, intereses y motivaciones del niño identificadas desde el diagnóstico.*  *Moviliza el aprendizaje esperado sin consistencia en los tres momentos de la secuencia didáctica*  *Falta precisión en la evaluación*  *Emplea el juego como estrategia y usa material de apoyo* | *Intenta dar respuesta a las necesidades, intereses y motivaciones del niño identificadas desde el diagnóstico sin lograrlo del todo.*  *Moviliza el aprendizaje esperado con consistencia en al menos dos de los momentos de la secuencia didáctica*  *Falta precisión en la evaluación*  *Emplea el juego como estrategia y usa material de apoyo* | *Fundamentada con base en las necesidades, intereses y motivaciones del niño identificadas desde el diagnóstico.*  *Moviliza el aprendizaje esperado en los tres momentos de la secuencia didáctica*  *Precise la evaluación*  *Emplea el juego como estrategia y usa material de apoyo atractivo al niño* | *Fundamentada con base en las necesidades, intereses y motivaciones del niño identificadas desde el diagnóstico.*  *Moviliza el aprendizaje esperado en los tres momentos de la secuencia didáctica*  *Precise la evaluación*  *Emplea el juego como estrategia con material de apoyo fundamentado en los intereses de los niños* | *Fundamentada con base en las necesidades, intereses y motivaciones del niño identificadas desde el diagnóstico.*  *Moviliza el aprendizaje esperado en los tres momentos de la secuencia didáctica*  *Precise la evaluación*  *Emplea el juego como estrategia*  *La secuencia es innovadora con material de apoyo atractivo a los intereses o motivaciones de los niños* | |
| *Secuencia didáctica para promover habilidades sociales* |
| **Criterio:** |
| *Fundamentada con base en las necesidades, intereses y motivaciones del niño identificadas desde el diagnóstico (30 pts.)*  *En los tres momentos se movilice el aprendizaje esperado (30 pts)*  *Precise la evaluación (20 pts.)*  *Material atractivo (no copias ni dibujos 20 pts.)* |
| **Ponderación: 100%** | **60%** | **70%** | **80%** | **90%** | **100%** | |
| **Evaluación** | **Logros** | **Nota** | | **Acciones para mejorar** | | |
| ***Autoevaluación\**** |  |  |  |  | |  |
| ***Coevaluación\**** |  | *\*Autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación se plasmaran en la plataforma de escuela en red.* | | | | |
| ***Heteroevaluación\**** |  |