



ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PROPUESTA
DIDÁCTICA

MATERIA: ESTRATEGIAS DE TRABAJO DOCENTE

DOCENTE: EDUARDA MALDONADO MARTÍNEZ

ALUMNA: VALERIA CARLOS PÉREZ #4

2º "A"



Unidad III. Estrategias para el desarrollo socioemocional en preescolar.

Competencias:

- DETECTA LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE SUS ALUMNOS PARA FAVORECER SU DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIOEMOCIONAL.
- PLANTEA LAS NECESIDADES FORMATIVAS DE LOS ALUMNOS DE ACUERDO CON SUS PROCESOS DE DESARROLLO Y DE APRENDIZAJE, CON BASE EN LOS NUEVOS ENFOQUES PEDAGÓGICOS.
- APLICA EL PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO PARA ALCANZAR LOS PROPÓSITOS EDUCATIVOS Y CONTRIBUIR AL PLENO DESENVOLVIMIENTO DE LAS CAPACIDADES DE SUS ALUMNOS.
- 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.
- EMPLEA LA EVALUACIÓN PARA INTERVENIR EN LOS DIFERENTES ÁMBITOS Y MOMENTOS DE LA TAREA EDUCATIVA PARA MEJORAR LOS APRENDIZAJES DE SUS 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.

| | | |
|---|----------------------------|--|
| Área de Formación Académica ● Educación Socioemocional | Organizador Curricular 1 | Aprendizaje esperado Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. |
| | Autorregulación | |
| | Organizador Curricular 2 | |
| | Expresión de las emociones | |



| EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL | | | | |
|--|--|--------------|--|--------------|
| Nombre: Ruleta de emociones | | | | |
| Actividad / Consignas | Aprendizaje Esperado | Organización | Recursos | Día / Tiempo |
| INICIO ● Responde preguntas con sus ideas previas acerca de las emociones, por ejemplo: ¿Sabes que es una emoción? ¿Cuáles conoces? ¿Puedes reconocer tus emociones en distintas situaciones? | Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. | Individual | – Ruleta en físico – Platos de cartón en forma de círculo/ hojas – Colores – Tijeras – Resistol – Palitos de madera / plástico / lápiz / pluma. | 25 minutos |
| DESARROLLO ● Gira la ruleta de emociones. ● Actúa frente al grupo con mímica las emociones que le tocan al momento de parar la ruleta y menciona una situación que le causa esa emoción. | | | | |
| CIERRE ● Realiza máscaras de acuerdo a la emoción que le tocó en la ruleta con los materiales solicitados. | | | | |
| OBSERVACIONES: La ruleta se elaborará de manera física, aplicada en los 3 horario estipulados por la docente a cargo del grupo. | | | | |

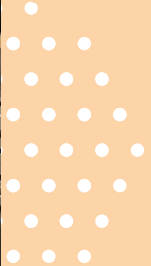
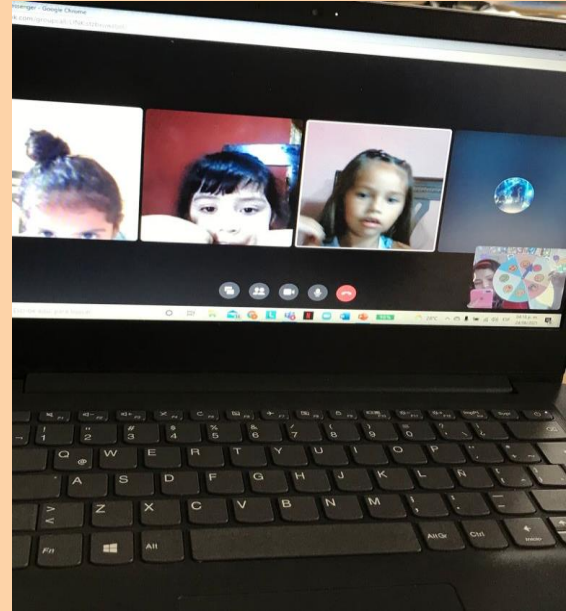
Ejemplo de la ruleta y de la máscara:



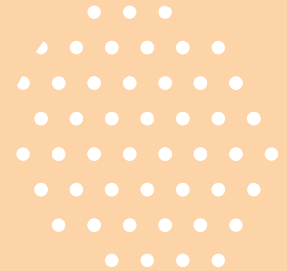
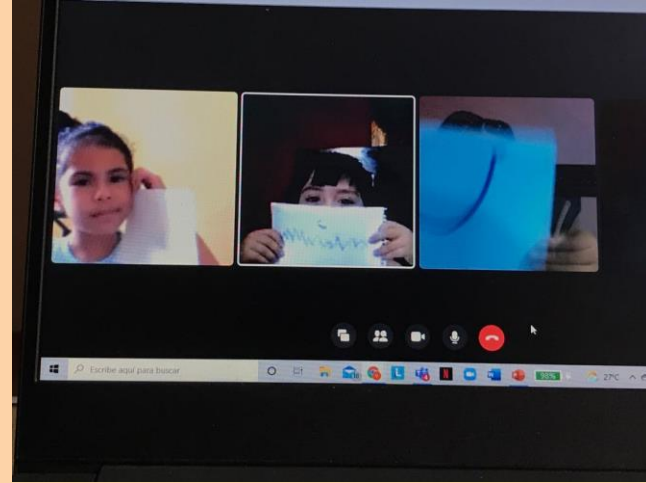
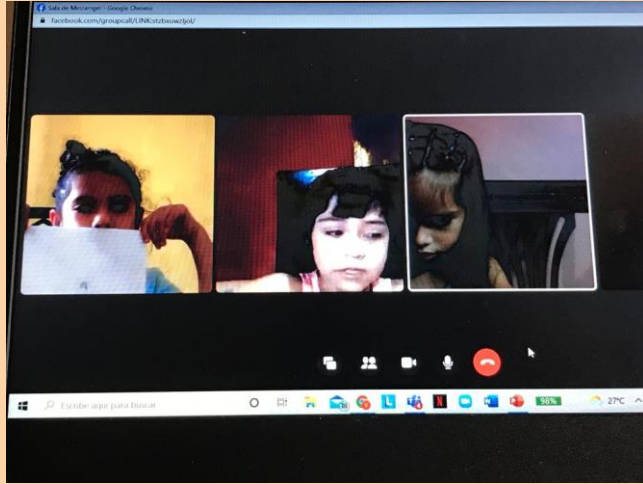
Inicio



Desarrollo



Cierre





| INDICADORES | LO HACE | ESTÁ EN PROCESO | NO LO HACE |
|-------------------------------|---------|-----------------|------------|
| -RECONOCE 3 EMOCIONES | | | |
| -CONOCE SUS EMOCIONES | | | |
| -SABE CONTROLAR SUS EMOCIONES | | | |

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: Secuencia didáctica para promover habilidades sociales | 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. | 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 | 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 | 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 |
| Criterio: Fundamentada con base en las necesidades, intereses y motivaciones del niño identificadas desde el diagnóstico (30 pts.) | | Moviliza el aprendizaje esperado con consistencia en al menos dos de los momentos de la secuencia didáctica | Emplea el juego como estrategia y usa material de apoyo atractivo al niño | Emplea el juego como estrategia y usa material de apoyo fundamentado en los intereses de los niños | Emplea el juego como estrategia |
| En los tres momentos se movilice el aprendizaje esperado (30 pts) | | Falta precisión en la evaluación | Falta precisión en la evaluación | Emplea el juego como estrategia y usa material de apoyo atractivo al niño | Emplea el juego como estrategia |
| Precise la evaluación (20 pts.) | | Emplea el juego como estrategia y usa material de apoyo | Emplea el juego como estrategia y usa material de apoyo | Emplea el juego como estrategia y usa material de apoyo atractivo al niño | Emplea el juego como estrategia |
| Material atractivo (no copias ni dibujos 20 pts.) | | | | | La secuencia es innovadora con material de apoyo atractivo a los intereses o motivaciones de los niños |
| Ponderación: 100% | 60% | 70% | 80% | 90% | 100% |
| Evaluación | Logros | | Nota | | Acciones para mejorar |
| Autoevaluación* | | | | | |
| Coevaluación* | | | | | |
| Heteroevaluación* | | | | | |

*Autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación se plasmaran en la plataforma de escuela en red.