

Escuela Normal de Educación Preescolar.

Ciclo escolar 2020-2021



Propuesta didáctica evidencia 3

CURSO: Estrategias para el Desarrollo Socioemocional

Maestra: Eduarda Maldonado García

Alumna:

Samara Kereny Robledo Cortés **N.L. 18**

Cuarto semestre sección b

Unidad de aprendizaje III. Estrategias para el desarrollo socioemocional en el 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.

25/06/2021

La actividad llamada "Monstruo de Colores" fue aplicada el lunes 21 de junio en 2 sesiones diferentes, las plataformas que se usaron fueron zoom y videollamada de WhatsApp, esta última opción es dado a que no todos los alumnos tienen la oportunidad de conectarse por falta de espacio en sus dispositivos electrónicos

Se tuvieron que hacer algunas modificaciones a la secuencia didáctica por sugerencia de la directora y educadora del Jardín de Niños Coahuila, ya que se requería alcanzar otros aprendizajes que mencionaba el programa de Aprende en Casa. Gracias a que se observó la programación los niños pudieron responder a las preguntas planeadas, además de que la elaboración de la actividad dio los resultados que esperaba.

Por otro lado, mediante la aplicación de esta actividad observé que los niños conocen bastante bien sobre la empatía, muchos de ellos están conscientes de que es muy importante brindar ayuda a quien lo necesite y que sobre todo saben identificar cuáles son nuestras emociones y por qué es importante tener un control sobre ellas.

Como dije, todos mostraron un buen desempeño, algunos más que otros, pero los resultados fueron igual de significativos, a pesar de que en las dos sesiones solo se conectaron 7 niños en total me dio gusto ver que estuvieron atentos en todo momento a lo que yo les decía y que pusieran de su parte para que todo saliera bien.

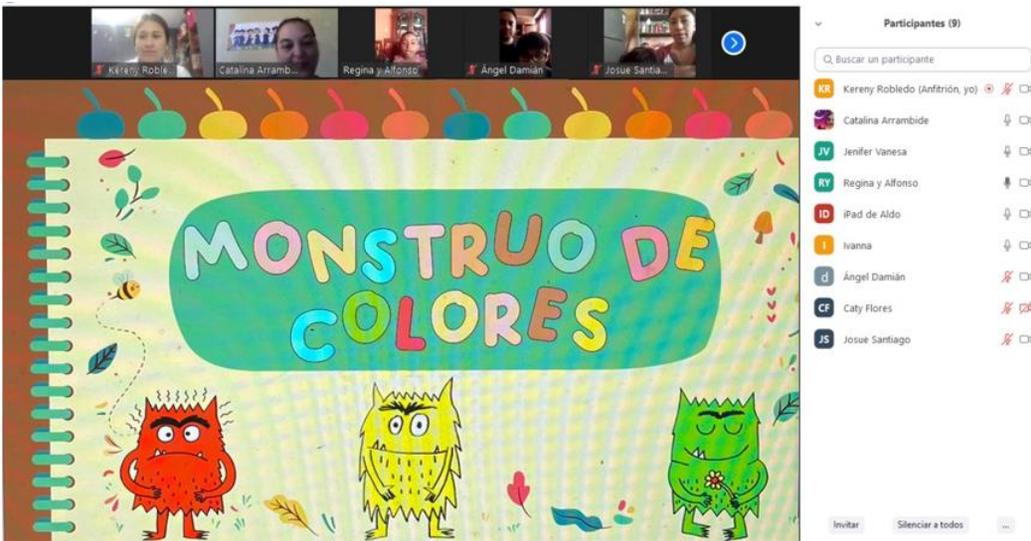
En las evidencias obtenidas me percaté que todos lo hicieron tal y como lo especifiqué, ya que son niños bastante inteligentes, sin mencionar que ya empiezan a hacer sus tareas por si mismos, es decir, sin tanta ayuda de sus padres

Los niños en cada tarea agregan su nombre, el título de la actividad y la fecha, lo que me permite identificar cuánto pueden escribir y cuáles son sus nociones sobre el día en el que se debe mandar la actividad, además de que con esta actividad pude detectar que el aprendizaje esperado se cumplió, debido a que pudieron hablar sobre sus conductas y las de sus compañeras, además de que reflexionaron sobre situaciones que les generan desacuerdos o emociones negativas.

Evidencias de la actividad



Nos encontrábamos leyendo el cuento del Monstruo de Colores



Ivanna adivinada la emoción



Kevin se encontraba jugando al memorama de las emociones



Nombre del estudiante normalista: Samara Kereny Robledo Cortés

Grado: Segundo **Sección:** B **Número de Lista:** 18

Institución de Práctica: Jardín de Niños “Coahuila”

Clave: 05EJN0018Z **Zona Escolar:** 102

Grado en el que realiza su práctica: Tercero

Nombre del Profesor(a) Titular: Catalina Selene Arrambide Gaona

Total de alumnos: 34 **Niños:** 17 **Niñas:** 17

Periodo de Práctica: lunes, 21 de junio del 2021 – viernes, 25 de junio del 2021

AREA DE DESARROLLO ♥ Socioemocional	Organizador curricular 1	APrendizaje esperado ♥ Habla sobre sus conductas y las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo
	Empatía	
	Organizador curricular 2	
	Sensibilidad y apoyo hacia otros	

Actividad/consignas	APrendizaje esperado	Organización	Recursos	Día/tiempo
<p><i>“Monstruo de colores”</i></p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Saludar con ficha de soporte socioemocional. ♥ Recordar el programa, haciendo preguntas que reflejen el aprendizaje que obtuvieron al ver la clase del programa. (¿quién vio el programa?, de qué trató? ¿qué fue lo que aprendiste?, ¿cuáles son las emociones?, ¿qué te da miedo y qué te pone feliz?, ¿qué hacemos si tenemos miedo?, ¿qué es lo que te hace sentir seguro?) ♥ Observa el video sobre las emociones básicas: alegría, tristeza, ira, asco, sorpresa y miedo. ♥ Contesta a las preguntas sobre las emociones que pudieron observar (¿qué emoción nos mostró el video?, ¿cuándo has sentido esa emoción? ¿qué te ha hecho sentir así?) <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Escucha el cuento “Monstruo de Colores” ♥ Contesta preguntas sobre el cuento (¿qué te enseña el cuento?, ¿qué pasa si no sabemos controlar nuestras emociones?, ¿qué hubieras hecho tu para saber qué emociones estás sintiendo?, ¿crees que es bueno conocer nuestras emociones?, ¿por qué?) ♥ Juega con un memorama sobre las distintas emociones que mostró el monstruo. <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♥ Con ayuda de mamá o papá contesta la hoja de actividad que le proporcionará la docente 	<p>Habla sobre sus conductas y las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo</p>	<p>Individual</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Video sobre emociones: https://www.youtube.com/watch?v=qBZSigo4N1k&t=17s ♥ Cuento digital “Monstruo de Colores” (ANEXO 1) ♥ Cuaderno y lápiz ♥ Hoja de actividad (ANEXO 2) ♥ Memorama digital (ANEXO 3) 	<p>DÍA 21 de junio del 2021</p> <p>TIEMPO 30 minutos</p>

Instrumento de evaluación de desarrollo socioemocional

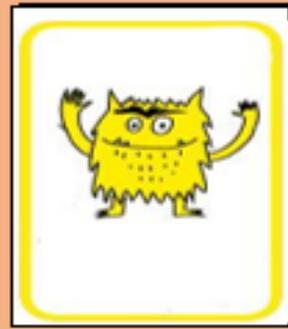
Indicadores	Lo logra	Lo logra con ayuda	No lo logra	Observaciones
Reflexiona sus comportamientos				
Reconoce conductas que taren consecuencias				
Comunica cuáles son las conductas de sus compañeros				
Explica claramente las consecuencias que pueden traer sus actos				

Anexos de la actividad "Monstruo de Colores"





ALEGRIA



RABIA

CALMA

TRISTEZA



MIEDO



MONSTRUO DE COLORES

Rúbrica



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
<p>Evidencia: Secuencia didáctica para promover habilidades sociales</p> <p>Criterio: Fundamentada con base en las necesidades, intereses y motivaciones del niño identificadas desde el diagnóstico (30 pts.)</p> <p>En los tres momentos se movilice el aprendizaje esperado (30 pts)</p> <p>Precise la evaluación (20 pts.)</p> <p>Material atractivo (no copias ni dibujos 20 pts.)</p>	<p>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</p>	<p>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</p>	<p>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</p>	<p>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</p>	<p>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 innovadora con material de apoyo atractivo a los intereses o motivaciones de los niños</p>
Ponderación: 100%	60%	70%	80%	90%	100%
Evaluación	Logros	Nota		Acciones para mejorar	
Autoevaluación*					
Coevaluación*					

Heteroevaluación*

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