

Saltillo, Coahuila.

Escuela Normal de Educación Preescolar.

Ciclo escolar 2020-2021.



Licenciatura en Educación Preescolar.

UNIDAD III: Estrategias para el desarrollo socioemocional en preescolar.

Evidencia U3.

Nombre: Jaqueline García Soto. #7.

Docente: Eduarda Maldonado Martínez.

Grado y sección: Cuarto semestre, sección "B".

Curso: Estrategias para el desarrollo socioemocional.

Competencias.

- Detecta los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional.
- Aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos.
- Emplea la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa para mejorar los aprendizajes de sus alumnos.

25- junio- 2021.

Escuela Normal De Educación Preescolar Del Estado De Coahuila.



Nombre del estudiante normalista: Jaqueline García Soto.

Grado: Segundo. Sección: "B". Número de Lista: #7.

Institución de Práctica: Jardín de Niños Europa.

Clave: 05DJN0286W. Zona Escolar: 122. Grado en el que realiza su práctica: Tercer grado.

Nombre del Profesor(a) Titular: Guadalupe Cristina López Hernández.

Total de alumnos: 33. Niños: 16. Niñas: 17.

Periodo de Práctica: 14 al 25 de junio.

¿Cómo soy?

<p>Área de desarrollo personal y social:</p> <p>Educación socioemocional.</p>	Organizador Curricular 1.	Aprendizaje esperado.
	Autoconocimiento.	<p>Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta</p>
	Organizador Curricular 2.	
	Autoestima.	

Actividad/consignas.	Organización.	Recursos.	Día/tiempo.
<p>Inicio:</p> <p>Responde las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo te describes físicamente? 2. ¿Cuál es la característica que más te gusta de ti? 3. ¿Qué te gusta hacer? 	<p>Grupal.</p>		<p>Viernes 18 de junio de 2021.</p> <p>10 minutos.</p>

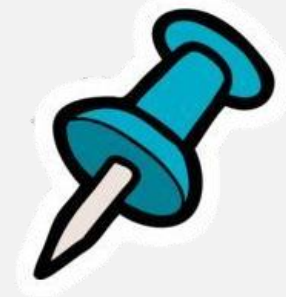
<p>4. ¿Qué no te gusta hacer?</p> <p>5. ¿Cuál es tu comida favorita?</p> <p>6. ¿Cuál es tu color favorito?</p>			
<p style="text-align: center;">Desarrollo:</p> <p>Observa su reflejo a través de un espejo, dibuja lo que ve y pega los recortes que representan sus gustos.</p>	<p style="text-align: center;">Individual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espejo. • Recortes de lo que te gusta. <ul style="list-style-type: none"> • Lápiz. • Colores. • Hoja de máquina. • Resistol. 	<p style="text-align: center;"><i>15 minutos.</i></p>
<p style="text-align: center;">Cierre:</p> <p>Realiza una cápsula informativa abordando el contenido de la actividad anterior.</p>	<p style="text-align: center;">Grupal.</p>		<p style="text-align: center;"><i>10 minutos.</i></p>

Evaluación.

Indicadores.

Indicadores.				
Nombre del niño:	Lo logra.	En proceso.	No lo logra.	Observaciones.
	Puede reconocer y expresar características personales (nombre, características físicas, gustos, aptitudes y actitudes).	Conoce y expresa su nombre y sus características físicas, algunos de sus gustos, pero le es complicado hablar sobre lo que se le facilita y dificulta.	Solo conoce su nombre, se le dificulta reconocer y expresar las cosas que lo caracterizan como sus gustos, sus aptitudes y sus características físicas.	
1.				
2.				
3.				
4.				

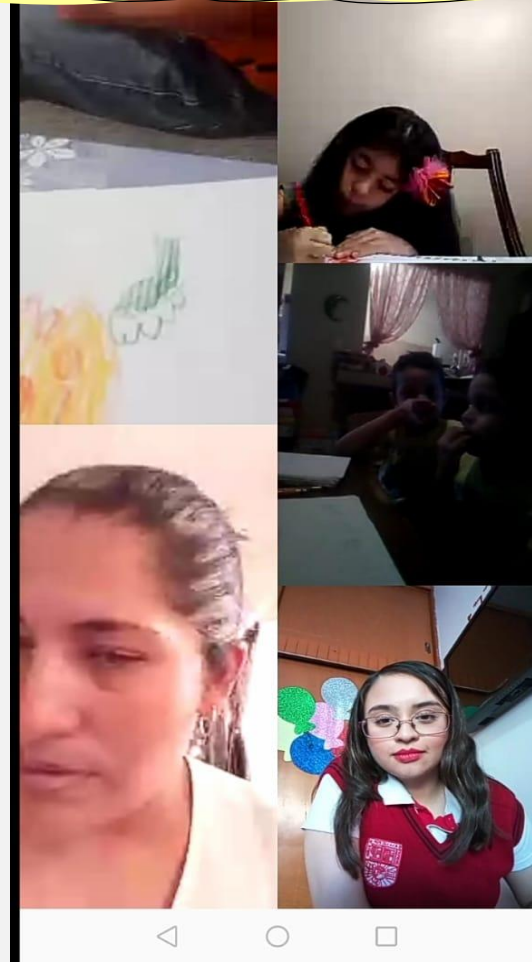
Evidencias.



Se encontraban terminando el dibujo de sí mismos y de lo que les gusta.



Alma nos mostró cómo se había dibujado así misma.



Ricardo nos mostró que una de las cosas que más le gustaba era su cuyo.

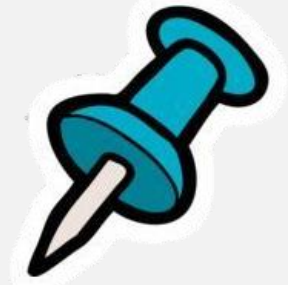


Diego.



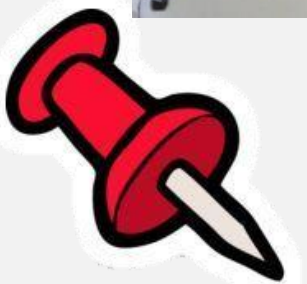
Son cuates y a ambos les gusta jugar fútbol y comer pizza.

Así soy yo...



Alex.

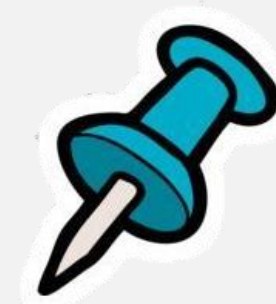
Lo que me gusta...





Le gusta la nieve y las paletas, estar en casa y hacer pinturas.

Alma.



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.</p> <p>Moviliza el aprendizaje esperado sin consistencia en los tres momentos de la secuencia didáctica</p> <p>Falta precisión en la evaluación</p> <p>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.</p> <p>Moviliza el aprendizaje esperado con consistencia en al menos dos de los momentos de la secuencia didáctica</p> <p>Falta precisión en la evaluación</p> <p>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.</p> <p>Moviliza el aprendizaje esperado en los tres momentos de la secuencia didáctica</p> <p>Precise la evaluación</p> <p>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.</p> <p>Moviliza el aprendizaje esperado en los tres momentos de la secuencia didáctica</p> <p>Precise la evaluación</p> <p>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.</p> <p>Moviliza el aprendizaje esperado en los tres momentos de la secuencia didáctica</p> <p>Precise la evaluación</p> <p>La secuencia es 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 plasmaran en la plataforma de escuela en red.