|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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\**** |  |