



**INSTITUCIÓN
EDUCATIVA
FEMENINA DE
ENSEÑANZA MEDIA
QUIBDÓ**

Año: 2022

ÁREA : Tecnología e Informática
Guía: X Taller: X Evaluación: X
Tema: Manejo de emociones y sentimientos, y ciudadanía digital -
Un invento “emocionante”
Grado: 8 Sección: 1
ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA
Docente responsable: ENITH MENA MAYO
FECHA: OCTUBRE DE 2022

COMPETENCIAS

- Fortalecer en las alumnas sus habilidades de manejo de emociones y sentimientos
- Lograr que la alumna haga un reconocimiento y valoración individual de sus actividades
- Aprovechar sus debilidades y fortalezas para crear proyectos tecnológicos

INDICADORES DE DESEMPEÑO

CONOCER:

- Reconoce la simulación como un medio que facilita la realización de proyectos para la robótica
- Aplica la programación para crear diseñar proyectos

PENSAR:

- Razona y explica cuáles son sus debilidades y fortaleza, al estar en grupo realizando proyectos y/o actividades
- Discute con argumentos cual es la mejor opción para resolver cualquier proyecto
- Discute con argumentos cuales elementos que se deben tener en cuenta para realizar la creación de su robot

SABER HACER:

- Desarrolla todas las actividades planteadas
- Organiza sus proyectos tecnológicos teniendo en cuenta la creatividad
- Utiliza correctamente los elementos que se tendrán en cuenta para la realización de la historieta
- Desarrollar tus habilidades de pensamiento crítico y propone estrategias de solución para la propuesta de creación de su robot y/o aparato tecnológico.

INNOVAR:

- Expone en forma original los resultados obtenidos al desarrollar las actividades
- Propone formas eficientes de organizar su trabajo para solucionar cualquier problema con ayuda de la tecnología

SER:

- Reconoce la importancia de la empatía como habilidad socioemocional
- Reflexionar sobre la manera en que las Habilidades socioemocionales inciden en nuestra vida y relación con las demás personas.

SENTIR:	
<ul style="list-style-type: none"> Participa con entusiasmo con los grupos de trabajo para resolver problemas 	
CONCEPTOS / Temas y Subtemas	
PLANIFICACIÓN DUA	
Nombre de la experiencia	UN INVENTO EMOCIONANTE
Objetivo - meta	Demostrar manejos de las emociones y sentimientos mediante el usos de un elemento robótico
Habilidad Sociemocional	Manejo de emociones y sentimientos
Grupo de estudiantes	Grado 8
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DUA	MATERIALES Y/O RECURSOS EDUCATIVOS
<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD DE INICIO</p> <p>Objetivos de Aprendizaje y Enunciar Reglas dela clase</p> <p>La docente les hablara a los alumnos sobre las pautas que vamos a aplicar en el salón para tener una buena convivencia (Respetar las opiniones de los demás, tener buena empatía, etc.).</p> <p>Cuando se requiera en la clase y siguiendo las instrucciones de la profesora se podrán utilizar en clase tu celular, table, o computador; para que puedas tener acceso a algunos recursos de la clase (videos, presentaciones, audios, sopas de letras, guías, etc.).</p> <p>Si se va a ingresar a CLASSROOM debes seguir este enlace de la invitación https://classroom.google.com/c/NDkwMzg3NjM3MDU3?cjc=m2e2ego con este código para ingresar m2e2ego lo puedes hacer desde tu celular, table, o computador; allí encontraras videos, presentaciones diapositivas en CANVA (video, audio), sopas de letras, PDF (paso a paso) sobrela temática a tratar.</p>	<p>Computador, celulares, tables Video beam</p> <p>Página WEB del área de INFORMATICA Y TECNOLOGIA</p> <p>Diapositivas en Power Point</p> <p>Enlace CLASSROOM https://classroom.google.com/c/NDkwMzg3NjM3MDU3?cjc=m2e2ego</p>

Motivación y Activación de conocimiento previo

Para las actividades que se van a realizar, se requiere que conformen grupos o parejas, en los cuales siempre debe haber un representante o líder, para presentar o socializar las actividades al salón.

Los alumnos se agrupan en pareja se les entrega unas imágenes, las cuales van a organizar como ellos quieran, y deben crear una historia, cuento, poesía en base a las imágenes siguiendo la narración según el orden que ellos le dieron.

Escuchamos las opiniones de la clase sobre los cuentos realizados.

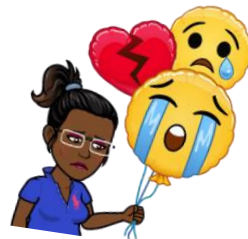
DESARROLLO DEL TEMA

Nuevo Conocimiento

Se presenta un video sobre emociones y sentimientos
Link <https://www.youtube.com/watch?v=YKLI mz3b8oU>

EMOCIONES Y SENTIMIENTOS

- Las emociones y los sentimientos forman parte de la experiencia del vivir. Nuestra calidad de vida mejora en la medida en la que tenemos una relación positiva con nuestra propia naturaleza.
- Es importante observar cualquier información anímica desde una función positiva, lejos de cualquier juicio negativo o represión.



Imágenes
Cinta
Lapiceros
Papel

Video link sobre la emociones y sentimientos
<https://www.youtube.com/watch?v=YKLI mz3b8oU>

¿Cómo manejar positivamente las emociones y sentimientos?

En lugar de sentirte desbordado por la ira, la tristeza o la alegría de cada momento, es recomendable que tú tomes el control de tu centro vital.

¿Qué les hace la tecnología a nuestras emociones?

El correo electrónico ha sustituido el envío de cartas físicas; los **móviles** han llevado la **comunicación inmediata al bolsillo**; y **las redes sociales** han construido un **foro para la vida social**. Gracias a estas tecnologías, podemos hablar con cualquier persona del mundo en cuestión de segundos y estar al día de las novedades de amigos y familiares



¿Qué efecto tiene esa hiperconectividad social sobre nuestras emociones?



El impacto negativo de internet en este aspecto “ha sido exagerado”, señala una investigación del Departamento de Psicología de la Universidad de California en Berkeley (EE. UU.). Este trabajo intentaba desmontar los resultados del famoso efecto conocido como la paradoja de internet (1998). Según este, el uso de la Red estaba relacionado con **la soledad, [la depresión](#) y el estrés**

EMOCIONES



¿QUÉ SON LOS SENTIMIENTOS?

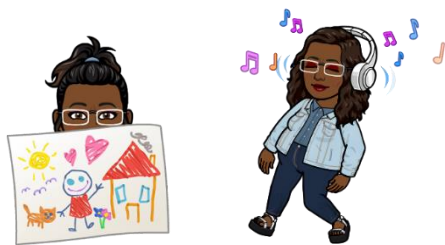
Ejemplos:

Amor	Compasión
Generosidad	Empatía
Esperanza	Satisfacción
Amabilidad	Confianza
Optimismo	Nostalgia

Entre otros más.

Los alumnos responderán a la siguiente pregunta:

¿QUÉ RECURSOS (TECNOLÓGICOS U OTROS) USARIAN PARA MANEJAR LAS EMOCIONES Y LOS SENTIMIENTOS, EN CUALQUIER SITUACIÓN QUE ESTES?



Modelación

¡Ahora es tu turno!

Se organizan en parejas y van a diseñar un comecocos, en el cual expresaran alguna situación o experiencia que le haya causado cualquiera de las emociones mencionadas anteriormente en el video.

Al terminar de realizar el comecocos, pasaran al frente para socializarle a la clase su experiencia.

Ejercitación

Ahora los alumnos se organizan en grupo de 3 o 4 personas, para examinar el siguiente caso y plantearle una solución.

CASO: Un grupo de jóvenes ha desarrollado un robot que ayuda a manejar todas las emociones y sentimientos.

¿Piensa en que robot o aparato tecnológico podrías crear, que te ayudara a manejar emociones o sentimiento, y cómo te gustaría que lo hiciera?



Aplicación

Escribe todas las APRECIACIONES en tu cuaderno de Informática, y dibuja o pega una imagen de tu propuesta de robot y/o aparato tecnológico.

CIERRE

Evaluación

Es hora de expresarnos, cada alumno enviara al grupo de WhatsApp un **emoji** que lo identifique con la emoción que sintió al trabajar la temática de la clase (pulgar arriba, carita triste, feliz, pensativa). También puede dar sus apreciaciones por el chat o pedir la palabra y contarle al grupo como se

Como hacer un comecocos

<https://www.youtube.com/watch?v=iwS0TiExUIw>

Internet y páginas de Google

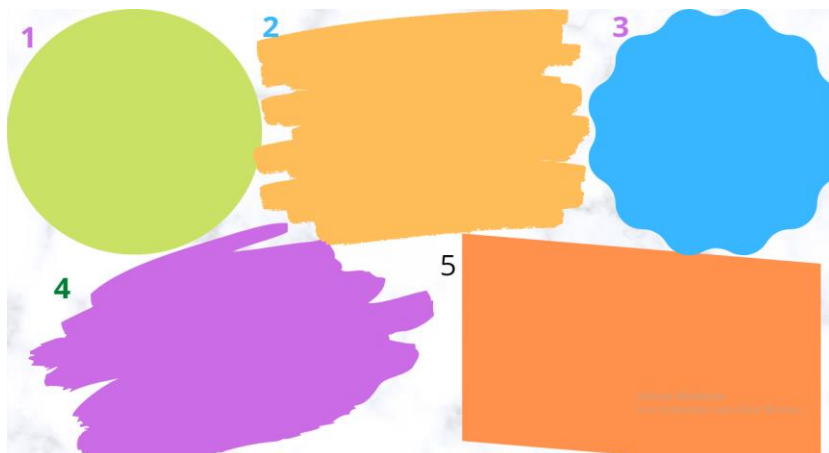
Grupo de WhatsApp

sintieron, que le llamo más la atención de la temática trabajada en clases, que estrategias puede emplear para manejar las emociones y sentimientos frente a la tecnología, etc.

TAREA

Con la idea del Robot o aparato tecnológico que crearon, diseñen ahora una Historieta de 5 viñetas, distribuida de la siguiente manera:

- 1- En este campo los jóvenes podrán indicar las razones por las que se creó este robot y/o aparato
- 2- Acá los jóvenes indicarán el sentimiento o la emoción que le puede ayudar a manejar
- 3- En este espacio se puede indicar el por qué se escogió ese sentimiento o emoción
- 4- Se podrá explicar ¿Cómo hace el robot y/o aparato para ayudar a manejar ese sentimiento o emoción?
- 5- Por último, se definirá el impacto positivo y negativo de este tipo de invención



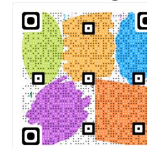
Lápiz y papel

Colores

Google

Enlace de canva - para descargar el documento de la Historieta https://www.canva.com/design/DAFRlQtegvE/V4YQnewXZZriOcrsmdlVVA/view?utm_content=DAFRlQtegvE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

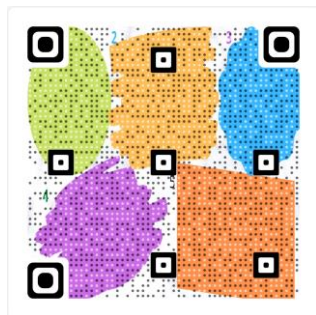
o también puedes escanear el código QR



Este documento lo puedes descargar dándole clic a este enlace

https://www.canva.com/design/DAFRIQtegvE/V4YQnewXZZriOcrsmdIVVA/view?utm_content=DAFRIQtegvE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

o escaneado el código QR



NOTA: Al terminar la tarea, el líder de cada grupo subirá al Padlet de la Clase la imagen y/o foto escaneada de la Historieta realizada por ellos.

Link Padlet <https://padlet.com/enmamena1/4rq58pn175zlv06>

ACTIVIDAD INDIVIDUAL:

Ingresa a tu Classroom o a la página del área y descarga la SOPA DE LETRAS, [Ejercicio de Sopa de letras, emociones \(liveworksheets.com\)](https://www.liveworksheets.com)

Realízala y envíala según las instrucciones que te de la profesora (Correo, WhatsApp, en papel).

Padlet del curso

<https://padlet.com/enmamena1/4rq58pn175zlv06>

Enlace Sopa de letras

<https://es.liveworksheets.com/fz1432955e>

BIBLIOGRAFIA Y / O WEB GRAFIA