

# Sentimientos y emociones

en Experiencias pedagógicas

Escuela Huetar, código 3576

Docente Geovanna Gutiérrez Briceño

## Contenidos curriculares

- **Conceptual:** Sentimientos y emociones I Nivel /Sentimientos y emociones propios.
- **Procedimental:** Identificación de las emociones y sentimientos propios.
- **Actitudinal:** Distingue los sentimientos y emociones propias y los de los demás.
- **Recurso tecnológico empleado:** computadora y video beam.
- **Intencionalidad:** El recurso digital utilizado computadora (de la docente) y el video beam al proyectar la ruleta de las emociones utilizando el juego “Bingo de las emociones” la intencionalidad fue lograr que población estudiantil reconociera las diferentes emociones con el fin de promover y facilitar la comprensión de los contenidos de aprendizaje utilizando un recurso digital.
- **Integración:** Se utilizó la combinación del recurso digital (computadora y video beam) y el recurso concreto (láminas de bingo, tarjetas con las emociones y garbanzos crudos) para favorecer la experiencia de aprendizaje.
- **Interacción:** El proceso de interacción se logró cuando los estudiantes en parejas tenían que buscar la imagen de la emoción según la ruleta y con apoyo de las tarjetas el colocar un garbanzo según la emoción (trabajo en equipo) y dar la posibilidad de que cada estudiantes manipulara la computadora para hacer girar la ruleta.
- **Acompañamiento:** Se logró el acompañamiento porque la docente era la encargada de supervisar que todos los niños y niñas del grupo logaran hacer girar la ruleta al colocar el dedito en la computadora y verificar que identificaran cada una de las emociones presentadas en la ruleta.



