7. Photon y Habilidades Socio-emocionales

- Photon y Regulación socio-emocional
- Actividad: Adivina la emoción con Photon

Copyright 2026

Photon y Regulación socio-emocional

La autorregulación implica que el alumnado pueda mantener un nivel de activación adecuado para aprender, identificando cómo se siente, qué necesita y qué estrategias puede usar (pedir ayuda, descansar, moverse, cambiar de actividad).

Las funciones ejecutivas (inhibición, memoria de trabajo y flexibilidad) están directamente implicadas en esta capacidad de regulación y de adaptación a demandas cambiantes.

En muchos alumnos con NEE observamos:

- Dificultades para identificar y expresar emociones.
- Respuestas intensas a ciertos estímulos sensoriales.
- Problemas para esperar turno, cambiar de plan o seguir instrucciones cuando están activados.

DUA: seguridad, opciones y estrategias

El DUA invita a:

- Reducir amenazas y distracciones y ofrecer contextos predecibles.
- Proporcionar estrategias explícitas de autorregulación (pausas, respiración, uso de rincones tranquilos, planificación de pasos).
- Dar opciones para ajustar el nivel de desafío y la forma de participación, de modo que el alumnado mantenga un nivel de activación óptimo.

Copyright 2026

Actividad: Adivina la emoción con Photon

Objetivo

Inventar y reconocer emociones a través de colores y sonidos, relacionándolas con tarjetas o pictogramas emocionales.

Pasos

- Sentarse en círculo con Photon en el centro; colocar en el suelo varias tarjetas/pictogramas de emociones(alegría, tristeza, enfado, miedo, calma, sorpresa…).
- Primera ronda (emoción inventada):
  - Un alumno programa a Photon con un color y un sonido que, para él, representan una emoción inventada (no dice cuál es).
  - Envía a Photon hacia un compañero.
  - El compañero observa y elige la emoción que cree que es, señalando una tarjeta o pictograma.

Repetir cambiando de roles (nuevos programadores y receptores), manteniendo la rueda.

Nota DUA

> Usar pictogramas claros y contrastados, permitir respuestas con señalamiento, mirada o gesto; repartir roles (programar, señalar, describir) para que alumnos con diferentes perfiles comunicativos y sensoriales puedan participar de forma cómoda.

> Haz la actividad en varios niveles de programación

Copyright 2026

A
B
C
N
D
1
2
CONTENTO
ENFADADO
TRISTE
B
C
S
D