

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

Revision #1

Created 2026-06-12 11:17:31 CEST by Jorge CATEDU

Updated 2026-06-12 11:18:31 CEST by Jorge CATEDU