

# EMOCIÓN E ROBÓTICA

## PROCESO DE CREACIÓN

O noso propósito é relizar unha actividade que traballe as emocións a través da robótica.

Baseámonos no libro "O monstro de cores" e seleccionamos as seis emocións que nel aparecen.

Despois pensamos e ensaiamos situacións que nos fixesen sentir esa emoción para gravalo en vídeos que subimos a Youtube.

E, despois, convertémolos a un código QR.

## PROCESO DE ORGANIZACIÓN

Nun principio, xogamos co **escornabot** para coñecer o seu funcionamento achegándonos ao sistema de logaritmos de programación.

Seleccionamos as 6 emocións do libro e convertémolas en 6 imaxes de códigos QR.

E desta forma creamos os cuadradiños para o noso panel de xogo.

## FASE DE PROBA E DEMOSTRACIÓN

Antes de nada fixemos unha proba para comprobar que todo funcionaba perfectamente.

Despois preparamos a invitación para a demostración aos compañeiros de infantil e primaria ( e ás nosas

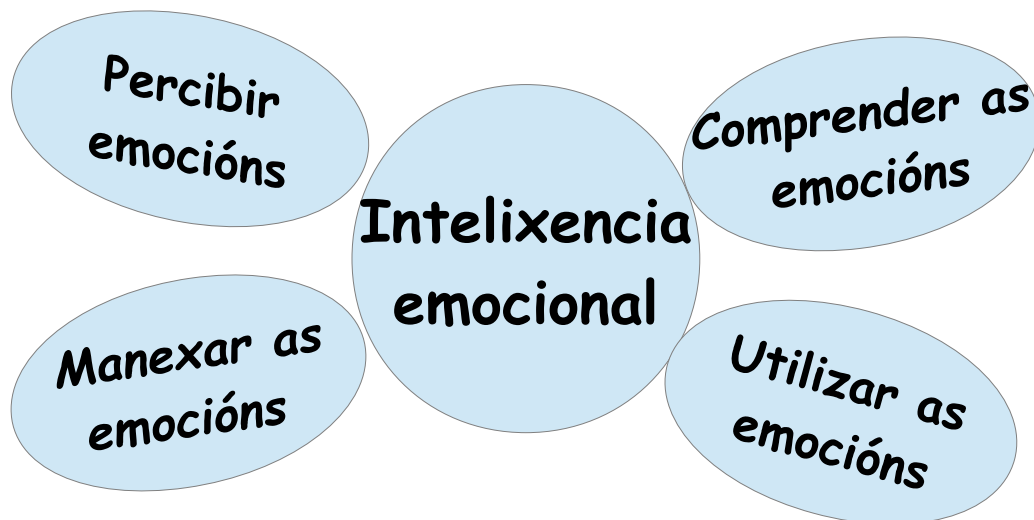
familias).

## FASE DE XOGO

- 1.- Elixe un cartón numerado do 1 ao 6 e escanea o código QR.
- 2.- Tras visionar o vídeo escaneado debes asocialo a unha palabra das que aparecen no noso panel e facer que o noso **escornabot** chegue ata ela.
- 3.- Cando o consigan regalarémoslle .... traballadas co libro.

E convidámoslles a que pensen noutras maneiras de conseguir emocións positivas ou de afastarnos das negativas.

## PROCESO DE REFLEXIÓN



A robótica proporciónanos unha ferramenta máis que motivadora para profundar na nosa intelixencia emocional e transmitilo aos nosos compañeiros e familiares.

Pretendemos que actividades deste tipo permitánnos ser partícipes dunha bonita realidade nas nosas aulas cunha mellora da **convivencia** importante.