PHOTON

Kit para Educación Especial | Kit de aprendizaje socioemocional | Kit de enseñanza de Inteligencia Artificial

Photon es un robot interdisciplinar para trabajar desde Infantil hasta etapas superiores, combinando actividades de aula con una app educativa (Photon EDU) y recursos listos para usar.

Conoce el robot



¿Para qué sirve?

Apoya el desarrollo STEM, social y el aprendizaje interdisciplinar (puede usarse en matemáticas, lengua, ciencias, arte, etc.).
Favorece la atención y la implicación mediante interacción física y feedback (movimiento, sonidos, colores).

¿Qué hace el robot? (sensores y funciones principales)

- **Sensores:**
  - Luz (detecta claro/oscuro)
  - Táctil/proximidad en la cabeza (reacciona a caricias/toques)
  - Distancia (0–100 cm, precisión 1 cm)
  - Detección de obstáculos (0–30 cm delante)
  - Sonido (reacciona a aplausos/gritos)
  - Contraste en la base (negro/blanco; puede seguir línea)
  - Medición de distancia recorrida (precisión 1 cm) y giro (precisión 1°)
- **Expresión**: hasta 75 sonidos pregrabados y posibilidad de grabar hasta 5 sonidos personalizados.
- **Personalización**: imanes integrados para colocar accesorios (máscaras, soportes, etc.).

Antes de empezar (operativa rápida)

Encender: botón cabeza (1 s). **Apagar**: 2 s. **Reset**: 10–20 s si no responde.

Carga: micro-USB , recomendado 2A; autonomía aprox.8 h; carga completa 3 h.

Conexión: en la app "**Connect**" y seleccionar el robot (nombre/número en la base).

App Photon EDU ¿Cómo se usa en el aula?

- **Photon Draw (4–7 años)**: permite controlar el robot trazando un recorrido en la pantalla de la tablet. Puedes añadir acciones como colores, sonidos o esperar a un sensor.
- **Photon Badge (6–10 años)**: se basa en la organización de símbolos en una secuencia lógica: flechas de direcciones, colores, sonidos y sensores.
- **Photon Blocks (7–14 años)**: programación por bloques con más precisión y personalización (distancias/ángulos, etc.).
- **Photon Code (nivel 4) y Photon Scratch (nivel 5):** niveles más avanzados; Scratch para crear programas e historias interactivas.

ikasNOVA