

3.2 Tableros interactivos Tale Bot Pro

Una de las singularidades de Tale Bot es que dentro de sus complementos están los tableros interactivos. Un recurso muy interesante para introducir el robot en el aula e iniciar al alumnado en el desarrollo del pensamiento computacional a través de la robótica.

Entre sus ventajas está su versatilidad que ofrecen y la autonomía que brindan al alumnado.

Gracias a la programación de estos tableros, el robot podrá hablar, contar historias, explicar conceptos, ... todo ello con la posibilidad de hacerlo en diferentes idiomas y tratando temas cercanos para el alumnado, trabajando de una manera global y transversal los contenidos del currículum.

Existen diferentes tipos de tableros interactivos, todos ellos son leídos con el sensor OID del robot, pero dependiendo del tablero este puede ser más o menos complejo.

Los tableros interactivos podemos encontrarlos tanto en el kit del robot, como en el activity box o las recientes extensiones de juego.

A continuación se detallan los tipos de tableros que podemos encontrarnos:

- Tableros en blanco: estos tableros nos permiten crear nuestra propia historia o propuesta utilizando diferentes recursos como rotuladores o pegatinas. Pueden ser usados con las pegatinas interactivas incluidas en el activity box.
- Tableros temáticos: están creados en torno a un contenido específico.

Organización espacial de los tableros:

Todos los tableros temáticos tienen una disposición bastante similar. En la parte superior izquierda encontramos una ilustración con forma circular relacionada con la temática del tablero. Esta ilustración sirve para que el robot pueda reconocer de inicio el tablero que se va a usar, y pueda cargar la programación relacionada con este. Por ello es muy importante colocar al robot siempre sobre este círculo antes de usar cualquiera de estos tableros.

MAPA INTERACTIVO PARTES.png

Además, la mayoría de los tableros contarán con 20 casillas dispuestas en un tablero de 5x4, cuyo diseño variará dependiendo de la temática.

Debajo del logo circular que representa al tablero podremos encontrarnos los diferentes modos de juegos o instrucciones del teclado.

Existen tableros simples, con un único modo de juego, como por ejemplo el de los colores y lo vegetales .

FOTO

U otros más complejos, como el del zoo, con 2 o 3 modalidades de juego (instrucciones, programación y creación).

FOTO

En el modo de instrucciones, el robot va contando una historia de manera autónoma y presentando el tablero con cada uno de sus elementos. Esto permite al alumnado conocer el mapa y familiarizarse con cada uno de los conceptos.

El modo programación invita al alumnado a programar al robot hasta los lugares que éste indica, ofreciendo además corrección y favoreciendo así la autonomía de uso en el aula.

Este modo de juego nos permite, siempre que nuestro alumnado esté preparado, ofrecer propuestas en las que puedan experimentar con el robot de manera autónoma.

Por último, algún tablero como el del zoo, permite el modo creación, en el que es el alumnado, o bien con instrucciones del docente o de sus compañeros el que se mueve libremente por el mapa. En este caso podemos utilizar recursos alternativos como tarjetas de juego.

Además de estos modos de juego, el activity box presenta algunos mapas cuyo funcionamiento es un poco distinto y que ofrecen también muchas posibilidades en el aula.

- Es el caso del tablero musical.

- Otro tablero diferente sería el de la ciudad
- O el tablero de los colores

Revision #3

Created 2025-09-10 13:48:29 CEST by Marta Ciprés García

Updated 2025-09-11 13:11:17 CEST by Marta Ciprés García