El tapete: La propuesta didáctica sobre la que rueda Blue-Bot

¿Qué es un tapete y por qué es importante?

Los tapetes son uno de los elementos más importantes para que Blue-Bot se convierta en un recurso educativo verdaderamente significativo. Un tapete bien diseñado no es una simple plantilla decorativa: **es un entorno de aprendizaje que permite conectar el robot con contenidos** curriculares, **rutinas**, **situaciones** de comunicación, retos de clasificación, **secuencias** narrativas, etc. Por eso, aprender a diseñar o adaptar tapetes propios forma parte central del uso didáctico del robot.

Para construir un **tapete básico**, basta con crear una **cuadrícula** ajustada al desplazamiento del robot (**15 x 15 cm** por casilla) e **incorporar** imágenes, números, letras, pictogramas, fotografías u otros **elementos significativos dentro** de nuestra cuadrícula, que podemos llenar por completo, o dejar con casillas vacías. El formato puede variar según la finalidad de la actividad: 4x4, 5x5, 6x6, recta numérica, secuencias, escenas de cuento o paneles temáticos.

> Si llenamos nuestro tapete por completo, la cantidad de información visual con la que se va a encontrar el alumnado puede resultar abrumadora. Si el tapete que empleas es comprado, interesa que haya múltiples elementos en cada casilla, por una cuestión de economía; pero si empleas tapetes personalizados, o los transparentes con bolsillos, puedes economizar la información, haciendo más fácilmente comprensible el entorno visual para tu alumnado.

En Educación Especial puede ser recomendable reducir el número de casillas que contienen información o de la propia cuadrícula, aumentar el tamaño de las imágenes sin superar el 15x15, mejorar el contraste visual y limitar los estímulos presentes para favorecer la comprensión y la

Copyright 2026

participación.

Una gran fuente de recursos e inspiración es ARASAAC, de donde solemos extraer la mayoría de los pictogramas que se emplean en nuestros centros y SAACs del alumnado que lo necesita.

Por suerte **nuestros centros recibirán tapetes transparentes**, con bolsillos en los que introducir las imágenes o elementos que queremos emplear, por lo que nuestra carga de trabajo se va a ver reducida en este aspecto de montaje a encontrar las imágenes que necesitemos y colocarlas en el tapete en función de nuestras necesidades; además, podemos cambiar la disposición de las mismas en la sesión o entre sesiones, para alcanzar distintos objetivos, o hacer más atractiva la actividad reduciendo la monotonía.
Aún así, el diseño de un tapete personalizado para una actividad, aunque requiere un esfuerzo inicial importante, puede ser clave para contar con un catálogo de recursos personalizados con los que trabajar.

A continuación te ofrezco una lista exhaustiva pero no excluyente de contenidos que podemos trabajar y para los que podemos emplear Blue-Bot y los tapetes tanto personalizados como de bolsillos:

- Lateralidad y orientación espacial.
- Seriación y secuencias.
- Conciencia numérica.
- Vocabulario y categorías.
- Rutinas.
- Conciencia fonológica.
- Emociones.
- Narración y juego simbólico.

Criterios para diseñar un buen tapete

Un buen tapete:

1. Tiene que tener una **finalidad educativa clara**.
2. Presenta la **información necesaria**, sin sobrecarga visual.
3. Permite programar **recorridos comprensibles y viables**.
4. Está **ajustado** al nivel del alumnado, tanto en destrezas de programación del robot, como a nivel cognitivo y manipulativo.
5. **Facilita observar y evaluar** la actuación del alumnado.

A continuación te propongo una serie de modelos de tapetes que puedes emplear tanto en el aula de infantil como en el aula de especial.

Copyright 2026

- **Tapete de rutinas**
  Cada casilla representa un momento del día o de las rutinas del aula. El alumnado programa el recorrido para realizar la secuencia correcta de las rutinas.
- **Tapete de categorías**
  Las casillas muestran alimentos, animales, colores o prendas. El reto es desplazarse a la imagen adecuada o clasificar.
- **Tapete narrativo**
  El robot recorre escenas de un cuento, ayudando a representar secuencias y personajes.
- **Tapete numérico**
  El robot se desplaza por el tapete reconociendo la equivalencia entre dedos y números, números contiguos, resultados de operaciones sencillas, reconocimiento de números hasta el 100, etc.
- **Tapete emocional**
  El robot se emplea por el alumnado como ayuda para expresar sus emociones, puede acompañarse de una verbalización breve que explique el porqué de esa emoción.

Criterios para la elaboración de tapetes accesibles

Las siguientes son propuestas específicas para la elaboración de tapetes para Educación Especial, aunque pueden ser orientaciones que nos pueden ayudar también en el diseño de tapetes para otras etapas educativas o para hacer tapetes accesibles para el alumnado que lo necesite.

- Usar **pocas casillas con información** al principio.
- Mantener **fondo limpio** y sin elementos decorativos innecesarios.
- Utilizar **pictogramas**, fotos reales u objetos según el nivel de abstracción del alumnado.
- **Evitar mezclar categorías** en un mismo tapete.
- Dejar casillas vacías si ayudan a **reducir carga visual**.
- Usar **contraste alto** entre imagen y fondo.
- Mantener la **misma disposición** durante varias sesiones si el alumnado necesita **previsibilidad**.
- Introducir **cambios gradualmente**.

Además de las propuestas generales de modelos de tapetes que hemos realizado, aquí te propongo unos modelos específicos para Educación Especial:

1. **Tapete de rutinas:** entrada, asamblea, trabajo, patio, despedida.
2. **Tapete de comunicación:** quiero, ayuda, más, parar, otra vez.
3. **Tapete emocional:** contento, enfadado, triste, tranquilo, cansado.

Copyright 2026

Diseña tu propio tapete

Como paso intermedio que te va a ir acercando a la realización de la tarea final te propongo lo siguiente, elabora el esquema de un tapete para tu aula e indica:

- etapa o perfil del alumnado,
- objetivo principal,
- número de casillas,
- elementos incluidos,
- actividad propuesta,
- y adaptación posible.

Revision #2
Created 2026-06-01 11:15:39 CEST by Alejandro Folch
Updated 2026-06-04 11:01:47 CEST by Alejandro Folch

Copyright 2026