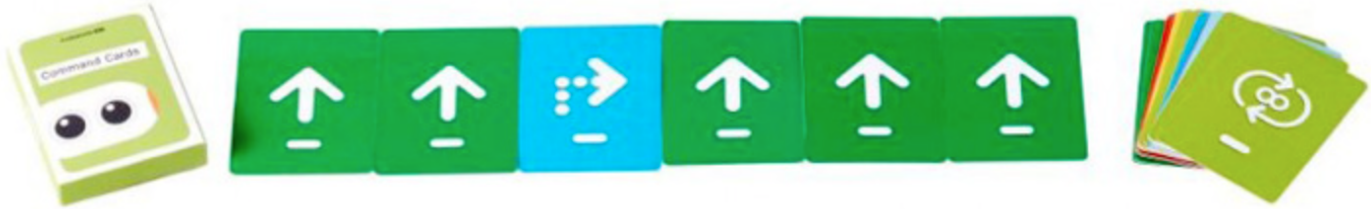
3.4 Complementos de Tale bot pro

Además de los tableros interactivos vistos en la página anterior, tale bot cuenta con otros elementos que hacen que su uso sea dinámico y divertido y permita diseñar actividades adaptadas al grupo clase y al nivel del alumnado con el que estamos trabajando.

TARJETAS DE COMANDO

Por ejemplo, **las tarjetas de comando**, cuyo objetivo es facilitar la programación a los niños y niñas. Aunque tale bot ofrece una experiencia sencilla y visual a la hora de programar, ya que los leds de la parte superior del robot se van encendiendo con los colores correspondientes a cada comando de movimiento conforme el alumno o alumna los va seleccionando para su programación, el robot incluye además unas tarjetas con los iconos de los diferentes movimientos, que pueden ser usadas para anticipar de manera manipulativa los comandos que se van a programar.



STICKER BOOKLET TALEBOT

Además de esto, contamos con las pegatinas del Sticker booklet. Un **libro** que cuenta con **10 temas** diferentes y un total de **79 pegatinas interactivas**, las cuales favorecerán el diseño de diferentes actividades con los tableros en blanco, pudiendo trabajar diferentes aspectos.

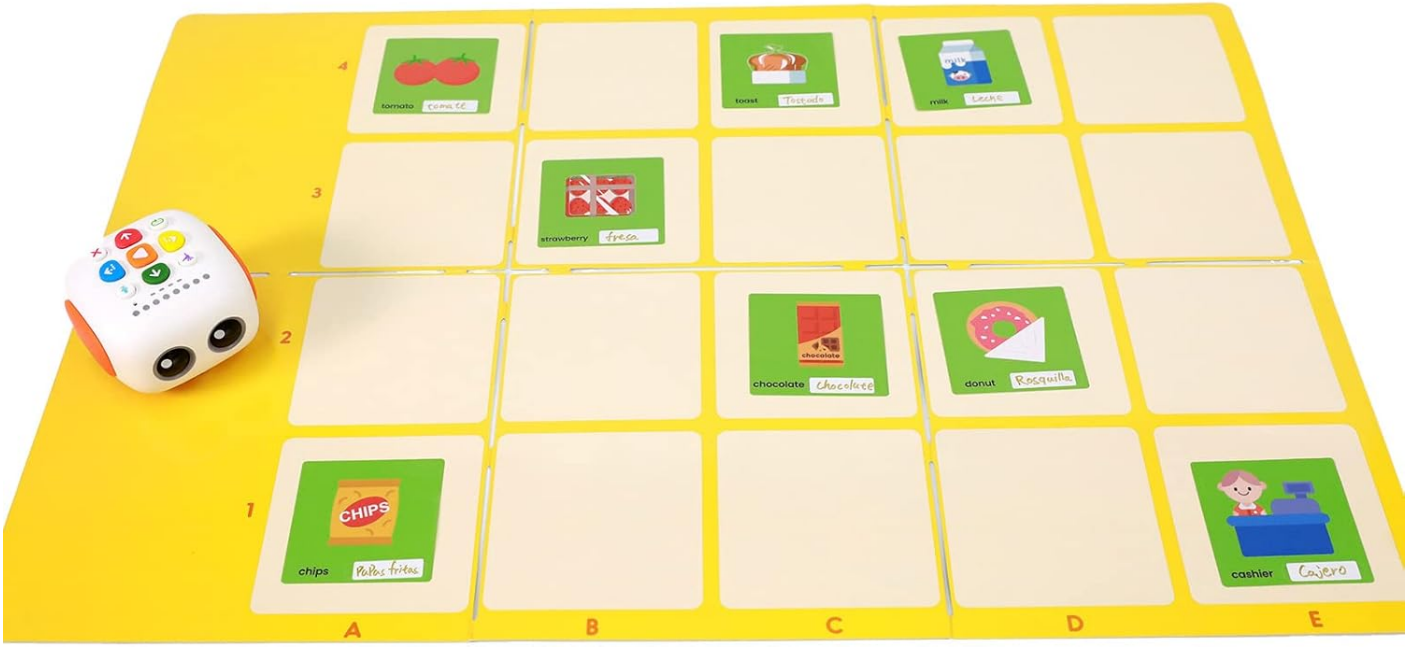
Por ejemplo, el libro cuenta con pegatinas relacionadas con el universo incluyendo los planetas y el sol. Podemos crear un tablero interactivo en el que Tale Bot tenga que viajar por el espacio e ir buscando los diferentes planetas, cada vez que llegue a uno de ellos podrá describirlo usando el comando de voz , trabajando de esta manera las descripciones y el contenido relacionado con el tema.

Otro ejemplo sería el tablero del supermercado, utilizando las pegatinas de los alimentos y la caja, podemos diseñar una actividad en la cual deban de comprar unos alimentos en concreto y pasar por la caja. Podemos hacer que los compren en un orden determinado, o ponerle precio a los alimentos y que hagan una compra con un importe concreto, o que seleccionen los alimentos indicados para una receta.

Copyright 2026

Interactive maps to learn coding

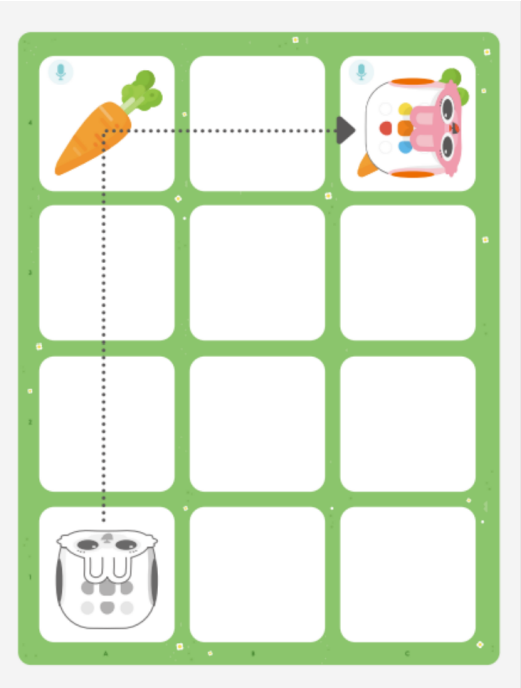
Blank map included to create infinite possibilities



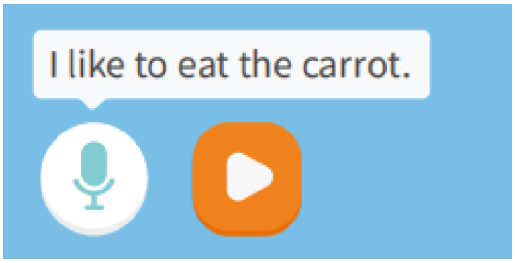
Como podemos observar, los stickers son un recurso fantástico para adaptar el uso del robot a nuestras necesidades en el aula, permitiendo variar la disposición de los elementos, pues en muchas ocasiones los niños y niñas memorizan los tableros y lo programan sin tener en cuenta el código, con los stickers podemos cambiar la disposición haciéndolo más versátil y evitando que esto ocurra.

DISFRACES

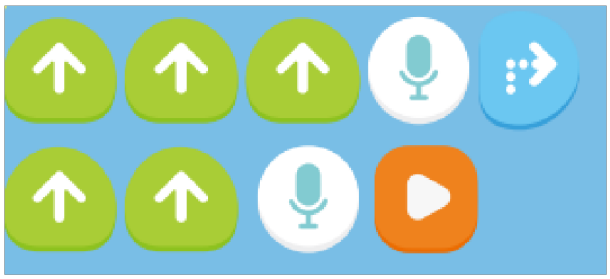
El activity box cuenta también con **3 disfraces** para el robot (conejo, policía y niño), que permiten tematizar los retos y hacerlos más amigables. Por ejemplo podemos usar la pegatina de las zanahorias y el disfraz de conejo y diseñar un reto en el que el talebot sea un conejo y deba de comerse la zanahoria.



Step 1:



Step 2

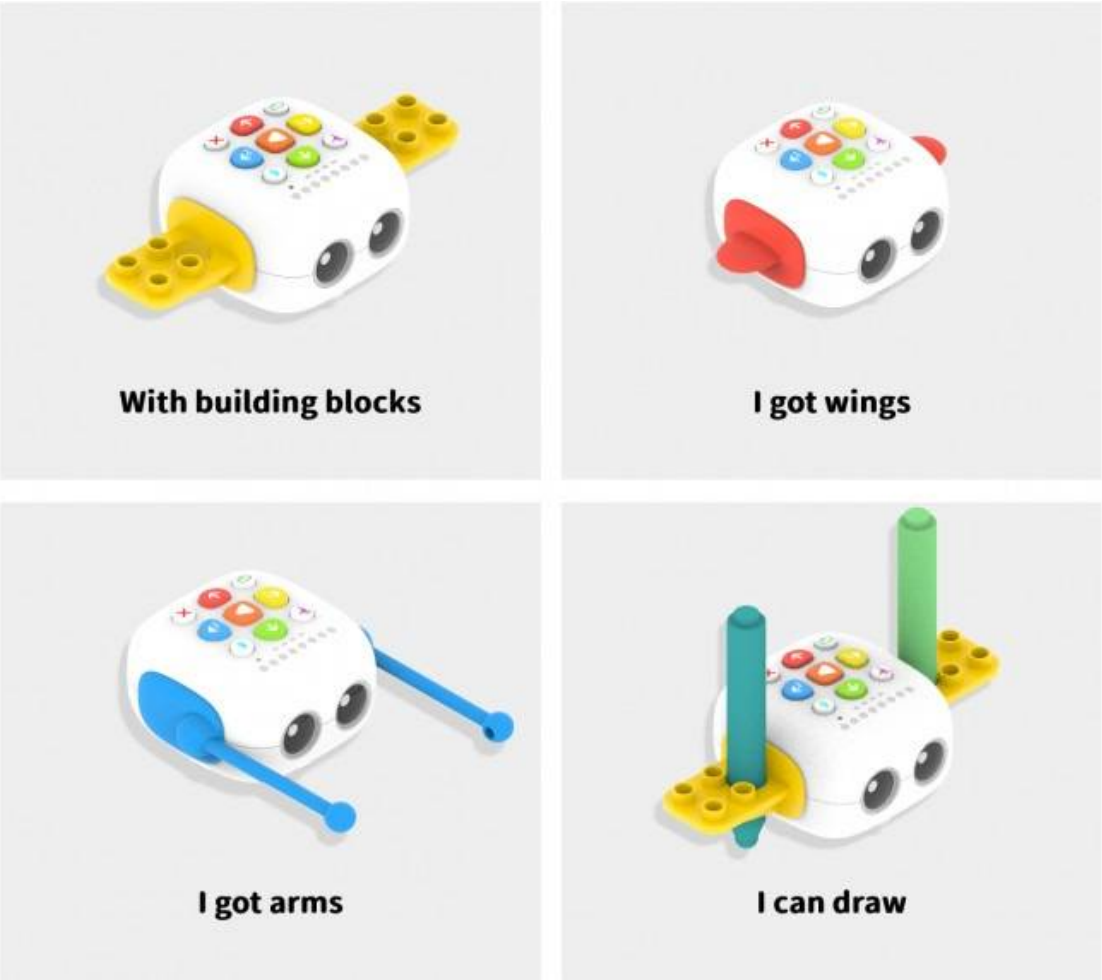


COMPLEMENTOS DE AGARRE.

Como hemos descrito anteriormente, el Talebot cuenta en su caja con diferentes elementos que se pueden añadir, brazos, alas, soporte y que permiten realizar diferentes acciones como arrastrar, dibujar o derribar.

Copyright 2026

Crayola
Crayola.com
WASHABLE
ULTRA LAVABLE



Revision #8
Created 2026-05-27 12:25:02 CEST by Marta Ciprés García
Updated 2026-06-03 10:42:32 CEST by Marta Ciprés García