4.2. Primeros pasos con el robot

En la parte anterior hemos visto cómo introducir el robot Tale Bot en el aula, pero una vez aquí **¿Cómo empezamos a manejarlo y a jugar?**

Como hemos visto anteriormente, el uso y aplicación del robot, no depende tanto de la edad, sino del momento en el que se haya empezado a trabajar el desarrollo computacional. Es por ello que estas **propuestas son útiles para cualquier edad**, si bien es cierto que el paso de un nivel a otro dependerá también del momento evolutivo en el que esté el alumnado.

Esto quiere decir, que para iniciarnos en el uso del robot podríamos hablar **de varios niveles de uso**, y que su paso de un nivel a otro puede ser más o menos rápido dependiendo **de diferentes criterios**, como son la edad del alumnado, el momento evolutivo, la estimualción y propuestas previas relacionadas con el pensamiento computacional, las propuestas, organización y uso que se le de al robot en el aula, la motivación de las actividades,...

Así, podemos dividir las propuestas **en diferentes niveles**, teniendo en cuenta sobre todo los comandos con los que cuenta el robot y el nivel de abstracción que requiere cada nivel.

NIVELES

- ### NIVEL 1:
  El nivel uno estaría caracterizado por aprender a mover el robot de manera lineal utilizando los comandos "hacia delante" y "hacia atrás. Es un nivel muy inicial en el que también insistiríamos en la necesidad de borrar los comandos y darle al "play" para ejecutarlo.

Copyright 2026

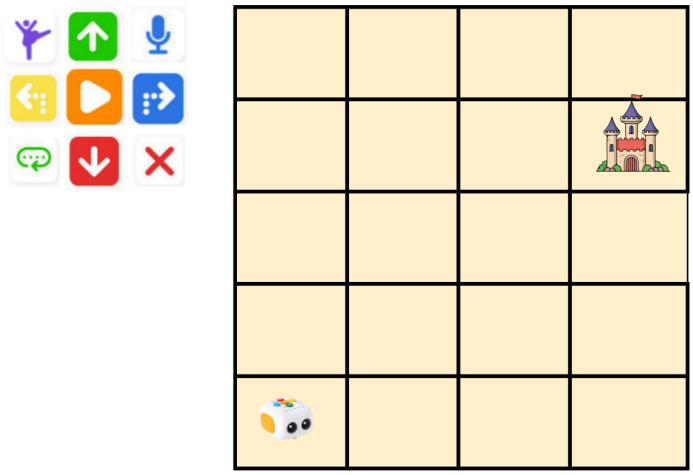
NIVEL 1: COMANDOS DE MOVIMIENTO

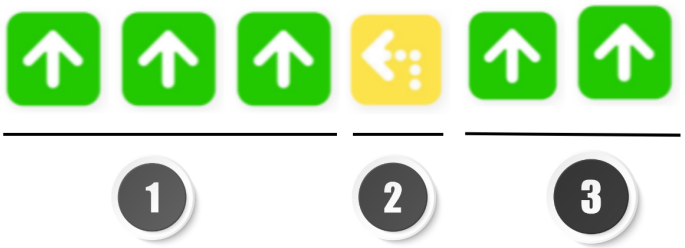
Elaborado por Marta Ciprés

- **NIVEL 2:**

  En este nivel introduciríamos ya otros comandos como los giros o el baile, pero siempre secuenciando la tarea, ya que la acumulación de muchas órdenes puede ser compleja. De tal manera que, en este nivel, el alumnado es capaz de programar acciones más largas y con giros u otras acciones pero deben de descomponerlas en mini tareas y programarlas en diferentes pasos.

NIVEL 2: COMANDOS CON PAUSA



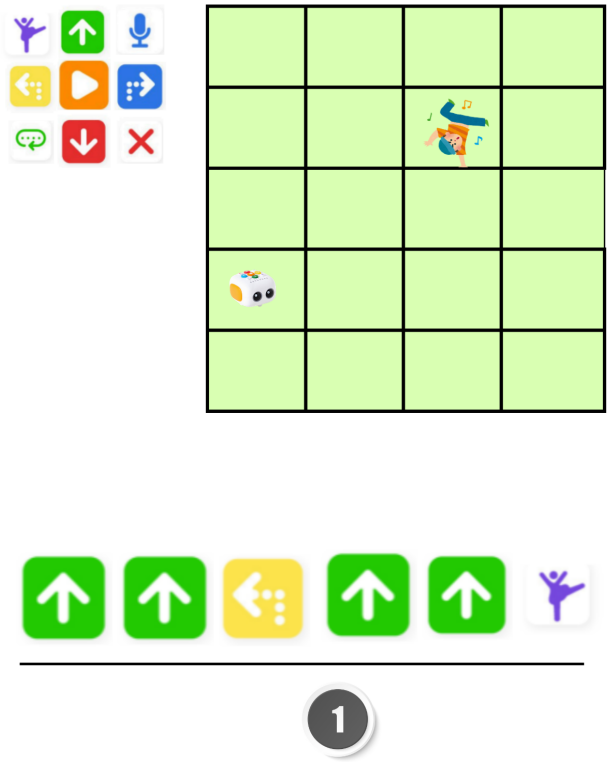


Elaborado por Marta Ciprés

- **NIVEL 3:**

  En este nivel, el alumnado ya es capaz de utilizar los diferentes comandos de movimiento, baile y voz, haciendo una sola programación, sin necesidad de secuenciar la tarea y trabajando así la capacidad de abstracción.

NIVEL 3: COMANDOS SIN PAUSA

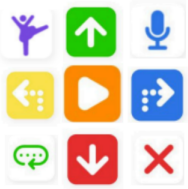


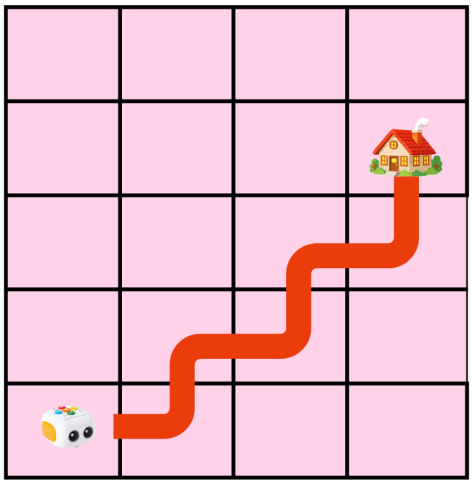
Elaborado por Marta Ciprés

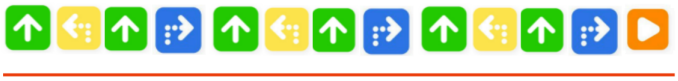
- **NIVEL 4:**

  Este nivel, requiere de una gran capacidad de abstracción, ya que supone tener manejo en el uso de los bucles, para poder programar con estos tareas más largas y ser capaz de sustituir la repetición de comandos por los bucles.

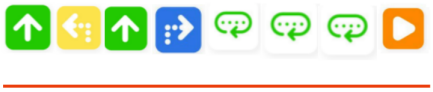
NIVEL 4: COMANDOS CON BUCLES







SIN BUCLES



CON BUCLES

Elaborado por Marta Ciprés

Revision #5
Created 2026-05-28 11:08:25 CEST by Marta Ciprés García
Updated 2026-05-29 14:30:08 CEST by Marta Ciprés García