

## 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, ya que dependiendo del nivel de uso, pueden jugar solos, abriendo nuevas posibilidades al uso de este tipo de robots.

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.

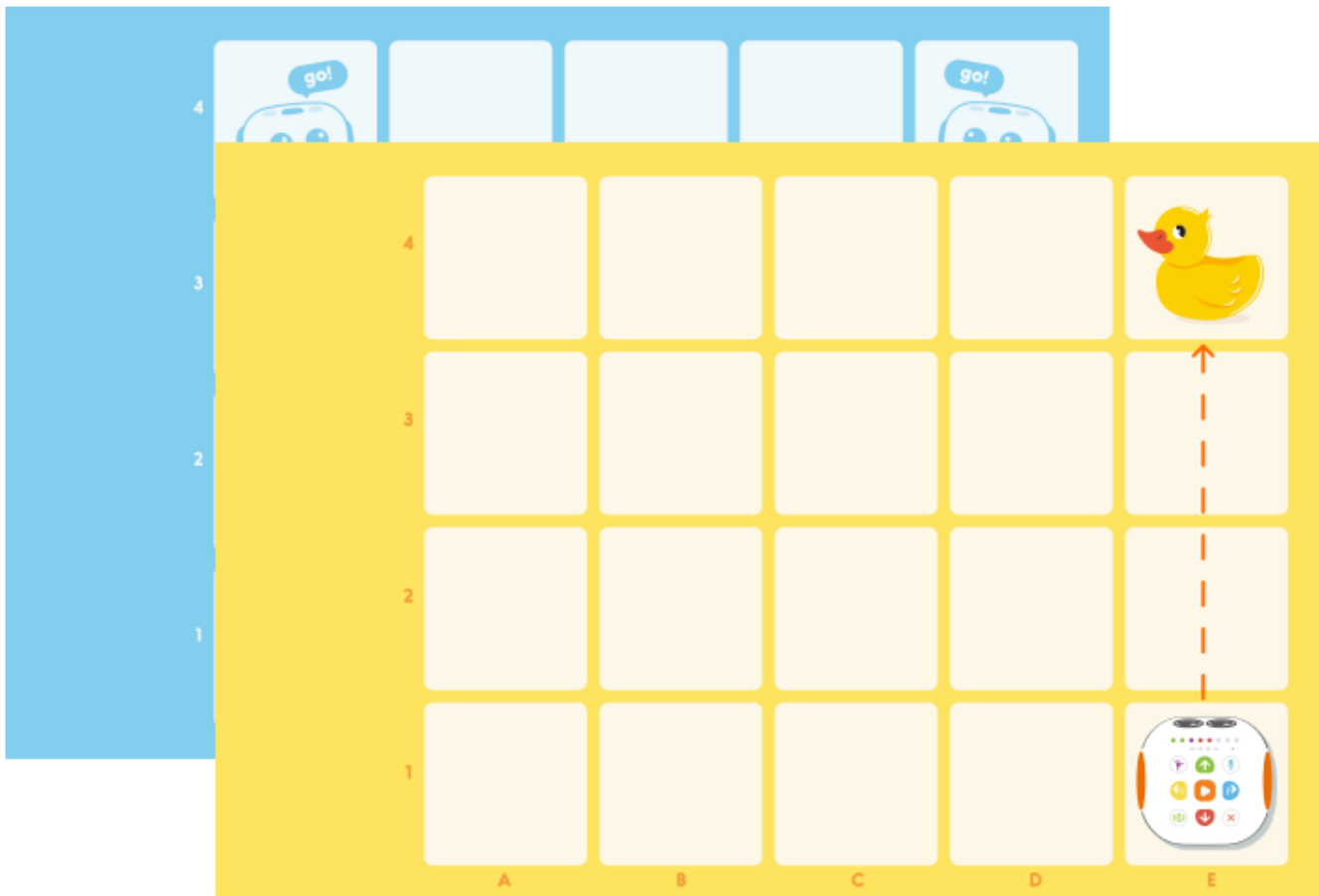


Los tableros interactivos podemos encontrarlos tanto en el kit del robot, como en el **activity box** o las recientes **extensiones de juego** las cuales veremos al final del capítulo.



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

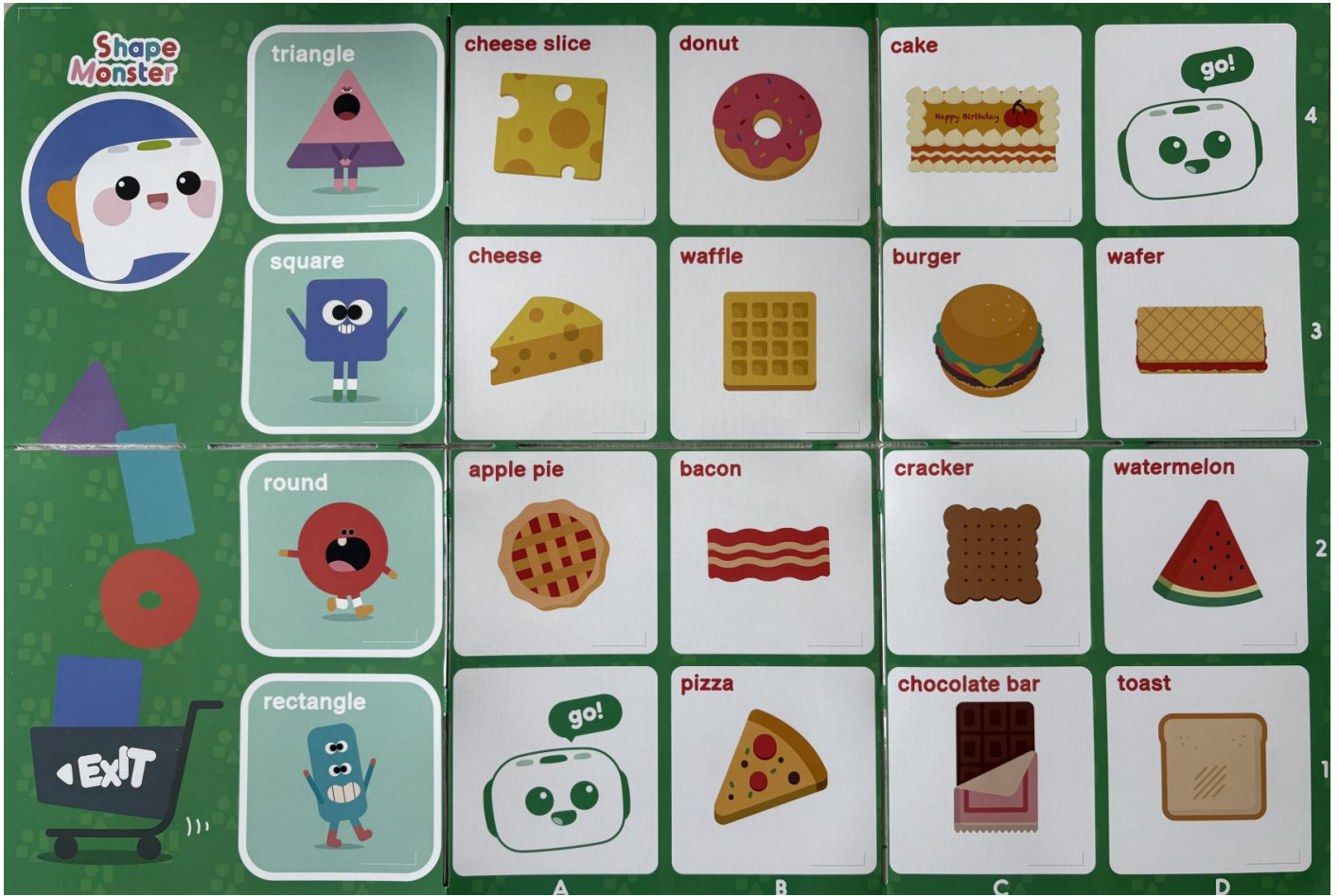
- **Tableros en blanco:** estos tableros nos permiten crear nuestra propia historia o propuesta utilizando diferentes recursos como rotuladores o pegatinas. Pueden ser usados con las pegatinas interactivas incluidas en el activity box.



- **Tableros temáticos:** están creados en torno a un contenido específico. Por ejemplo, el tablero que aparece a continuación trabaja los alimentos junto con las formas geométricas, el objetivo del juego es programar al robot para que busque los alimentos que tienen una forma geométrica en concreto.



# CATEDU



- **Tableros con stickers:** Son tableros interactivos creados a partir de las pegatinas que aparecen en el sticker booklet. Lo veremos más detalladamente



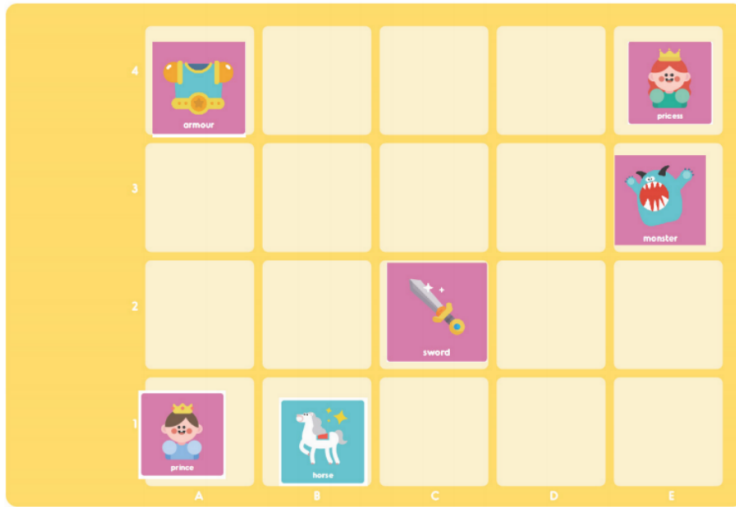
en

otra

parte

del

curso.



**Example: Saving princess**

The prince is going to save the princess who is locked up by the monster.

Tale-Bot Pro is a good friend of the prince, and they set out together to save the princess. Kids, tell Tale-Bot Pro where you want to go first, and then program to reach the corresponding location!

- **Tableros interactivos personalizables:** como novedad, tale bot tiene un kit de ampliación [Talemat](#) que permite al profesorado diseñar tableros interactivos con diferentes fichas y programarlos con [matatacode](#), ampliando así muchísimo las posibilidades de interactividad entre el robot y los tableros y favoreciendo la contextualización y significatividad de éstos en el aula.

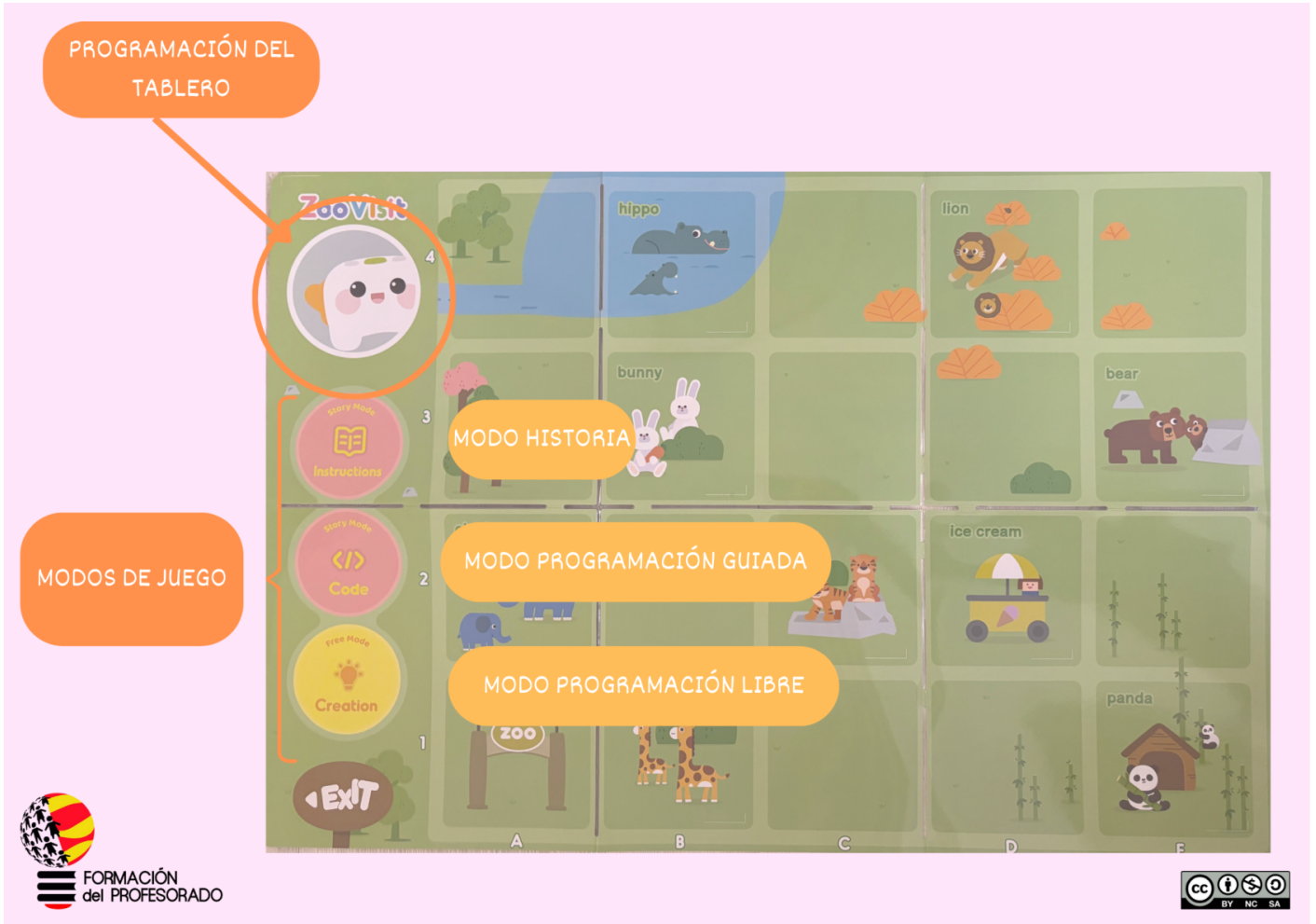


### Organización espacial de los tableros:

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 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.**

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.



The image shows a screenshot of the 'Zoovist' educational board. The board is a 4x5 grid of cells. The top-left cell contains a character icon and the number '4'. The top row contains a landscape with a river, a hippo, a lion, and another lion. The second row contains a bunny, a bear, and another bear. The third row contains a tiger, an ice cream stand, and another tiger. The bottom row contains a giraffe, a panda, and another panda. On the left side, there are four circular icons labeled 'Story Mode', 'Code', 'Creation', and 'EXIT'. Three orange callout boxes point to the board: 'PROGRAMACIÓN DEL TABLERO' points to the top-left cell, 'MODOS DE JUEGO' points to the 'Code' icon, and three boxes labeled 'MODO HISTORIA', 'MODO PROGRAMACIÓN GUIADA', and 'MODO PROGRAMACIÓN LIBRE' point to the 'Story Mode', 'Code', and 'Creation' icons respectively. In the bottom-left corner, there is a logo for 'FORMACIÓN del PROFESORADO' and in the bottom-right corner, there is a Creative Commons license logo (CC BY NC SA).

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



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



### ¿Cómo funciona cada modo de juego?

- **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.
- **El 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 tableros cuyo funcionamiento es un poco distinto y que ofrecen también muchas posibilidades en el aula.

- Es el caso **del tablero musical**, el cual nos permite reconocer las diferentes notas musicales, programar canciones y descubrir algunas nociones básicas del solfeo de manera lúdica y divertida.



- El tablero de la ciudad, en el cual el robot debe de recorrer el camino de la carretera.



- O el tablero de los colores en el que primero elegimos el color que hay que buscar, poniendo el robot sobre el color, y posteriormente en el tablero, buscamos los vegetales de dicho color.

# CATEDU



Revision #12

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

Updated 2026-05-28 10:05:26 CEST by Marta Ciprés García