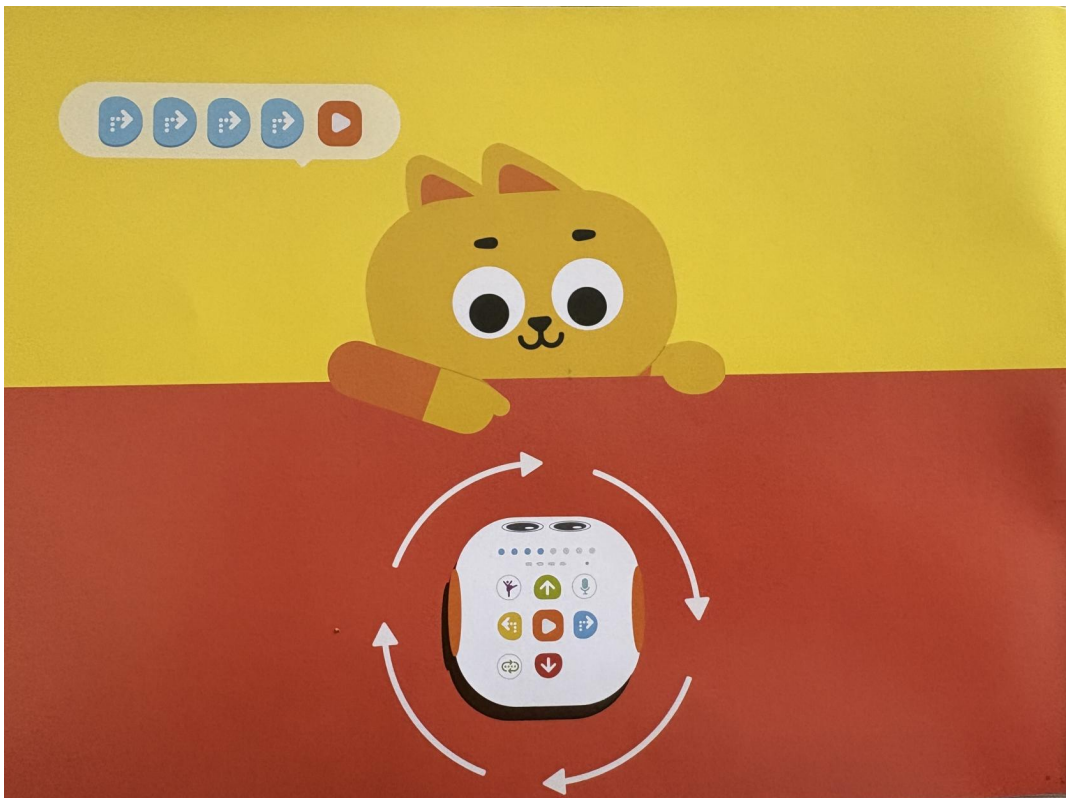


## 3.3. Libro de retos de Tale bot Pro

**El libro de retos incluye 14 retos graduados en dificultad y temática,** usando en algunos de ellos el tapete en blanco y los diferentes accesorios que incluye la caja del robot y dando así ideas para que el docente pueda proponer otros retos en el aula.

Encontramos retos sencillos de movimiento el reto 1 en el cual se propone seguir las instrucciones de desplazamiento para hacer girar el robot.

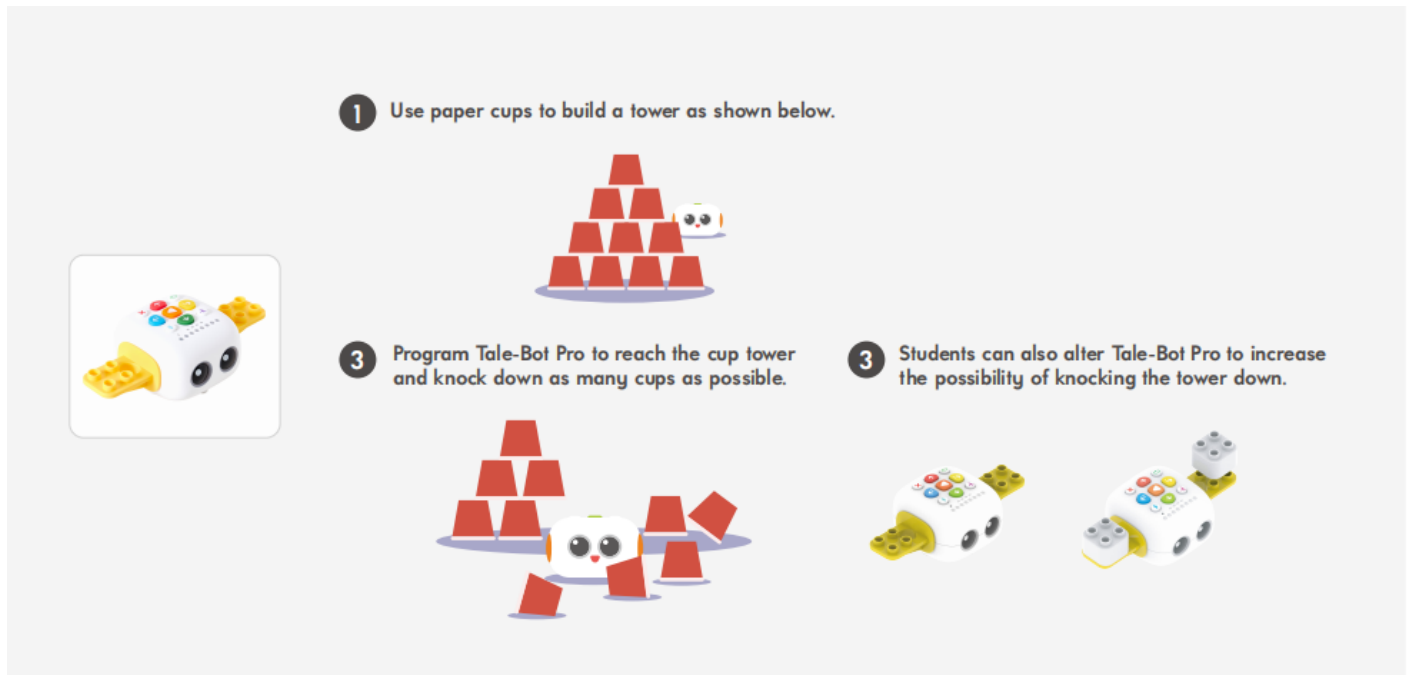
**Retos con el accesorio de agarre,** como el reto 4, en el que se propone transportar unas bolas de colores de un lugar a otro.




**Retos de habilidad, utilizando las construcciones de los alerones.** En esta ocasión el alumnado debe de poner sobre los alerones varias piezas de construcción a modo de brazos, y construir una torre con vasos de plástico. El reto consiste en programar al robot para tirar el

máximo número de vasos posibles.

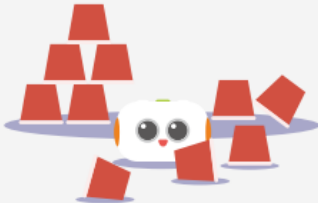
Como podemos observar, en este tipo de retos podemos jugar en individual o por equipos. Además podemos contextualizar el reto, haciendo por ejemplo un reto en el que cada vaso tenga un valor concreto, y deban de sumar los puntos de las vasos derribados, de tal forma que gane el equipo cuya puntuación sea más alta. O poniendo vasos de colores y ganando el que tire más vasos de un color,...




**1** Use paper cups to build a tower as shown below.

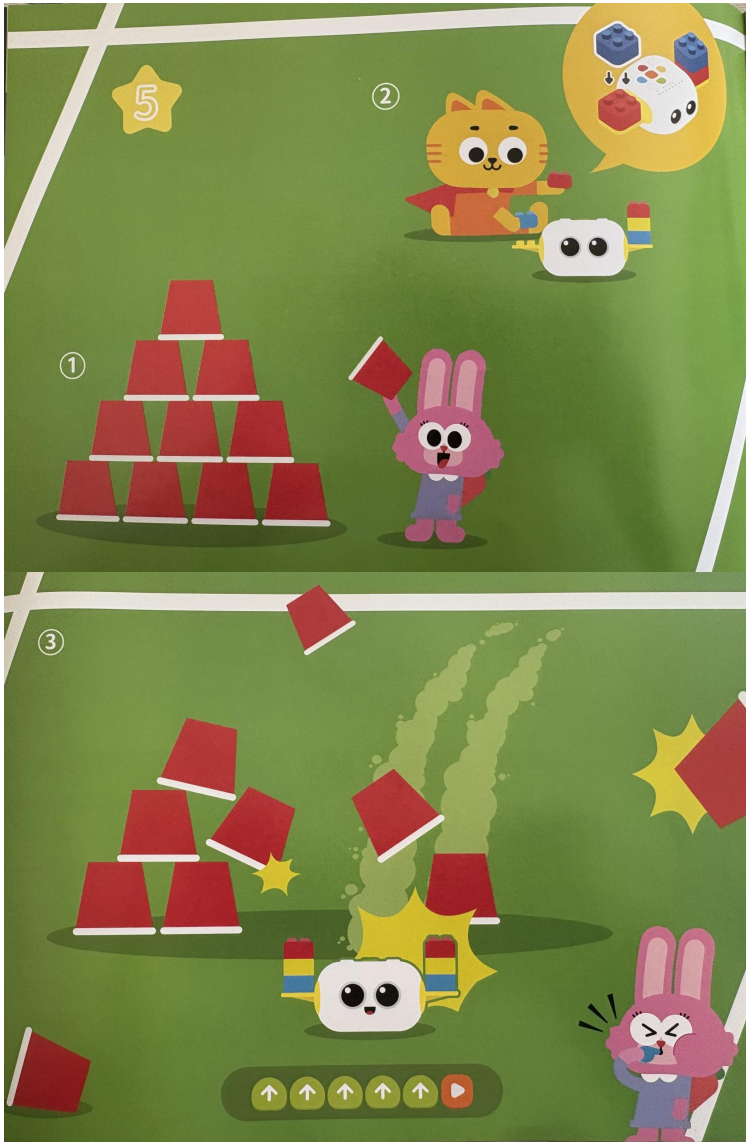


**3** Program Tale-Bot Pro to reach the cup tower and knock down as many cups as possible.



**3** Students can also alter Tale-Bot Pro to increase the possibility of knocking the tower down.

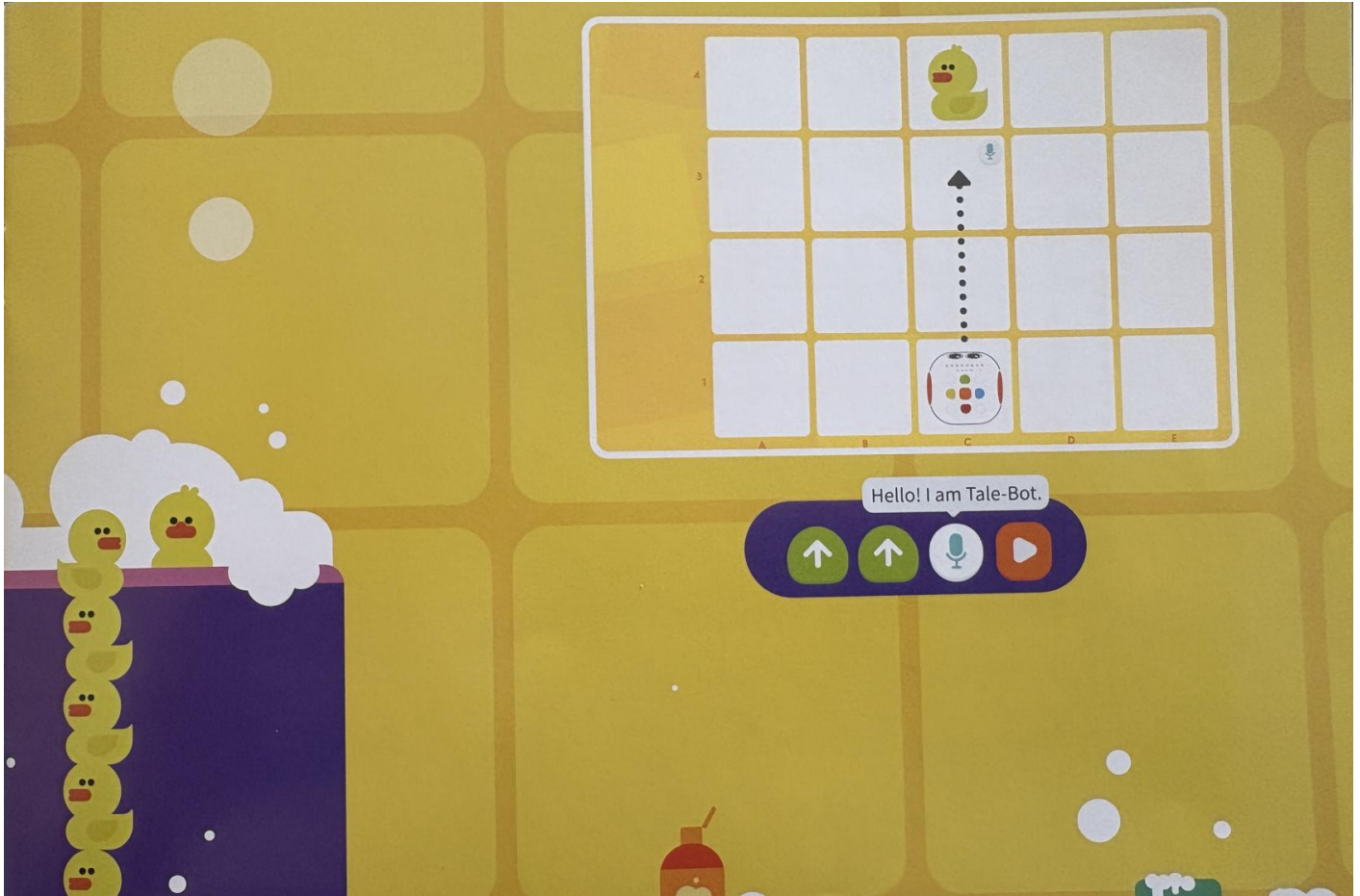




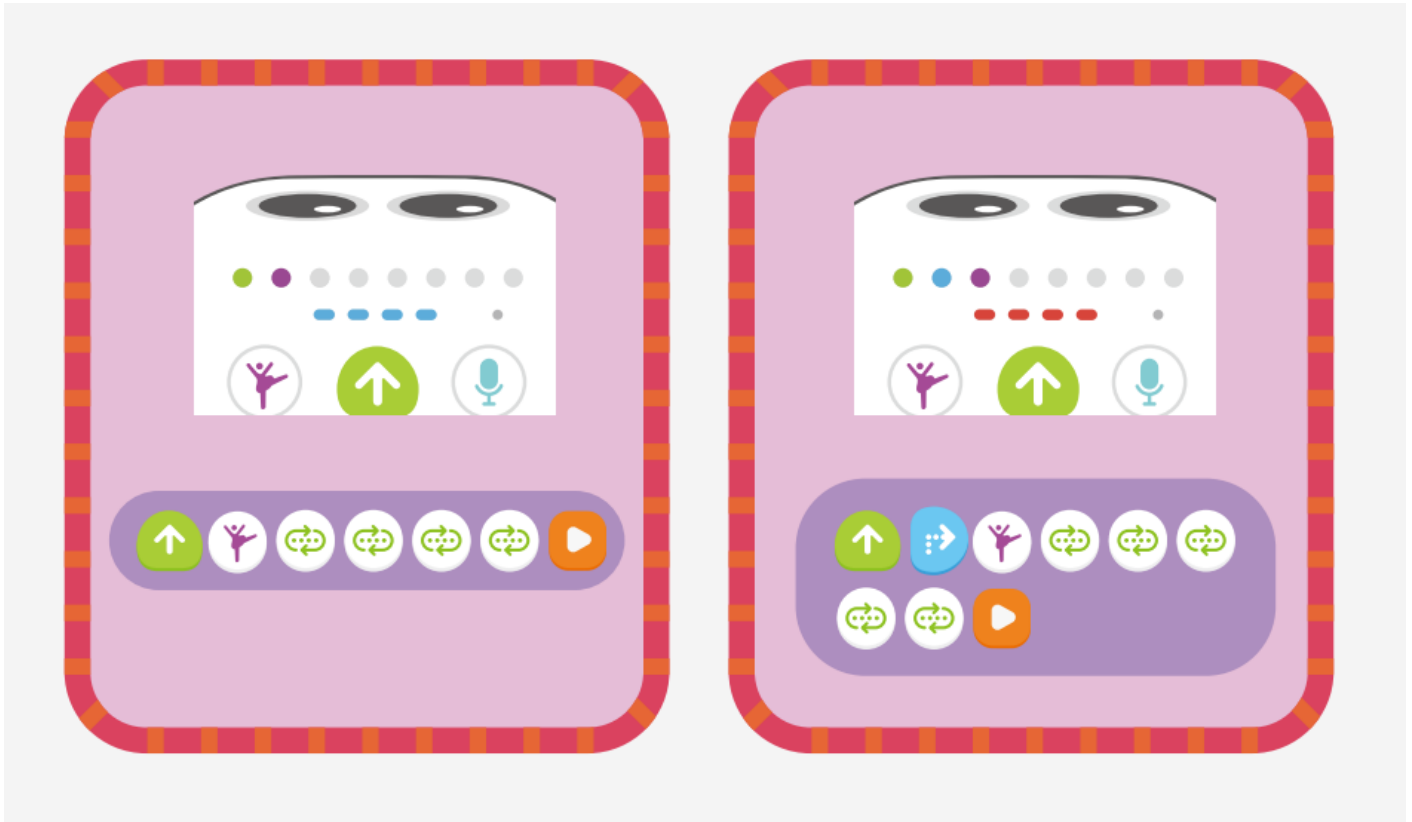
**Retos de baile**, como en el **reto 6**, en los que haya que programar al robot hasta un punto determinado y al llegar a ese lugar programarlo para que baile. En este caso podemos hacer que el alumnado deba de imitar al robot, o añadir por ejemplo ese comando al finalizar una tarea de programación.

**Retos de voz**, los cuales permite favorecer el desarrollo de la comunicación oral, las habilidades narrativas y la creatividad literaria. Podemos utilizar este comando para trabajar la competencia lingüística, pero también para fomentar la memoria y la atención. Es un recurso muy útil para el aprendizaje de otros idiomas y para favorecer la comprensión y expresión oral en todos los niveles. Por ejemplo, en el **reto 7** del libro de retos, propone añadir un sticker de pato en el tablero en blanco y programar el robot hasta ese lugar, una vez que llega ahí, deberá de presentarse en inglés "Hello I'm tale bot". Como vemos, esta actividad tiene multitud de opciones, pudiendo

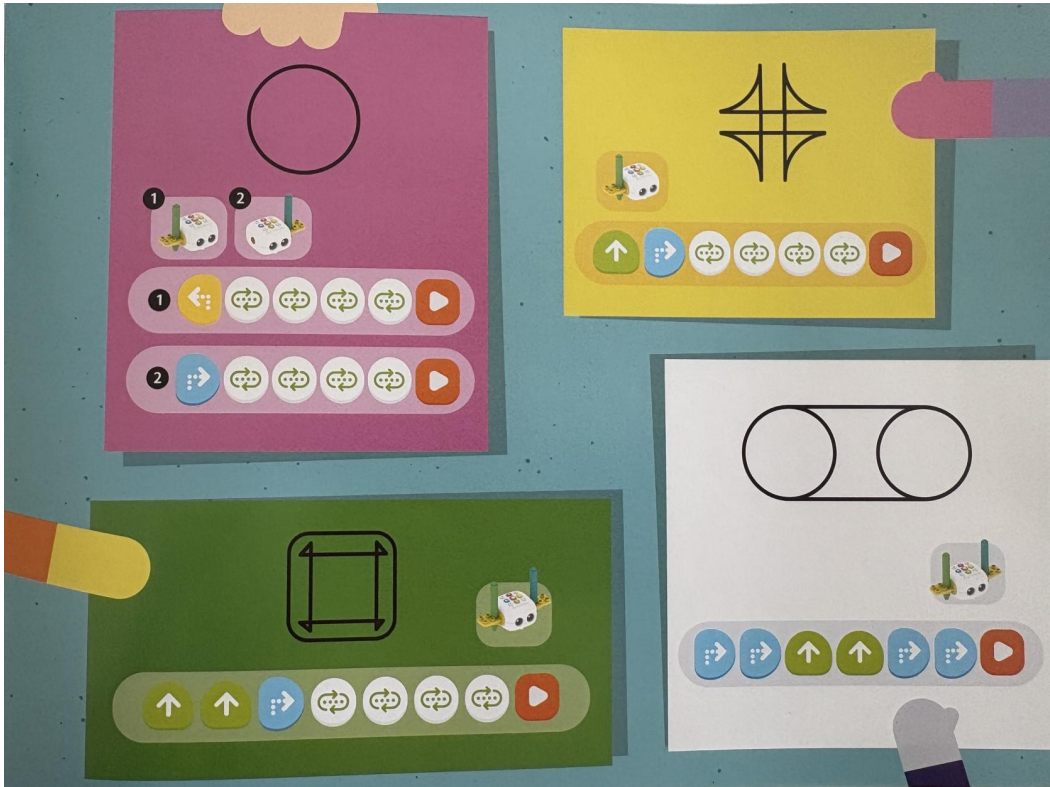
utilizar cualquier personaje. Por ejemplo, podríamos hacer esta actividad en 3 años con las fotos de los niños y niñas del aula, y una vez que lleguen a su foto, que deban de presentarse "Me llamo Ana y tengo 3 años", o incluso presentar o describir a un compañero "Es Antonio y tiene el pelo castaño".



**Retos con bucles**, para trabajar este comando de una forma divertida, podemos usar el **reto 9**, que propone crear un baile con el robot a partir del uso del comando de baile y la programación de bucles.



**Reto de dibujo**, los accesorios de dibujo permiten realizar retos creativos y artísticos utilizando muchos de los comandos, entre ellos, en un nivel superior, los bucles. En **el reto 10** del libro de retos, se presentan varias figuras para ser dibujadas utilizando estos accesorios. Podemos mostrar al alumnado únicamente las figuras y que tengan que programar de manera autónoma el robot y adivinar la programación y por tanto el algoritmo, pudiendo posteriormente comprobar por equipos si coincide. O por otro lado, de manera más sencilla, darles la programación y que tengan que adivinar previamente la figura que saldrá y programar al robot para comprobarlo.



Como vemos, estos retos, son un punto de partida para poder ayudar al docente a comenzar a usar el robot, dando ideas para contextualizarlo en el aula, a la edad y a los proyectos que se estén trabajando. A partir de aquí, pueden surgir multitud de posibilidades que enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje y fomentan el desarrollo del pensamiento computacional.

**Para ver más retos relacionados con el robot, puedes visitar el "Módulo 4 Aplicación didáctica en el aula"**

---

Revision #9

Created 2026-05-27 10:49:30 CEST by Marta Ciprés García

Updated 2026-06-03 10:40:21 CEST by Marta Ciprés García