

4.1. La llegada de Tale Bot al aula.

La llegada de un nuevo recurso en el aula es sin duda un acontecimiento, independientemente de la edad del alumnado y del contexto en el que nos encontremos.

No obstante, en ocasiones, **dependiendo de la edad** en la que estemos llevando a cabo nuestra práctica docente, debemos de **tener en cuenta aspectos madurativos y evolutivos**.

La etapa de infantil se caracteriza según Piaget, por la inteligencia práctica, en relación al desarrollo cognitivo, aspecto estrechamente relacionado con el pensamiento computacional. Esto quiere decir que muchos niños y niñas se encuentran en un momento de transición entre dos periodos de desarrollo cognitivo y hay que tener en cuenta algunas de las características para poder introducir el robot en el aula.

En la etapa sensoriomotora, de 0-2 años, el niño o la niña se caracteriza por la **inteligencia práctica** y la necesidad de vivenciar los aprendizajes manipulando, esto quiere decir que el niño o la niña debe ser el centro de esa experiencia. Es una etapa en la que todavía necesitan **explorar a través de los sentidos** para integrar los nuevos conocimientos.

Muchos niños y niñas del 2º ciclo de infantil todavía se encuentran en este momento cuando llegan al aula, por lo que es importante tenerlo en cuenta a la hora de presentar a nuestro robot.

Tras este periodo, el alumnado hará el paso a **la etapa preoperacional**, estrechamente relacionada con algunos de los aspectos del pensamiento computacional como la abstracción. La etapa preoperacional se caracteriza por el **desarrollo de algunos elementos como el lenguaje, la imitación o el juego simbólico, aspectos clave en el uso del robot**.

Por último, destacar que **en la etapa de primaria**, el niño o la niña se encontrará en el paso entre **este periodo preoperacional y el periodo de las operaciones concretas**, comprendido entre los 7 y los 11 años, un periodo mucho más complejo, donde el alumnado ya ha adquirido todas esas características nombradas anteriormente (dibujo, lenguaje, imagen diferida, juego simbólico,..) y comienzan a utilizar la lógica para resolver problemas concretos, aplicando la conservación y dejando atrás el egocentrismo. **Todo esto consolida el desarrollo del pensamiento computacional**, al poder plantear la resolución de **problemas sencillos que trabajen las dimensiones del pensamiento computacional** e inicien al alumnado en **la solución de algoritmos sencillos**. Algoritmos que se han ido trabajando en la etapa de infantil



de manera sencilla pero que en esta etapa pueden ser más complejos por la capacidad de abstracción y de resolución de operaciones y clasificación mental.

Tener en cuenta toda esta concreción teórica es importante para reflexionar sobre cómo introducir el recurso en el aula, pues debe ser visto como un recurso para complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje y no como un material de moda.

Así pues, recomendamos que tanto en la etapa de infantil como en la etapa de educación primaria, la llegada del robot se haga de manera gradual, con alguna actividad de motivación y teniendo siempre en cuenta el carácter lúdico.

Algunas de las primeras actividades que se pueden plantear son:

1. Actividad de motivación para presentar al robot.

La llegada de un nuevo recurso al aula requiere de una presentación, la motivación es clave para favorecer la curiosidad y es por ello que crear un ambiente propicio y una propuesta dinámica y motivadora es recomendable a la hora de presentar cualquier recurso.

Por eso te proponemos que a la hora de empezar a trabajar con Tale Bot, pienses como lo vas a introducir en el aula, que actividad vas a hacer para mostrarlo a los alumnos y cómo lo vas a presentar.

Algunas ideas que puedes tener en cuenta son:

- Que llegue en una caja sorpresa.
- Que sea parte de un proyecto de aula, por ejemplo un grumete al que hay que rescatar en el proyecto de los piratas, un astronauta al que hay que ayudar en el proyecto del universo o un explorador con el que aprender cosas en el proyecto de los dinosaurios.
- Podemos utilizar una actividad de búsqueda del tesoro, tipo orientación o escape room (recomendada sobre todo para niños de primaria o de 3º de educación infantil) en la que a través del juego deban de ir completando misiones hasta llegar al robot.
- Puede llegar también a través de una familia, un papá o una mamá que lo traiga al cole porque su trabajo está relacionado con eso, o incluso otra aula del cole o de otro centro educativo con el que colaboremos.
- Dependiendo del uso que le vayamos a dar, puede ser incluso la mascota del aula, y ser presentado a principio de curso como tal.

Como vemos, éstas son algunas ideas para hacer que la llegada de Tale Bot sea un acontecimiento dinámico y motivador, que haga que el alumnado se emocione y que despierte su motivación.

2. Actividades o propuestas desenchufadas.

Otro de los aspectos importantes es el nivel del que parte el alumnado para manejar al robot. No depende tanto de la edad de éstos, (aunque hay que tener en cuenta el nivel madurativo en el que se encuentran y los hitos, no solo cognitivos, sino motrices, del lenguaje,... que han adquirido), sino también del momento en el que empiezan a utilizar este tipo de recursos, y la edad a la que empiezan a trabajar el desarrollo del pensamiento computacional.

Esto quiere decir que, puede haber niños y niñas con los cuales se trabaje el pensamiento computacional desde los 3 años y que puedan estar a un nivel de juego parecido que un niño de 5 años al que se le presenta por primera vez el robot sin haber trabajado apenas el pensamiento computacional.

Por ello es interesante, desde los primeros niveles de educación infantil, introducir propuestas que desarrollen el pensamiento computacional a través de las diferentes dimensiones, todo ello recogido en el Módulo 1 de este curso.

Para ello, las actividades o propuestas desenchufadas, se convierten en un excelente aliado, ya que permiten desarrollar el pensamiento computacional desde las edades más tempranas, sin necesidad de tecnología y haciendo uso del juego.

Se propone pues, haber trabajado este tipo de actividades previamente o incluso complementar el uso del robot con ellas. Algunas de las propuestas que podemos trabajar son:

- Actividades de orientación espacial: laberintos, construcciones,
- Actividades de abstracción: pesca de elementos, selección de absurdos, búsqueda del tesoro, cuentos
- Actividades de descomposición: puzzles, cuentos, rutinas, construcciones,...
- Actividades de imitación: dramatización, cuentos, descripciones,...

Puedes encontrar más información sobre las actividades desenchufadas en el curso "actividades desenchufadas".

3. Jugar a ser el robot.

Por último, te proponemos que para introducir al robot en el aula, mezcles las dos propuestas anteriores y diseñes una actividad en la que tu alumnado deba de ser el robot.

Puedes diseñar un disfraz similar al de Tale Bot, utilizando cartulina y bolsas de basura e incluyendo la botonera de colores en la parte trasera. Dibujar un tablero en el suelo y enseñar a los alumnos y alumnas a moverse por él.

Al vivenciar los movimientos del robot los niños y niñas toman conciencia de las posibilidades del robot siendo más fácil para ellos poder luego manejarlo.

Puedes hacer cualquier actividad con esta propuesta, desde un movimiento libre y aleatorio, la programación de un compañero a otro o el movimiento por el tablero con un fin concreto. Por ejemplo, poniendo los nombres de los niños y niñas de la clase y teniendo que programar al robot-niño/a hasta el lugar correspondiente.

Revision #6

Created 2026-05-28 10:06:43 CEST by Marta Ciprés García

Updated 2026-06-03 10:51:18 CEST by Marta Ciprés García