

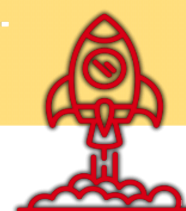


Título: TALE-BOT EN EL MUSEO

Nivel educativo: 3º- 4º Primaria del 2º ciclo de Educación Primaria

Áreas Curriculares: Educación Artística

Temporalización: Cualquier trimestre



Descripción breve de la actividad

Los alumnos explorarán una pinacoteca utilizando un robot Tale-Bot. A través de un tablero con obras de arte icónicas y tarjetas de retos, deberán programar al robot para interactuar con las pinturas, superando desafíos que integran conceptos artísticos y pensamiento computacional.



Objetivos



- Identificar obras de arte famosas y sus autores.
- Diferenciar estilos artísticos como el cubismo, surrealismo y renacimiento.
- Desarrollar habilidades de programación básica (secuenciación, giros...)

Competencias clave a desarrollar: Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales y Competencia Digital



¿Cómo lo hacemos?



- 1. Preparación del material:** Imprimir y plastificar el tablero del museo y el mazo de tarjetas de retos. Es recomendable que el tablero sea lo suficientemente grande para que el Talebot se desplace con comodidad por las casillas de las obras de arte, por ello lo imprimiremos en A2 o también podemos imprimirlo en dos A3.
- 2. Contextualización:** Introducir al alumnado en la narrativa: "Nuestro Talebot ha sido invitado a una exposición exclusiva. Hoy se convertirá en un guía artístico que recorrerá las obras más famosas de la historia".
- 3. Configuración de equipos:** Organizar la clase en grupos de 4 personas. Esta estructura permite el aprendizaje entre iguales y la distribución de roles (programador, lector de retos, observador de arte y responsable del robot).
- 4. Distribución de tarjetas:** Entregar a cada grupo el mazo completo de tarjetas. No necesitan un orden específico; la libertad de elegir por qué cuadro empezar fomenta la autonomía y el **aprendizaje por descubrimiento**.
- 5. Análisis visual (¿Qué ves?):** Antes de programar, el grupo debe leer el apartado "¿Qué ves?" de la tarjeta elegida. Deben localizar el cuadro en el tablero e identificar elementos clave (colores, formas, sentimientos) sin que el profesor les dé la respuesta previa.
- 6. Lectura del Reto Tale-bot:** Un miembro del equipo lee en voz alta el desafío técnico (giros, sonidos, retrocesos). El grupo debe debatir qué comandos necesita el robot para ejecutar esa acción específica relacionada con el estilo del cuadro.
- 7. Programación rotativa:** Para asegurar la participación de todos, en cada tarjeta programará un alumno distinto, mientras los otros tres supervisan la secuencia y validan que el robot cumple la misión artística.
- 8. Ejecución y corrección:** Se ejecuta el código. Si el Talebot no llega a la obra o no realiza el movimiento esperado (como el giro de 360° en *La noche estrellada*), el grupo debe analizar el error y volver a intentarlo (ensayo y error).
- 9. Viaje entre museos:** Una vez completados los retos, se explica que estas obras no están juntas en la realidad. Se encuentran en lugares diferentes.
- 10. Reflexión final y cierre:** Cada grupo elige el cuadro que más le ha sorprendido. Se realiza una breve asamblea para reflexionar sobre cómo los colores y las formas pueden expresar emociones (alegría, miedo, calma) y cómo la tecnología nos ayuda a interactuar con la cultura.



Sugerencias

El "Pasaporte Museístico": Crear un pequeño carnet o pasaporte donde los alumnos sellen o marquen cada obra "visitada" tras superar el reto de programación. Esto añade un componente de gamificación que motiva a completar todo el tablero de forma ordenada y sistemática.



Recursos

- **Personales:** profesorado de referencia del alumnado.
- **Materiales:** robots Tale-Bot, materiales imprimibles, tablero y tarjetas.



Espacios: aula, sala TIC, aula del futuro

Tipo de actividad: competencial, basada en retos, manipulativa, colaborativa y con integración de robótica educativa.



ProgrAmARTE TARJETAS

<p>1. La noche estrellada (Vincent van Gogh) Autor: Vincent van Gogh. Estilo: Impresionismo (derivado del movimiento de los impresionistas).</p> <p>¿Qué ves? Un cielo con muchas estrellas y una luna brillante. También ves un pueblo con una iglesia.</p> <p>¿Qué ves? Un pueblo con una iglesia y una luna brillante.</p> <p>¿Qué ves? Un pueblo con una iglesia y una luna brillante.</p>	<p>2. Mona Lisa (Leonardo da Vinci) Autor: Leonardo da Vinci. Estilo: Renacimiento (derivado del movimiento de los renacentistas).</p> <p>¿Qué ves? Una mujer con una sonrisa misteriosa que parece que se mueva.</p> <p>¿Qué ves? Una figura de una mujer que parece que se mueva.</p> <p>¿Qué ves? Una figura de una mujer que parece que se mueva.</p>	<p>3. El Grito (Edvard Munch) Autor: Edvard Munch. Estilo: Expresionismo (derivado del movimiento de los expresionistas).</p> <p>¿Qué ves? Una figura de una mujer que parece que se mueva.</p> <p>¿Qué ves? Una figura de una mujer que parece que se mueva.</p> <p>¿Qué ves? Una figura de una mujer que parece que se mueva.</p>
<p>4. Guernica (Pablo Picasso) Autor: Pablo Picasso. Estilo: Cubismo (derivado del movimiento de los cubistas).</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con muchos colores y formas.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con muchos colores y formas.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con muchos colores y formas.</p>	<p>5. Las Meninas (Diego Velázquez) Autor: Diego Velázquez. Estilo: Barroco español (derivado del movimiento de los barrocos).</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con muchas figuras y colores.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con muchas figuras y colores.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con muchas figuras y colores.</p>	<p>6. Autorretrato con collar de espinas (Frida Kahlo) Autor: Frida Kahlo. Estilo: Surrealismo (derivado del movimiento de los surrealistas).</p> <p>¿Qué ves? Una mujer con un collar de espinas.</p> <p>¿Qué ves? Una mujer con un collar de espinas.</p> <p>¿Qué ves? Una mujer con un collar de espinas.</p>

Ficha de actividades ProgrAmARTE - PRIMARIA - CE4.0_M © 22/03/2026 by Código Escuela 4.0_M is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

ProgrAmARTE TARJETAS

<p>7. La gran ola de Kanagawa (Katsushika Hokusai) Autor: Katsushika Hokusai. Estilo: Grabado japonés (derivado del movimiento de los grabados).</p> <p>¿Qué ves? Una gran ola que parece que se mueva.</p> <p>¿Qué ves? Una gran ola que parece que se mueva.</p> <p>¿Qué ves? Una gran ola que parece que se mueva.</p>	<p>8. Composición en rojo, azul y amarillo (Piet Mondrian) Autor: Piet Mondrian. Estilo: Neoplasticismo (derivado del movimiento de los neoplasticistas).</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con líneas y colores.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con líneas y colores.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con líneas y colores.</p>	<p>9. El hijo del hombre (René Magritte) Autor: René Magritte. Estilo: Surrealismo (derivado del movimiento de los surrealistas).</p> <p>¿Qué ves? Un hombre con un sombrero verde.</p> <p>¿Qué ves? Un hombre con un sombrero verde.</p> <p>¿Qué ves? Un hombre con un sombrero verde.</p>
<p>10. La persistencia de la memoria (Salvador Dalí) Autor: Salvador Dalí. Estilo: Surrealismo (derivado del movimiento de los surrealistas).</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con relojes que se deforman.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con relojes que se deforman.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con relojes que se deforman.</p>	<p>11. La creación de Adán (Michelangelo) Autor: Miguel Ángel. Estilo: Renacimiento (derivado del movimiento de los renacentistas).</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con un hombre que se levanta.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con un hombre que se levanta.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con un hombre que se levanta.</p>	<p>12. American Gothic (Grant Wood) Autor: Grant Wood. Estilo: Regionalismo estadounidense (derivado del movimiento de los regionalistas).</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con un hombre y una mujer.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con un hombre y una mujer.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con un hombre y una mujer.</p>

Ficha de actividades ProgrAmARTE - PRIMARIA - CE4.0_M © 22/03/2026 by Código Escuela 4.0_M is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

ProgrAmARTE TARJETAS

<p>13. Perros jugando al póquer (M. Coakley) Autor: M. Coakley. Estilo: Surrealismo (derivado del movimiento de los surrealistas).</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con perros que juegan.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con perros que juegan.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con perros que juegan.</p>	<p>14. El Beso (Gustav Klimt) Autor: Gustav Klimt. Estilo: Secesión vienesa (derivado del movimiento de los secesionistas).</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con un hombre y una mujer.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con un hombre y una mujer.</p> <p>¿Qué ves? Un cuadro con un hombre y una mujer.</p>	<p>15. La joven de la perla (Johannes Vermeer) Autor: Johannes Vermeer. Estilo: Barroco holandés (derivado del movimiento de los barrocos).</p> <p>¿Qué ves? Una mujer con un collar de perlas.</p> <p>¿Qué ves? Una mujer con un collar de perlas.</p> <p>¿Qué ves? Una mujer con un collar de perlas.</p>
--	---	---

Ficha de actividades ProgrAmARTE - PRIMARIA - CE4.0_M © 22/03/2026 by Código Escuela 4.0_M is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

RECURSOS





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Identificación de obras	Identifica todos los autores y estilos de las tarjetas con precisión.	Identifica la mayoría de los autores y estilos.	Identifica algunos autores con ayuda del docente.	No logra identificar las obras ni autores.
Programación de rutas	Programa secuencias complejas sin errores.	Programa rutas directas de forma efectiva.	Necesita varios intentos para llegar a la casilla correcta.	No logra programar el robot para alcanzar el objetivo.
Pensamiento Computacional	Descompone el reto en pasos lógicos y anticipa errores.	Sigue los pasos lógicos para resolver el reto.	Intenta resolverlo por ensayo y error sin planificar.	No comprende la secuencia lógica de comandos.
Uso de funciones especiales (Voz/Baile)	Utiliza de forma creativa la grabación de voz y baile del robot.	Utiliza las funciones especiales cuando se le solicita.	Tiene dificultades para activar las funciones especiales.	No utiliza las funciones especiales.

Pensamiento computacional



Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.



Más información

<https://www.museodelprado.es/>

Autoría

Esta actividad ha sido realizada por **Félix Sánchez Chacón**, en el marco del **Programa Código Escuela 4.0 Madrid**.