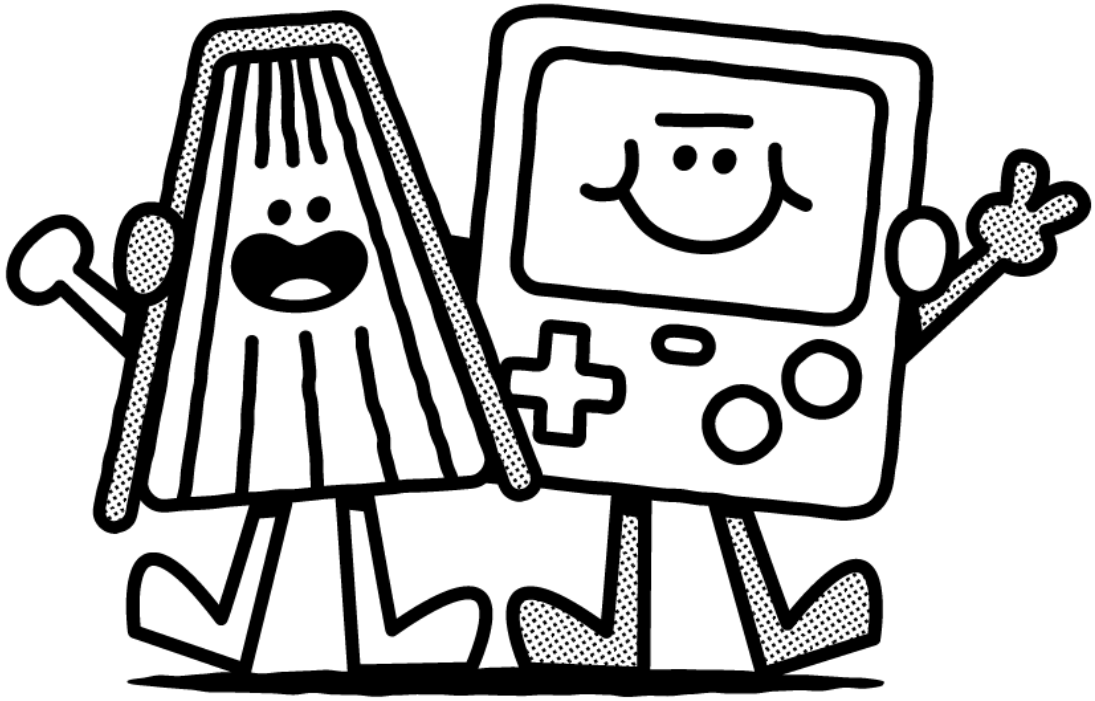
biblio*[tech]*

Explora i Programa: Aventura al Zoo i la Ciutat amb *Tale-Bot*.



FUNDACIÓ BOFILL
EQUITAT DIGITAL
Finançat per la Unió Europea NextGenerationEU
GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE TRABAJO Y ECONOMÍA SOCIAL
Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia
Next Generation Catalunya
Generalitat de Catalunya

© Fundació Jaume Bofill, 2023
Girona, 34 08010
Barcelona
fbofill@fbofill.cat
fundaciobofill.cat

Redacció de continguts / Make and Learn
Revisió de continguts / Escuela21 i Tàndem LIJ Coop
Coordinació de continguts / Marta Alfonsea
Direcció de continguts / Héctor Gardó
Disseny gràfic / Sonia Fernández
Edició / Fundació Bofill

Creiem que el coneixement s'ha de compartir. Per això fem servir una llicència Creative Commons Reconeixement 4.0 Internacional (CC BY 4.0). Us animem a copiar, redistribuir, remesclar o transformar i crear a partir del material per a qualsevol finalitat els continguts propis d'aquesta publicació, inclosa la comercial. Només us demanem que en reconegueu l'autoria de la creació original.

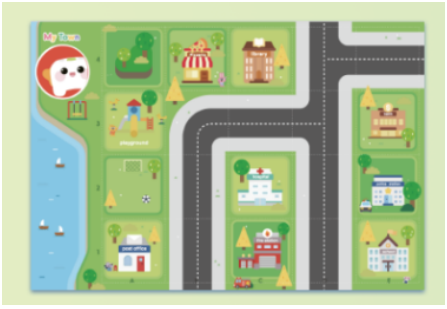
Informació bàsica de l'activitat	
Títol	Explora i Programa: Aventura al Zoo i la Ciutat amb *Tale-Bot*
Descripció de l'activitat	En aquesta activitat, l'alumnat utilitza el robot *Tale-Bot* per explorar mapes interactius del zoo i la ciutat. Primer, observen una demostració del funcionament del robot en el mapa interactiu del zoo i després programen els seus propis recorreguts pel zoo i la ciutat, enregistrant les seves pròpies veus per explicar cada zona. Finalment, presenten els seus recorreguts a la resta del grup.
Resposta **informal a la pregunta** "Què és el fa que aquesta activitat sigui èpica/memorable?"	L'alumnat no només aprèn sobre programació i orientació, sinó que també desenvolupa habilitats narratives, compartint les seves històries úniques amb el grup.

Explora i Programa: Aventura al Zoo i la Ciutat amb *Tale-Bot*	
Temporalització	60 min
Organització de l'alumnat	Gran grup per a la demostració inicial i les presentacions finals. Petits grups de 3-4 alumnes per a la programació i el desenvolupament dels recorreguts.
Desenvolupament de l'activitat	1. **Descobrim el *Tale-Bot:*** ● Iniciem l'activitat presentant a l'alumnat el robot *Tale-Bot,* expliquem què és aquest robot i les seves funcions. ● Expliquem com el robot es pot moure, dibuixar, cantar, ballar, parlar i enregistrar veu, així com interactuar amb el mapa. **2. Demostració d'una visita al zoo:** ● Encenem el robot *Tale-Bot*. ● Col·loquem el robot a sobre de la bandera corresponent a la llengua que volem utilitzar per interactuar amb el robot i esperem el senyal acústic de confirmació. Recomanem escollir una llengua que l'alumnat no domini per captar l'atenció i incidir en ensenyar al robot a parlar català. ● Despleguem el tauler del zoològic. ● Col·loquem el *Tale-Bot* sobre el símbol del tauler (1) esperem el senyal acústic de confirmació i seguidament el col·loquem en la modalitat instruccions (2).



- Seguim les instruccions del robot tot prestant atenció al recorregut.
- Preguntem a l'alumnat si han entès el que ha explicat el *Tale-Bot* sobre el zoo. Ens organitzem com a classe per ensenyar al *Tale-Bot* a parlar català.
- Girem doncs el tauler i convidem l'alumnat a presentar al *Tale-Bot* la nostra ciutat.

3. Creem *tours* amb veu pròpia pel zoo:



- Observem el mapa de la ciutat i preguntem a l'alumnat quins llocs reconeix i quina informació té d'aquests espais.
- Col·loquem el robot sobre la carretera i premem el botó endavant (verd) i *play* (taronja).
- Observem què passa i preguntem a l'alumnat on hem arribat?
- Esborrem el programa tot clicant durant uns segons la tecla amb la X vermella fins a sentir la confirmació del senyal acústic.
- Expliquem que el *Tale-Bot* reprodueix totes les instruccions que anem donant, per això és molt important sempre saber quin és el nostre punt d'inici i esborrar els programes si volem que reprodueixi una instrucció específica.
- Mostrem com funcionen els altres botons: el botó de girar dreta i esquerra, ballar, i darrere. Sempre realitzant un programa amb una única instrucció + el botó d'inici o *play*. Ajudem

l'alumnat a fer inferències tot preguntant que creu que farà el programa abans d'executar-lo. Pel que fa a la gravació de veu, hem de deixar el botó premut durant l'enregistrament (màxim 30 segons).

Instrucció






- Demanem una persona voluntària perquè expliqui on ens trobem i què es fa en aquest lloc. (La resposta no ha de ser més llarga de 30 segons). Per enregistrar la veu, premem el botó blau clar amb el símbol del micròfon.
- Comprovem el programa tot portant al *Tale-Bot* a la posició d'origen i clicant al botó *play* (taronja).
- Programem, en petits grups, un recorregut propi pel zoo utilitzant el *Tale-Bot*.

	● Animem a l'alumnat a enregistrar explicacions per a cada zona del zoo amb les seves pròpies veus. ● Fomentem la creativitat en la selecció de rutes i en la narració de les seves històries. **4. Presentem les Rutes del zoo:** ● Compartim amb la resta de la classe els recorreguts programats per a cada grup. ● Expliquem, cada grup, la lògica darrere dels recorreguts i les històries creades. ● Valorem la creativitat i l'enginy en la programació i en les narratives. **5. Creem rutes amb veu pròpia per la ciutat:** ● Repetim els passos de programació i enregistrament, però aquesta vegada amb el mapa interactiu de la ciutat i, en lloc de programar tota la ruta de cop, ho fem pas a pas, comprovant el bon funcionament de cada tram. ● Encoratgem a l'alumnat a pensar en rutes i històries que connectin amb el seu entorn i experiències personals. ● Subratllem la importància de l'orientació espacial i la narrativa en la creació de les seves rutes. **6. Presentem les rutes de la ciutat:** ● Mostrem, per grups, les rutes programades per la ciutat i les històries associades. ● Fomentem la compartició de perspectives úniques i la diversitat en les creacions. ● Reflexionem sobre l'aplicació de la programació i la narrativa en contextos reals. Nota: Consultem la guia d'usuari inclosa en la caixa del *Tale-Bot* per obtenir informació detallada sobre el seu funcionament.
Objectius de l'activitat (entre 3 i 5).	1. Fomentar l'interès en la programació i la tecnologia. 2. Desenvolupar habilitats narratives i de presentació. 3. Estimular la creativitat en la creació de rutes i històries. 4. Promoure el treball en equip i la col·laboració. 5. Desenvolupar habilitats d'orientació espacial.

Materials que es necessiten per a desenvolupar-la (llistat).	• *Tale-Bot Pro* • *MatataLab STEAM Tale-Bot Add-on Activity Box*
Avaluació	Instrument d'avaluació: explora i programa: aventura al zoo i la ciutat amb Tale-Bot
Recursos: links, referències, exemples	• Curs d'Autoaprenentatge de *Matatalab* (desenvolupadors de *Tale-Bot*): https://matatalab.com/en/node/808 • Llista de reproducció de vídeos del canal de YouTube de *Matatalab*: https://www.youtube.com/watch?v=FVEEkyc7Epk&list=PLCtoqhowu_HK40cnpG65-XH2ehYdqRM0o&ab_channel=matatalab
Resposta a la pregunta: Quines són les **majors dificultats** en el desenvolupament d'aquesta activitat i com podem donar-les resposta? (breu, concís, màxim tres problemàtiques i tres propostes de solució. Màxim dues línies per idea).	• La comprensió de la programació bàsica pot ser una dificultat, que podem resoldre utilitzant exemples clars i demostracions visuals. • La gestió del temps durant la programació pot ser una dificultat, que podem resoldre establint límits clars i proporcionar recordatoris de temps. • La variabilitat en les habilitats narratives de l'alumnat, que podem resoldre oferint plantilles o idees per ajudar en la creació d'històries.
Resposta a la pregunta: Com s'atén a la **diversitat i es fomenta la igualtat d'oportunitats** en el context d'aquesta activitat? Resposta clara, concisa. Podem fer dues o tres idees clau en format llistat. Parlar d'allò que té valor.	• Adaptació dels nivells de dificultat: ajustar els desafiaments de programació segons l'edat i les habilitats de l'alumnat. • Fomentar la participació de tots i totes: cal assegurar que cada alumne/a tingui una tasca i una veu en el projecte. • Inclusió de diferents perspectives: animar a l'alumnat a compartir les seves experiències i visions úniques en les seves històries.