



# Guía rápida de inicio

KUBO PLAY





**KUBO es el primer robot educativo del mundo basado en puzzles, diseñado para cambiar el rol del alumnado, de consumidores pasivos a creadores competentes. KUBO enseña a programar incluso antes de que sepan leer y escribir, simplificando conceptos a través de la experiencia práctica.**

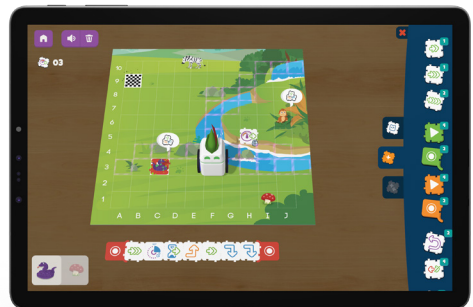
**KUBO, con su lenguaje de programación único TagTile® sienta las bases de la alfabetización digital en estudiantes de edades comprendidas entre 4 y 10+ años.**



## Primeros pasos

Esta guía rápida de inicio está dirigida a educadores que desean enseñar programación, pensamiento computacional, robótica y STEAM con un enfoque de aprendizaje digital para estudiantes de 4 a 10 años. A lo largo de esta guía, se explicará el contenido de KUBO Play y los tres modos de juego.

En caso de duda o necesitar más información, contacta con [yourfriends@kubo-robot.com](mailto:yourfriends@kubo-robot.com)



# ¿Qué es KUBO Play?

KUBO Play es una simulación digital que despierta el interés del alumnado tanto en el aula como en casa. Es una herramienta que emula los sets de KUBO Coding. Con KUBO Play, el alumnado aprende y practica programación mientras resuelve actividades trabajando las fases del pensamiento computacional y permite al profesorado presentar y enseñar los diferentes conceptos de programación. KUBO Play es un producto independiente que consta de tres modos de juego diferentes con más de 100 actividades y un plan de estudios digital e híbrido que se ajusta al marco curricular. Para obtener un aprendizaje interactivo y práctico, se recomienda su uso en combinación con los sets físicos. De esta forma, con el aprendizaje híbrido, se combinan las ventajas tecnológicas con los beneficios sociales de la educación presencial.

## KUBO PLAY INCLUYE TRES MODOS DE JUEGO:



En el **modo juego libre** el alumnado desarrolla la creatividad y tiene la oportunidad de explorar el mapa y las fichas de forma autónoma. El profesorado puede presentar y enseñar diferentes conceptos de programación.



Con el **modo práctica**, se puede practicar los conceptos de programación aprendidos. En caso de haber alguna dificultad en el modo historia, el alumnado puede usar el modo práctica para familiarizarse con los conceptos de programación.



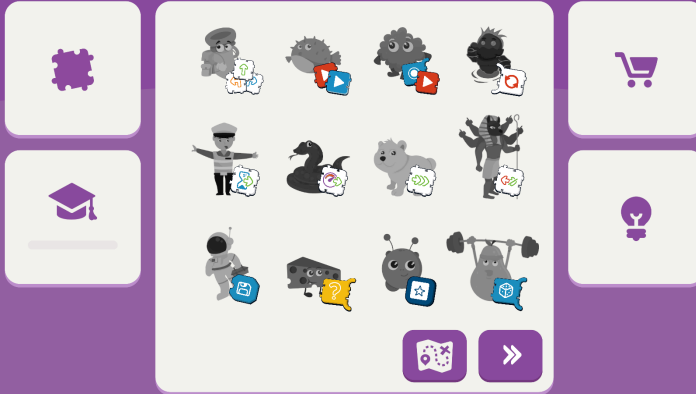
El **modo historia** es muy dinámico y fomenta la creatividad del alumnado, pues deben crear narraciones basándose en los diferentes elementos presentes en cada nivel. Además, resolverán los niveles y tareas usando diferentes conceptos de programación.



Además, KUBO Play cuenta con una tienda virtual donde se pueden comprar accesorios para personalizar al robot digital KUBO.

KUBO Play también incorpora Classroom Management, disponible en KUBO Portal. Classroom Management proporciona al profesorado una vista completa del centro, clases y alumnado. Además, se podrá hacer un seguimiento del progreso del alumnado en directo y asignar diferentes tareas en función de su nivel para que puedan continuar su aprendizaje de forma individual y autónoma.

# Menú principal



Hay tres modos de juego en KUBO Play:



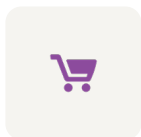
**Modo  
juego libre**



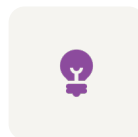
**Modo  
práctica**



**Modo  
historia**



El menú principal también da acceso a la **tienda**, donde se pueden cambiar monedas por accesorios.

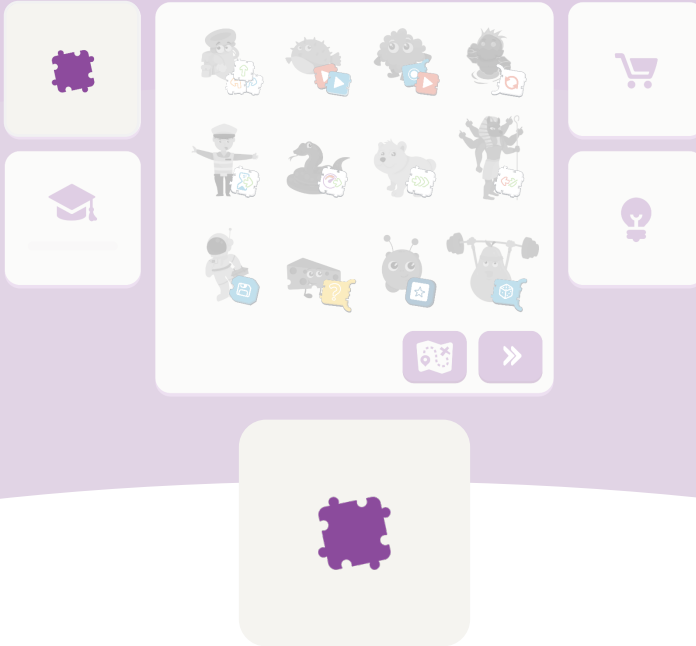


Desde los **videotutoriales** se accede a toda la ayuda necesaria para aprender a programar a KUBO con las fichas TagTile®.



Los **ejercicios de refuerzo** se muestran con un signo de exclamación. Los niveles en KUBO Play pueden marcarse como tareas con Classroom Management, ya sea para toda la clase o de forma individualizada.

# Modo juego libre




El objetivo del modo juego libre es fomentar la creatividad del alumnado mientras exploran de manera autónoma e individualizada. Así mismo, el profesorado puede presentar y enseñar diferentes conceptos de programación ya que simula una versión de los sets KUBO Coding, incluido el robot.

Para el *profesorado*, recomendamos utilizar el modo juego libre para presentar y enseñar nuevos conceptos de programación o para demostrar y exponer posibles soluciones de los diferentes niveles. Por ejemplo, en una pantalla, para que toda la clase pueda seguir la explicación.

Para el *alumnado*, el modo juego libre es un espacio para desarrollar la creatividad, probar nuevas ideas o crear sus propias secuencias o historias.

Al entrar en el modo juego libre, se podrá acceder al mapa del colegio, un robot KUBO y las fichas TagTile®.

# Cómo utilizar el panel con las fichas TagTile®




El panel se encuentra en la parte derecha de la pantalla y contiene todas las piezas TagTile® disponibles.

Para abrir el panel, haz clic en uno de los iconos:

Cada TagTile® tiene un número en la parte superior que indica cuántas fichas TagTile® tienes disponibles. Este número es el mismo que el de los sets físicos.

A continuación, verás todas las fichas TagTile® disponibles:




Utiliza la barra de desplazamiento para visualizar todas las fichas TagTile®.



Haz clic en la ficha TagTile® que desees y arrástrala hacia el mapa o a la mesa. Suéltala en la posición que desees.

Si utilizas una pantalla táctil, por ejemplo, una tablet, arrastra y suelta las fichas TagTile® manteniendo el dedo sobre una ficha TagTile® para cogerla y soltarla cuando quieras. Si utilizas un navegador desde un ordenador de sobremesa o un portátil, debes mantener pulsado el botón izquierdo del ratón para coger una ficha TagTile® y soltarlo cuando desees colocar la TagTile®. En el ejemplo, se ha seleccionado la ficha TagTile® “hacia delante” del panel.





Toca o haz clic en la TagTile® para rotarla o eliminarla.




Las flechas permiten rotar la ficha TagTile® hacia la izquierda o la derecha.



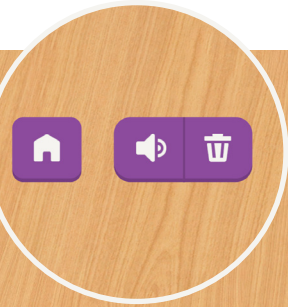
La papelera elimina la TagTile® del mapa o de la mesa, añadiéndola a al panel. También puedes eliminar la ficha TagTile® manualmente haciendo clic en la ficha, arrastrándola y soltándola de nuevo en el panel.

La misma mecánica se utiliza con el robot KUBO. Para colocar a KUBO sobre la TagTile®, arrastra y suelta a KUBO sobre la misma. A continuación, KUBO comenzará a ejecutar la secuencia:



El robot KUBO también se puede girar hacia la izquierda o la derecha tocando o haciendo clic una vez en él.





Para volver al menú principal, haz clic en el icono morado de la casa de la parte superior izquierda.

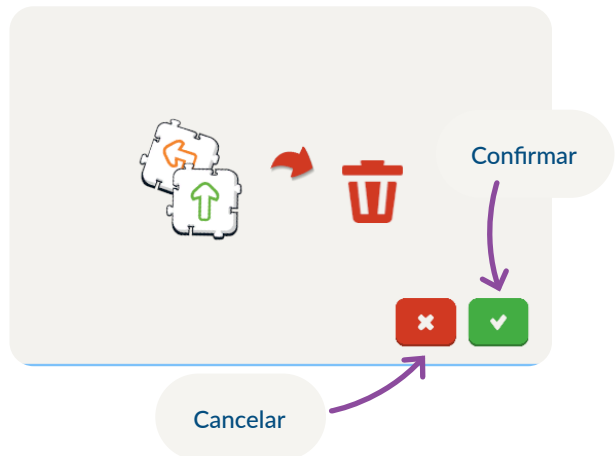


Pulsa el icono del "altavoz" en la parte superior izquierda si quieres sonido o no mientras usas KUBO Play.



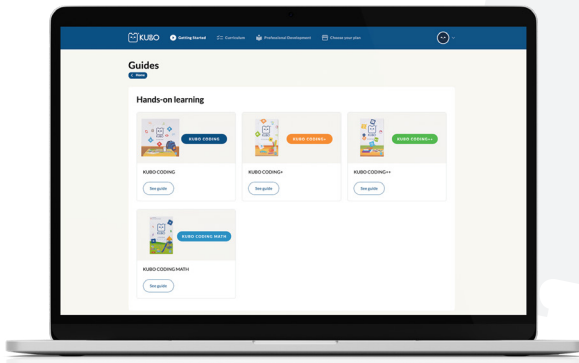
Reinicia a KUBO y elimina todas las fichas TagTile® de la mesa haciendo clic en el icono de la "papelera" en la parte superior izquierda.

Al pulsar el icono de la papelera, debes confirmar que deseas eliminar todas las fichas TagTile® de la mesa. Pulsa el botón verde (marca de verificación) para confirmar, y el botón rojo (cruz) para cancelar.



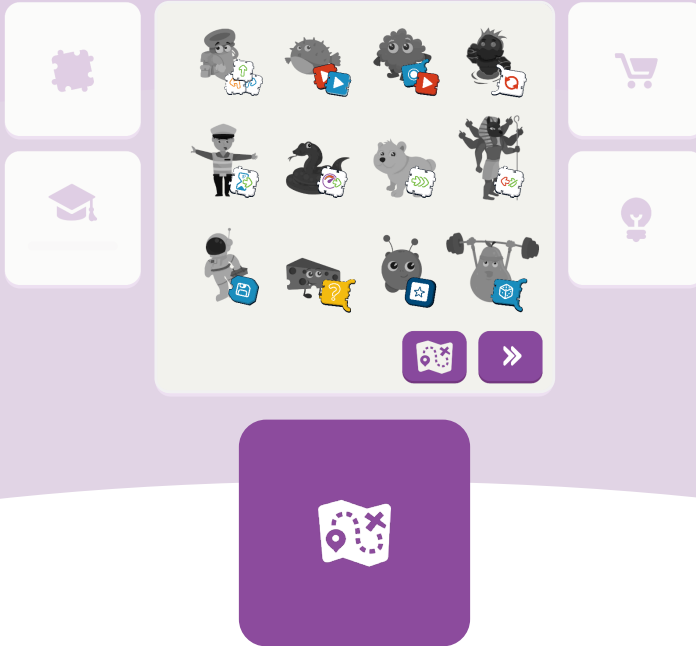
Al igual que el robot físico, si el alumnado comete un error a la hora de programar, los ojos de KUBO cambian a color rojo. Además se mostrará un mensaje con el error. Por ejemplo, si no se coloca una segunda ficha TagTile® de memorizar función al final de la función, aparecerá el siguiente mensaje:

Estos mensajes facilitarán al alumnado la resolución de problemas.



Entra en [portal.kubo.education](https://portal.kubo.education) para ver un resumen de los diferentes conceptos de programación.

# Modo historia



## LAS HISTORIAS

Cada set tiene su propio tema, mapa e historia en KUBO Play. Esto otorga flexibilidad al alumnado a la hora de completar diferentes niveles.

Cada set enfatiza la exploración, el juego y desarrollo del alumnado en una localización distinta.

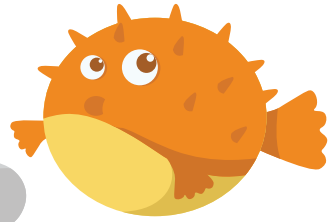
1. KUBO Play Coding Starter: Explora el dormitorio
2. KUBO Play Coding+: Explora el mundo
3. KUBO Play Coding++: Explora el espacio

El modo historia se utiliza como plan de aprendizaje. El alumnado debe terminar los niveles previo al debate en el aula. De esta forma, el profesorado podrá identificar las habilidades y destrezas de cada estudiante de manera individualizada.

El modo historia es un conjunto de niveles que forman parte de una narración de mayor envergadura, en la que KUBO hace nuevas amistades como Socky y Rainbow.



Socky



Rainbow

En el modo historia, no es requerido que el alumnado resuelva el nivel de una sola vez, sino que puede explorar el mapa y sus habitantes mientras aprende a programar a KUBO.

En el menú principal se muestran las diferentes figuras que representan las amistades de KUBO. Cada una de ellas presentará un concepto de programación distinto. Si la figura se muestra a modo silueta, indicará que KUBO aún no ha explorado el mapa en el que se encuentra. Las figuras coloreadas, como Socky y Rainbow, indican que KUBO ya ha interactuado con ellas y que ya se ha introducido el concepto de programación pertinente.

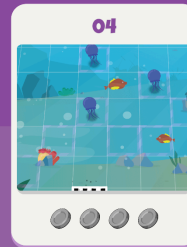




Al hacer clic en el botón de continuar, accederemos al último nivel jugado. Si es la primera vez que se juega al modo historia, se comenzará desde el principio.



Este botón permite visualizar todos los niveles, los cuales se corresponden con los conceptos de programación de cada set físico. Por ejemplo, "KUBO Coding Starter Set" y "Funciones".



## EL PRIMER GRUPO DE PESTAÑAS REPRESENTA LOS SETS DE KUBO PLAY



**KUBO Play Coding  
Starter**



**KUBO Play Coding+**



**KUBO Play Coding++**



Entra en [portal.kubo.education](https://portal.kubo.education) para ver un resumen de los diferentes conceptos de programación.

## EL SEGUNDO GRUPO DE PESTAÑAS REPRESENTA LOS CONCEPTOS DE PROGRAMACIÓN



**KUBO Play Coding Starter**  
incluye los siguientes conceptos:



**Rutas**



**Funciones**



**Subrutinas**



**Bucles**



**KUBO Play Coding+ incluye**  
los siguientes conceptos:



**Tiempo**



**Velocidad**



**Distancia**



**Dirección**



**KUBO Play Coding++ incluye los**  
siguientes conceptos:



**Variables**



**Condiciones**



**Eventos**



**Secuencias aleatorias**

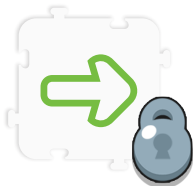
Comenzamos en el **modo historia** seleccionando el nivel que nos gustaría jugar. En este caso, hemos seleccionado el nivel 02 de KUBO Play Coding Starter. Aprenderemos acerca de las funciones. ¡KUBO ya forma parte de la historia y se prepara para empezar a explorar!



En la parte superior izquierda, se indica el nivel y el concepto de programación con el que trabajará el alumnado. Sirve como referencia tanto para educadores como para estudiantes.

Al igual que en el **modo juego libre**, tienes el mismo menú conocido en la parte superior izquierda y el panel de fichas TagTile® en la parte derecha de la pantalla.

El panel de fichas TagTile® puede variar dependiendo del nivel en el que nos encontremos. Para añadir complejidad y fomentar la creatividad y el pensamiento computacional, algunos niveles cuentan con menos fichas TagTile® de lo habitual. Todo esto forma parte de la historia.



Algunos niveles, tanto en el **modo historia** como en el **modo práctica**, pueden tener fichas TagTile® bloqueadas, ya sea dentro o fuera del mapa. Las fichas TagTile® bloqueadas no se pueden mover dado que tienen un candado en la parte inferior derecha de la TagTile®. Se utilizan como pistas o para presentar un nuevo concepto de programación.

Todos los mapas son diferentes y desempeñan un papel importante en la construcción de la historia. Los mapas tienen coordenadas y ayudarán al alumnado a explorar y aprender los diferentes conceptos de programación.

Los niveles cuentan con hasta cinco tipos de elementos diferentes:



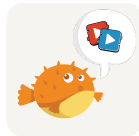
**Casilla de inicio**



**Obstáculos**



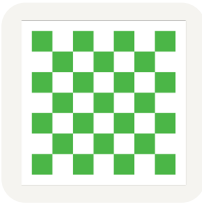
**Colecccionables y otros elementos**



**Amistades de KUBO**



**Casilla de llegada**



Todos los niveles de la historia cuentan con una casilla de inicio, representada con cuadros verdes y blancos. Para recoger elementos, superar obstáculos o completar niveles, KUBO siempre debe comenzar en la casilla inicio. Se debe comenzar con una ruta o bien con una función.

Ten en cuenta que la casilla de inicio se mueve cada vez que KUBO interactúa con sus amistades, coleccionables u otros elementos. Además, la primera ficha TagTile® debe colocarse siempre sobre la casilla de inicio.



Puede haber varios obstáculos en el mapa. En el ejemplo del mapa del acuario, podemos encontrar aletas de tiburón, tabloncillos, troncos de madera y rocas. Todos los obstáculos en KUBO Play están resaltados con un marco violeta parpadeante para que sean fáciles de reconocer. En otros niveles, los obstáculos tendrán un aspecto diferente, pero seguirán teniendo el marco violeta parpadeante a su alrededor. KUBO no puede pasar por encima o a través de los obstáculos.

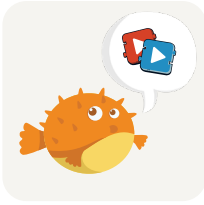




Los **coleccionables** son elementos repartidos por el mapa que invitan al alumnado a seguir buscando y explorando. Por ejemplo, en el mapa anterior, el alumnado debe recoger la botella que contiene un mensaje, palas y mapas. Todos los elementos están relacionados con la historia correspondiente, detallada en las unidades didácticas, aunque también se puede crear una historia propia.

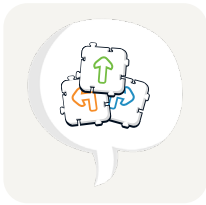


Todos los coleccionables recogidos aparecerán en la parte inferior izquierda, tal y como se muestra en la imagen.



Las **amistades de KUBO** son protagonistas del modo historia, que contribuyen al desarrollo de la misma. Al ayudarlas, el alumnado recibirá monedas a modo recompensa. Esto les motivará y hará que la actividad sea más amena y divertida.

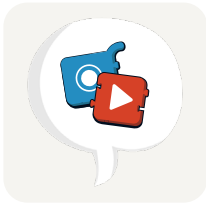
En este ejemplo, Rainbow, el pez globo, necesita ayuda. El bocadillo de diálogo muestra el concepto que debe aplicarse. En KUBO Play Coding Starter hay cuatro conceptos diferentes:



Rutas, lo que significa que se tiene que utilizar las fichas TagTile® de movimiento para completar la tarea.



Funciones, lo que significa que se tiene que utilizar una función para completar la tarea.



Subrutinas, lo que significa que se debe de utilizar una subrutina para completar la tarea.



Bucles, lo que significa que se utilizará un bucle para completar la tarea.

Las amistades de KUBO no solo introducirán los conceptos de programación sino que también estimularán el desarrollo socio emocional. Con ayuda de las tarjetas disponibles en el [currículum](#), se podrá trabajar con el manejo de emociones, y desarrollar mecanismos psicológicos para hacer frente a diversos obstáculos en la vida.

En el ejemplo, se debe de utilizar una función para ir desde la casilla de inicio hasta Rainbow, el pez globo, para ayudarlo.



Una vez realizada la función y tras llegar a Rainbow, el alumnado recibe una tarea. Esta se indicará en la esquina inferior izquierda:



La tarea muestra a quién estamos ayudando,



el símbolo indica el concepto que se debe de utilizar (una función)



y lo que debemos recolectar.



En este ejemplo, el pez globo quiere que uses una función para recoger dos estrellas de mar. Puedes recogerlas al mismo tiempo usando una función, o puedes recogerlas de una en una utilizando una función para recoger la primera estrella de mar y luego otra función para recoger la segunda. Cuando se recoge la primera estrella de mar, la casilla de inicio se desplaza a la coordenada de la primera estrella de mar. Esto significa que, si recoges las estrellas de mar de una en una, tienes que construir una segunda función después de haber llegado a la primera estrella de mar, que vaya desde la nueva casilla de inicio hasta la segunda estrella de mar.

Una vez recogidos los coleccionables, estos desaparecerán del mapa y podrán verse en la parte inferior izquierda o como objeto:



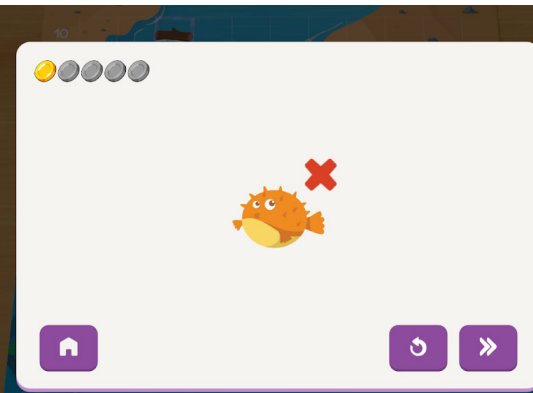
Cuando KUBO haya terminado de ayudar a Rainbow, la tarea en la parte inferior izquierda aparecerá como completada

Al completar tareas y niveles, KUBO recibe monedas que el alumnado podrá utilizar en la tienda.

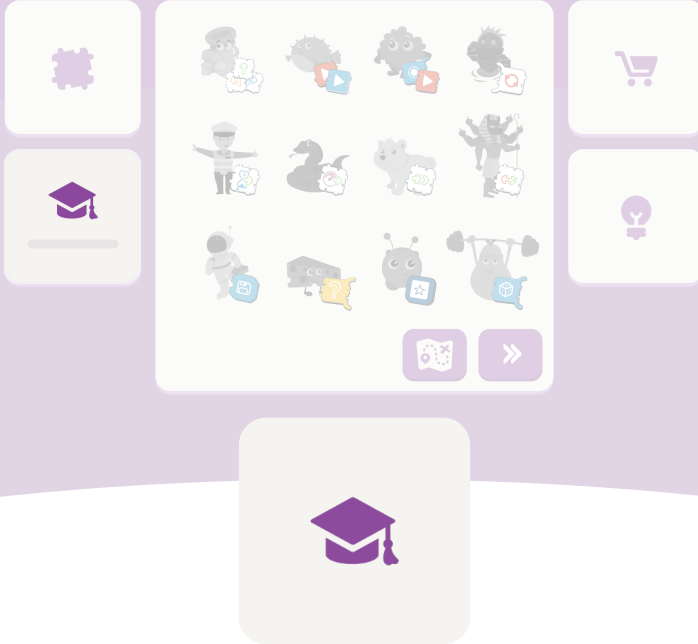


La única forma de terminar un nivel es pasando por la casilla de llegada. La casilla de llegada está representada con cuadros negros y blancos. Dicha casilla puede estar visible desde que se inicia el nivel o por el contrario puede aparecer una vez se hayan recolectado todos los elementos del mapa.

Al finalizar cada nivel, podrás ver un resumen de las tareas que se han completado, los objetos que se han recogido y las monedas ganadas:



# Modo práctica



En el **modo práctica**, el alumnado puede reforzar sus conocimientos de programación y pensamiento computacional de forma individualizada y autónoma. Hay diferentes niveles para cada concepto de programación, con distintos grados de dificultad. Pueden practicar tanto en clase como en casa.

En los niveles del **modo práctica** aparecerán los mismos mapas que en el modo historia. Esto significa que si en el modo historia el alumnado está trabajando con KUBO y utilizando las fichas TagTile® de KUBO Play Coding+ en Egipto, el **modo práctica** también tendrá lugar en Egipto.

Todos los niveles tienen el mismo objetivo: ir desde la casilla de inicio hasta la casilla de llegada. Algunos niveles también incluyen hasta tres objetos que deben recogerse para completar el nivel.

Una vez completado el nivel, el alumnado recibe una moneda como recompensa y continúa al siguiente nivel. Las monedas pueden emplearse en la tienda.

# Grado de dificultad de los niveles

Los niveles del **modo práctica** se clasifican en tres categorías de dificultad que van desde niveles fáciles hasta niveles más avanzados. Hay tres grados de dificultad, representados con estrellas.



## NIVELES FÁCILES

Los niveles fáciles permiten al alumnado comprender, demostrar y practicar la comprensión básica de un concepto.



## NIVELES INTERMEDIOS

Estos niveles permiten al alumnado aplicar un concepto determinado para resolver problemas en situaciones nuevas.



## NIVELES AVANZADOS

Los niveles avanzados requieren que el alumnado descomponga la solución en partes más pequeñas para completar el nivel.



01 ★	02 ★	03 ★	04 ★	05 ★	06 ★	07 ★	08 ★	09 ★	10 ★
11 ★	12 ★	13 ★★	14 ★★	15 ★★	16 ★★	17 ★★	18 ★★	19 ★★	20 ★★
21 ★★	22 ★★★	23 ★★★	24 ★★★	25 ★★★	26 ★★★	27 ★★★	28 ★★★		

# Ejercicios de refuerzo



El profesorado puede asignar niveles a través de Classroom Management, disponible en KUBO Portal. Dichas tareas o ejercicios de refuerzo se representan con un signo de exclamación que aparece en el modo de juego donde se han asignado. Por ejemplo, en este caso, hay ejercicios tanto en el **modo historia** como en el **modo práctica**:



Entra en [portal.kubo.education](https://portal.kubo.education) para ver un resumen de los diferentes conceptos de programación.

Al entrar en el **modo historia**, los ejercicios aparecerán marcados tanto en el set como en la sección y los niveles.



De la misma forma, en el **modo práctica**, los ejercicios aparecerán marcados en el set, la sección y los niveles:





# Tienda



El objetivo de la tienda es motivar al alumnado, ofreciéndoles la oportunidad de personalizar el robot KUBO. Con las monedas ganadas, se podrá elegir entre un amplio abanico de opciones. Estos accesorios añaden personalidad y diversión a KUBO Play. Por otro lado, con la tienda se pretende que el alumnado ponga en práctica, en una situación real y de manera inmediata, los conocimientos adquiridos en clase.

Las monedas se pueden ganar dentro del **modo historia** ayudando a las amistades de KUBO, recogiendo objetos o completando los niveles. También se pueden ganar monedas resolviendo niveles en el **modo práctica**.



17 

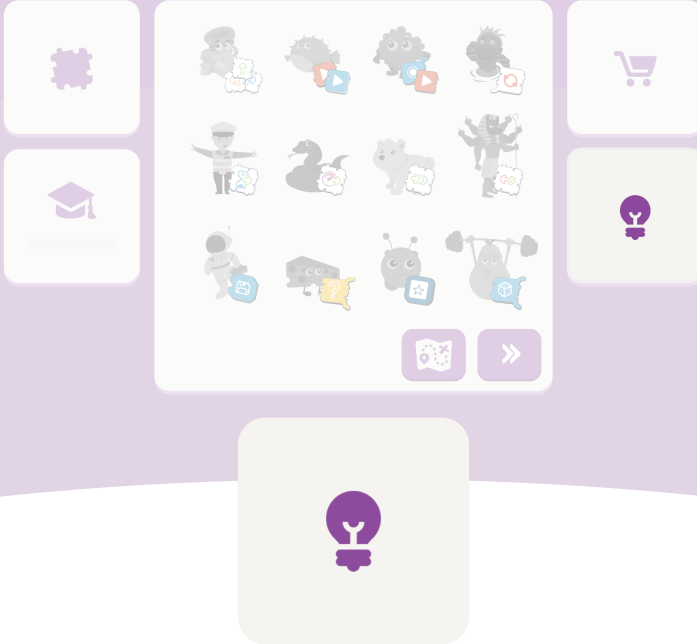


Para comprar un accesorio, haz clic en el accesorio y en la cesta de la compra en la parte inferior izquierda. Si el alumnado no tiene suficientes monedas para comprar un accesorio, se les puede animar a completar más niveles hasta alcanzar el número de monedas deseado.



Si se han comprado varios accesorios, se debe de elegir uno, ya que KUBO solo puede portar un accesorio. Haz clic en el accesorio ya comprado y selecciona el icono de la parte inferior izquierda para poner o quitar el accesorio.

# Videotutoriales



El botón de videotutoriales abre un enlace directo a una lista de reproducción donde se explican los conceptos de programación. El primer vídeo trata sobre las rutas. Recomendamos a todos los usuarios de KUBO Play que acaban de empezar que comiencen por aquí.



Hojas de respuestas disponibles para educadores aquí:

[portal.kubo.education/es/kubo-play-quick-start-guide](https://portal.kubo.education/es/kubo-play-quick-start-guide)



Todos los derechos reservados © 2024

KUBO Robotics ApS

Odense, Dinamarca

CIF: 37043958

[kubo-robot.com](http://kubo-robot.com)