

Lo que Qobo representa  
**Qobo**  
Es lo que  
Qobo hace



Qobo Manual de Actividades



### 繁體中文

如果您需要繁體版的“快速入門指南”，可以訪問我們的網站。



### 日本語

クイックスタートガイドの日本語版が必要な場合は、当社のウェブサイトをご覧ください。



### 한국어

퀵스타트 가이드의 한국어 버전이 필요하다면 당사 웹사이트를 방문하십시오.



### ةيبرعلا

، عيرسلا عدبلا ليلد نم ةيبرع ةخسنن ولأ ةجأحب تنك اذا  
ينورتكلال ان عقوم قرايز كنكلم يف.



### Français

Si vous avez besoin d'une version française du Guide de démarrage rapide, vous pouvez visiter notre site Web.



### Deutsch

Wenn Sie die deutsche Version der Kurzanleitung benötigen, können Sie unsere Website besuchen.



### русский

Если вам нужна русская версия Краткое руководство, вы можете посетить наш веб-сайт.



### Español

Si necesita la Guía de inicio rápido en español, puede visitar nuestro sitio web.



### Nederlands

Als u een Nederlandse versie van de snelstartgids nodig hebt, kunt u onze website bezoeken.



<http://www.robobloq.com/qobo/um>

# Índice

1、Contenido .....	02
2、Información del Producto	
2.1 Presentación .....	05
2.2 Descripción .....	06
2.3 Especificaciones .....	07
2.4 Acerca de la batería .....	07
2.5 Tarjetas de Programación .....	08
3、Como se utiliza	
3.1 Modo Juego (14 Actividades) .....	14
3.1 Modo Libre (2 Actividades).....	43
4、FAQs .....	48
Preguntas Frecuentes	
5、Garantía .....	49
6、Servicio Post-Venta .....	53



# Contenido



Qobo X 1



Cable de carga USB X 1



Mapa X 1



Tarjetas de programación X 30



Playbook X 1



## Información del Producto



QOBO

## Presentación

Qobo es un robot educativo de programación y entretenimiento interactivo, para niños de entre tres y ocho años. Su arquitectura de programación basada en tarjetas y su tutorial gamificado no solo entretiene a los niños, sino que también los ejercita en su pensamiento lógico y en sus habilidades manuales. A su vez, Qobo es fácil de usar, intuitivo y sin pantallas.

Consejo: ¿Qué pasa cuando sacudes el robot? (El robot está equipado con un sensor de posición de giroscopio incorporado).

Parlante



Caparazón luminoso



Botón de encendido: presionalo para encender o apagar el robot.



Puerto USB, para recargar o actualizar el firmware.



El botón de inicio, cuando lo presionas, el robot comienza a leer las instrucciones de la tarjetas.



Boca interactiva, cuando la tocas se rié.



Sensor de reconocimiento de las tarjetas de programación





## Especificaciones

Dimensiones del producto	94.6 x 61.5 x 75 mm
Batería	1,100 mAh
Temperatura ambiente operativa	-10°C to +40°C
Tipo de puerto USB	Micro USB
Voltage	3V to 4.1V
Corriente	300 mA
Peso	160g

## Datos de la Batería

El robot puede funcionar hasta tres horas cuando está completamente cargado.

Hay dos métodos de carga. El primer método es conectar el robot a una computadora a través del cable de carga USB y cargarlo durante aproximadamente dos horas.

El otro método es conectar el robot a un adaptador de teléfono móvil a través del cable de carga USB y cargarlo durante aproximadamente dos horas.

Cuando la batería está baja, el robot emitirá una alerta avisando que es necesaria una recarga. Indicador de carga: durante el proceso de carga parpadeará una luz roja y cuando la carga este completa la luz queda encendida en color verde.

## Tarjetas de Programación



Tarjeta Modo Libre

El robot habilita el Modo Libre y comienza a almacenar más tarjetas de instrucciones



Tarjeta Modo Juego

El robot habilita el Modo de juego, y avanza un paso adelante.



Tarjeta de Llegada

El robot se detiene, y el programa termina



Tarjeta Avanzar

El robot avanza un paso en la dirección actual.



Tarjeta de Giro a la Derecha

El robot gira a la derecha 90 grados en sentido horario y luego avanza un paso.



Tarjeta de Giro a la Izquierda

El robot gira a la izquierda 90 grados en sentido antihorario y luego avanza un paso.





#### Tarjeta de Auto de Policía

El robot hace sonar repetidamente una sirena y luego avanza un paso.



#### Tarjeta de Tren

El robot hace sonar repetidamente un silbato de tren y luego avanza un paso.



#### Tarjeta de Baile A

El robot toca una melodía para bailar y luego avanza un paso.



#### Tarjeta de Baile B

El robot toca una melodía para bailar y luego avanza un paso.



#### Tarjeta de Luz Roja

El robot establece el efecto de iluminación en rojo y luego avanza un paso.



#### Tarjeta de Luz Naranja

El robot establece el efecto de iluminación en naranja y luego avanza un paso.



Tarje de Luz Amarilla

El robot establece el efecto de iluminación en amarillo y luego avanza un paso.



Tarjeta de Luz Verde

El robot establece el efecto de iluminación en verde y luego avanza un paso.



Tarjeta de Luz Índigo

El robot establece el efecto de iluminación en índigo y luego avanza un paso.



Tarjeta de Luz Azul

El robot establece el efecto de iluminación en azul y luego avanza un paso.



Tarjeta de Luz Violeta

El robot establece el efecto de iluminación en violeta y luego avanza un paso.



Tarjeta de Río

Debido a que el robot se ahoga al pasar por la Tarjeta de Río, el robot tiene que eludir esta tarjeta.



### Tarjeta Manzana

El robot toma una manzana y luego avanza un paso. El robot gira a la derecha si reconoce una Tarjeta de Condición en la siguiente tarjeta y, si no, el robot seguirá normalmente.



### Tarjeta Banana

El robot toma una banana y luego avanza un paso. El robot gira a la izquierda si reconoce una Tarjeta de Condición en la siguiente tarjeta y, si no, el robot seguirá normalmente.



### Tarjeta de Condición

Si el robot ha recogido una manzana, gira 90 grados a la derecha y luego avanza un paso. Si el robot ha recogido un plátano, gira 90 grados a la izquierda y luego avanza un paso.



### Tarjeta Aleatoria

El robot toma aleatoriamente una banana o una manzana y luego avanza un paso. Si luego, hay una Tarjeta Condición, el robot responderá según la fruta que seleccionó.



### Tarjeta Toca mi cara

El robot se detiene y espera a que el usuario le toque su cara. Una vez terminada la acción requerida, el robot avanza un paso.



### Tarjeta Ayúdame a Saltar

El robot se detiene y espera a que el usuario lo recoja y salte un paso. Una vez terminada la acción requerida, el robot avanza un paso.



### Tarjeta Repetir 3 veces

Esta tarjeta se utiliza junto con la tarjeta Fin de Ciclo. Cuando se usa esta tarjeta, el código entre ambas tarjetas se repite tres veces. Esta tarjeta solo es compatible en Modo Libre.



### Tarjeta Repetir 6 veces

Esta tarjeta se utiliza junto con la tarjeta Fin de Ciclo. Cuando se usa esta tarjeta, el código entre ambas tarjetas se repite seis veces. Esta tarjeta solo es compatible en Modo Libre.



### Tarjeta Fin de Ciclo

Esta tarjeta se utiliza junto con las tarjetas Repetir 3 veces y Repetir 6 veces. Esta tarjeta solo es compatible en Modo Libre.



## COMO SE UTILIZA

## MODO JUEGO

Paso 1



Mantenga presionado el botón en la parte inferior del robot para encenderlo.

Paso 2



Seleccione una actividad y coloque las cartas.

Paso 3



Coloque el robot en la posición inicial. (Tarjeta de Modo Juego)

Paso 4



Presione el botón de inicio, que se encuentra en la parte superior del robot.





Hay un rubí escondido en el fondo de la Gran Muralla. Debes usar solo la Tarjeta Avanzar para llegar al destino y obtener la gema.



Roboblog

### AYUDA

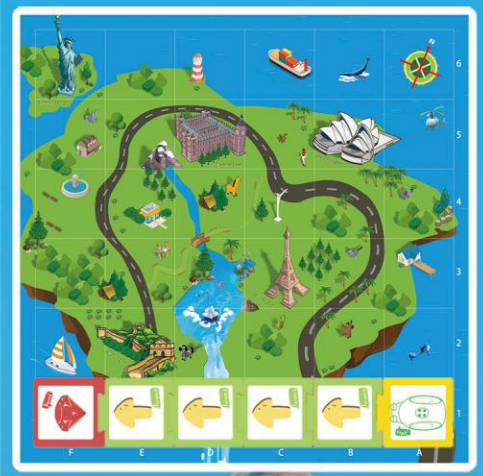
Use la Tarjeta Avanzar para completar esta misión.

-  Tarjeta de Modo Juego
-  Tarjeta de Llegada
-  Tarjeta Avanzar

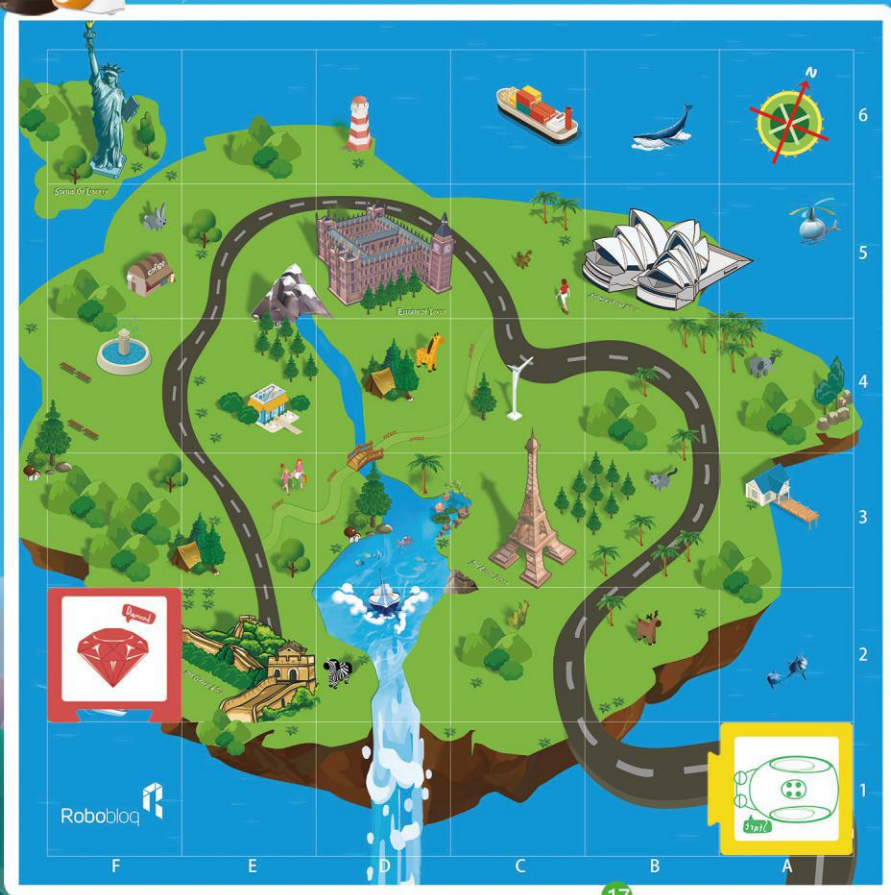


La respuesta a la Actividad 1

Sigue practicando



Hay un rubí escondido a la izquierda de la Gran Muralla. Debes usar solo las cartas de Avanzar y de Giro a la derecha para llegar al destino y obtener la gema.



Roboblaq

## AYUDA

Por favor, use estas tarjetas a continuación para completar la misión



Tarjeta Avanzar



Tarjeta de  
Giro a la Derecha



Tarjeta de  
Modo Juego



Tarjeta de  
Llegada

Actividad 2



¡Malas noticias! El río ha sumergido una parte de la Gran Muralla, pero la gema está oculta justo en la parte inferior izquierda.



## AYUDA

Tarjeta de Río: debido a que el robot se ahoga al pasar por ésta tarjeta, el robot tiene que eludirla.

Usa estas tarjetas para completar la misión



Tarjeta de Río



Tarjeta Avanzar



Tarjeta de Giro a la Derecha



Tarjeta de Giro a la Izquierda



Tarjeta de Modo Juego



Tarjeta de Llegada



La respuesta a la Actividad 3

Otro Ejercicio

Roboblog

6

5

4

3

2

1

F E D C B A

Roboblog

6

5

4

3

2

1

F E D C B A



¡Malas noticias! El río ha sumergido una parte de la Gran Muralla, pero la gema está oculta justo en la parte inferior izquierda.



## AYUDA

Tarjeta de Río: debido a que el robot se ahoga al pasar por ésta tarjeta, el robot tiene que eludirla.

Usa estas tarjetas para completar la misión



Tarjeta de Río



Tarjeta Avanzar



Tarjeta de Giro a la Derecha



Tarjeta de Giro a la Izquierda



Tarjeta de Modo Juego

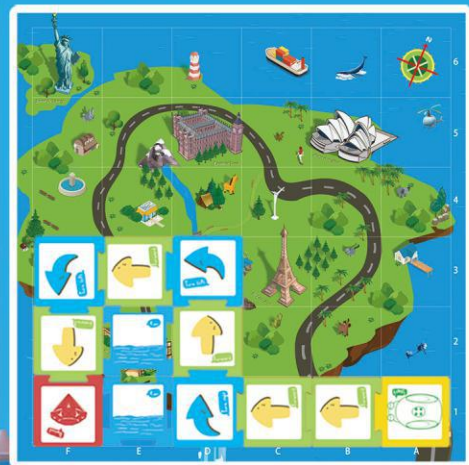
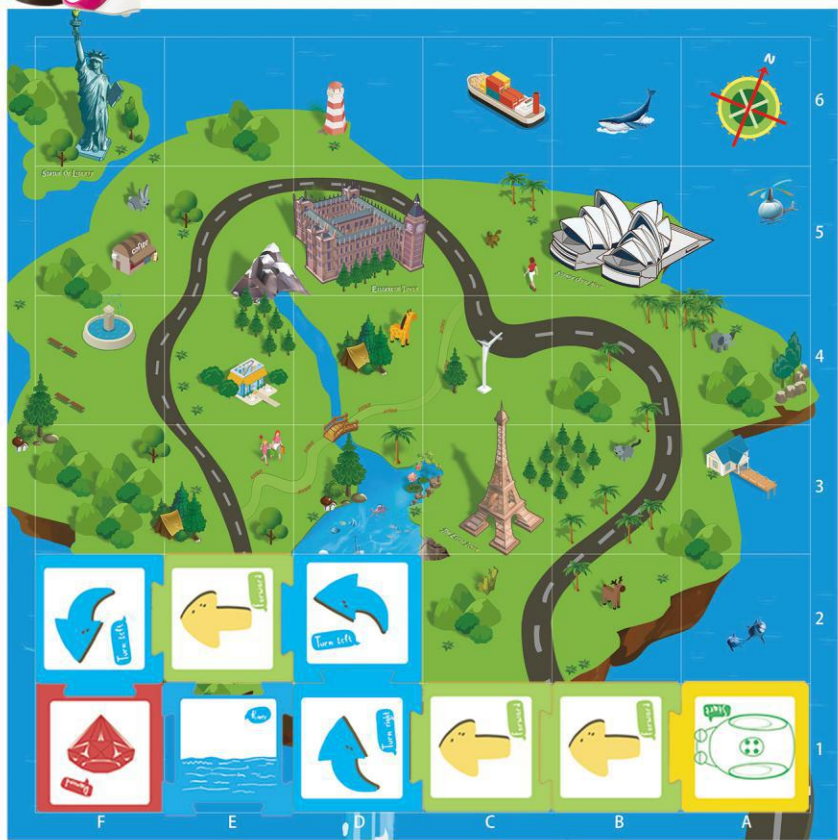


Tarjeta de Llegada



La respuesta a la Actividad 4

Prueba esto







Recibí noticias de que un ladrón ha robado la gema a la izquierda de la Torre Eiffel.  
El Qobo debe atraparlo tomando un auto de la policía.



Robobloq

## AYUDA

Por favor, use estas tarjetas a continuación para completar la misión.



Auto de Policía



Tarjeta Avanzar



Tarjeta de Giro a la Derecha



Tarjeta de Giro a la Izquierda



Tarjeta de Modo Juego



Tarjeta de Llegada







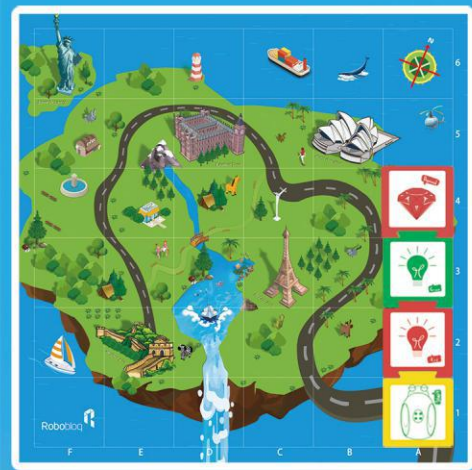




La respuesta a la Actividad 7



Pruébalo. ¿Qué color consigues al final?





La respuesta de la Actividad 8



Inténtalo! ¿Qué color consigues al final?



Actividad 8





Parte del camino a la cima de la Ópera de Sydney está sumergido por el río. Debes usar tu sabiduría y activar la luz del arco iris para encontrar la gema.



## AYUDA

Tarjeta de río: debido a que el robot se ahoga al pasar por el río, el robot tiene que eludir esta tarjeta.

Por favor, use estas tarjetas a continuación para completar la misión.



Tarjeta de Luz Verde



Tarjeta de Luz Amarilla



Tarjeta de Luz Naranja



Tarjeta de Luz Violeta



Tarjeta de Luz Roja



Tarjeta de Luz Indigo



Tarjeta de Luz Azul



Tarjeta de Giro a la Derecha



Auto de Policía



Tarjeta de Baile A



La respuesta de la Actividad 9



Para practicar





¡Buenas noticias! Hay una selección de puertas en frente de la Torre Elizabeth. Debes hacer la elección correcta antes de que puedas encontrar la gema.



## AYUDA

Por favor, use estas tarjetas a continuación para completar la misión.



Tarjeta Manzana



Tarjeta de Río



Tarjeta de Condición



Tarjeta Avanzar



Tarjeta de  
Giro a la Derecha



Tarjeta de  
Giro a la Izquierda





Te quitaré tus tarjetas de manzana y banana.

Usa tu suerte (es decir, una carta aleatoria) para tratar de encontrar la gema.



## AYUDA

Tarjeta Aleatoria: El robot toma aleatoriamente una banana o una manzana y luego avanza un paso (la función es similar a la tarjeta de Manzana o Banana).

Por favor, use estas tarjetas a continuación para completar la misión.



Tarjeta aleatoria



Tarjeta de Giro a la Derecha



Tarjeta de Condición



Tarjeta de Giro a la Izquierda



Tarjeta Avanzar







La siguiente parada, la Estatua de la Libertad, está rodeada de ríos y el robot se ahogaría si quisiera cruzarlos directamente. Por lo tanto, usa la tarjeta de habilidad especial "Ayúdame a saltar" para obtener ayuda.



Roboblog

## AYUDA

El robot tiene un sensor de posición incorporado, que puede detectar los cambios de su posición.

Por favor, use estas tarjetas a continuación para completar la misión.



Tarjeta Ayúdame a Saltar



Tarjeta de Giro a la Derecha



Tarjeta Avanzar



Tarjeta de Giro a la Izquierda



La respuesta a la Actividad 12



Otro Ejercicio



Actividad 12





El desafío consiste en visitar cinco atracciones mundiales a la vez y culminar el viaje en la Estatua de la Libertad. (Se requiere que uses la tarjeta de "Toca mi cara" a mitad de camino).



## AYUDA

Tarjeta de contacto: El robot se detiene y espera a que el usuario le toque la cara. (El robot tiene un sensor táctil incorporado, que puede detectar los toques humanos)

Por favor, use estas tarjetas a continuación para completar la misión.



Tarjeta "Toca mi cara"



Tarjeta de Giro a la Derecha



Tarjeta Avanzar



Tarjeta de Giro a la Izquierda



La respuesta a la Actividad 13

¡Inténtalo!

Roboblog

6

5

4

3

2

1

F E D C B A

6

5

4

3

2

1

F E D C B A





Usa tu suerte para tratar de encontrar la gema.



Roboblog

## AYUDA

Por favor, use estas tarjetas a continuación para completar la misión.



Tarjeta de Condición



Tarjeta de Giro a la Derecha



Tarjeta Avanzar



Tarjeta de Giro a la Izquierda



Tarjeta aleatoria



La respuesta a la Actividad 14

Inténtalo!



## MODO LIBRE

### Paso1



Mantenga presionado el botón en la parte inferior del robot para encenderlo.

### Paso2



Apoye el robot sobre la Tarjeta de Modo Libre

### Paso3



Apoye el robot sobre las distintas tarjetas que desee ejecutar

### Paso4



Apoye el robot sobre la tarjeta de Llegada para terminar la programación

### Paso5



Presiona el botón de Inicio.



Ahora, te mostraré cómo moverte sin las tarjetas. Esto se denomina Modo Libre, en el que puedes moverte libremente.

## AYUDA

### Tarjeta Repetir 3 veces

Esta tarjeta se utiliza junto con la tarjeta Fin de Ciclo. Cuando se usa esta tarjeta, el código entre ambas tarjetas se repite tres veces. Esta tarjeta solo es compatible en Modo Libre.



Escanea estas tarjetas una a la vez con tu robot



Ven y desafiate con un programa más difícil en el Modo Libre.

## AYUDA

### Tarjeta Repetir 6 veces

Esta tarjeta se utiliza junto con la tarjeta Fin de Ciclo. Cuando se usa esta tarjeta, el código entre ambas tarjetas se repite seis veces. Esta tarjeta solo es compatible en el Modo Libre.

Escanea estas tarjetas con tú robot



## Modo Multijugador

Modo para 2 jugadores

Objetivo

El objetivo es dejar que Qobo encuentre la gema de la tarjeta de Llegada.

Roles

Uno de los jugadores es el responsable de ubicar la tarjeta de inicio y la de llegada, como así también puede agregar la tarjeta de Río.

Y el otro tiene la tarea de resolver el problema propuesto por el primer jugador, usando las tarjetas que prefiera para lograr el objetivo.

## Programación Avanzada en PC

Qobo es además programable a través de un software en bloques basado en Scratch Junior desde cualquier computadora. Esta práctica le ayudará a los niños a comprender y aprender la programación tanto de nivel básico como más avanzado.

Más información en: <http://wiki.robobloq.com/Qobo.html>

Nota: El software de programación para Qobo solo es compatible con Windows



An aerial photograph of a tropical island with lush green vegetation and a white sandy beach. A large, fluffy white cloud is in the foreground, partially obscuring the view of the island. The sky is a clear, vibrant blue. The text "Preguntas Frecuentes" is overlaid on a semi-transparent blue banner at the bottom of the image.

## Preguntas Frecuentes

## Preguntas Frecuentes



P: ¿Puedo controlar el robot con una aplicación?

Solo puede controlar el robot mediante la programación con las tarjetas o programándolo en una computadora.



P: ¿Qué debo hacer si el robot no enciende?

La batería puede estar baja. Por favor, verifique el nivel de carga de la batería.



P: ¿Cuántos bloques de construcción son compatibles con el producto?

Alrededor de una docena de bloques de construcción que pesen en total alrededor de 100 g. Si el peso es mayor, el robot podría no soportarlo.



P: Mi Qobo tiene fallas y se mueve muy lentamente al girar.

Asegúrese de que no haya suciedad u otros objetos fibrosos en las ruedas.



P: ¿Qué debo hacer si borro accidentalmente los archivos de sonido de Qobo?

Por favor, descargue los últimos archivos de sonido desde el sitio web oficial.  
Tutoriales en línea: <http://wiki.robobloq.com/Qobo.html>



Q: ¿Cómo puedo actualizar el firmware?

Descargue el firmware más reciente del sitio web oficial, luego cópielo en el robot y reinicielo. Durante la actualización, una luz azul parpadeará. Después de que la actualización termine con éxito, la luz azul permanecerá encendida. Tutoriales en línea: <http://wiki.robobloq.com/Qobo.html>

# GARANTÍA



## Acerca de la Garantía

Están cubiertas por la garantía todas aquellas fallas de fabricación que puedan ocurrir en los robots y accesorios QoBo.

1) Reposición de piezas: si encuentra alguna pieza faltante dentro de los siete días a partir de la fecha de compra, estas piezas se suministrarán de forma gratuita una vez que Robobloq o el personal técnico de pruebas certificado correspondiente hayan realizado la confirmación.

2) Garantía: Para problemas de rendimiento de cualquier parte del robot que esté bajo garantía (fuera del alcance del "mantenimiento no gratuito") y que se encuentren en el período de garantía, serán reparadas o reemplazadas de forma gratuita una vez que Robobloq o el personal de pruebas técnicas certificado lo confirme.

3) Mantenimiento no gratuito: para problemas de calidad de cualquier robot comprado que se identifique como en el "período sin garantía" o dentro del alcance del "mantenimiento no gratuito" por Robobloq o su distribuidor autorizado, el robot será reparado con un costo adicional. La tarifa de servicio dependerá del producto específico y del grado de daño.



## Invalidez de la garantía

1. El entorno operativo no cumple con las normas nacionales relevantes, como las relativas a sobretensión, sobrecorriente, rayo, alta temperatura, alta humedad y vibración.
2. Las fallas o daños de los robots se deben a causas de fuerza mayor, como terremotos o incendios.
3. Los daños del robot son causados por condiciones inesperadas o causas humanas, como la entrada de agua, daños mecánicos, caídas, u oxidación.
4. Las fallas o daños del robot se deben a la falla de instalación, uso o mantenimiento del robot de acuerdo con el manual del usuario.
5. Las fallas o daños del robot son causados por la modificación, desmontaje y montaje del robot sin el permiso de Robobloq o su distribuidor autorizado.
6. Los periodos de reemplazo y garantía han expirado.
7. Se han producido fallas en los accesorios y otras partes del robot.
8. Otros fallos o daños causados por problemas distintos del diseño, proceso, fabricación y calidad del propio robot.



## FCC Declaración de Cumplimiento

Este dispositivo cumple con la Parte 15 de las normas de la FCC. La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes:

- (1) Este dispositivo no puede causar interferencias perjudiciales, y
- (2) Este dispositivo puede aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencia que pueda causar una operación no deseada.

### Atención

El juguete no está destinado a niños menores de 3 años.

Para limpiar el producto, utilice un paño limpio y húmedo. El producto debe estar apagado y sin ningún tipo de alimentación.

Si el producto cae desde una posición alta puede causar un mal funcionamiento.

Desarmar, emendar o reconstruir el producto sin las instrucciones oficiales puede causar un mal funcionamiento.

No utilice ni cargue el producto más allá del rango de temperatura de funcionamiento.

Cargue el producto por completo cuando no se haya usado durante un largo período de tiempo.

Cargue el producto al menos una vez cada tres meses.

Utilice el cargador de la especificación recomendada (5V) para cargar el producto.

Compruebe regularmente si los cables, enchufes, carcasas u otros componentes están dañados. No lo utilice cuando esté dañado.





HECHO EN CHINA

Roboblog 