

INTELINO TRAIN

QUE INCLÚE:

- 1 vehículo intelixente J-1
- 1 vagón J-1
- 20 pistas
- 40 fichas de acción a cor
- 1 folia de calcomanía para o tren
- 1 cable de carga USB



MODALIDADES DE XOGO:

- Modos de xogo sen pantalla
- Conectados á aplicación para nenos e para os afeccionados aos trens de tódalas idades (clasificación 3+)

CODIFICACIÓN:

Desenvolve progresivamente as habilidades **CTIM**(ciencia, tecnoloxía, enxeñería e matemáticas) e de **codificación** a través de actividades atractivas baseadas no xogo: desde a codificación sen pantalla con mosaicos de cores, ata a creación de comandos personalizados na aplicación e a programación por medio de **Scratch!** <https://scratch.intelino.com/>

Para Iphone ou Ipad descargar en APP Store

APLICACIÓN MÓVIL:

Aplicación móvil gratuita para iOS e Android con diferentes modos de conducción, panel de control de retroalimentación de velocidade e acción e un editor de Snaps para comandos personalizados

COMPATIBILIDADE COA PISTA DE MADEIRA:

O tren intelixente é compatible coa maioría dos sistemas tradicionais de trens de madeira de BRIO, IKEA, Thomas & Friends e outras marcas (os adaptadores universais véndense por separado)



Dimensións do produto	9,53 x 3,99 x 3,99 cm; 1,08 kg
Pilas	1 Polímero de litio necesaria(s), incluída(s)
Idade recomendada polo fabricante	3 anos e máis
Valor educativo	Desenvolver habilidades CTIM e de codificación
Idioma	Inglés
Número de modelo	INT-J1-SS1
Número de xogadores	1
Montaxe necesario	Non
Necesita baterías	Sí
Inclúe baterías	Sí
Tipo de Batería(s) / Pila(s)	Inclúe batería recargable (cable de carga USB incluído)
Tipo(s) de material	Plástico, Metal
Mando a distancia incluído?	Non
Número de canales	1
Color	Negro
Peso do produto	1,08 kg

ACTIVIDADES INFANTIL

1. VEXO- VEXO (LINGUA)



Agrupación

3 ó 4 persoas por circuito e tren

Programación

Fichas de acción

Actividade

1. Construimos o circuito elixido (ideas no descargable CIRCUITOS)
2. Construimos co material adicional (PEZAS LEGO OU OUTRAS) tantas estacións como participantes e colocámolas aleatoriamente no circuito
3. Cada estación noméase cunha letra e asígnaselle a unha persoa
4. Xógase por quendas
5. A primeira persoa programa Intelino con fichas de acción para que acabe o seu percorrido nunha estación que elixa (por exemplo, estación P)
6. A persoa propietaria da estación P mira ao seu redor e pensa nalgo que vexa que empece pola letra P (persiana, pupitre...) e as demais deben adiviñala
7. Por último, unha vez adiviñada a palabra, a persoa en cuxa estación está o tren, programa para que o tren chegue a outra estación, por exemplo a S.



Variantes

- Debemos pensar palabras sobre vocabulario que esteamos traballando en clase, por exemplo: profesións, o meu barrio...
- E se xogamos en inglés?

2. CARGAR E LEVAR (MATEMÁTICAS)



Agrupación

2 ou 3 personas por circuito e tren

Programación

Fichas de acción

Actividade

1. Construimos o circuito elixido (ideas no descargable CIRCUITOS).
2. Construimos con material adicional catro estacións e unha estación-almacén e colocámola aleatoriamente no circuito.
3. Entregámoslles 4 tarxetas cun número escrito que deberán colocar en cada estación.
4. No almacén estarán os obxectos que debemos distribuir (material contable)
5. Colocamos sobre o coche de pasaxeiros unha caixiña para que Intelino poida transportar obxectos
6. O obxectivo é colocar en cada estación o número de obxectos que está descrito na tarxeta

En cada quenda debemos:

- cargar o vagón de carga
- programar ata a estación de chegada
- descargar e comprobar (se as tarxetas teñen por unha cara o número e pola outra a cantidade, favoreceremos a auto-corrección)
- programar de volta ao almacén

Variantes

- Pedirlles que fagan un percorrido ordeando os números de menor a maior ou de maior a menor
- Introducir o concepto de decena. Se trabajamos con palillos, podemos facer paquetes de 10 e traballar números de dúas cifras.

3.- O MEU TREN (COÑECEMENTO DO MEDIO)



Que necesitas

- O tren Intelino básico
- Material para construír estacións: bloques de construción, cartulina, rotuladores...
- Material para construír o noso entorno

Agrupación

4 persons por circuito e tren

Programación

Fichas de acción

Actividade

1. Construimos o circuito de maneria libre. Incluimos, polo menos, dúas estacións
2. Construimos o mini-mundo que arrodea ao tren: Unha representación do noso barrio, vila ou cidade
3. Preguntas para reflexionar: Que hai no meu barrio, vila ou cidade? A que sitios vas en tren? A que lugares che gustaría ir?
4. Programamos para que Intelino faga un percorrido entre as estacións de ida e volta, circular ou liña

Variantes

- Facilitar únicamente vías SEN bifurcacións
- Facilitar tamén vías CON bifurcacións

ACTIVIDADES PRIMEIRO CICLO

1. BUSCO PALABRAS (LINGUA)



Que necesitas

- O tren Intelino básico
- Tarxetas de cartulina e rotulador
- Material para construír estacións: bloques de construción, cartulina, rotuladores...

Agrupación

2 persoas por circuíto e tren

Programación

Fichas de acción

Actividade

1. Construímos o circuíto elixido (ideas no descargable)
2. Construímos cinco estacións con material adicional
3. Escribimos en 5 tarxetas as cinco letras da palabra TALGO
4. Colocamos unha tarxeta en cada estación boca abaixo
5. Debemos ir programando Intelino para que vaia ás estacións unha a unha
6. Cada vez que chegamos a unha delas volteamos a tarxeta deixando ao descuberto 1 letra
7. Cando todas as tarxetas están volteadas programaremos Intelino para que percorra as estacións na orde correcta, é dicir, para formar a palabra TALGO (Tren Articulado Lixeiro Goicoechea Oriol).

Variantes

- Xogamos a construír novas palabras coas letras dispoñibles (T, A, L, G, O) e programamos Intelino para que as escriba na orde correcta (por exemplo, GATO, TOGA, GOTA, LAGO...).
- Cando pensan que non poden construír máis, dicímoslles que unha das letras, por exemplo G, xa non é unha G senón unha letra comodín (palabras novas como talco, salto...).
- Deixamos que Intelino circule libremente, sen condicións de dirección. Poñemos unha longa pausa en cada letra. Xogamos por quendas; Cada vez que o tren para nunha letra debemos dicir unha palabra que comece por esa letra. Cantas palabras somos capaces de xerar? O tema pode ser libre ou fixo (por exemplo, nomes de animais, alimentos...).

2. CÁLCULO MENTAL (MATEMÁTICAS)



Que necesitas

- O tren Intelino básico
- Tarxetas con números e operacións
- Material contable: cubiños, garavanzos...
- Caixiña pegada sobre o coche de pasaxeiros
- Material para construír estacións: bloques de construción, cartulina, rotuladores..

Agrupación

3 persoas por circuíto e tren

Programación

Fichas de acción

Actividade

1. Construimos o circuíto elixido (ideas no descargable)
2. Construimos con material adicional catro estacións e colocámolas aleatoriamente no circuíto
3. Entregámoslles 4 tarxetas cun número con operación (+3, -2...) que deberán colocar en cada estación
4. Xógase por quendas
5. Fronte a cada estación poñemos código de fin de traxecto, no resto de vías non hai programación polo que intelino circulará libremente
6. Para comezar, no vagón métese un número determinado de obxectos, por exemplo 3
7. Mentras una persoa vai facendo mentalmente a operación que marca o tren, outra persoa fai con material concreto o que indican as tarxetas, engade ou quita
8. A terceira persoa vai facendo rexistro das estacións polas que pasa e apúntao nunha planilla como esta:

Inicial	1º parada	2º parada	3º parada	4º parada	Resultado	Objetos en Vagón
3	+3	-2	+5	-2	7	7

9. Cando chega á cuarta parada o que apunta di stop e para o tren.
10. Quen estaba calculando di o número que cre que é, a persoa encargada do vagón conta os obxectos que quedan e logo entre os tres fan a operación para ver se acertaron
11. Se nalgún momento non hai obxectos dabondo no vagón para facer a operación, por exemplo 3-5, quen se encarga do vagón di que non é posible e a operación queda sen solución
12. Fanse varias rondas. Pódense cambiar as tarxetas, aumentar o número de paradas...

Variantes

- Susbtituimos os códigos de fin de traxecto por paradas. Non se xoga xa co material concreto, só se manteñen dous roles, quen rexistra e quen calcula
- Incluír algunha tarxeta con operacións de multiplicación
- Introducir un segundo tipo de obxecto, que representa os números negativos, é dicir, o que se debe cando o que se quita é máis do que hai.

ACTIVIDADES TERCEIRO CICLO

1. SÍ-LA-BAS (LINGUA)



Que Necesitas

- O tren Intelino básico
- Tarxetas de cartulina e rotulador
- Tesoiras
- Material para construír estacións: bloques de construción, cartulina, rotuladores...

Agrupación

2 persoas por circuíto e tren

Programación

Scratch 3.0

Actividade

1. Construimos o circuíto elixido (ideas no descargable)
2. Construimos catro estacións con material adicional
3. Programamos en Scratch (coa extensión de Intelino) un sistema para poder manexar intelino co noso teclado (ver exemplo)
4. Repartimos 10 tarxetas, en cada tarxeta hai unha palabra
5. Deben dividir cada palabra por sílabas e suñar a sílaba tónica
6. Recortan cada palabra en sílabas
7. Colocan todas as sílabas nunha única morea
8. Póñen no circuíto 8 tarxetas de sílabas boca arriba
9. Xogan dúas persoas. Miran as sílabas e deben conseguir formar unha palabra
10. A persoa que consegue formar a palabra máis longa manexa o tren (con Scratch) para que faga o percorrido necesario para formala e retira esas tarxetas do circuíto
11. Do taco extraíse tantas tarxetas como se retiraron e colócanse nomesmo lugar
12. En caso de empate en lonxitude de palabra, faise a palabra na que a sílaba tónica manteña a súa condición de tónica na nova palabra que se forme

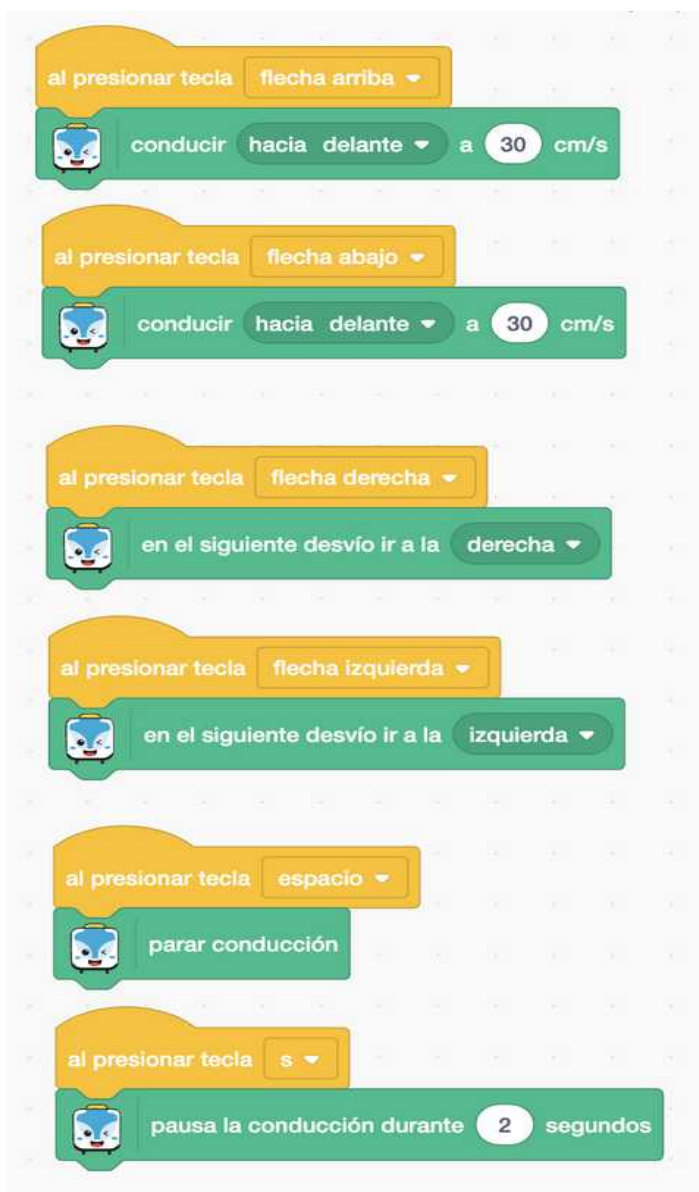
Variantes

Ponse como condición que as sílabas deben manter a súa condición de átonas ou tónicas na nova palabra formada. Que exista tilde pode cambiar ou non

Para programar o INTELINO con SCRATCH;

1. Debemos instalar a extensión “**intelino smart train 1**”
2. **Poñer o idioma en español**
3. **Empregar os bloques de programación propios do intelino, que se poden combinar cos propios de Scratch.**

Exemplo de programación



2.- ROMANOS (MATEMÁTICAS)



Que necesitas

- O tren Intelino básico
- Coche de pasaxeiros
- Material concreto que represente: unidades, decenas, centenas e millares
- Tarxetas con números romanos
- Material para construír estacións: bloques de construción, cartulina, rotuladores...

Agrupación

4 persoas (2 parellas) por circuíto e tren

Programación

Scratch 3.0

Actividade

1. Construimos o circuíto elixido (ideas non descargable)
2. Construimos cinco estacións con material adicional (unha de partida e catro destinos)
3. Programamos en Scratch (coa extensión de Intelino) un sistema para poder manexar Intelino co noso teclado (ver exemplo)
4. En cada estación colócanse tarxetas correspondentes a unidades, decenas, centenas e millares
5. Repartimos 6 números romanos a cada parella
6. Deben descompoñer cada número en unidades, decenas, centenas e millares e cargarlas no vagón. Se o número é o MMXXII cargarei o meu vagón con 2 amarelas 2 vermellas e 2 azuis
7. Manexan o tren para que deixe unidades, decenas, centenas e millares no lugar correspondente. Debe chegar á estación e liberar o coche de pasaxeiros. Unha vez descargado debe recuperar o coche e dirixirse á seguinte parada. Así ata completar vaciar a carga
8. Cando acaban cos 6 números faise un recuento e dase o resultado da suma de todo en números arábigos e romanos

Variantes

Formulaar o exercicio á inversa. Darlles números arábigos e que os convirtan a romanos. En cada estación conseguen unha tarxeta correspondente á nomenclatura romana. I, V, X

Ejemplo de programación