



## Información para docentes

La actividad cargamento de caramelos es un reto de codificación que utiliza Scratch con la extensión del tren Intelino. Los/as alumnos/as tienen que corregir errores en un programa para asegurarse de que el tren Intelino recoge todos los caramelos del puerto y los entrega en la ciudad.

La actividad es autoguiada y está recomendada para primaria. Puedes elegir entre dos programas diferentes que hay que arreglar. El programa 1 tiene menos errores y es más fácil de arreglar, por lo que está pensado para primero y segundo ciclo. Los/as niños/as mayores (segundo y tercero ciclo) encontrarán que el programa 2 es un reto mayor. Tienes la opción de descargar y cargar los programas que necesitan ser arreglados o imprimir el programa y luego ensamblarlo a partir de los bloques en Scratch. Cualquiera de las dos opciones funciona, pero descargar el programa ahorra algo de tiempo.

Dado que los/as niños/as programarán el tren inteligente utilizando Scratch, se recomienda tener conocimientos generales de cómo utilizar Scratch. Con todo, el reto está diseñado de tal manera que los/as niños/as solo tienen que utilizar el programa proporcionado para averiguar lo que está mal o lo que falta. Esto significa que pueden probar esta actividad aunque no programaran el tren con Intelino Scratch antes!

### Cursos

- Primaria
- Especialmente a partir de 7 años

### Modo de programación

- Modo 3 - Intelino Scratch

### Tiempo

- Una sesión
- Sobre 30 min.

### Grupo

3 estudiantes por grupo

### Requisitos

Es recomendable tener experiencia con Scratch

### Materiales

por grupo:

- 1 Intelino starter set con fichas de programación
- Cargador
- Dispositivo para utilizar Intelino Scratch
- Impresión de las pag. 1 - 2
- Impresión de las pag. 3 - 4, si los programas no están descargados
- Tijeras



Edades:

6-7 programa 1

8+ programa 2

Dificultad:

principiante

Modo de programación:

modo 3 - Scratch

sobre 30 min.

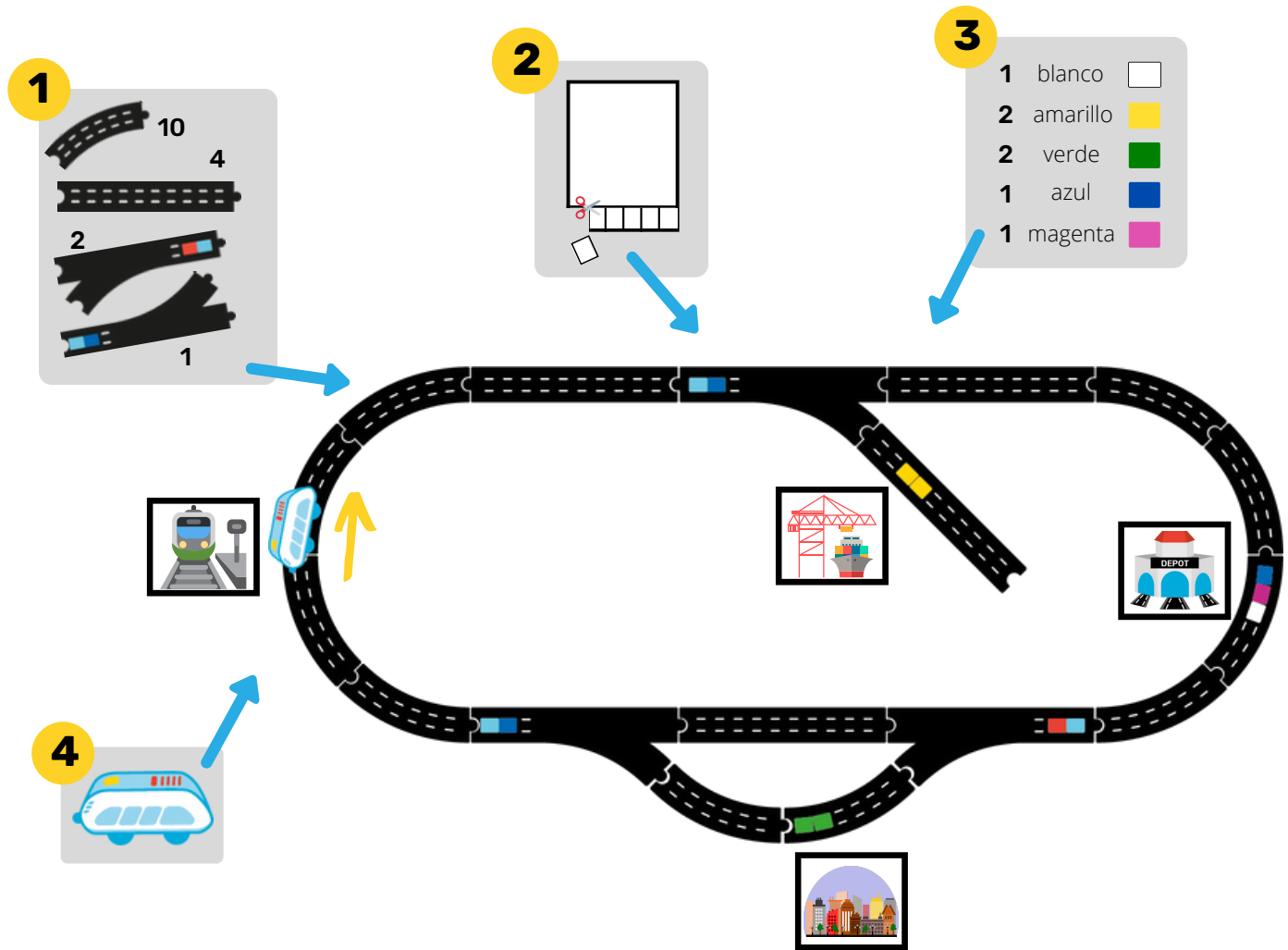
**intelino**<sup>®</sup>

NOMBRE \_\_\_\_\_

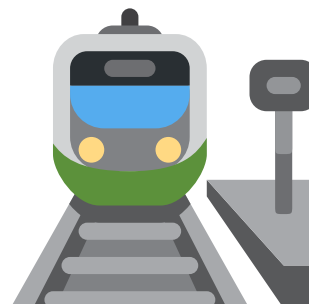


¡Tenemos que salvar Halloween!

Todos los dulces de Halloween están aún en el puerto. Tenemos que programar el tren para que pueda dejarlos en la ciudad. ¡Esta es la única manera de salvar el Truco o Trato!



© 2022 intelino 1





Alguien ya escribió el programa Scratch para llevar los caramelos a la ciudad, ¡pero no funciona! ¿Puedes arreglarlo?

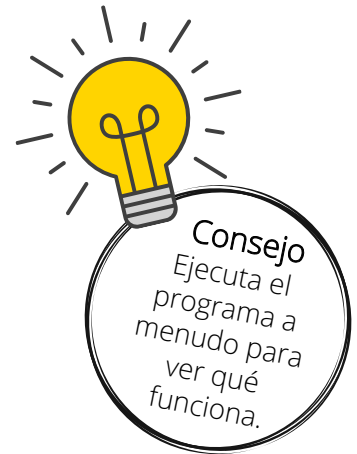
### Sigue los siguientes pasos:

1. Abrir Intelino Scratch: [scratch.intelino.com](https://scratch.intelino.com).
2. Encender el tren.
3. Cargar la extensión **intelino smart train 1** y conectar el tren
4. Cargar el **programa** o crear el código (ver siguientes páginas).
  - a. Edades 6-7: pueden necesitar ayuda, pero tiene pocos errores. Puedes descargarlo en: [bit.ly/3eEqwj3](https://bit.ly/3eEqwj3)
  - b. Edades +8: contiene más errores o falta código. Puedes descargarlo en: [bit.ly/3gnYo3R](https://bit.ly/3gnYo3R)
5. ¡Arregla el programa para que el tren circule según lo previsto!



### Horario cargamento de caramelos

	Empezar en la estación
	Parar 2 seg. en el puerto para coger los caramelos
	Parar 2 seg. en la ciudad para dejar los caramelos
	Finalizar en el depósito



Este programa es más fácil de arreglar

# PROGRAMA 1

6 - 7 años

```
al hacer clic en bandera verde clicada
  conducir hacia delante a 40 cm/s
  en el siguiente desvío ir a la de frente

  cuando el tren vea amarillo (3)
    parar conducción
    esperar 2 segundos
    conducir hacia delante a 40 cm/s
    en el siguiente desvío ir a la derecha

  cuando el tren vea rojo (1)
    pausa la conducción durante 10 segundos

  cuando vea azul (4)
    parar conducción
```

Este programa es más difícil de arreglar

# PROGRAMA 2

+ 8 años

```
al hacer clic en [bandera]
  conducir hacia delante a 40 cm/s
  en el siguiente desvío ir a la izquierda

cuando el tren vea amarillo (3)
  parar conducción
  esperar 2 segundos
  conducir hacia delante a 40 cm/s

cuando vea [blanco] [rojo] azul (4)
  parar conducción
```



## Solución

Nota: La misma solución de ejemplo sirve para ambos programas.

```
al hacer clic en [bandera]
  conducir hacia delante a 40 cm/s
  en el siguiente desvío ir a la derecha

cuando el tren vea amarillo (3)
  parar conducción
  esperar 2 segundos
  conducir hacia atrás a 40 cm/s
  en el siguiente desvío ir a la derecha

cuando el tren vea verde (2)
  pausa la conducción durante 2 segundos

cuando vea [blanco] [rojo] azul (4)
  parar conducción
```