

## Recolector de tomates

### PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El primer paso es montar el circuito por el que circulará el tren Intelino. A continuación, montamos los huertos con los tomates dentro y los colocamos, junto con el Mercado, en diferentes zonas del circuito. También tendremos que pegar la cesta encima del Intelino con cinta de doble cara.

Tendremos 10 huertos: 1 huerto con 1 tomate, 1 huerto con 2 tomates, 1 huerto con 3 tomates y así sucesivamente hasta el huerto con 10 tomates.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

En esta actividad trabajamos los números y el cálculo mental a través de actividades con diferentes niveles de dificultad (educación infantil y primaria).

El objetivo es programar al tren Intelino para que pueda recolectar los tomates indicados, para ello, parará en los huertos, cargará los tomates en la cesta y los llevará al mercado. En función del número de tomates indicados se programará al tren para parar en unos huertos u otros.

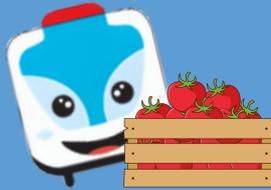
### MATERIALES NECESARIOS:

- 1 kit de Intelino.
- 1 Cesta (Nosotras la hicimos con la impresora 3D. Encuentra el archivo [pinchando aquí](#)).
- 10 Huertos (Nosotras los hicimos con la cortadora laser. Encuentra el archivo [pinchando aquí](#)).
- 10 Carteles (Nosotras los hicimos con la cortadora laser. Encuentra el archivo [pinchando aquí](#)).
- 55 Tomates (Nosotras los hicimos con la impresora 3D. Encuentra el archivo [pinchando aquí](#)).
- 1 Mercado (Nosotras lo hicimos con piezas de madera).
- Cinta de doble cara.
- Tarjetas de pedido (página 4).
- Tarjetas de condiciones (página 6).

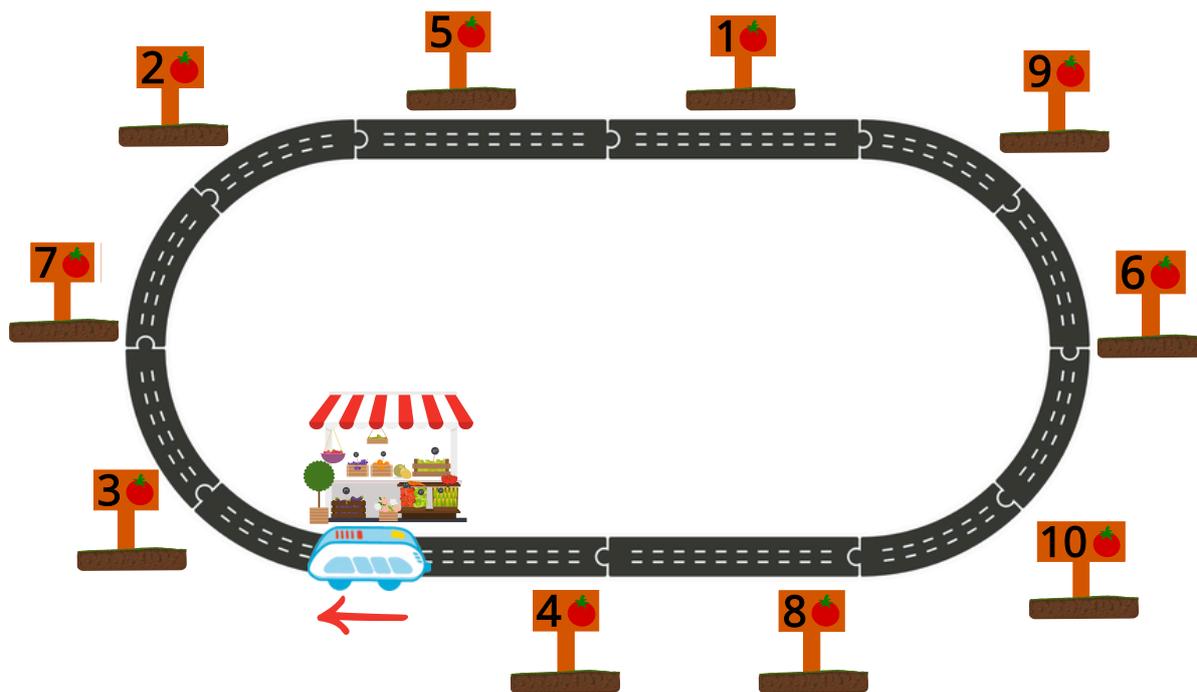
### NIVELES DE DIFICULTAR:

- Nivel 1: reconocimiento de número (página 2).
- Nivel 2: descomposición y cálculo mental (página 3).
- Nivel 3: descomposición y cálculo mental con condiciones (página 6).

\*La dificultad también puede variar con el tipo de circuito que hagamos, ya que influye en la programación del tren a la hora de llegar a los diferentes huertos y al mercado.



# Recolector de tomates NIVEL 1

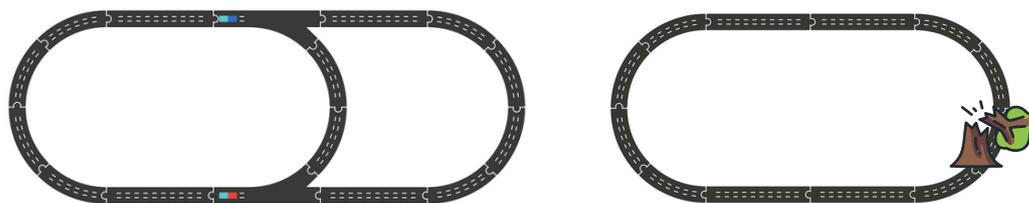


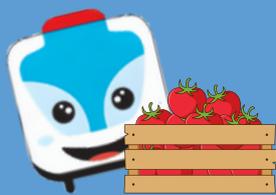
## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

En esta actividad trabajaremos la identificación de los números. El/la docente indica al alumnado que huerto (número) debe visitar el tren Intelino y el alumnado debe programar una parada en ese huerto y recolectar los tomates para llevarlos al Mercado.

El recorrido inicia y termina en el Mercado y siempre que el tren se detiene en un huerto recogeremos los tomates.

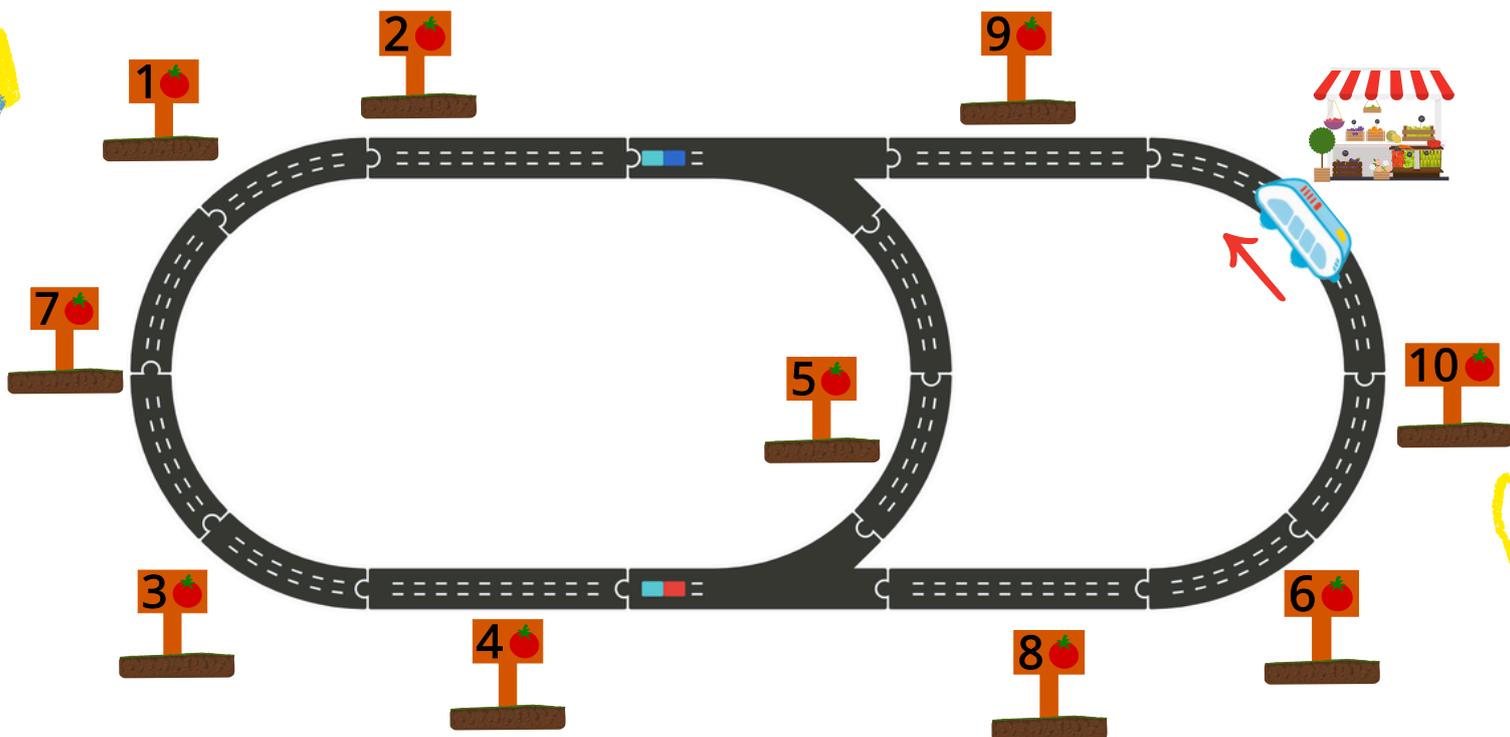
Podemos aumentar la dificultad en la programación incluyendo en el circuito vías de desvío u obstáculos.





# Recolector de tomates

## NIVEL 2

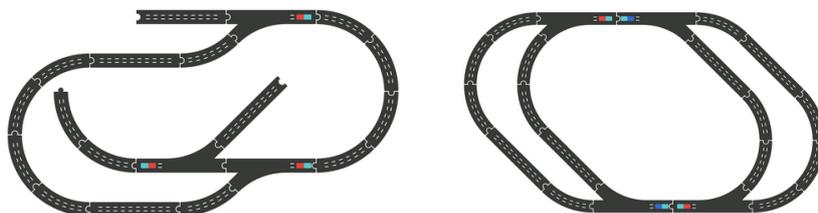


### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

En esta actividad trabajaremos la descomposición de números y el cálculo mental. El alumnado escoge al azar una tarjeta de pedido (número) y programa al tren Intelino para que visite **dos huertos** que le permitan recolectar ese número de tomates. Por ejemplo, si sale el 7, tiene que parar en los huertos con 2 y 5 tomates o en los huertos de 3 y 4 tomates.

El recorrido inicia y termina en el Mercado y siempre que se detiene en un huerto recogeremos los tomates. Visita siempre 2 huertos.

Podemos aumentar la dificultad en la programación haciendo un circuito más difícil, como por ejemplo:



# TARJETAS DE PEDIDO

3



4



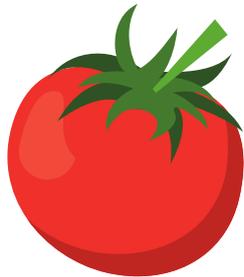
5



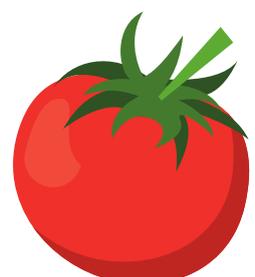
6



7



8



9



10



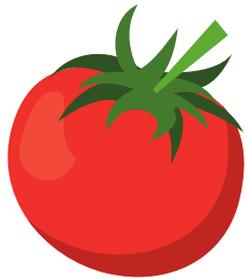
11



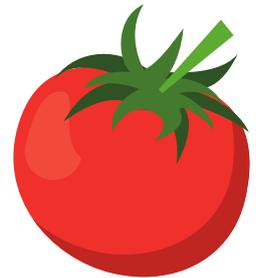
12



13



14



15



16



17

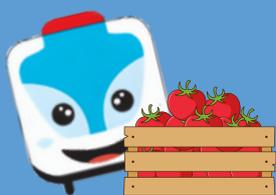


18



19





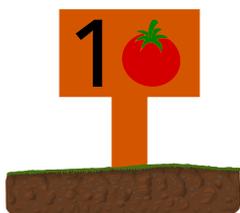
## Recolector de tomates NIVEL 3

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

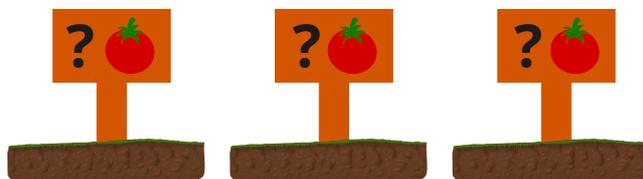
Esta actividad es como el nivel 2, pero incluyendo tarjetas de condiciones que el alumnado escoge también al azar. Es posible que la combinación de tarjeta de pedido y condición no sean compatibles, por ejemplo, si sale el número 5 con la condición de visitando 3 huertos. En ese caso se descarta el pedido y se escoge uno nuevo.

## TARJETAS DE CONDICIONES

Parada obligatoria:



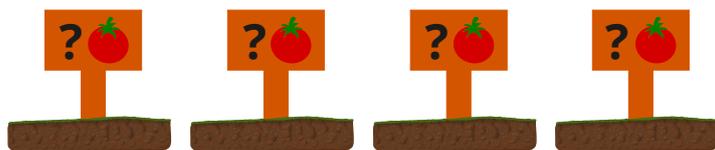
Visitando 3 huertos



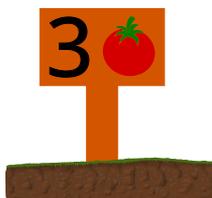
Parada obligatoria:



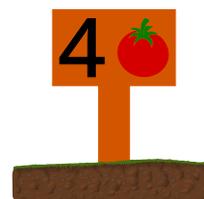
Visitando 4 huertos

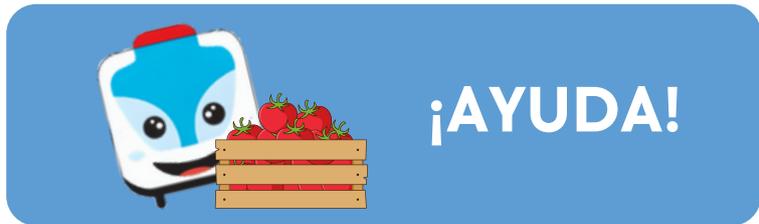


Parada obligatoria:



Parada obligatoria:





### COMANDOS NECESARIOS:

#### ⌚ parar / fin



#### 🔄 dirección



\*Ficha amarilla: alterna recto y giro. La primera vez que el tren pasa por una ficha amarilla va recto, la segunda vez que pasa por una ficha amarilla, aunque sea otra, hace el giro, y así sucesivamente. Es decir, no alterna cada vez que pasa por la misma ficha amarilla, sino cada vez que pasa por una ficha amarilla cualquiera.

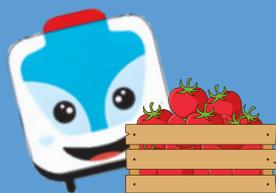
### ASPECTOS A TENER EN CUENTA:

Recuerda que puedes usar comandos bidireccionales. En ocasiones el tren pasará dos veces por el mismo huerto, una a la ida y otra a la vuelta. En estos casos puedes decidir en qué sentido quieres que haga la parada o, para asegurar, que haga la parada en ambos sentidos utilizando comandos bidireccionales.



Recuerda que entre las fichas no pueden quedar espacios libres. Tampoco es posible dividir un comando entre dos vías.





¡AYUDA!

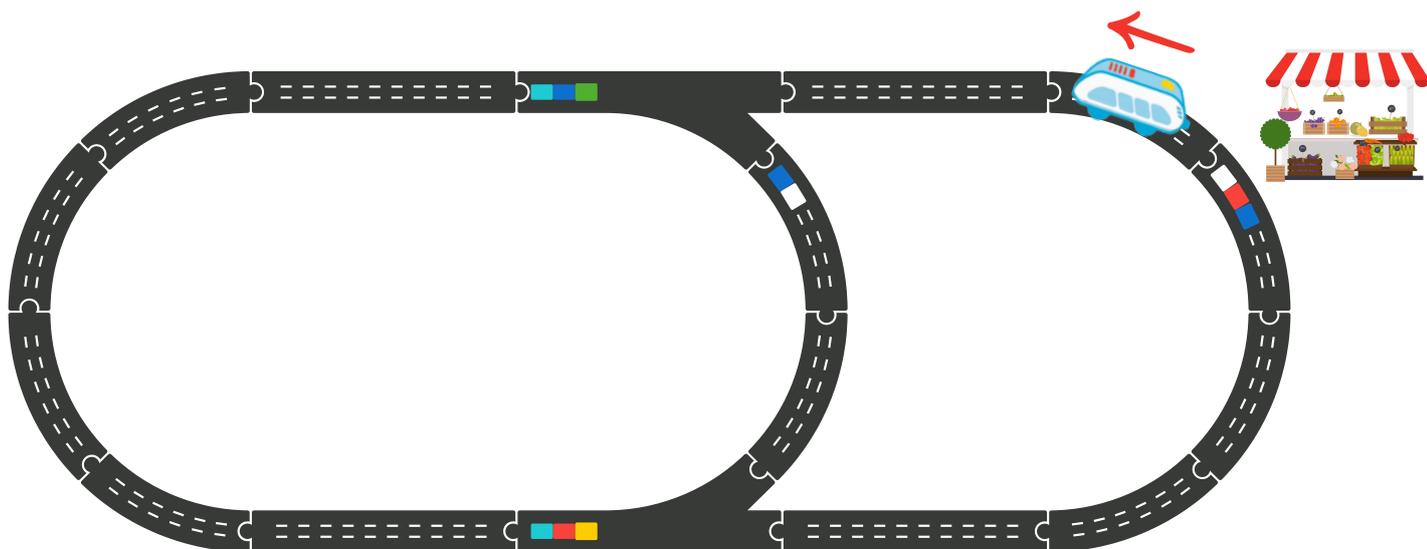
### ¿EL TREN ES CAPAZ DE PASAR POR TODOS LOS HUERTOS?

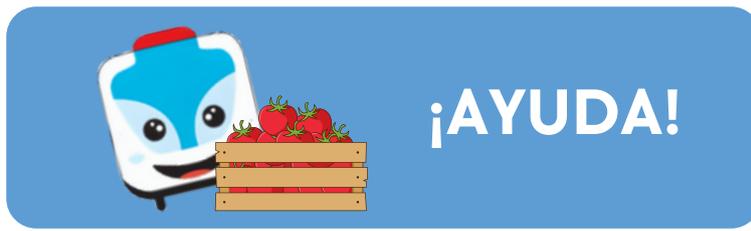
En función de la tarjeta de pedido tendremos que visitar unos huertos u otros. Independientemente del pedido que nos toque o de donde estén colocados los huertos, debemos asegurarnos que siempre es posible llegar a los huertos necesarios.

A continuación te facilitamos una programación para cada uno de los circuitos planteados en la actividad que permiten al tren circular por toda la vía y por lo tanto pasar por todos los huertos. En algunos casos puede que te resulte útil.

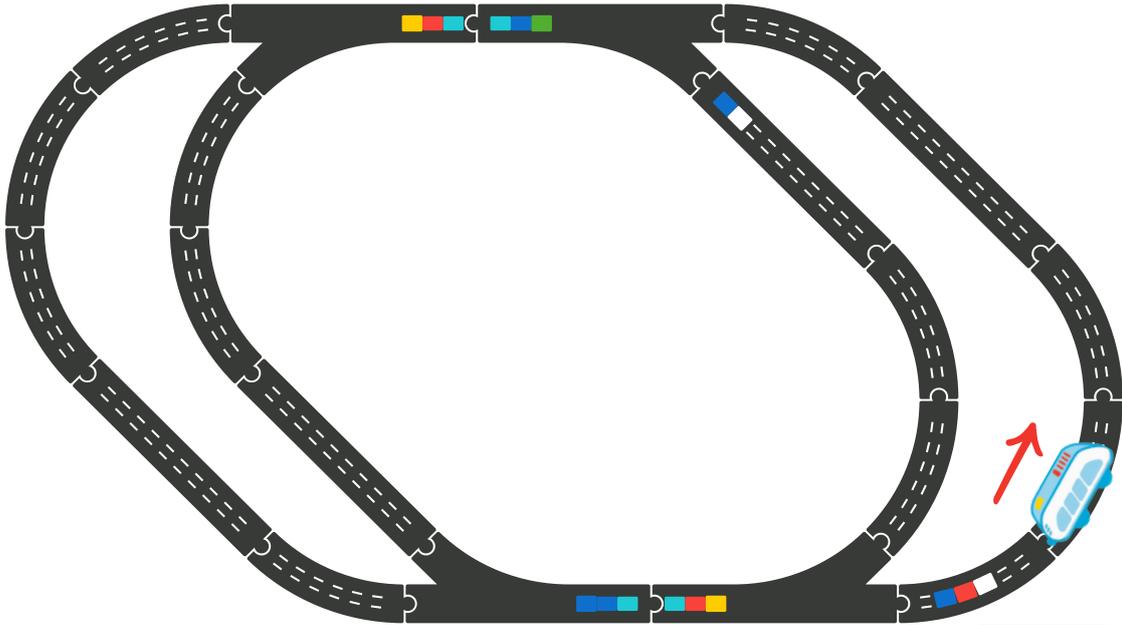
La colocación del Mercado y la dirección en la que sale el tren debe ser la indicada para que funcione correctamente.

## PISTA 1





## PISTA 2



## PISTA 3

