



FICHA DE TRABAJO MICROBIT CLASSROOM PARA DOCENTES

<https://classroom.microbit.org/>

TAREA: Realizar un programa de clasificación de palabras según su acentuación con tildes.

BLOQUES INVOLUCRADOS: Básico, Entrada, Lógica, Bucles, Variables.

DIFICULTAD: Avanzada.

TIEMPO DE REALIZACIÓN: 40 minutos.

PROPUESTA DE TRABAJO:

Al desplegar cadenas de caracteres en la "pantalla" de la micro:bit, no se muestran los tildes que pueden corresponder a determinadas palabras. Aprovechando esta característica, los estudiantes deberán diseñar un programa donde se transforme la micro:bit en un dispositivo para ejercitar sus habilidades lingüísticas y aprender a tildar correctamente.

A partir de un conjunto predefinido de palabras que se irán desplegando en la micro:bit, el estudiante debe dejar presionado:

- botón A, si la palabra lleva tilde SIEMPRE.
- botón B, si la palabra NO lleva tilde.
- botón A y B, si la palabra usa tilde diacrítico.

Las palabras se mostrarán de a 1 a la vez, con pausas cuando sea necesario.

Se establecerá un tiempo máximo de 2 segundos antes de que se despliegue la "corrección" correspondiente al accionar del estudiante. Únicamente al presionar el botón correcto, se avanzará a la siguiente palabra.

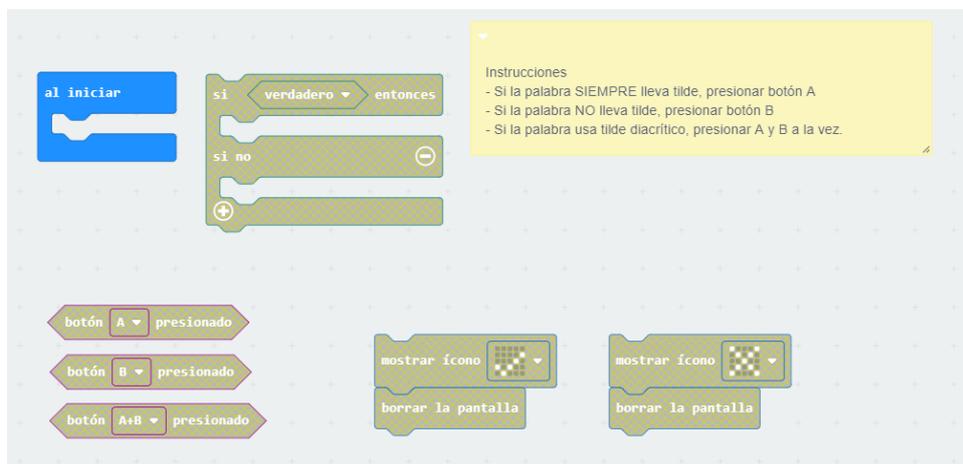


PARTE A:

Los estudiantes deberán armar la primer parte del código que se encargará de:

- al comienzo, mostrar la palabra "Tren" y realizar una pausa de 2 segundos
- elegir la condición lógica "boton A presionado", que resulta favorable para "Tren"
- establecer el formato de corrección dentro del boque SI...SI NO
- integrar toda la secuencia encastrando el bloque SI...SINO dentro de al iniciar

El docente enviará a través de micro:bit Classroom el siguiente código y un comentario (*click Derecho, añadir comentario*) indicando las "Instrucciones":



La consigna será:

- **Completa el bloque al iniciar para mostrar la palabra "Tren" al principio del programa y además realizar una pausa de 2 segundos.**
- **Según las instrucciones, elige cuál es la condición que debe ser utilizada en el bloque SI..SI NO.**
- **Ordena los bloques restantes correctamente dentro del bloque SI...SI NO.**
- **Coloca el bloque SI...SINO luego de la pausa de 2 segundos.**



PARTE B:

El docente enviará a través de micro:bit Classroom el siguiente código y un comentario (*click Derecho, añadir comentario*) indicando las "Instrucciones".

The screenshot shows a MicroPython code editor with the following code:

```
al iniciar
  establecer proximo para falso
  mostrar cadena "Hello!"
  pausa (ms) 2000
  si botón A presionado entonces
    mostrar ícono
    borrar la pantalla
  establecer proximo para verdadero
  si no
    mostrar ícono
    borrar la pantalla
```

To the right of the code is a yellow comment box with the following text:

Instrucciones

- Si la palabra SIEMPRE lleva tilde, presionar botón A
- Si la palabra NO lleva tilde, presionar botón B
- Si la palabra usa tilde diacrítico, presionar A y B a la vez.

La consigna para los estudiantes será:

La variable "proximo" se inicializa en FALSO antes de mostrar una nueva palabra por primera vez. Dicha variable la utilizaremos para pasar a una nueva palabra para nuestro programa.

A partir del código recibido, tu debes:

- armar fuera del programa, 1 bucle "MIENTRAS" con una condición lógica que se corresponda a: "NO estemos en condiciones de pasar a la siguiente palabra".
- colocar la estructura de "MIENTRAS" correctamente en el código.

PISTA: se mostrará la palabra y se deberá corregir TANTAS veces como sea necesario HASTA que se pulse correctamente el botón.



PARTE C:

El docente enviará a través de micro:bit Classroom la solución.

Instrucciones

- Si la palabra SIEMPRE lleva tilde, presionar botón A
- Si la palabra NO lleva tilde, presionar botón B
- Si la palabra usa tilde diacrítico, presionar A y B a la vez.

La consigna para los estudiantes será:

¡Estamos en condiciones de agregar más palabras a nuestro juego!

- Duplica todo el bloque mientras 2 veces y modificalos
 - Al primer duplicado:
 - cambia la palabra "Tren" por la palabra "Mi"
 - Según las instrucciones, elige cuál es el botón que debe ser utilizada en el bloque SI..SI NO.
 - Al segundo duplicado
 - cambia la palabra "Tren" por la palabra "Cafe"
 - Según las instrucciones, elige cuál es el botón que debe ser utilizada en el bloque SI..SI NO.
- Arma la estructura final del codigo, agrega los "establecer próximo para falso" necesarios.

Recuerda, la variable "proximo" se inicializa en FALSO antes de mostrar una nueva palabra por primera vez.



Plan Ceibal



micro:bit

microbit.ceibal.edu.uy