**FICHA DE TRABAJO MICROBIT CLASSROOM PARA DOCENTES**

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

**TAREA:** Realizar un programa para practicar las Tablas de Multiplicar.

**BLOQUES INVOLUCRADOS:** Básico, Entrada, Variables, Matemáticas.

**DIFICULTAD:** Media.

**TIEMPO DE REALIZACIÓN:** 25 minutos.

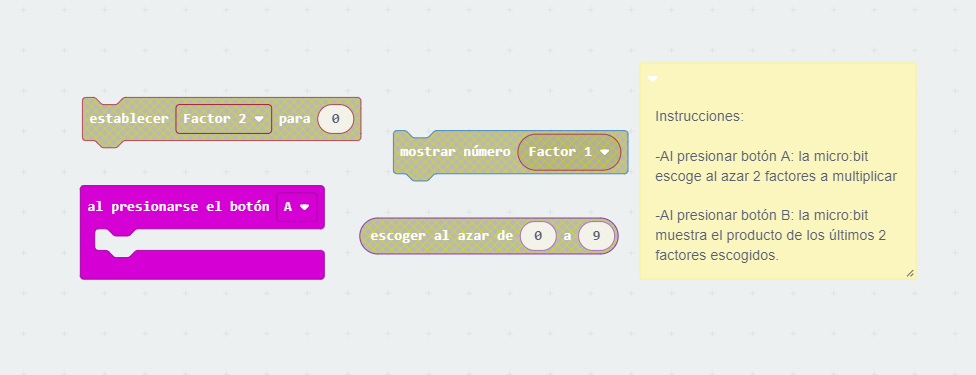
**VIDEO DE REFERENCIA:** <https://youtu.be/yUHoLyGrEkQ>.

**PROPUESTA DE TRABAJO:**

Los estudiantes deberán diseñar un programa donde se transforme la micro:bit en un dispositivo para ejercitar sus habilidades matemáticas y practicar las Tablas de Multiplicar.

**PARTE A:**

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

****

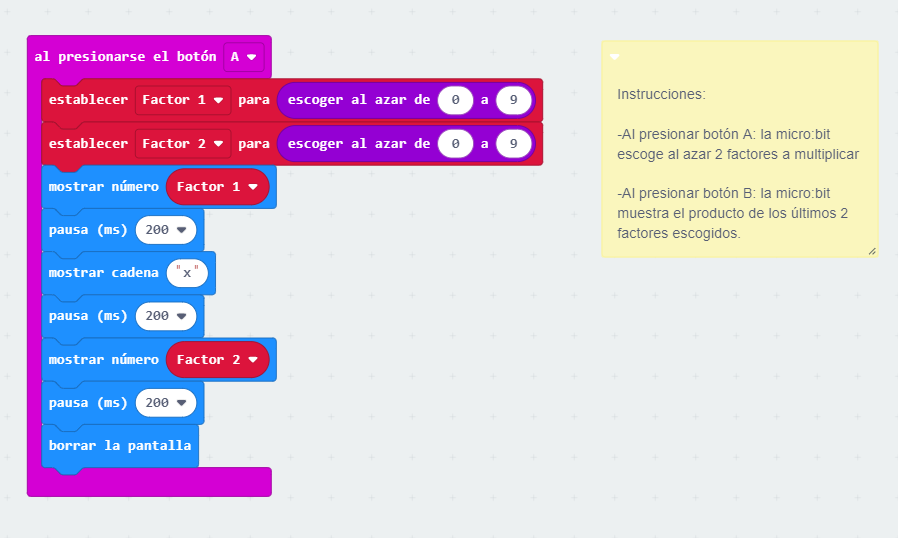
**La consigna será:**

**¨Aquí vemos las instrucciones y algunos bloques que utilizaremos para nuestro programa. Agrega los bloques faltantes para completar las funcionalidades del BOTÓN A. Para ayudarte, te recomendamos seguir este orden para las instrucciones ¨dentro¨ del botón.**

1. **se inicializa la variable ¨Factor 1¨ en un número al azar de 0 a 9.**
2. **se inicializa la variable ¨Factor 2¨ en un número al azar de 0 a 9.**
3. **se muestra el número escogido como Factor 1, y se hace una pausa de 200ms**
4. **se muestra el signo de multiplicar: ¨x¨ y se hace una pausa de 200ms**
5. **se muestra el número escogido como Factor 2, y se hace una pausa de 200ms**
6. **se borra la pantalla**

**PARTE B:**

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

****

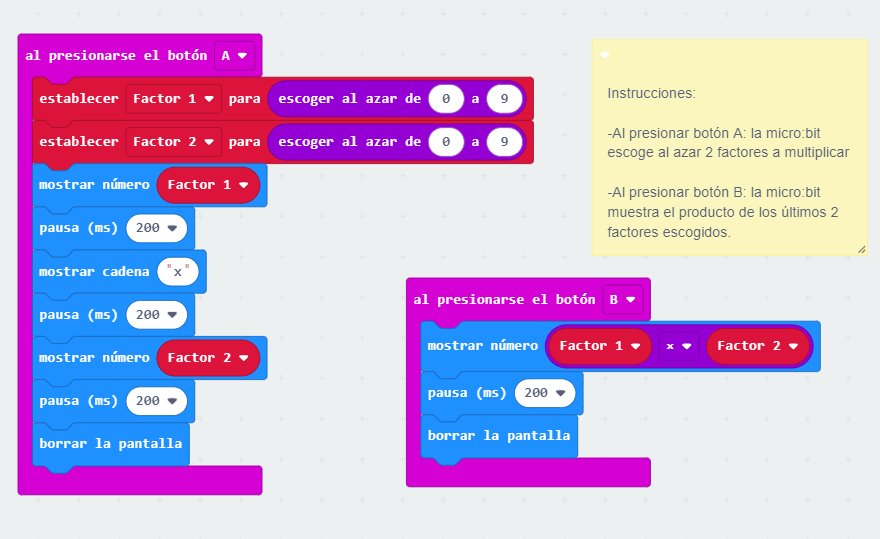
**La consigna para los estudiantes será:**

**¡Ahora podemos programar el BOTÓN B! Para este botón debemos:**

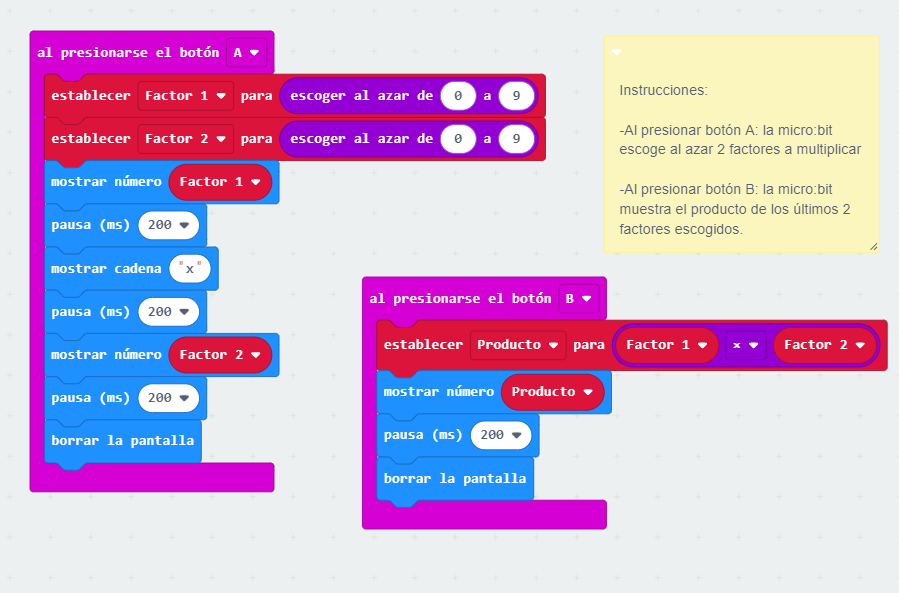
1. **multiplicar lo que se almaceno en Factor uno y Factor 2**
2. **mostrar el resultado de la multiplicación durante 200 ms**
3. **borrar la pantalla**

**ACLARACIÓN para docentes: los estudiantes podrían o no utilizar una tercer variable para almacenar el resultado y mostrarlo en pantalla.**

**Solución simple:**

****

**Solución con variable:**

****