

## micro:bit es una placa programable

Fue creada con el objetivo de acercar a los niños a la programación y a la creación de su propia tecnología de una forma muy sencilla.

Su utilización no requiere conocimientos previos en electrónica o programación.

Una placa programable es capaz de ejecutar un programa realizado por un usuario.

Estas placas pueden recibir datos, que serán utilizados por el programa que se esté ejecutando y generar determinadas acciones.

El ingreso de dichos datos (entrada) se realiza por medio de sensores y las acciones (salida) por medio de actuadores.

### Sensores de la micro:bit

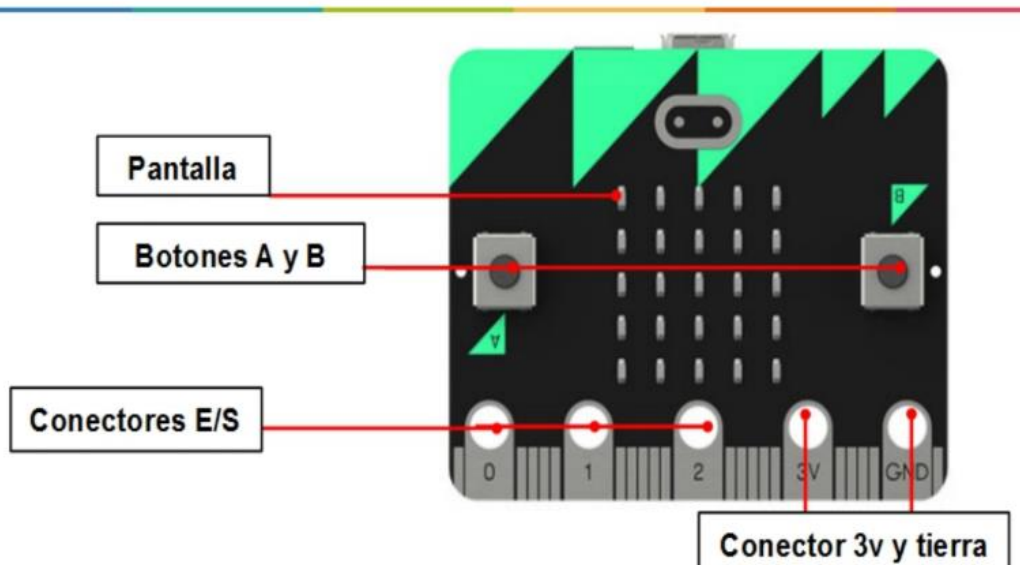
- Brújula
- Acelerómetro
- Sensor de luz ambiente (pantalla)
- Botones
- Termómetro

### Actuadores de la micro:bit

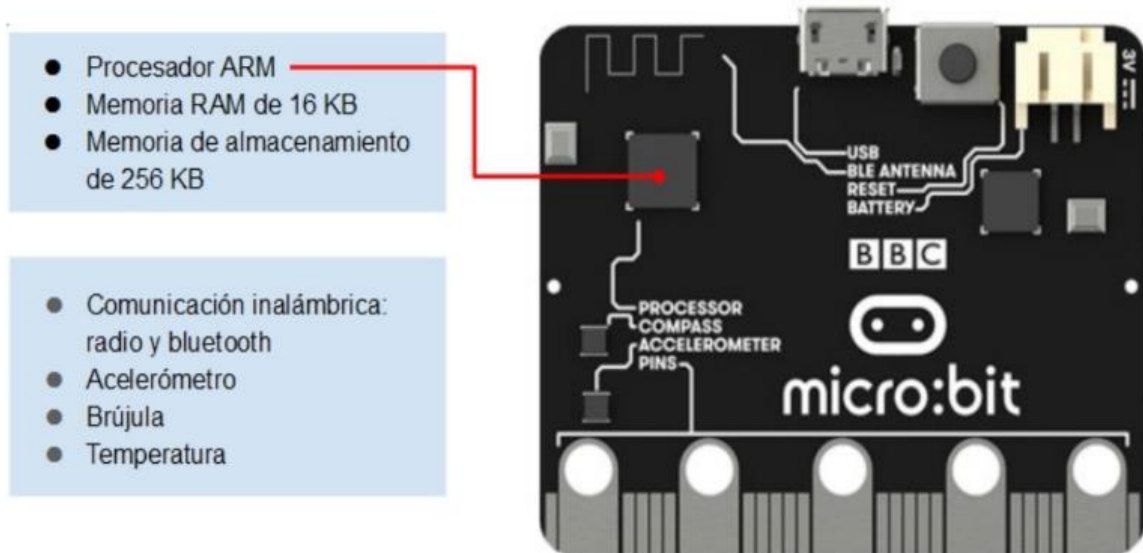
- Pantalla

A tener en cuenta: los LED de la pantalla son actuadores y también sensores. Por un lado, permiten desplegar números, palabras e imágenes, operando como actuadores. Por otro lado, también funcionan como sensores de luz ambiente.

## VISTA FRONTAL DE LA PLACA



## VISTA POSTERIOR DE LA PLACA



### Para programar la micro:bit

La micro:bit se puede programar en los lenguajes JavaScript y Python. Existe un gran número de entornos de programación en línea que hacen más sencilla la tarea. Algunos de ellos son:

- ✓ JavaScript Blocks Editor: <https://makecode.microbit.org>
- ✓ Open Roberta: <https://lab.open-roberta.org/>
- ✓ EduBlocks: <https://microbit.edublocks.org/>
- ✓ MicroPython: <http://python.microbit.org>

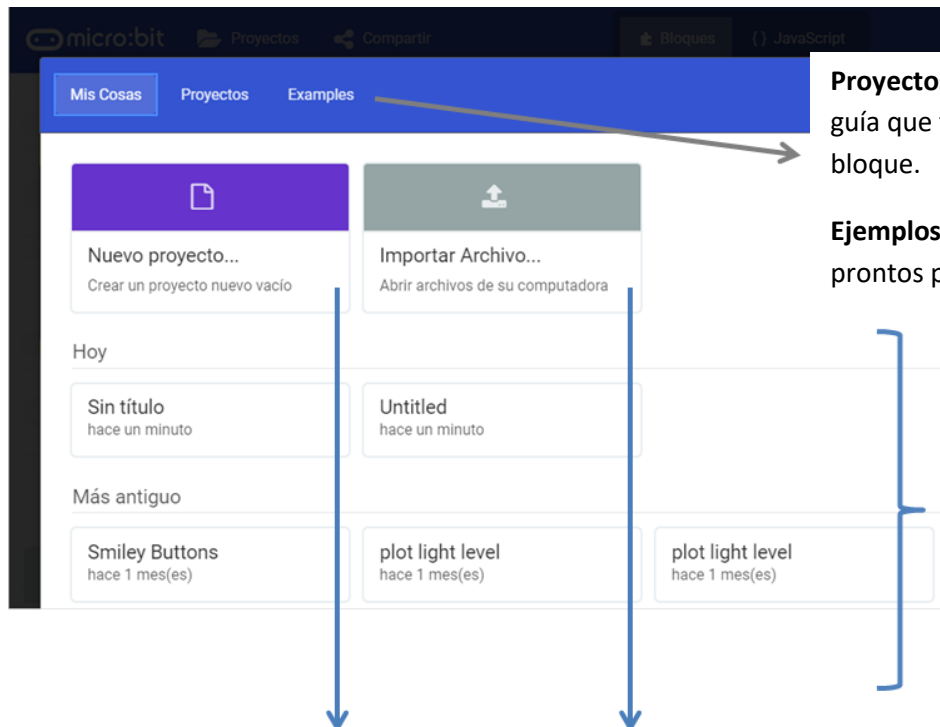
### Entorno de programación JavaScript Blocks Editor



### Plataforma Makecode

Podrás generar el proyecto que desees para luego descargarlo en tu micro:bit

Para empezar a trabajar con la pantalla sin trabajos previos podrás dar clic en nuevos proyectos e iniciar el tuyo, así evitarás ver proyectos realizados en ese equipo anteriormente.



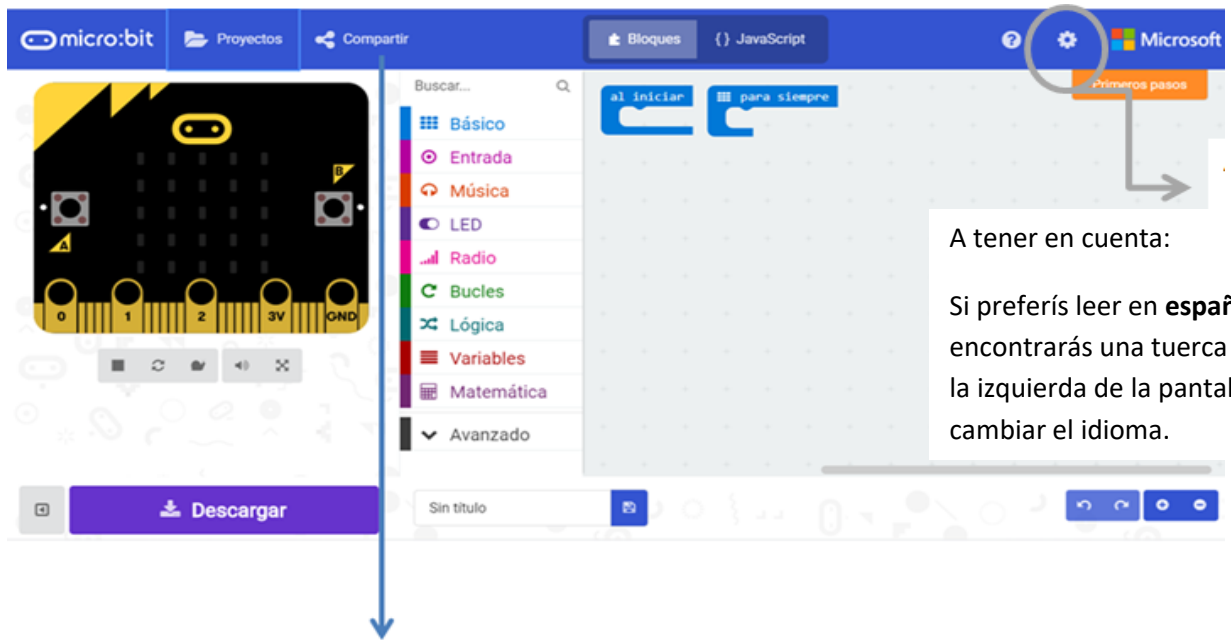
**Proyectos** - Da tus primeros pasos con una guía que te dirá como programar bloque a bloque.

**Ejemplos** - Encontraras múltiples ejemplos prontos para que los puedas programar.

Hoy, más antiguo:  
Ordena los proyectos que hayas generado en ese equipo

Nuevo proyecto (aquí podrás a comenzar a programar desde cero)

Importar archivo (subir desde tu pc o tablet un archivo que tengas guardado)



A tener en cuenta:

Si preferís leer en **español**,  
encontrarás una tuerca arriba a  
la izquierda de la pantalla para  
cambiar el idioma.

**Compartir** - Podrás compartir tus proyectos mediante un link a tus compañeros. Recuerda que para esto deberás hacerlos públicos. Tus compañeros podrán editarlos sin modificar el tuyo.